PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

DUNGEONS & DRAGONS®

LIVRO DO MESTRE

LIVRO DE REGRAS BÁSICAS II

v.3.5

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Dungeons & Dragons®

Livro do Mestre

Livro de Regras Básicas II v 3.5

Baseado no jogo Dungeons & Dragons original criado por E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Este jogo da WIZARDS OF THE COAST® não possui conteúdo Open Game. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida por qualquer meio sem permissão por escrito. Para saber mais sobre a licença Open Gaming e a licença do Sistema d20, visite www.wizards.com/d20.

Estados Unidos, Canadá, Ásia, Pacífico e América Latina
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Dúvidas? 1-800-324-6496

Sede Européia
Wizards of the Cost, Bélgica
T Hosfveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Bélgica
+322-467-3360

620-17752-001-EN

987654321

Primeira Impressão: Julho 2003

Dungeons & Dragons, D&D, Livro do Mestre, Sistem d20, Wizards of the Coast e seus respectivos logotipos são marcas registradas de propriedade da Wizards of the Coast, Inc, uma subsidiária da Hasbro, Inc. d20 é marca registrada da Wizards of the Coast, Inc. Distribuída para as lojas de lazer, brinquedos e quadrinhos nos Estados Unidos e Canadá por distribuidores regionais. Distribuído para livrarias nos Estados Unidos por Holtzbrinck Publishing. Distribuído para livrarias no Canadá por Fenn Ltda. Distribuído em todo o mundo por Wizards of the Coast, Inc e seus distribuidores regionais. Este material é protegido pelas leis de propriedade intelectual dos Estados Unidos da América. É proibido qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou das ilustrações aqui contidos sem permissão expressa por escrito da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é impresso nos Estados Unidos. © 2003 Wizards of the Coast, Inc.

Visite nosso site no endereço www.wizards.com/dnd

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo — SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br

DEVIR LIVRARIA

PORTUGAL
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 — Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt

Site nosso site: www.devir.com.br

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

SUMÁRIO

Introdução 4

Capítulo 1: Conduzindo o Jogo 5
- O Que é um Mestre? 5
- Estilo de Jogo 7
- Exemplo de Jogo 8
- Como Conduzir Uma Sessão de Jogo 11

Capítulo 2: Usando as Regras 19
- Mais Regras de Movimentação 19
  - Movimentação e o Tabuleiro 19
  - Movimento em Três Dimensões 20
  - Evasão e Perseguição 20
  - Movimento no Tabuleiro 20
- Tipos de Bônus 21
- Combate 21
  - Linha de Visão 21
  - Como Começar um Encontro 22
  - Novos Combatentes 24
  - Mantendo o Ritmo do Jogo 24
  - Ações de Combate 25
  - Jogadas de Ataque 26
  - Dano 26
  - Efeito de Tamanho das Armas 28
  - Projéteis de Área 28
  - Magias de Área 28
  - Criaturas Maiores e Menores 29
- Testes de Perícia e Habilidade 30
- Testes de Resistência 33
- Como Arbitrar a Magia 34
  - Como Descrever os Efeitos Mágicos 34
  - Como Lidar com as Adivinhações
  - Como Criar Novas Magias 35
- Recompensas 36
  - Pontos de Experiência 36
  - Premiação de História 40
- Morte de um Personagem 41
  - Criando um Novo Personagem 42

Capítulo 3: Aventuras 43
- Motivação 43
- Estrutura 44
- Aventuras Baseadas em Localidades 46
- Aventuras Baseadas em Eventos 47
- O Fim (?) 48
- Encontros 48
  - Sob Medida ou Status Quo 48
  - Níveis de Desafio e Níveis de Encontro 48
  - Dificuldade 49
  - Monstros Barra Pesada 50
  - Localização 50
  - Recompensas e Comportamento 51
- Tesouro 51
- Como Unir as Aventuras 56
- Entre as Aventuras 57
- A Masmorra 57
- Terreno de Masmorra 57
  - Paredes e Muros 59
  - Portas 60
  - Salas 62
  - Corredores 63
  - Características Variadas 63
  - Desmoronamentos e Desabamentos 66
  - Iluminação 67
- Armadilhas 67
  - Elementos de Uma Armadilha 68
  - Exemplos de Armadilhas 70
  - Como Criar Armadilhas 74
- Ecologia de uma Masmorra 76
  - Animais 76
  - Encontros Aleatórios 77
- Masmorras Aleatórias 77
  - Nível da Masmorra 77
  - O Mapa e a Legenda 78
  - Encontros Aleatórios das Masmorras 78
- Um Exemplo de Masmorra 78
- Blocos de Estatísticas 85
- Encontros em Áreas Selvagens 86
  - Perdendo o Caminho 86
  - Florestas 87
  - Charcos 88
  - Colinas 89
  - Montanhas 89
  - Desertos 91
  - Planícies 91
  - Terreno Aquático 92
    - Combate Submerso 93
  - Clima 93
  - Encontros Aleatórios em Áreas Selvagens 95
- Aventuras Urbanas 98
  - Restrições de Armas e Magias 98
  - Características Urbanas 99
  - Encontros Urbanos 101

Capítulo 4: Personagens do Mestre 103
- Todo o Mundo 103
- Classes de PdM 107
  - Adepto 107
  - Aristocrata 108
  - Combatente 108
  - Especialista 109
  - Plebeu 109
- Estatísticas dos PdMs 109
- Atitudes dos PdMs 128
- Detalhando PdMs 128

Capítulo 5: Campanhas 129
- Montando uma Campanha 129
- Mantendo a Campanha 130
- Os Personagens e o Mundo ao Seu Redor 131
- Guerra e Outras Calamidades 133
- Outros Fatores da Campanha 133
- Criação de Mundos 135
- Construindo um Mundo Diferente 143
- Aventuras em Outros Planos 146
- Descrições dos Planos 151
- Criando uma Cosmologia 167

Capítulo 6: Personagens 169
- Valores de Habilidades 169
- Raças 170
  - Sub-Raças 170
  - Como Modificar as Raças Padrão 171
  - Mudanças Através da Adição ou Subtração 171
  - Restrições de Classe/Raça 171
  - Novas Raças 171
    - Monstros Como Raças 171
- Classes 173
  - Como Modificar as Classes de Personagem 174
  - Como Criar Novas Classes 175
  - Classes de Prestígio 175
    - Algoz 176
    - Anão Protetor 178
    - Andarilho do Horizonte 179
    - Arqueiro Arcano 181
    - Arquimago 182
    - Assassino 183
    - Cavaleiro Arcano 185
    - Dançarino das Sombras 186
    - Discípulo do Dragão 187
    - Duelista 188
    - Hierofante 189
    - Mago Vermelho 190
    - Mestre do Conhecimento 192
    - Taumaturgista 193
    - Teurgista Místico 195
    - Trapaceiro Arcano 196
  - Progressão dos Personagens 197
    - Aprendizado de Perícias e Talentos 197
    - Aprendendo Novas Magias 197
    - Adquirindo Habilidades de Classe 198
    - Tempo Afastado 198
    - Pontos de Vida Fixos 198
  - Como Criar PJs Acima do 1º Nível 198
- Seguidores Especiais 199
- Familiares 200
- Montarias 204
- Companheiros Animais 205
- Personagens Épicos 205
- Talentos Épicos 209

Capítulo 7: Itens Mágicos 211
- Lidando com Itens Mágicos 212
- Descrição dos Itens Mágicos 215
  - Armaduras 216
  - Armas 221
  - Poções e Óleos 228
  - Anéis 229
  - Bastões 233
  - Pergaminhos 237
  - Cajados 243
  - Varinhas 245
  - Itens Maravilhosos 245
- Itens Inteligentes 267
- Itens Amaldiçoados 271
- Artefatos 276
- Criando Itens Mágicos 281
  - Obras-Primas 282
  - Materiais Especiais 283

Capítulo 8: Glossário 289
- Habilidades Especiais 289
- Resumo das Condições 299
- Meio-Ambiente 302

Acessórios Visuais 305

Índice Remissivo 317
- Lista de Caixas de Texto 319
- Lista de Tabelas Numeradas 320

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Introdução

Este é o jogo de RPG DUNGEONS & DRAGONS®, o sistema que deu origem ao gênero e definiu os padrões para a interpretação da fantasia durante mais de 30 anos.

Em suas mãos, você tem o *Livro do Mestre*. Este livro contém informações que todo Mestre precisa para criar aventuras, conduzir ações, interpretar os monstros e administrar as regras do RPG *Dungeons & Dragons*. Este livro, o *Livro do Jogador* e o *Livro dos Monstros* constituem os livros básicos para D&D.

O MESTRE

No material a seguir, apresentamos o nosso conhecimento sobre D&D. Se você quer descobrir como elaborar uma aventura, uma campanha ou criar um mundo inteiro, este livro pode, e vai, ajudá-lo.

Você é um membro de um grupo privilegiado. Nem todos possuem a criatividade e a dedicação para se tornar um Mestre. Esta função pode ser desafiadora, mas não é um sacrifício. Você será o indivíduo mais afortunado entre todos os seus amigos que participam do jogo. Você controla a verdadeira diversão. Ao folhear o *Livro dos Monstros* ou aventuras prontas em uma livraria, o Mestre decide qual será o próximo desafio dos personagens dos jogadores (PJs). Ele poderá construir um mundo inteiro, assim como imaginar e interpretar todos os personagens do Mestre (PdMs).

É gratificante ser o Mestre.

O Mestre define o ritmo do jogo. Um bom Mestre sempre representa uma aventura divertida. Como ele controla o ritmo e os tipos de aventuras e encontros, toda a atmosfera do cenário está em suas mãos. É divertido, mas também é uma grande responsabilidade. Se você é o tipo de pessoa que gosta de entreter seus amigos ou de pensar em idéias novas, é um excelente candidato a Mestre.

Entretanto, mesmo que seu grupo já tenha um Mestre, isso não significa que os papéis não possam ser trocados. Alguns Mestres também gostam de ser jogadores, e muitos jogadores eventualmente terão vontade de experimentar a posição de Mestre.

OS MOTIVOS DA REVISÃO

O novo sistema de DUNGEONS & DRAGONS foi lançado no ano 2000. Nos três anos que se passaram desde que o Sistema d20 revolucionou a indústria do RPG, nós reunimos toneladas de informações sobre como o jogo estava sendo utilizado. Os autores consideram que D&D é um jogo vivo, que evolui constantemente conforme as aventuras prosseguem.

Nós analisamos as opiniões da maior quantidade possível de jogadores e Mestres de D&D. Conversamos com eles em eventos, examinamos incontáveis fóruns de mensagens dedicados ao sistema e coletamos informações de diversos serviços de críticas e sugestões dos nossos consumidores, incluindo o nosso próprio departamento de atendimento ao cliente. Usamos estas informações para dar alguns retoques no sistema e incorporar as sugestões de todos. Nós ouvimos o que vocês, jogadores, tinham a dizer e respondemos com entusiasmo, aprimorando o sistema e seus produtos.

Se esta é a sua primeira experiência com D&D, seja bem-vindo ao maravilhoso mundo da aventura e da imaginação. Se você já conhecia as versões anteriores deste livro, assegure-se que esta revisão é uma prova de nossa dedicação contínua ao aprimoramento de nossos produtos. Incluímos todas as erratas, os esclarecimentos sobre as regras e procuramos criar um sistema ainda melhor do que existia antes. Contudo, também nos certificamos que este é somente um aprimoramento do Sistema d20, e não se trata de uma nova edição do jogo. A edição revisada é compatível com todos os produtos existentes e eles podem ser usados com as novas regras com alguns pequenos ajustes.

Quais são as principais novidades do *Livro do Mestre* revisado? O livro todo foi melhorado e refinado, em respeito às suas sugestões e para refletir com mais exatidão a forma como ele está sendo utilizado atualmente. Nós revisamos as regras de criação de itens mágicos e as tabelas de encontros. Ampliamos as regras de deslocamento, aumentamos a quantidade de classes de prestígio, incluímos dezenas de novos itens mágicos e habilidades especiais desses objetos encantados e criamos ou convertemos diversas regras para transformar uma aventura em uma experiência em três dimensões.

Olhe com atenção e utilize o sistema em suas aventuras. Esperamos que você aprecie as alterações e revisões efetuadas.

COMO USAR ESTE LIVRO

Ninguém espera que você leia este livro do começo ao fim. Afinal, não se trata de um romance. Em vez disso, ele está organizado por tópicos, que podem ser consultados quando necessário. Além disso, um glossário ampliado no final do livro permite que os tópicos relacionados sejam encontrados com facilidade.

Baseado nas partes do jogo que o Mestre controla, você descobrirá capítulos que explicam como conduzir o jogo, arbitrar, escrever aventuras, montar campanhas, conceder experiência e encontrar ou criar os itens mágicos apropriados para suas masmorras.

Consulte os índices e o sumário para localizar os tópicos específicos sempre que necessário.

JOGANDO NO TABULEIRO

O jogo de D&D pressupõe o uso de miniaturas, e as regras são escritas a partir desta perspectiva. Este livro contém um tabuleiro e outras ferramentas para ajudá-lo a visualizar a ação.

O pôster no final do livro contém um mapa quadriculado de 2,5 cm numa das faces, e um conjunto de salas que podem ser usadas para representar as áreas de uma masmorra na outra face.

As últimas 12 páginas do livro (logo antes do índice remissivo) apresentam uma variedade de recursos visuais que podem ser utilizados para preparar e conduzir encontros e aventuras no tabuleiro:

— Seis páginas de diagramas que mostram a área em quadrados de diversos tamanhos e formatos e representações gráficas do alcance e espaço para criaturas de diversos tamanhos.

— Seis páginas de ilustrações que representam diversos aspectos de masmorras, no tamanho exato para a escala de 2,5 cm, que você pode copiar, recortar e colocar sobre o tabuleiro — permitindo que os jogadores realmente vejam o que jaz perante seus personagens enquanto avançam pela masmorra.

OBSERVAÇÃO FINAL

O poder de criar mundos, controlar divindades e dragões, e liderar nações inteiras está em suas mãos. Você é o Mestre do jogo — as regras, a ambientação, a ação e, principalmente, a diversão. Este é um grande poder, e deve ser usado com sabedoria. Este livro irá lhe ensinar como.

A FUNÇÃO DAS CAIXAS DE TEXTO

Você verá blocos de texto como este com freqüência por todo o livro. As informações nestas caixas de texto não fazem parte das regras propriamente indispensáveis, mas são úteis e interessantes. A maioria das caixas de texto neste livro serve para apresentar regras variantes ou para lhe dar um exemplo dos "bastidores" da criação do jogo.

Variação: Para dar uma idéia de como o Mestre pode alterar as regras de D&D em sua própria campanha, algumas caixas de texto sugerem variações que podem ser adotadas ou modificadas para se adaptarem ao seu jogo.

As regras básicas apresentadas neste livro — isto é, tudo o que não for identificado como variação — se aplicam às campanhas tradicionais de D&D. Se você estiver jogando em um evento da RPGA® Network, estas serão as regras utilizadas. O estabelecimento de um conjunto de regras padrão permite a existência de uma rede mundial de jogos.

Nos Bastidores: Algumas caixas de texto fornecem mais explicações dos motivos das regras serem como são — uma visão dos "bastidores" sobre como os criadores do jogo tomam suas decisões sobre as regras. Se você é o tipo de Mestre que gosta de mudar as regras de D&D, estas caixas de texto oferecem alguns conselhos e inspirações para personalizar o jogo para seus jogadores.

Ilustração de A. Swekel

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Ilustração de A. Swekel

Ao desempenhar seu papel, o Mestre é o centro do jogo. Ele receberá os créditos por uma partida divertida e será responsável por um fracasso. Mas não se preocupe demais — conduzir um jogo de D&D não é tão difícil quanto parece (mas não conte isso aos jogadores!).

O QUE É UM MESTRE?

Atuar como Mestre de D&D envolve escrever, ensinar, interpretar, estabelecer regras, resolver disputas e facilitar a interação. A seguir, descreveremos as diversas obrigações do Mestre e, com certeza, você encontrará algumas de que goste mais do que outras. Como em qualquer passatempo, concentre-se no que mais gosta, mas lembre da importância dos outros deveres.

FORNECER AVENTURAS

O principal papel do Mestre durante o jogo é criar e/ou apresentar as aventuras onde os outros jogadores participarão com seus personagens. Para fazê-lo, será necessário dedicar parte do seu tempo antes das sessões de jogo, preparando a aventura. Isso ocorrerá quando o Mestre criar as próprias histórias ou utilizar aventuras publicadas, vendidas nas lojas especializadas.

Aventuras Criadas

A criação de aventuras exige bastante tempo. Muitos Mestres descobrem que gastam mais tempo preparando a aventura do que efetivamente jogando. Em geral, essas mesmas pessoas consideram esse tempo de criação como a parte mais divertida e gratificante de se tornar um Mestre. Inventar personagens, ambientes, intrigas e desafios interessantes para apresentar aos amigos pode ser um ótimo exercício de criatividade.

A criação de aventuras é tão importante que este livro dedica um capítulo inteiro ao tema. Consulte o Capítulo 3: Aventuras.

Aventuras Prontas

Existem diversas aventuras publicadas disponíveis nas lojas, caso o Mestre não queira gastar seu tempo escrevendo seu próprio cenário ou deseje uma mudança de estilo. Numa aventura pronta, você encontra um cenário pré-construído, com todos os mapas, PdMs, monstros e tesouros necessários, assim como um enredo para aproveitá-los da melhor forma possível. Algumas vezes, quando usar uma aventura criada por outra pessoa, o Mestre descobrirá que ela apresenta desafios que ele jamais teria imaginado.

Contudo, lembre-se que é você quem deve conduzir a aventura. O Mestre pode alterar qualquer aspecto da história. Na verdade, é comum descobrir que algumas pequenas modificações são indispensáveis para adequar a aventura à sua campanha e envolver os jogadores na ação. Seria bastante divertido substituir o vilão por um adversário famoso ou presente da sua campanha ou alterar o cenário para envolver profundamente os personagens dos jogadores — algo que os criadores da aventura nunca poderiam imaginar.

COMO ENSINAR O JOGO

Muitas vezes, será responsabilidade do Mestre ensinar o jogo para os iniciantes. Isto não deve ser considerado um fardo, mas uma oportunidade maravilhosa. Ensinar outras pessoas proporcionará novos personagens e lhes permitirá trilhar o caminho certo para se tornarem excelentes jogadores. É muito mais fácil aprender com alguém que já saiba. Os jogadores instruídos por um bom Mestre, capaz de proporcionar um jogo divertido, são mais propensos a continuar jogando por algum tempo. Aproveite esta chance para encorajar os novos jogadores a se tornarem o tipo de pessoa que você aprecia em suas campanhas.

Eis algumas dicas sobre como ensinar *D&D*.

Leia o *Livro do Jogador* e conheça bem as regras de cons-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

trução de personagens, para ajudar os iniciantes durante a criação. Pergunte-lhes qual o tipo de personagem que gostariam de interpretar e mostre como é possível criar estes heróis usando as regras de D&D. Caso não saibam bem o que desejam, mostre resumidamente as raças e classes de PdJs do *Livro do Jogador*, e deixe-os escolher seus preferidos. Outra opção é manter alguns personagens simples (como um guerreiro ou ladino de 1º nível) reservados para os novatos. Faça com que estes personagens avancem juntamente com o grupo e você terá "velhos amigos" que se aventuram com o grupo sempre que os iniciantes puderem participar da sessão.

Uma vez que os PJs estiverem prontos, não se preocupe em ensinar todas as regras. Tudo o que os jogadores realmente precisam saber são as normas básicas, necessárias para entender seus personagens (como funcionam as magias, o que significa CA, como utilizar perícias e assim por diante); eles podem aprender a maior parte disso conforme o decorrer do jogo. Lembre-se da regra mais básica: para atacar, realizar um teste de resistência ou utilizar uma perícia, jogue 1d20 e consiga um número alto para obter sucesso.

Se o Mestre conhecer as regras, os jogadores só precisam se preocupar com seus personagens e como reagir ao que acontece com eles dentro da aventura. Solicite que os jogadores declarem o que desejam que seus personagens façam e interprete essas ações nos termos do jogo. Ensine como as regras funcionam à medida que forem necessárias, a cada situação. Por exemplo, se o jogador de um mago deseja lançar uma magia ou um guerreiro pretende atacar, o jogador informa o que o personagem está tentando fazer. O Mestre então informa qual(is) modificador(es) adicionar à jogada do d20, e o que acontece como resultado. Após algumas repetições, os jogadores saberão o que fazer sem perguntar.

COMO ELABORAR O MUNDO

Cada Mestre é o criador do mundo de sua própria campanha. Mesmo se utilizar o cenário de GREYHAWK® (o cenário padrão das campanhas de D&D) ou outros publicados para o jogo, como o *Cenário de Campanha* FORGOTTEN REALMS®, ainda assim ele será o 'seu mundo'.

O cenário não é somente o local onde as aventuras ocorrem, embora também seja isso. Ele representa tudo no mundo de ficção (exceto os PJs e o enredo da aventura). Um mundo bem elaborado e descrito envolverá os personagens, fazendo-os se sentir como uma parte dele, não como entidades separadas. Apesar de os PJs serem poderosos e importantes, devem se sentir como habitantes de um mundo de fantasia que, acima de tudo, é muito maior do que eles.

A consistência é a chave para um mundo fictício verossímil. Quando voltarem para a cidade em busca de suprimentos, os PJs devem encontrar alguns PdMs conhecidos anteriormente. Desse modo, eles saberão o nome do taverneiro — e ele também se lembrará deles. Entretanto, uma vez alcançado este nível de consistência, o Mestre deve introduzir mudanças ocasionais. Se os PJs voltarem para comprar mais cavalos no estábulo, podem descobrir que o homem encarregado pelo estabelecimento voltou para seu lar, numa grande cidade depois das colinas, e agora é seu sobrinho quem administra os negócios da família. Esse tipo de mudança — relacionada apenas indiretamente aos PJs, mas facilmente percebida — fará os jogadores sentirem que estão percorrendo um mundo tão real quanto eles, não um cenário imutável que existe apenas para que eles explorem suas masmorras.

Para obter mais detalhes sobre a condução de uma campanha, consulte o Capítulo 5.

COMO ARBITRAR

Quando todos estiverem sentados ao redor de uma mesa para mais uma sessão de jogo, o Mestre estará no comando. Isso não significa que ele pode dizer às pessoas o que fazer além dos limites do jogo, mas que é o árbitro final das regras de *D&D*. Os bons jogadores sempre reconhecem essa autoridade definitiva do Mestre em relação à mecânica do jogo, mesmo se contrariarem as regras publicadas nos livros básicos. Os bons Mestres sabem que não devem modificar ou ignorar uma regra existente sem uma justificativa adequada e plausível, para evitar o desapontamento ou a rebelião dos jogadores (mais sobre este assunto adiante).

Para assumir esta responsabilidade, é indispensável que o Mestre conheça as regras. Não é necessário decorar os livros básicos, apenas ter uma noção adequada sobre seu conteúdo. Assim, quando uma situação exigir uma determinada regra, o Mestre saberá onde consultar a descrição apropriada.

Muitas vezes, haverá situações inusitadas que não são previstas explicitamente nas regras. Nesses casos, será necessário criar ou escolher diretrizes para resolver o dilema. Quando não houver nenhuma regra aplicável à situação, considere os seguintes cursos de ação:

- Procure situações semelhantes que *sejam* abordadas pelas regras. Tente extrapolar ou adaptar a regra existente para a circunstância sem solução.
- Caso seja necessário inventar uma exceção, mantenha-a pelo resto da campanha (essa será uma regra interna ou 'da casa'). A coerência agrada aos jogadores e lhes fornece a sensação de estabilidade na aventura; por sua vez, essa sensação comprova que o universo é previsível e não regido por fatores aleatórios e sem lógica sujeitos aos caprichos do Mestre.
- Quando estiver em dúvida, lembre-se de uma regra útil: as condições favoráveis acrescentam +2 a qualquer jogada e as condições desfavoráveis geram –2 de penalidade. Você ficará surpreso com a quantidade de problemas que essa "regra secreta do Mestre" conseguirá resolver.

Se encontrar uma contradição aparente nas regras, considere os seguintes fatores para julgá-la:

- Uma regra existente nos livros de regras básicos (*Jogador, Mestre* e *Monstros*) supera e substitui qualquer regra contida numa aventura pronta, a menos que ela esteja relacionada a algo específico e limitado somente àquela aventura.
- Escolha a regra mais adequada ao seu jogo e a mantenha até o final da campanha. A consistência é um aspecto vital para arbitrar os conflitos.

MANTER O JOGO EM MOVIMENTO

Embora todos os jogadores sejam parcialmente responsáveis pelo desenvolvimento da partida, o fardo principal compete ao Mestre — ele deve manter o enredo em movimento e garantir o interesse e a diversão dos participantes. Lembre-se que manter o desenrolar dos eventos é mais importante que vasculhar os livros básicos para encontrar os detalhes exatos de uma situação ou perder tempo em debates sobre as regras.

Mesmo um jogo bem administrado pode perder o ritmo. Talvez os jogadores estejam participando há muito tempo e enjoaram das mesmas coisas; talvez a sessão se torne chata sem nenhum motivo aparente. Algumas vezes, isso é inevitável — afinal, o Mestre ainda é humano. Na verdade, é preferível cancelar ou encurtar uma sessão de jogo a permitir que uma experiência ruim prejudique toda a campanha.

Entretanto, existem algumas maneiras para transformar uma sessão comum em uma ocasião memorável ou incrementar uma partida ruim. Por exemplo, os acessórios podem dar um brilho novo ao jogo. Você pode "fabricar" pergaminhos falsos a partir de uma folha de papel comum, "envelhecendo-a" levemente com chá ou café e depois deixando-a sob o sol para amarelar. Acrescente alguns vincos e pequenos rasgos, e mais tarde, quando os PJs encontrarem uma mensagem ou um mapa, você poderá entregá-lo fisicamente. Moedas antigas, cartas de tarô, um livro antigo em outro idioma e materiais semelhantes são perfeitos para que os jogadores entrem no espírito do jogo.

Outro tipo de auxílio visual são desenhos. Em todos os produtos de *D&D*, é possível encontrar belíssimas ilustrações de fantasia. Procure nesses livros ou encontre uma capa ou qualquer outra fonte uma ilustração relacionada com algo que os PJs encontrarão durante o jogo. Então, quando isso acontecer, mostre-lhes a figura e diga "Isto é o que vocês vêem". Embora a imaginação dos jogadores seja fértil, às vezes observar um desenho de alguma coisa — um personagem,

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

um monstro ou um local — torna a experiência ainda mais emocionante ou real. É possível encontrar ilustrações em lugares inesperados. Os catálogos de joalherias podem fornecer imagens para itens mágicos ou tesouros; um livro de história ou uma enciclopédia possuem figuras tão boas quanto um livro de fantasia.

Naturalmente, você nem sempre encontrará um acessório ou a ilustração de um monstro, PdM ou lugar criado para sua campanha. Nesses momentos, é necessário recorrer a descrições emocionantes e evocativas. Enfeite as descrições da visão dos personagens com adjetivos e verbos vívidos. Lembre-se que o Mestre representa os olhos e os ouvidos dos personagens dos jogadores. "Uma câmara úmida e escura, com musgo crescendo entre as frestas das paredes de pedra" é muito mais emocionante que "uma sala de 3 m por 3 m". No decorrer do jogo, pergunte-se constantemente: o que *exatamente* os personagens estão vendo? Existe algum ruído ou cheiro? Há odores desagradáveis no ar? Eles sentem o ar gelado contra a pele ou seus cabelos esvoaçam sob rajadas de ar quente e úmido?

Nenhum jogador esquecerá uma batalha emocionante sobre uma ponte se despedaçando em meio a uma tempestade. A melhor forma de capturar a atenção dos jogadores é envolvê-los na ação. Embora nem todo encontro precise ser uma questão de vida ou morte ou abalar as estruturas da realidade, imagine como a mesma situação aconteceria em um filme de ação ou em um livro envolvente. Os vilões gritam ofensas enquanto lutam e os monstros rugem ameaçadoramente. Se uma luta contra um bando gnoll é interessante, imagine como seria se o confronto ocorresse na borda de um poço de lava.

Alguns Mestres gostam de criar a atmosfera perfeita para suas sessões de jogo. A música é uma ótima ferramenta para consegui-lo. É como ter uma trilha sonora para a sua partida. Não é nenhuma surpresa que eles geralmente utilizem trilhas sonoras de filmes de ação, embora a música clássica, ambiente ou outros estilos também funcionem. Lembre-se, entretanto, que alguns jogadores podem ser distraídos pela música. Preste atenção no que seus jogadores apreciam — uma atmosfera barulhenta (onde ninguém consegue se ouvir), distrações exageradas ou um ambiente desconfortável nunca é adequado. Outra forma que o Mestre pode utilizar para estabelecer o clima é usar miniaturas ou dioramas, uma iluminação especial e efeitos sonoros (se a porta da sala onde a partida acontece ranger, o Mestre pode utilizá-la quando os PJs abrirem a porta de uma masmorra).

Outro recurso empregado pelos Mestres e que muitos jogadores apreciam é utilizar "vozes" diferentes para interpretar diversos PdMs. Praticar diversos sotaques e formas de se expressar e correlacionar cada uma a diferentes personagens seria um método interessante de fornecer brilho para os PdMs na imaginação dos jogadores.

De vez em quando, alguns gestos podem contribuir com uma cena que existe apenas em sua imaginação. Se um PdM caminha curvado e encolhido, levante-se e mostre aos jogadores exatamente o que isso significa. Quando o teto acima dos PJs começar a desabar, esmurre a mesa para simular o som de pedras caindo. Se alguém estende a mão e oferece algo a um PJ, simule a ação — quase sempre o jogador (supondo que o personagem aceite a oferta) irá acompanhar a ação instintivamente, estender a mão e pegar o objeto, não importa o que seja. Você pode solicitar ao jogador de um personagem que está invisível que se esconda sob a mesa, para lembrar aos demais que eles não podem enxergá-lo e sua voz simplesmente emana do vazio. No entanto, lembre-se que este tipo de atividade pode sair do controle inesperadamente. Não interprete os combates ou alguém pode acabar com um olho roxo!

Finalmente, de vez em quando, realmente *surpreenda* seus jogadores. O suposto vilão é, na verdade, um unicórnio *metamorfoseado* agindo com as melhores intenções. A pista infalível que os conduziria até a sala do tesouro era uma falcatrua. Se os personagens estão em uma masmorra e um gigante do fogo está prestes a invadir a sala e atacá-los, descreva o aposento com a voz calma e um volume moderado; de repente, aumente o tom de voz e levante-se no momento da entrada do gigante. Isso certamente vai chamar a atenção dos jogadores.

ESTILO DE JOGO

O Mestre elabora a aventura e o mundo. Ao lado dos jogadores, ele desenvolve a campanha como um todo, mas a responsabilidade de definir e guiar o formato da partida é apenas dele. A melhor forma de fazê-lo é descobrir quais os desejos dos jogadores e combinar com suas próprias expectativas. Existem diversos estilos de jogo; dois deles, que são extremos opostos, são detalhados nos exemplos a seguir.

DERRUBEM A PORTA!

Os PJs arrombam a porta da masmorra, enfrentam os monstros e pegam os tesouros. Este estilo de jogo é direto, divertido, emocionante e muito dinâmico. Desperdiça-se pouco tempo desenvolvendo as personalidades dos personagens dos jogadores, interpretando os encontros fora do combate ou discutindo as situações além dos eventos no interior da masmorra.

Esse é o estilo de jogo "Derrubem a Porta"

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Numa partida desse estilo, deixe os PJs enfrentarem monstros e oponentes evidentemente malignos e (em determinadas ocasiões) encontrarem PJs claramente bons e amistosos. Não espere que eles se preocupem com o destino dos prisioneiros ou questionem a justiça ou injustiça de invadir o covil do bugbear. Não se preocupe demais com questões monetárias ou o tempo gasto na cidade. Faça o que for necessário para conduzir os aventureiros de volta a ação o mais rápido possível. A motivação dos personagens não precisa ser mais elaborada do que o desejo de matar monstros e acumular tesouros.

As regras e o equilíbrio do jogo são muito importantes neste estilo. Se alguns personagens tiverem habilidades de combate muito superiores às capacidades de seus aliados, podem surgir situações injustas, pois os jogadores desses heróis poderosos serão capazes de superar a maior parte dos desafios e conseqüentemente irão se divertir mais. Caso esteja utilizando este estilo, tenha muito cuidado para interpretar as regras e pense duas vezes antes de realizar qualquer acréscimo ou modificação no sistema.

ENREDO DENSO E ENVOLVENTE

A Cidade Livre de Greyhawk está ameaçada por uma revolta política. Os PJs precisam convencer os membros do conselho governante a resolver suas diferenças, mas apenas serão capazes de fazê-lo depois que chegarem a um acordo sobre suas próprias perspectivas e planos conflitantes. Esse estilo de jogo é denso, complexo e desafiador. O foco não está no combate, mas nos diálogos, no desenvolvimento de personalidades bem estruturadas e na interação dos personagens. Sessões inteiras de jogo podem transcorrer sem a utilização de um único dado.

Neste estilo de jogo, os PdMs devem ser tão complexos e detalhados quanto os PJs — embora o foco esteja nas motivações e personalidades, não nas estatísticas de jogo. Espere longas divagações sobre as ações executadas pelos personagens e suas motivações exatas. Comprar cordas e provisões no armazém pode ser tão importante quanto lutar contra orcs (e não espere que os personagens façam isso se não houver uma excelente razão para tanto). Algumas vezes, um personagem tomará decisões contrárias ao bom senso do seu jogador, porque "isso é o que o *personagem faria*". Nesse estilo de jogo, as aventuras tratam principalmente de negociações, manobras políticas e interação entre os personagens. Os jogadores discutem a "história" que estão criando em conjunto.

As regras se tornam menos importantes nesse estilo. Uma vez que a campanha não se concentra no combate, os mecanismos do jogo se tornam secundários na evolução dos personagens. As perícias são fatores mais determinantes que os bônus de combate e mesmo os próprios números não têm muito significado. Sinta-se à vontade para modificar as regras, adequando-as às necessidades de interpretação dos jogadores. É possível até mesmo simplificar o sistema de combate para que ocupe menos tempo do jogo.

MEIO TERMO

O estilo da maior parte das campanhas ficará entre esses dois extremos. Existe bastante ação, mas também há um enredo e a interação entre os personagens. Os jogadores vão desenvolver seus aventureiros, mas também ficarão ansiosos para participar de uma boa luta. Tente proporcionar um equilíbrio adequado de encontros de interpretação e combate. Mesmo dentro de uma masmorra, é possível apresentar PdMs que não devem ser derrotados, mas precisem de ajuda, estejam dispostos a negociar ou apenas queiram conversar.

OUTRAS CONSIDERAÇÕES DE ESTILO

Existem outros detalhes relacionados ao estilo que merecem consideração:

Seriedade contra Humor: A seriedade demonstrada pelo Mestre serve como padrão para o nível de seriedade esperada dos jogadores. Piadas e comentários amenos podem tornar o jogo mais divertido, mas também podem prejudicar a ação. Se o Mestre emitir comentários engraçados durante a sessão, deve esperar que os jogadores façam o mesmo.

Da mesma forma, se o Mestre pretende criar aventuras leves e divertidas, PdMs ligeiramente tolos e apresentar situações embaraçosas ou engraçadas durante a campanha, deve estar ciente que isso irá alterar o clima do jogo. Se o rei da região é um cachorro falante chamado Zé ou os PJs precisem recuperar um *vespeiro de convocar elementais* em vez de um *braseiro de convocar elementais*, não espere que ninguém leve o jogo muito a sério.

Normalmente, recomenda-se conduzir a partida de forma direta. Não coloque intencionalmente piadas no jogo. Haverá brincadeiras suficientes numa mesa para manter a diversão. As ações dentro do jogo devem conservar uma seriedade razoável (mas não há problemas com alguns momentos engraçados de vez em quando).

Padronização dos Nomes: Os nomes dos personagens devem estar de acordo com o estilo do jogo, em conformidade com a seriedade ou humor da campanha. Embora isoladamente qualquer nome seja possível, um grupo composto pelo Guerreiro Bob, Aldorius Killraven de Thistledown e Porcão perderia qualquer credibilidade.

Personagens Múltiplos: O Mestre precisa determinar se cada jogador terá apenas um personagem ou vários e se é possível controlar mais de um aventureiro simultaneamente. Via de regra, é aconselhável manter um personagem por jogador. Entretanto, quando a quantidade de participantes é muito limitada, é possível deixar que cada jogador controle dois ou mais personagens, até atingir o mínimo de quatro integrantes no grupo de aventureiros.

RESUMINDO

Você está no comando. Isso não significa dizer aos demais o que fazer. Em vez disso, você decide como seu grupo de jogadores irá participar, onde e quando as aventuras ocorrem e quais as conseqüências das ações dos PJs. *Esse* tipo de comando.

EXEMPLO DE JOGO

Um Mestre está guiando quatro jogadores em sua primeira aventura. Eles estão interpretando Tordek (um guerreiro anão), Mialee (uma maga elfa), Jozan (um clérigo humano) e Lidda (uma ladina halfling). Estes quatro aventureiros procuram as ruínas de um monastério abandonado, atraídos pelos rumores sobre uma fabulosa opala ígnea, supostamente escondida pelo abade quando o lugar foi atacado.

Depois de atravessar as ruínas desertas do monastério, os aventureiros encontram uma escadaria repleta de destroços que os conduz para o subterrâneo.

PJ (Tordek): Vamos dar mais uma examinada nessas ruínas.

Mestre: [fazendo algumas jogadas em segredo, embora saiba que não há nada para ser encontrado nas ruínas.] Vocês não encontram nada. O que vão fazer agora?

PJ (Jozan): Vamos descer!

PJ (Lidda): Vamos acender uma tocha primeiro.

Mestre: Ótimo, mas eu gostaria de saber a ordem de entrada do grupo.

Neste ponto, os jogadores distribuem suas miniaturas, cada uma representando um personagem, na ordem escolhida para descer a escadaria (e atravessar os corredores, ingressar nos aposentos, etc.). Tordek segue na frente, seguido de Jozan (com a tocha) e Mialee. Lidda fica na retaguarda e sua jogadora observa que estará olhando para trás de vez em quando.

Se os jogadores não tivessem miniaturas, seria suficiente escrever a ordem de marcha em uma folha de papel.

PJ (Tordek): Por sorte, a luz da tocha não atrapalhará minha Visão no Escuro — isso nos ajudará a se deslocar na escuridão da masmorra.

PJ (Jozan): Muito bem, nós descemos as escadas.

Mestre: Vocês descem em direção ao sul, talvez uns 10 metros lateralmente; no final da escadaria, enxergam um espaço aberto.

PJ (Tordek): Eu entro e olho ao redor.

PJ (Jozan): Eu entro em seguida com a tocha.

Mestre: Vocês estão numa sala com aproximadamente 9 metros para o sul e 9 metros de largura entre o leste e o oeste. Existem passagens de 3 metros para a esquerda, para a direita e outra em frente,

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

cada uma no centro de sua respectiva parede. Olhando para trás, vocês percebem que a escada por onde entraram está no centro da parede norte.

PJ (Lidda): O que mais nós vemos?

Mestre: O chão é áspero e úmido. O teto é sustentado por arcadas que provavelmente se encontram no centro, mais ou menos 6 metros acima de vocês — é difícil ter certeza por causa das teias de aranha. Há alguns sacos velhos e mofados no canto sudoeste e muito lixo amontoado no centro da sala — sujeira, couro velho, restos de pano e alguns gravetos ou ossos.

Depois de uma breve discussão para criarem um plano de ação, cada jogador anuncia a ação do seu personagem. Tordek observa a passagem sul, Mialee investiga o lixo no centro da sala, Jozan vasculha os sacos velhos e Lidda inspeciona a passagem oeste. Os jogadores posicionam suas figuras sobre um mapa que o Mestre rabiscou num papel.

Como ninguém prestou atenção nas teias, o Mestre nem se preocupa em fazer testes de Observar para alguém perceber as aranhas.

Mestre: Muito bem. Enquanto dois de vocês estão olhando as passagens e Jozan começa a remexer os sacos... [*O Mestre realiza uma jogada de ataque de toque para a aranha monstruosa na teia. Ele sabe que um 14 será suficiente, pois anotou a CA de todos os PJs com antecedência e sabe que Mialee tem CA 13*]. Mialee, você sente alguma coisa pousar no seu ombro — é peludo e está se movendo para o seu pescoço!

PJ (Mialee): Eca! O que é?

PJ (Tordek): Se eu escutar o grito dela, vou me virar. O que eu vejo?

Mestre: Espere um pouco. Primeiro, Mialee, jogue sua Iniciativa.

PJ (Mialee): [Joga] Eu tirei 19!

Mestre: [Joga a Iniciativa da aranha e obtém 14.] Todos precisam jogar a Iniciativa. Tordek, você ouviu Mialee gritar e quando se vira para olhar, percebe uma aranha grande e peluda no pescoço dela.

Jozan obtém 10, Lidda 8 e Tordek 4.

Mestre: Mialee, você age primeiro. O que vai fazer?

PJ (Mialee): Eu arranco a aranha do meu pescoço e a jogo no chão, onde possa pisoteá-la com a minha bota.

Mestre: Certo, mas o seu ataque desarmado provoca um ataque de oportunidade da aranha, então ela vai tentar lhe picar enquanto você tenta agarrá-la. [*Ele faz a jogada de ataque da aranha e obtém 16*] Ai! Mialee, você sente uma picada forte no seu pescoço. Faça um teste de resistência de Fortitude.

Todos os jogadores estão amedrontados. Mialee joga um dado e poderia somar seu modificador de Fortitude, mas seu valor é +0.

PJ (Mialee): Logo Fortitude, meu pior valor! Vamos ver, 15 mais 0 é igual a 15. É o suficiente?

Mestre: Você se sente bem. Mas a picada ainda causa 1 ponto de dano.

PJ (Mialee): Ui. Certo, eu obtive 14 para apanhá-la e jogá-la no chão. Consegui?

Mestre: Sim. A aranha se estatela no chão, mas parece que vai fugir, talvez para subir pela parede e voltar às teias.

PJ (Jozan): Minha vez? Eu corro até a aranha e a esmago com a minha maça! Ei, um 20! Somado ao meu bônus, tenho 22 no total.

Mestre: Boa jogada! Você consegue se mover e atacar; faça outra jogada para confirmar o sucesso decisivo.

PJ (Jozan): [Joga de novo, empolgado] Um 15 é suficiente?

Mestre: É sim. Faça duas jogadas de dano e some os resultados.

PJ (Jozan): [*Lança os dados*] Beleza! Doze pontos no total, somando meu bônus de Força, que também dobra pelo decisivo!

Mestre: Esse golpe poderoso esmaga completamente a criatura.

PJ (Mialee): Legal. Bom, agora que passou o susto, vou vasculhar o lixo no chão como tinha dito.

Mestre: Certo. Primeiro faça outro teste de Fortitude para ver se há algum efeito colateral da picada da aranha.

PJ (Mialee): Isso não parece nada bom... [*faz a jogada*] Dezessete!

Sem problemas. Você se sente bem. Olhando a pilha de escombros, você deduz que provavelmente é um refugo da aranha — sobras das suas vítimas e dejetos. Entre os pedaços de ossos e roupas, você encontra 19 peças de prata. Faça uma jogada de Procurar.

Mialee obtém 9 e acrescenta seu modificador de +6, para um total de 15, exatamente o mínimo necessário para perceber uma jóia escondida entre o lixo!

Mestre: Você percebe algo brilhando no interior de um pequeno crânio. Olhando mais de perto, você percebe que se trata de uma jóia — uma granada.

PJ (Mialee): Ótimo! Eu a apanho e coloco em minha algibeira. Podemos tentar avaliá-la mais tarde. Sabe, eu estou ficando meio nervosa com aquela teia.

PJ (Lidda): Tem razão. Jozan, porque você não põe fogo nelas com sua tocha?

PJ (Jozan): Certo, vou fazer isso. O que acontece? [*Olha para o Mestre.*]

Mestre: As teias queimam rapidamente. Enquanto isso, pedaços de aranhas menores, em chamas, caem do teto, mas nada do tamanho da criatura que os atacou.

PJ (Tordek): [*Vigiando*] O que nós vemos nas passagens?

Mestre: O túnel sul desce em linha reta até onde você consegue enxergar. O corredor oeste termina numa porta a cerca de 6 metros.

PJ (Tordek): Certo, vou dar uma olhada na passagem leste.

Mestre: Você observa que o corredor leste segue adiante por uns 6 metros e então faz uma curva para o norte.

PJ (Lidda): Vamos investigar aquela porta. [*Todos concordam.*]

Mestre: Certo. Vocês caminham pela passagem oeste. A porta é grande, pesada e tem um enorme anel de bronze enferrujado no centro.

PJ (Tordek): Mialee, sua perícia Ouvir é melhor que a minha. Por que você não tenta escutar alguma coisa na porta?

PJ (Mialee): Certo. Eu dou um passo a frente para fazer isso. [*Lança os dados.*] Treze. Consigo escutar algo?

Mestre: Você ouve um gemido abafado — não dá pra definir bem o que é — que aumenta e depois some. A porta tem dobradiças à esquerda e parece que abre na direção de vocês.

PJ (Mialee): Eu ouço um gemido do outro lado. Vamos nos preparar para ação! E, a propósito, eu recuo um pouco...

PJ (Tordek): [*Rindo*] Tudo bem, eu abro a porta enquanto a elfa vai para o fim da fila.

Mestre: Faça um teste de Força.

PJ (Tordek): [Joga] Só consegui 10 no total. Caso não seja suficiente, posso tentar de novo?

Mestre: Não foi o suficiente, mas se você estiver disposto a gastar mais tempo, pode continuar tentando.

PJ (Tordek): [*Para os outros jogadores*] Olha, nós realmente queremos passar por essa porta, certo? [*Eles concordam, então os jogadores se voltam para o Mestre*]. Estou disposto a perder tempo o bastante para 'escolher 20'. Com meu bônus de Força, o resultado é 22.

Mestre: Ah, isso é mais que o suficiente. Depois de alguns minutos, Tordek força a porta emperrada. Imediatamente, uma rajada de ar frio e úmido passa por vocês, apagando a tocha de Jozan!

PJ (Tordek): Eu vejo alguma coisa com a minha Visão no Escuro?

Mestre: Além da porta, há uma sala com paredes rústicas — não blocos de pedra como a sala onde vocês estão. Ela tem uns 8 metros de largura e cerca de 12 metros para o sul. Um pequeno filete d'água corre através da sala, criando um estanque, e carrega uma brisa fria e úmida. Não há nada se movendo lá dentro, mas há alguns barris e baldes velhos jogados no chão.

PJ (Jozan): Eu conjuro *luz* numa pedra, pois nunca vamos conseguir acender a tocha com esse vento.

Mestre: Certo, agora todos podem ver.

PJ (Tordek): Eu olho o teto e o piso para ver se há mais alguma surpresa desagradável.

PJ (Mialee): Eu vou procurar nos baldes e nos barris.

PJ (Lidda): Jozan, traga sua pedra até aqui para vermos o que há nessa piscina.

Mestre: Tordek e Mialee, façam testes de Procurar. Lidda e Jozan, eu quero testes de Observar, pois não é possível "procurar" no lago sem entrar nele, mas pode-se olhar dentro d'água e ver se existe alguma coisa lá dentro. [*Os jogadores obedecem e dizem seus resultados, mas o Mestre*

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

sabe que não há nada para Tordek e Mialee encontrar.] Não há nada preocupante sobre o teto ou o piso e os baldes estão vazios. O lago tem alguns peixes pequenos e brancos que parecem inofensivos — e também não reagem à luz. A piscina parece ter entre 1 e 2 metros de profundidade, mas o fundo é acidentado e cheio de pedras. Jozan, com seu resultado 17 você enxerga algo, que parecia uma formação rochosa no meio do lago; parece um pouco com um esqueleto ou algo assim...

PJ (Jozan): Legal! Mialee, você pode conjurar a sua magia luz para eu jogar essa pedra dentro do lago e dar uma olhada melhor nesse esqueleto? Pode ser algo interessante.

PJ (Mialee): Claro, eu faço isso.

PJ (Jozan): Eu atiro a pedra na água, em direção ao centro da piscina.

Mestre: Sua pedra cai no fundo do lago, iluminando-o. A formação é claramente um esqueleto coberto de lodo — deve estar lá há muitos anos. Sua pedra bate nele, levantando bastante sujeira e desloca o que parece ser um cilindro de mais ou menos 30 cm. A correnteza começa a carregá-lo rapidamente...

PJ (Lidda): Ah, não! Eu pulo na água para pegar — pelo menos vou conseguir enxergar lá embaixo. Melhor ainda, por causa da minha Visão na Penumbra.

Mestre: Hmm. Faça um teste de Natação.

PJ (Lidda): Oh-oh. Eu não tenho essa perícia. Sem treinamento. Eu uso meu bônus de Força, certo? Hum... não tenho isso também. [*Joga*] Ei! Eu consegui um 17 mesmo assim.

Mestre: Vocês estão com muita sorte hoje. Mesmo com a penalidade do peso do equipamento que está usando, você consegue. Lidda, você salta na água e nada até perto do tubo, bem na hora em que a corrente começava a arrastá-lo para fora da sala, no riacho subterrâneo. Você não tem a menor idéia se existe ar para respirar pela passagem escura, pois ela parece totalmente preenchida pela água.

PJ (Lidda): Certo, então eu vou tentar agarrar o tubo.

Mestre: Faça uma jogada de ataque.

Lidda obtém um resultado suficiente para agarrar o tubo. O Mestre lhe informa isso, e ela nada de volta à superfície e sai da piscina com a ajuda dos demais — eles anunciam que irão se aproximar dela para ver o que ela descobriu. O Mestre descreve o cilindro fechado.

PJ (Lidda): Eu seco o tubo um pouco e tento abri-lo.

Mestre: No interior há um pergaminho.

PJ (Tordek): Vamos sair dessa sala e voltar para a câmara de entrada, onde podemos acender as tochas de novo. Provavelmente não vai ser fácil ler o pergaminho ou seja lá o que for com essa corrente de ar. [*Os outros PJs concordam e eles voltam para a primeira sala, fechando a porta atrás deles.*]

Mestre: O tubo velho permitiu a entrada de um pouco de água, porque partes do pergaminho estão borradas e apagadas; mesmo assim, é possível ver um mapa das passagens sob o monastério. Vocês reconhecem a escada por onde desceram e a sala com o lago e os barris. O lado leste está borrado demais e ilegível, mas vocês conseguem reconhecer a passagem sul, que sai da sala onde vocês estão, passa por uma área borrada, e continua numa grande área com desenhos que parecem caixões por todo o perímetro. Isso é tudo que vocês conseguem decifrar.

PJ (Tordek): Vamos para o sul e ver até onde esse mapa nos leva. [*Todos concordam. Tordek acende uma tocha e assume a liderança.*]

Mestre: Vocês atravessam um longo corredor de blocos de pedra, com teto em arco e cerca de 4,5 m de altura. Ele se estende por quase 18 metros e abre-se na parte norte de uma sala com 15 m^2 para quem tiver Visão no Escuro ou Visão na Penumbra. Está completamente vazia e parece não ter saída. O que vocês pretendem fazer?

PJ (Lidda): Esta sala se parece com aquela com o desenho de caixões no mapa?

Mestre: Não. Ela parece ser a parte borrada do mapa.

PJ (Mialee): Eu aposto que tem uma porta secreta aqui. Vamos examinar a parede sul.

O Mestre decide fazer os testes de Procurar em segredo, para que os jogadores não saibam os resultados. Ele sabe que não há nada para encontrar; há uma porta secreta a 3 m do chão, mas ele não quer que eles saibam disso. Não é necessário obter sucesso para descobrir alguns buracos na parede, por isso o Mestre determina aleatoriamente quem irá encontrá-los lançando um d4. Ele também faz um teste de Ouvir para os carniçais do outro lado do corredor secreto. Ele obtém 18, o que significa que eles ouviram os aventureiros batendo nas paredes à procura de partes ocas.

Mestre: A parede parece sólida. No entanto... Tordek, você percebe alguns buracos estranhos nela. São quadrados perfurados na rocha, cada um com mais ou menos 15 cm de largura e a mesma profundidade. Existem quatro — dois pares, a 3 metros de distância entre si; um par está a cerca de 1 metro do chão, o outro está 2 metros acima dele. Você encontra farpas de madeira num deles.

PJ (Jozan): Vamos olhar o mapa de novo.

PJ (Tordek): Enquanto você faz isso, vou checar se existe alguma coisa nos buracos, uma alavanca ou um gancho.

Mestre: [*Fazendo jogadas sem sentido, sabendo que não há alavancas a serem encontradas*] Você não encontra nada desse tipo, Tordek.

PJ (Mialee): A única coisa que eu consigo imaginar é que esses buracos sejam encaixes para algum tipo de construção de madeira...

PJ (Lidda): Claro! Que tal uma rampa ou escada? Qual é a altura do teto desse lugar?

Mestre: Quase oito metros.

PJ (Lidda): Que tal alguém me levantar e deixar eu procurar lá em cima?

PJ (Jozan): Boa idéia. Tordek, você me ajuda a mantê-la suspensa?

PJ (Tordek): Claro.

PJ (Mialee): Enquanto fazem isso, vou ficar de vigia, para me certificar que nenhuma surpresa nos aguarda pela retaguarda.

Mestre: Parece tudo bem, Mialee. Lidda não é pesada, então não será preciso um teste de Força para levantá-la. Mas seria bom um teste para mantê-la firme e deixá-la fazer... o que você vai fazer lá em cima mesmo, Lidda?

PJ (Lidda): Eu vou vasculhar a pedra em busca de alguma marca ou mecanismo de operação evidente.

Mestre: Certo. E aqueles testes de Força, pessoal? Tordek, você é mais forte, então é Jozan quem está lhe ajudando, não o contrário. Se o clérigo conseguir passar num teste de CD 10, adicionará +2 na tentativa de Tordek.

Os resultados dos testes são suficientes e Tordek e Jozan são capazes de sustentar Lidda, então o Mestre faz um teste de Procurar para a ladina. Ela encontra alguma coisa.

Mestre: Lidda, você encontra algumas projeções da pedra que parecem bastante lisas, como se estivessem gastas pelo uso.

PJ (Lidda): Então eu vou tentar mexer em algumas delas. Talvez elas abram uma porta secreta. Eu vou puxar, empurrar, torcer, girar, deslizar...

Mestre: Certo. Uma das projeções do tamanho de um punho afunda, emitindo um rangido. Uma placa de 3 por 3 metros, bem no meio da parede sul, gira para dentro e para a direita.

PJ (Lidda): Eu vou subir na beirada, entrar no vão da porta e tentar encontrar um local para usar minhas ferramentas e amarrar uma corda para ajudar os outros a subir.

Mestre: Você sobe, e está procurando uma fresta ou algo assim onde possa fixar um cravo, certo? Faça um teste de Observar.

Na verdade, o teste de Observar servirá para Lidda perceber os carniçais à espreita na escuridão, mas a halfling não sabe disso (embora o fato do Mestre não ter solicitado um teste de Procurar poderia ter despertado suspeitas num jogador mais experiente).

PJ (Lidda): Opa! Um 7.

Nesse momento o Mestre começa a lançar os dados para o ataque dos carniçais. Os jogadores perguntam o que está acontecendo, porque ele está lançando os dados, mas seu silêncio contribui para ampliar a tensão e o suspense. Os carniçais acertam Lidda com seu toque paralisante.

Mestre: Lidda, faça um teste de resistência de Fortitude.

PJ (Lidda): Ah, não! Por quê? Uma armadilha? [*Lança os dados*] 1? Droga. A nossa sorte acaba aqui.

Mestre: [*Para os demais*] Vocês vêem um braço magro e cinzento atingir a halfling enquanto ela observa o local onde está, 3 metros acima de vocês. Ela solta um gemido abafado e então uma forma sombria a arrasta para o interior do corredor. O que vocês vão fazer?

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

COMO CONDUZIR UMA SESSÃO DE JOGO

Quando tudo estiver preparado e todos sentados ao redor da mesa, será a sua vez. É a sua partida. Eis alguns pontos a serem considerados enquanto estiver na mesa, e antes disso, para tornar o jogo o mais agradável possível.

Normalmente, mas nem sempre, o Mestre é o encarregado de convidar os jogadores para participar da sua aventura. Nesse caso, é sua responsabilidade conhecer e entender cada uma dessas pessoas o suficiente para certificar-se que se darão bem, trabalharão em conjunto e apreciarão a partida.

Muito disso tem a ver com o estilo de jogo. O mais importante é você conhecer o estilo preferido pelos jogadores — para iniciantes ou grupos recém-formados, adquirir esse conhecimento talvez demore um pouco. Reconheça que, embora o Mestre esteja no comando, na verdade a partida pertence a todos — e os jogadores comparecem, uma sessão após a outra, porque acreditam na aptidão do Mestre de lhes proporcionar uma experiência divertida e gratificante.

REGRAS DA MESA

Algo que ajudará a todos, jogadores e mestres, a conviverem melhor será estabelecer um conjunto de regras — elas são pouco relacionadas ao jogo em si, mas determinarão o comportamento para as pessoas ao redor da mesa.

Serão discutidos a seguir alguns dos assuntos que eventualmente surgirão. Seria melhor responder essas perguntas antes de começar uma campanha regular. O Mestre pode decidir sozinho ou junto com seus jogadores.

Jogadores Ausentes: Algumas vezes um jogador regular não consegue comparecer a uma sessão de jogo. O Mestre e o grupo devem decidir o que fazer com seu personagem. Há diversas opções disponíveis:

- Outra pessoa controlará o personagem durante essa sessão (interpretando dois personagens simultaneamente). Essa é a solução mais simples para o Mestre, mas o jogador substituto pode não gostar da tarefa ou o substituído pode ficar insatisfeito com as conseqüências sofridas pelo personagem durante sua ausência.
- O Mestre controlará o personagem, como se ele fosse um PdM. Quase sempre, esta é a melhor solução, exceto quando o acúmulo de tarefas (o PJ e a sessão de jogo) se tornar um fardo muito pesado e prejudicar toda a partida.
- O personagem (assim como o jogador) não pôde participar desta aventura. Isso funciona somente em determinadas situações dentro do jogo, caso faça sentido a ausência do personagem, mas é uma forma conveniente de tirá-lo da ação durante uma partida. A razão ideal para a falta do aventureiro deve lhe permitir retornar imediatamente à ação e com o mínimo de confusão para a aventura, assim que o jogador estiver presente (por exemplo, o personagem pode ter outro compromisso ou simplesmente ficar muito doente e na cama).
- O personagem desaparece do cenário durante essa sessão. Provavelmente, essa é a solução menos plausível, porque prejudica a linha de raciocínio de todos os jogadores.

Compreenda: os jogadores vêm e vão. As pessoas mudam de casa, suas vidas ficam muito atarefadas e alguns jogadores simplesmente se cansam da aventura. Eles vão desistir, mas ao mesmo tempo novos jogadores desejarão entrar na campanha. Certifique-se de manter o grupo num tamanho conveniente para você — uma mesa de jogo deveria ter quatro jogadores (mais o Mestre, um quinto participante). Entretanto, alguns grupos pequenos têm apenas dois e os maiores contam com oito ou mais jogadores. Os grupos muito grandes podem utilizar um assistente para ajudar a administrar as ações dos personagens, arbitragem de regras e os PdMs, evitando que o Mestre fique sobrecarregado. Também é possível fazer uma aventura solo, com apenas um jogador e o Mestre, mas essa será uma experiência de jogo bem diferente (e uma boa forma de resolver missões especiais, como a penitência de um paladino).

Se possível, descubra por quanto tempo os jogadores pretendem participar e peça-lhes para se comprometer a vir regularmente durante esse período.

Como Integrar Novos Jogadores: Quando um novo jogador entra na campanha, seu personagem deve ser incorporado ao jogo. Ao mesmo tempo, o jogador também deve ser integrado ao grupo. Certifique-se que o iniciante conheça as regras da mesa, assim como as regras gerais do jogo.

Convenções dos Dados: Quando alguém faz uma jogada e o dado cai no chão, deve-se lançá-lo novamente ou aceitar o resultado? O que fazer com um dado que pára sobre uma aresta, escorado na quina de um livro? Os jogadores devem fazer os testes apenas quando o Mestre estiver olhando? Não existem respostas certas ou erradas para essas perguntas, mas decidi-las com antecedência evita discussões futuras.

Uso de Livros: É melhor definir com antecedência os outros livros (além do *Livro do Jogador*) que podem ser consultados pelos jogadores durante uma sessão.

Discussões sobre Regras: Provavelmente seria melhor se os jogadores não questionassem as decisões ou as regras que o Mestre estabelecer, não propusessem modificações nas regras ou discutissem outros aspectos do jogo (exceto o que é imediatamente relevante) durante a partida. Esses assuntos devem ser tratados no início ou no final da sessão.

Piadas e Discussões Aleatórias: Sempre surgem coisas engraçadas a dizer, citações de filmes, comentários e outros assuntos durante o jogo, sejam inspiradas nos acontecimentos da aventura ou completamente aleatórios. Decida um limite para si e para seu grupo. Lembre-se que isso é um jogo e as pessoas estão ali para se divertir, mas ao mesmo tempo mantenha o foco nas ações dos personagens, para que a partida não se transforme numa simples conversa fiada.

COMO FAZER ACORDOS COM OS JOGADORES

Dois jogadores desejam o mesmo item mágico. Ambos acham que seu personagem pode usá-lo melhor ou o merece mais por suas ações. Caso não consigam decidir quem ficará com o item, será preciso mediar ou impor uma solução. Pior ainda, um dos jogadores está bravo com outro por algo que ocorreu antes, absolutamente sem relação com o jogo, e agora seu personagem tenta atrapalhar ou mesmo matar o outro aventureiro. O Mestre não deve se omitir e permitir que isso aconteça. É sua função averiguar o problema e ajudar a resolver esse tipo de conflito, como uma espécie de mestre de cerimônias e árbitro simultaneamente. Converse com os jogadores em conjunto ou em particular, fora da partida, e tente resolver a questão. Deixe claro, da maneira mais educada possível, que não deixará discussões arruinarem o jogo para os outros participantes e não tolerará ressentimentos do mundo real afetando a forma como os personagens interagem dentro da campanha.

Se um jogador ficar realmente irritado quando você aplicar uma regra contra ele, seja firme, mas gentil, e diga que está fazendo o melhor possível para ser justo e que ataques de raiva não deveriam atrapalhar a diversão de todos. Resolva o problema fora da partida. Ouça as reclamações, mas lembre-o que o Mestre tem a palavra final; quando ele aceitou participar do jogo, concordou em aceitar suas decisões como Mestre (consulte: Quando Coisas Ruins Acontecem a Bons Personagens, pág. 18).

Algumas vezes, as ações de um jogador podem arruinar a diversão de todos. Um jogador antipático, irresponsável e/ou encrenqueiro tornará a partida insuportável. É possível que outros personagens sejam prejudicados devido às suas ações ou ele insista em interromper o jogo com discussões, acessos de raiva e conversas fora de hora. Em certas ocasiões, ele poderia atrapalhar o jogo de todos chegando

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

atrasado ou simplesmente não comparecendo. Infelizmente, o melhor a fazer é livrar-se desse jogador: não o convide para a próxima sessão. Não tente jogar D&D com alguém que não gostaria de encontrar em qualquer outro evento social.

Quando um jogador domina o jogo e monopoliza o tempo do Mestre com as ações de seu personagem, os demais ficarão insatisfeitos rapidamente. Certifique-se que todos possam tomar suas próprias decisões (jogadores muito impetuosos ou carismáticos muitas vezes tentam ditar as ações das pessoas). Caso um jogador insista em controlar tudo, converse com ele fora da partida e explique-lhe que suas ações estão tornando o jogo menos divertido.

PENSAMENTO "METAJOGO"

Quando um jogador diz: "Tenho certeza que existe uma alavanca no outro lado do fosso que desativa essa armadilha, porque o Mestre nunca criaria um desafio que não pudéssemos superar", você terá um exemplo perfeito do pensamento "metajogo". Quando os jogadores basearem as ações de seus personagens numa lógica advinda apenas do fato de estarem jogando, estarão usando o metajogo. Sempre tente desencorajar esse comportamento, pois ele prejudica a interpretação e estraga o senso de imaginação.

Surpreenda seus jogadores frustrando o metajogo. Por exemplo, suponha que exista uma alavanca do outro lado do fosso; diga-lhes que ela está enferrujada e inútil. Mantenha os jogadores alertas e não permita que adivinhem suas verdadeiras intenções. Peça-lhes para raciocinar como seus personagens, ignorando as previsões em potencial das ações do Mestre. No mundo de jogo, uma armadilha numa masmorra precisa ter algum propósito. Determine as razões do construtor e leve os PJs a descobri-las.

Resumindo, sempre que possível deve-se encorajar os jogadores a empregar a lógica do jogo. Confrontado com a situação acima, uma resposta apropriada de um personagem inteligente seria: "Suponho que haja uma alavanca do outro lado do fosso para desativar a armadilha, porque os gnomos que a construíram deviam ter uma forma de desarmá-la". Isso é realmente maravilhoso — demonstra um raciocínio inteligente e ao mesmo tempo respeita a realidade do mundo do jogo.

COMO CONHECER OS PJs

A maior vantagem do Mestre sobre um profissional que escreve aventuras é a familiaridade com seus jogadores. Você conhece seus gostos, suas reações em potencial, suas capacidades e quais os acontecimentos da campanha no momento. Portanto, quando utilizar uma aventura pronta, será preciso estudá-la e adaptá-la para garantir uma integração apropriada na sua campanha.

Um bom Mestre sempre deve conhecer os seguintes fatos sobre os personagens em seu jogo:

Estatísticas Básicas dos Personagens: Incluem classe, raça, nível, pontos de vida, bônus base de resistência e de ataque, magias e habilidades especiais. O Mestre deve ser capaz de observar os PV, a CA e as qualidades especiais de um monstro e determinar se ele é um desafio adequado. Compare, por exemplo, a Classe de Armadura do monstro com os bônus de ataque dos personagens do grupo, especialmente os guerreiros. Considerando a média dos resultados, seus guerreiros conseguiriam atingir a criatura? Serão necessários resultados muito elevados? (nesse caso, o desafio será maior). É necessário um resultado natural igual a 20? (se for preciso, o desafio certamente é alto demais).

Examine o bônus de ataque do monstro e a quantidade de dano causada. Compare essas informações com a CA e os Pontos de Vida dos personagens — a criatura será capaz de acertar ou ferir gravemente os aventureiros? Ela certamente matará um deles? Quando o bônus de ataque do monstro, somado a um resultado médio no d20, igualar ou superar a CA do personagem e o dano médio causado superar seu total de pontos de vida, o monstro certamente irá matá-lo. Analisando a CD dos testes de resistência contra os ataques especiais do monstro, os personagens têm alguma chance de obter sucesso?

Esse tipo de perguntas e análises permite avaliar os monstros, encontros e aventuras e determinar se eles são apropriados ao grupo. A indicação do Nível de Desafio ajudará, mas ninguém conhece seu grupo de personagens como você. Consulte o Capítulo 3: Aventuras para obter mais detalhes sobre Níveis de Desafio.

Mantenha sempre um registro atualizado de todos os personagens, suas habilidades, magias, Pontos de Vida, CA, etc. Uma forma de fazê-lo é solicitar que os jogadores lhe entreguem uma cópia de suas planilhas sempre que progredirem um nível. Esta informação é útil para equilibrar os encontros, monitorar a perda de pontos de vida e o uso das magias durante a partida. Também será útil caso um jogador falte, permitindo que o Mestre simplesmente entregue a planilha para o responsável pelo personagem durante a sessão.

Preferências e Aversões dos Jogadores: Alguns grupos odeiam intrigas políticas e as evitam ou ignoram, preferindo entrar numa masmorra. Outros provavelmente fugiriam de uma situação de combate realmente desafiadora. Alguns preferem aventuras com devoradores de mentes e psiquismo, outros detestam. O Mestre será o melhor avaliador desses aspectos, mas precisa conhecer as preferências dos jogadores e o que é capaz de animá-los — se eles vão aceitar ou apreciar determinado encontro ou aventura.

Por exemplo, um Mestre pode descobrir que a "febre do ouro" é a motivação principal dos PJs em seu grupo. Desse modo, para conseguir envolvê-los na aventura que criou (ou adquiriu) será necessário haver algum tesouro envolvido e os PJs devem saber disso com antecedência. No entanto, outro grupo de jogadores poderia se interessar por atos heróicos, não se importando com a riqueza — mas, se ouvirem que o ducado está em perigo devido a um mago controlador de tempestades, estarão dispostos a impedi-lo.

Existem situações capazes de frustrar um Mestre: os jogadores ignoram ou mesmo rejeitam conscientemente as dicas e ganchos criados para levar os aventureiros a uma missão. Ninguém gosta de ver sua aventura ignorada; portanto, conheça os interesses e motivações do grupo e será fácil evitar essa possibilidade desanimadora.

O Que Está Acontecendo na Campanha: Uma vez que está administrando os acontecimentos do jogo, o Mestre deve registrar todos os eventos relevantes. É importante saber sempre o que os personagens estão fazendo e ter uma noção de seus planos. Se os PJs querem abandonar uma região e partir para as montanhas para reencontrar um antigo mentor, será necessário pensar nisso ao preparar a aventura e planejar as sessões subseqüentes.

Registre tudo o que estiver acontecendo na partida. Um calendário pode ajudá-lo a se lembrar de quando os eventos ocorreram em relação aos outros (o que é especialmente útil para monitorar as atividades de vilões insistentes). Acima de tudo, certifique-se de controlar minuciosamente os nomes dos PdMs (em especial aqueles improvisados durante o jogo), para que o nome do rei não seja alterado inadvertidamente a cada partida. E, é óbvio, o Mestre deve se lembrar das conquistas materiais dos PJs, onde eles estiveram, os inimigos que fizeram e assim por diante.

CONHECENDO A AVENTURA E OUTROS MATERIAIS

O Mestre conduz o jogo, portanto deve saber tudo. Bem, talvez não tudo, mas certamente o suficiente para manter a ação em movimento. Caso saiba que os PJs desejam ir para as montanhas, seria útil aprender com alguma antecedência quais os efeitos de uma viagem dessa sobre o deslocamento, o que significa estar numa montanha (talvez pesquisando em uma enciclopédia ou livro de viagem) e outras considerações (equipamento de alpinismo, encontros de montanha, etc). Se tiver a oportunidade de escalar de verdade, ou se já fez isso antes, melhor ainda. Nada como a experiência pessoal para acrescentar realismo às descrições.

O mais importante é preparar-se ao máximo para a aventura. Será necessário determinar quais eventos ocorrerão e onde, desenhar um mapa da região (tanto em larga escala quanto os locais específicos dos encontros), quais os objetos existentes em determinado local, como os PdMs da aventura reagirão aos PJs e a resolução provável desses eventos (como uma conversa ou luta).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Quando conduzir uma aventura pronta, essa preparação significará ler cuidadosamente o material e fazer as anotações necessárias. Pontos úteis a se destacar incluem os seguintes:

- O número das páginas dos livros básicos para obter as regras imprescindíveis durante um determinado encontro.
- As mudanças necessárias para adequar a aventura à sua campanha.
- As alterações desejáveis para satisfazer seu gosto ou o gosto de seus jogadores.
- As ações pré-determinadas dos PdMs durante um encontro (emboscadas, discursos dos moribundos, seqüência das magias, etc).
- Lembretes sobre as regras, estrutura da aventura, eventos que possam ocorrer (como testes de encontros aleatórios) ou as conseqüências de certas ações.

Se estiver criando sua própria aventura, os preparativos (obviamente) exigem mais tempo. Esse processo pode incluir os seguintes elementos:

- Os mapas da região (de larga escala) e de áreas menores e específicas onde os encontros provavelmente ocorrerão. Eles podem ser simples e rascunhados ou tão detalhados quanto desejado.
- A legenda do mapa ou mapas, detalhando as áreas selecionadas e o seu conteúdo, incluindo inimigos, aliados, tesouros, armadilhas, situações ambientais possivelmente as descrições para a visão, audição, olfato e tato dos PJs quando entram no local.
- Uma lista dos PdMs, incluindo suas estatísticas e anotações sobre suas possíveis reações.
- Marcadores nos livros básicos (ou anotações indicando as páginas) para as regras que devem ser consultadas.
- Anotações gerais sobre a história ou a trama da aventura, caso seja muito complexa.
- As estatísticas de novos monstros que serão incluídos na partida.

Esta preparação significa bastante trabalho, mas nem sempre será preciso resmas de anotações para jogar. Nem todos os Mestres gostam de preparar anotações com antecedência. Alguns acham mais divertido improvisar. Muitas vezes, um Mestre até gostaria de estar mais preparado, mas simplesmente não há tempo. Descubra o estilo mais adequado ao seu gosto.

CONHECENDO AS REGRAS

Se você sabe que as regras de combate aéreo serão usadas na cena da batalha em que os PJs estarão montados em grifos e enfrentando gárgulas, reveja-as antes do jogo. Quando as regras pouco utilizadas são essenciais no decorrer da aventura, consultar os detalhes durante a partida atrasa seu andamento. Mas sempre é uma boa idéia conferir também as regras mais usadas — como as descrições de magias que os PdMs ou PJs prepararam ou até mesmo o sistema básico de combate.

Quando um jogador tiver dúvidas em relação às regras, o Mestre deve fazer o melhor possível para esclarecê-las. O domínio das regras é uma das razões que conferem o título de árbitro aos Mestres.

Não importa o quanto você conheça o sistema, um jogador pode se lembrar de algo que não havia lhe ocorrido. Felizmente, a maioria dos jogadores não disputará com o Mestre quem conhece melhor as regras. Quando alguém na mesa corrigi-lo ou acrescentar uma informação desconhecida, agradeça pela ajuda. Quando as pessoas cooperam para tornar o jogo melhor, todos se beneficiam.

COMO MANTER O EQUILÍBRIO DA PARTIDA

Várias pessoas discutem sobre o equilíbrio do jogo, rotulando as regras prediletas como equilibradas e as demais como desequilibradas. Mas o que esse termo realmente significa? O objetivo principal do equilíbrio é assegurar que as escolhas dos personagens sejam relativamente as mesmas. Numa partida equilibrada, nenhum personagem domina os outros em função de um único aspecto (raça, classe, perícia, talento, magia, item mágico, etc.). Também significa que os personagens não serão poderosos demais para as ameaças que enfrentam, nem serão sobrepujados facilmente.

Os dois fatores que determinam o equilíbrio do jogo são discutidos a seguir:

Controle do Mestre: Um Mestre que observa cuidadosamente todos os aspectos do jogo para evitar que algo saia de seu controle ajuda a manter o equilíbrio. Os PdMs e PJs, as vitórias e as derrotas, as recompensas e problemas, os tesouros encontrados e o dinheiro gasto — todos esses fatores devem ser monitorados para manter a ordem. Nenhum personagem deve se tornar significativamente superior aos outros. Caso isso aconteça, os demais devem ter a oportunidade de alcançá-lo em pouco tempo. O grupo de personagens não deve se tornar poderoso demais, senão os desafios serão apenas incômodos triviais. Eles também não devem ser constantemente massacrados por qualquer criatura. Não é muito divertido perder sempre, mas ganhar sempre se torna enjoativo bem rápido (esses tipos de jogos são conhecidos respectivamente como "masmorras assassinas" e "minas de ouro"). Quando um desequilíbrio temporário acontecer, é mais fácil consertá-lo alterando os desafios do que mudando alguma coisa nos PJs, como seus poderes ou equipamentos. Ninguém gosta de ganhar alguma coisa (uma nova espada mágica, por exemplo) e depois perdê-la por ser poderosa demais.

Confiança Jogador — Mestre: Os jogadores devem confiar no Mestre. Essa confiança precisa ser adquirida aos poucos, através do uso consistente das regras, imparcialidade (ou seja, não favorecer um jogador em detrimento do outro) e deixando transparecer que não haverá vingança contra os participantes ou seus personagens. Se os jogadores confiam no Mestre — e através dele, no sistema de regras — reconhecerão qualquer coisa inserida no cenário como algo cuidadosamente planejado. Quando o Mestre ajusta uma situação, os jogadores devem aceitar que houve um bom motivo, não ficar questionando ou tentando adivinhar as razões. Dessa forma, os jogadores podem se concentrar em interpretar seus personagens, obter sucesso na aventura e se divertir, pressupondo que o Mestre será justo e realista. Também terão certeza que ele fará o possível para permitir que desfrutem da interpretação dos seus personagens, que tenham a possibilidade de obter sucesso e que se divirtam o máximo possível. Quando esse nível de confiança for alcançado, o Mestre ficará muito mais à vontade para acrescentar ou modificar as regras, pois não terá que se preocupar com protestos ou críticas de seus jogadores a cada decisão.

Como Lidar com Personagens Desequilibrados

Apesar de toda a preparação, às vezes coisas inesperadas acontecem. Os personagens podem derrotar um vilão, as expectativas do inimigo (e do Mestre) sobre um plano infalível de fuga e adquirindo uma *espada vorpal* que nunca deveria ter caído em suas mãos. Os PJs, encarregados de devolver um artefato ao seu legítimo dono, poderiam simplesmente decidir ficar com ele. Ou, ainda mais provável, a combinação de um item recém-adquirido com um item, uma magia ou um poder existente do personagem provocará um desequilíbrio completamente inesperado.

Quando se comete um engano desses, e os personagens se tornam poderosos demais, nem tudo está perdido. Na verdade, seria fácil aumentar os desafios que esse herói enfrentará, de forma a não transformar os encontros em simples passeios. Contudo, essa solução do problema pode não ser satisfatória, apenas tornando os novos encontros muito mais difíceis para os demais PJs. Ao mesmo tempo, como já mencionamos, nunca é divertido perder uma nova característica do seu personagem (uma nova magia, item ou poder) porque ele desequilibra o jogo. Do ponto de vista do jogador, a culpa não foi dele.

O Mestre tem duas opções:

Resolver o Problema "Dentro do Jogo": "Dentro do jogo" é um termo usado para descrever os acontecimentos da história criada durante a partida de RPG. Por exemplo, suponha que um PJ se torne demasiadamente poderoso ao usar a magia *desejo* e adquirir a habilidade de conjurar todas as suas magias preparadas duas vezes por dia (é impossível conseguir esse efeito usando *desejo*, mas às vezes os Mestres se enganam). Uma solução plausível dentro do jogo seria

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

fazer com que um clérigo inimigo utilizasse *milagre* para se apoderar dessa nova habilidade. Não importa sua decisão, faça o possível para não tornar óbvio que, na verdade, a situação é somente um artifício para equilibrar a campanha. Pelo contrário, tente fazê-la parecer parte da aventura (caso não consiga, os jogadores indignados ficarão bem furiosos).

Resolver o Problema "Fora do Jogo": "Fora do Jogo" significa algo que acontece no mundo real, mas que tem um impacto no próprio jogo. Uma solução fora do jogo para o problema descrito no último parágrafo seria conversar com o jogador em particular e explicar que a partida está desequilibrada em função do seu personagem — a situação precisa mudar ou a campanha será arruinada. Uma pessoa racional vai se dar conta da importância da continuidade do jogo e vai lhe ajudar, seja dentro do jogo (talvez doando um item poderoso demais a um PdM apropriado) ou fora dele (talvez apagando o poder ou o item exagerado da planilha do personagem e fingindo que ele nunca esteve ali). Mas esteja avisado de que alguns jogadores podem não gostar desse nível de intromissão de sua parte e negar-se a desistir de uma habilidade ou item que seu personagem "mereceu". Mesmo que não digam isso abertamente, eles podem se ressentir pela perda. Pior ainda, após uma discussão desse tipo, pareceria óbvio e artificial tentar equilibrar as coisas dentro do jogo. Ninguém disse que ser o Mestre seria fácil.

COMO ALTERAR AS REGRAS

Além de apenas arbitrar, muitas vezes o Mestre desejará fazer alterações nas regras. Não há problema nisso, mas essas modificações podem ser um desafio para os inexperientes.

Alterando o Funcionamento do Jogo

Cada regra do *Livro do Jogador* foi escrita por uma razão. Isso não significa que o Mestre não possa alterá-las para a sua campanha. Talvez os participantes não gostem das regras de Iniciativa ou o Mestre considere o sistema de aprendizado de novas magias muito limitado. As regras criadas exclusivamente para sua partida são chamadas de 'regras da casa'. Considerando a criatividade dos jogadores, praticamente todas as campanhas desenvolvem regras internas.

A habilidade de alterar a mecânica do jogo conforme sua vontade é um aspecto fundamental aos jogos de RPG, pois proporciona diretrizes para o Mestre e seus jogadores criarem uma campanha. Ainda assim, mudar o sistema de regras não deve ser tratado levianamente. Enquanto o *Livro do Jogador* apresenta as regras, o *Livro do Mestre* as discute e explica, demonstrando a razão de sua existência. Leia atentamente essas explicações e considere as conseqüências das mudanças efetuadas.

Considere as seguintes perguntas quando quiser alterar uma regra:

- Por que eu estou mudando essa regra?
- Estou realmente certo do funcionamento da regra que estou querendo alterar?
- Considerei a razão da existência da regra originalmente?
- Como a mudança vai se refletir nas outras regras e situações?
- A mudança vai beneficiar alguma classe, raça, perícia ou talento mais do que outra?
- Em geral, essa mudança vai agradar aos jogadores? (Se a resposta for "sim", assegure-se de que a mudança não vai causar desequilíbrios. Se for "não", certifique-se de que vale a pena).

Geralmente, os participantes gostam de ajudar a reformular as regras. Isso é bom, pois o jogo visa o divertimento de todos e os jogadores criativos podem auxiliar a aperfeiçoar a mecânica. Seja receptivo às suas preocupações sobre os mecanismos do sistema, mas ao mesmo tempo esteja alerta com as tentativas (intencionais ou não) de alterar as regras em benefício próprio. O sistema D&D é flexível, mas também foi elaborado para ser um conjunto de regras equilibrado. Os jogadores sempre desejarão que as regras funcionem a seu favor, mas se não houver nenhum desafio para os personagens, o jogo se tornará chato. Resista à tentação de mudar alguma coisa somente para agradá-los e assegure-se que as mudanças trarão um aprimoramento genuíno para todos os participantes da campanha.

ADIÇÕES AO JOGO

Como Mestre, é sua prerrogativa criar suas próprias magias, itens mágicos, raças e monstros. Sua campanha pode realmente precisar de uma magia que transforme os inimigos em cristal ou de um monstro com dezenas de tentáculos que drenam o calor dos seres vivos. Acrescentar novas raças, monstros e itens mágicos pode ser uma experiência divertida e gratificante.

Por outro lado, esses acréscimos são capazes de destruir a estabilidade do jogo. Conforme discutido anteriormente, manter o equilíbrio da partida é uma responsabilidade importante do Mestre. A maioria dos fatores destrutivos é, na verdade, uma conseqüência da criação precipitada e mal planejada. Tenha cuidado para não ser vítima dessa armadilha.

A maneira mais fácil de analisar o equilíbrio de uma nova perícia, talento, magia ou outra característica é se perguntar: "Caso a acrescente, será tão poderosa que todos a desejarão?" Ao mesmo tempo, indague-se "Será algo tão limitado que não interessará a ninguém?". Lembre-se: é muito mais fácil e tentador criar algo muito bom do que algo apenas medianamente bom. Esteja atento.

Enganos

Um item mágico que permite aos personagens atravessar paredes sem dificuldades, fornecendo acesso fácil a todos os tipos de lugares difíceis e vigiados (que deveriam exigir algum esforço) é um engano. Uma magia de 4º nível capaz de matar diversos adversários, sem direito a um teste de resistência, é um engano. Uma raça sem ajuste de nível que tenha +4 de Força e +4 de Destreza certamente é um engano.

Geralmente, os erros que ameaçam uma campanha são aparentemente inofensivos a princípio. Uma magia de 1º nível capaz de criar uma rajada de vento e derrubar um adversário parecerá equilibrada — até um jogador esperto começar a usá-la para empurrar inimigos poderosos da beirada de precipícios. Por outro lado, será muito óbvio que não se deve colocar um *cajado da desintegração* de uso ilimitado ao alcance dos jogadores, nem jamais ter permitido que os jogadores o convencessem que o jogo ficaria mais divertido se o dano de todos os sucessos decisivos fosse multiplicado por cinco.

Quando as coisas se desequilibrarem, será preciso consertá-las dentro e/ou fora do jogo, dependendo da situação e da personalidade dos jogadores envolvidos. De preferência, tente resolver os problemas com as habilidades ou itens dos personagens dentro do jogo. As mudanças nas regras só podem ser solucionadas fora do jogo. No entanto, muitas vezes é melhor admitir seu engano e consertá-lo para manter o jogo divertido, equilibrado e agradável. Quanto mais racional o Mestre for, maior será a chance dos jogadores serem compreensivos.

PREPARANDO O PALCO

Vale a pena repetir: depois que o jogo começar, tudo depende do Mestre. Os jogadores provavelmente vão seguir seu exemplo e comportamento nas próprias ações e reações. Se você conduzir o jogo com seriedade, essa atitude será quase certa nos jogadores. Se deixar transparecer um tom relaxado e informal, eles irão fazer algumas brincadeiras e comentários paralelos. O jogo transcorrerá da maneira que o Mestre desejar.

Recapitulação

"No último jogo, vocês acabaram de encontrar a entrada do covil de um basilisco e descobriram uma tribo de goblins que vivia nas imediações — aparentemente, eles adoram a criatura como um deus. Vocês estão no quinto dia de viagem através da Floresta Thangrat; Mialle, a maga, havia sofrido um ferimento sério enquanto lutava com os primeiros batedores inimigos. Krusk queria partir diretamente para o vilarejo e enfrentar os goblins, mas os demais o convenceram a encontrar um local adequado e levantar um acampamento seguro. No entanto, vocês ouviram vários ruídos, indicando que os

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

goblins estavam se preparando para um combate. Agora, conforme o sol se põe além das montanhas distantes, parece que o basilisco está saindo de sua toca. O que vocês vão fazer?"

No meio de uma campanha em andamento, recapitular as atividades da última sessão (ou das últimas) no início de um novo jogo quase sempre ajuda a estabelecer o clima e recordar os últimos acontecimentos. Pode ser frustrante para o Mestre (e também para os jogadores) quando os personagens continuam fazendo as mesmas coisas enquanto se passaram vários dias na vida real. Os jogadores podem esquecer detalhes importantes, que afetariam suas decisões se não tiverem esses lembretes.

Naturalmente, para impedir que você também esqueça, será preciso manter anotações dos eventos. Uma boa idéia é resumir em algumas frases todo o final da última aventura, deixando-as num local de fácil acesso para o início da próxima sessão. Entre as sessões, o Mestre pensa e trabalha mais na aventura do que seus jogadores, portanto sua memória relacionada aos eventos dela é mais exata. Chegará um momento quando será impossível esquecer os acontecimentos das sessões anteriores, especialmente se as aventuras atuais foram construídas a partir desses eventos.

USANDO MINIATURAS

É possível utilizar miniaturas de metal ou plástico para representar os personagens, monstros e cenários durante o jogo. Elas podem ser colocadas sobre uma folha quadriculada para determinar as distâncias, o movimento tático, a linha de visão e a área de efeito das magias. Este livro inclui um pôster contendo um exemplo de masmorra de um lado e um mapa quadriculado de 2,5 cm do outro. Para uso freqüente, uma folha quadriculada e plastificada sobre a qual é possível escrever com canetas hidrográficas seria bastante útil. Esse tipo de material pode até ser encontrado nas mesmas lojas onde se vendem os dados.

Mesmo sem papel quadriculado, é possível posicionar as miniaturas para demonstrar a ordem de marcha e a posição relativa dos personagens ou usar uma fita métrica e a escala de 1 cm = 1 m para determinar as distâncias com precisão. Algumas vezes, o posicionamento no combate pode significar a diferença entre a vida ou a morte e as miniaturas (juntamente com outros objetos adequados para representar aspectos do terreno ou a mobília da masmorra) ajudam os participantes a concordar sobre a posição de personagens, criaturas e objetos significativos.

Com um pouco de pesquisa, um jogador normalmente conseguirá encontrar uma miniatura que se parece com o personagem que ele interpreta e talvez com a mesma postura que ele imagina.

MAPAS

Se um dos jogadores estiver desenhando um mapa conforme os personagens exploram um lugar, seja paciente. Descreva o local tão detalhadamente quanto necessário, incluindo as dimensões das salas. Para tornar as coisas mais fáceis, o Mestre pode desenhar a forma e o tamanho da sala numa folha de papel quadriculada. Se precisar, repita as descrições, incluindo tudo que os personagens estariam enxergando (levando em conta a iluminação e a capacidade visual de cada um) ou estimariam com alguma exatidão (como a distância até a parede de uma caverna).

Obviamente, quando os PJs estiverem perdidos em uma masmorra ou caminhando através de neblina, o ponto principal da situação é que eles não sabem onde estão (ou para onde estão rumando). Nesses casos, não se preocupe em ajudar o cartógrafo. Se eles estiverem percorrendo um labirinto e escolherem o caminho errado, pode ser muito divertido quando passarem pelo mesmo lugar novamente.

ACERTE O RITMO

O ritmo do jogo determina quanto tempo é gasto em cada atividade ou ação executada pelos personagens. Cada jogador prefere um ritmo diferente. Alguns guardam todas as moedas de cobre que encontram, outros decidem que não vale a pena perder tempo com isso. Alguns interpretam todos os encontros, enquanto outros preferem ir direto para a "parte boa": combates e outras formas de ação.

Faça o melhor possível para agradar o grupo, mas acima de tudo, apenas mantenha as coisas em movimento. Não é necessário interpretar todos os períodos de descanso, renovação de suprimentos ou execução de atividades diárias, a menos que os jogadores queiram fazê-lo. Algumas vezes, esse nível de detalhamento é uma oportunidade para desenvolver os personagens, mas na maior parte do tempo não tem muita importância.

Se possível, determine com antecedência quanto tempo vai durar uma partida. Isso permite saber quanto tempo de jogo ainda resta e estabelecer um ritmo apropriado. Uma sessão sempre deve ser finalizada num momento adequado (consulte Fim da Sessão, adiante). Entre três e quatro horas bastam para uma boa tarde de jogo. Algumas pessoas preferem sessões maiores, geralmente nos finais de semana. Mesmo se você costuma jogar em períodos curtos, algumas vezes será divertido fazer longas "maratonas".

Como Consultar as Regras

Tente consultar as regras o mínimo possível durante a partida. Embora os livros básicos existam para ajudá-lo, folheá-los constantemente tornará o ritmo muito lento. Consulte somente o necessário (e coloque marcadores nas páginas com regras que serão usadas novamente), mas tente decorar as regras sempre que possível. É possível que você se engane de vez em quando, mas a partida manterá o ritmo.

Perguntas

Não hesite em parar e consultar seus jogadores sobre temas importantes. Se os jogadores parecem entediados, pergunte se preferem que você aumente o ritmo ou faça uma pausa. Caso não esteja certo sobre seus desejos numa dada situação, pergunte.

Equipamento para Conduzir um Jogo

Os seguintes itens existem para melhorar seu jogo. Contudo, nem todos gostam deles:

Escudo do Mestre: É uma divisória de cartolina (disponível em lojas especializadas) que pode ser colocada sobre a mesa entre o Mestre e os jogadores. Ela possui diversas tabelas e lembretes úteis para aumentar a velocidade do jogo. Também é possível prender anotações nela, para que você possa vê-las, mas os jogadores não. Atrás do escudo, o Mestre pode abrir seus mapas e suas notas, e lançar os dados sem que os jogadores saibam o resultado. O único inconveniente é que o escudo cria uma barreira entre o Mestre e seus jogadores, o que pode causar algum distanciamento. Os Mestres que desejam ter as informações do escudo à mão, mas não apreciam ficar separados dos jogadores, deitam o escudo sobre a mesa, escondendo suas anotações sob ele.

Marcadores: Caso não haja miniaturas disponíveis para todos os personagens e criaturas que os aventureiros encontram, é possível usar qualquer tipo de marcador para representar os heróis e os monstros: cartões impressos com ilustrações das criaturas, fichas de pôquer, peças de jogos, moedas, pedaços de papel — o que você desejar.

Computadores: Com um computador à mesa (ou próximo dela, mas sem que os jogadores possam ver a tela) é possível manter todos as suas anotações e mapas em arquivos digitais que podem ser facilmente acessados durante o jogo. Existem programas especiais para administrar PdMs, PJs, monstros, tesouros e outros tipos de informação. Alguns determinam encontros aleatórios, criam personagens, e geram números aleatórios. Entretanto, nem todos os grupos gostam de computadores, devido à tendência da máquina desviar a atenção que o Mestre deveria dispensar aos jogadores e à partida. Caso você esteja olhando mais para a tela do que para os seus jogadores, abandone a máquina durante a sessão e restrinja seu uso apenas à preparação do jogo, entre as partidas.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Intervalos

Quando um demorado encontro de combate ou uma cena cheia de tensão terminar, faça um intervalo. Especialmente durante sessões longas, estabeleça algumas pausas para alimentação, idas ao banheiro ou apenas para um pequeno relaxamento. Durante esse período, seu raciocínio poderá descansar por alguns minutos ou começar a se preparar para o encontro seguinte.

COMO LIDAR COM AS AÇÕES DOS PJs

O ponto mais importante a se lembrar com relação às ações dos jogadores durante uma aventura é que cada um controla seu próprio personagem. Não obrigue um personagem a executar uma ação específica (a menos que ele esteja sob o efeito de uma magia; veja adiante). Jamais diga a um jogador as emoções que o seu personagem expressa. Mesmo se um PdM com Carisma elevado tentar persuadi-lo, uma simples jogada dos dados não deve ser suficiente para forçá-lo a realizar qualquer tarefa. Algumas regras do jogo se aplicam especificamente aos PdMs e excluem os PJs — a mais importante é a regra de Atitudes dos PdMs (consulte Atitudes dos PdMs, e a habilidade Diplomacia, na página 74 do *Livro do Jogador*). Essas regras nunca devem ser usadas para permitir que um PdM modifique a impressão que um PJ terá sobre ele. Ao interpretar um PdM, sinta-se a vontade para elogiar, despistar, enganar, adular ou difamar um personagem, mas não utilize sua autoridade como Mestre para controlar as suas ações.

Compulsão Mágica

Sua responsabilidade em relação às ações dos PJs é alterada quando um deles se torna alvo de um efeito capaz de submetê-lo ao controle de um monstro ou PdM (como a magia *enfeitiçar pessoa* ou a habilidade de dominação de um vampiro). A partir desse momento, o personagem será compelido a cumprir a vontade de seu controlador — representado pelo Mestre.

Muitas vezes, esse tipo de situação se torna uma faca de dois gumes: por exemplo, se um mago PdM conjura *enfeitiçar pessoa* sobre um PJ, o que você (interpretando o mago) ordenará que ele faça? De acordo com a descrição da magia no *Livro do Jogador*, é possível dar ordens ao personagem, mas é necessário um teste resistido de Carisma para convencê-lo a realizar algo contra sua natureza. Quem decide o que o PJ "não faria normalmente" — o Mestre ou o jogador?

A resposta a essa pergunta dificilmente pode ser determinada com clareza; às vezes, será necessário que você e o jogador entrem num acordo sobre as ações plausíveis para o personagem em uma situação como essa. Este é um dos momentos do jogo em que o Mestre não deve tomar as decisões sozinho — converse rapidamente com o jogador do PJ e, supondo que ambos sejam sensatos sobre o comportamento do aventureiro, não será difícil definir o efeito da magia.

Os aventureiros planejam cuidadosamente a próxima aventura

Conforme a história da aventura indica, cada monstro ou PdM que assume o controle sobre um personagem terá motivações e objetivos que fornecerão ao Mestre uma idéia sobre as ordens em potencial a serem proferidas. Algumas vezes, a resposta dos personagens a essa ordem (ou sua oportunidade para executar um teste resistido de Carisma) será determinada com facilidade; outras vezes, pode ser necessário chegar a um acordo com o jogador como discutido acima.

COMO LIDAR COM AS AÇÕES DOS PdMs

Normalmente, os PdMs devem obedecer às mesmas regras que os PJs. Ocasionalmente, será preciso permitir exceções (consulte As Trapaças do Mestre e a Percepção dos Jogadores, a seguir), mas em geral os PdMs devem viver e morrer — obter êxitos e fracassos — de acordo com o resultado dos dados, exatamente como os PJs.

Seja tão rápido — ou mais rápido — para decidir as ações dos PdMs em seus turnos quanto os jogadores decidem as ações dos PJs. Para manter o ritmo, prepare com antecedência a reação de cada PdM (como o Mestre sabe de antemão a existência de um encontro, é mais fácil se preparar melhor que os jogadores). Defina e anote as estratégias dos PdMs ao lado de suas estatísticas de jogo.

Mesmo assim, os PdMs também têm sentimentos. Não deixe óbvio para os jogadores que um personagem em particular é "apenas um PdM", implicando sua importância reduzida em comparação aos PJs. Isso até pode ser verdade, mas não deve *parecer* verdade. Para garantir verossimilhança ao mundo de jogo, as pessoas que vivem nele devem parecer reais.

DESCREVENDO A AÇÃO

Os jogadores dependem totalmente do Mestre. Se ele descrever algo de forma incompleta ou sem detalhes, os jogadores não conseguirão entender o que está acontecendo no mundo do jogo. Embora isso seja importante a qualquer momento durante a condução do jogo, nos combates a descrição se torna crucial.

Suas descrições de cada ação, da localização dos objetos e participantes importantes e o ambiente geral são essenciais para a capacidade dos jogadores tomarem decisões inteligentes para seus personagens. Por isso, é necessário esclarecer todos os elementos. Permita que os jogadores façam perguntas e responda-as com a maior exatidão possível. Indique cada personagem especificamente. Se o Mestre chama um PdM de "aquele cara", os jogadores não vão entender a quem ele está se referindo. Se um monstro estiver atacando, descreva seus chifres, seus dentes ou suas garras para que os jogadores compreendam o que o oponente está fazendo.

Se os jogadores aparentemente não entenderam algo que você descreveu, repita. Muitas vezes, informações importantes são perdidas entre várias descrições. Não hesite em repetir que o fosso emana calor ou que a cada vez que o dragonado se move, o chão treme e a poeira se ergue do chão. O pior que pode acontecer é os jogadores se lembrarem da importância dessas afirmações e reagir adequadamente.

Quando um personagem se move, acrescente informações do cenário. Diga: "A mantícora se afasta da abertura na parede, que exala um odor desagradável", ou "o bárbaro aproxima-se ainda mais do poço", ou "o estrangulador desliza lentamente pelo piso irregular". Quando um personagem utiliza um objeto, descreva-o. "O guerreiro avança com um golpe de sua adaga de lâmina curva" soa bem melhor que "ele causa 3 pontos de dano".

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

O tom de suas descrições controla o ritmo de um encontro e o clima que ele projeta sobre o grupo. Se o Mestre falar depressa intencionalmente, ele acrescentará intensidade à ação. Se a entonação for frenética, o clima da cena será urgente e desesperado.

Quase sempre, será interessante adicionar um pouco de mímica às suas descrições. Se o oponente de um PJ ergue sua espada larga acima da cabeça para golpeá-lo, levante as mãos como se estivesse segurando o cabo da arma. Quando alguém sofre um ferimento grave em combate, encolha-se com uma expressão de dor. Se os PJs estiverem enfrentando um gigante, levante-se quando ele age, olhando de cima para baixo para os jogadores.

Freqüentemente, é difícil evitar as frases "Você errou. Ele acertou. Você sofre 12 pontos de dano". De vez em quando, não há problemas. Descrições verbais longas podem se tornar enfadonhas para formular e ouvir, e os efeitos mecânicos são mais importantes no jogo. Entretanto, essa deve ser a exceção, não a regra. Na maioria das vezes, a melhor descrição seria "ele se esquiva e golpeia com sua espada, infligindo 12 pontos de dano". Em geral, é melhor descrever o dano sendo infligido em vez de sofrido. "As garras dilaceram seu corpo, causando 8 pontos de dano" implica uma alegoria interessante, mas "você sofre 8 pontos de dano" não tem muito significado.

Lembre-se também que um ataque que não inflige dano nem sempre significa um golpe fracassado no sentido literal. Os personagens que utilizem armaduras pesadas são atingidos com freqüência, mas são protegidos pelo equipamento. Se você disser "A espada curta do inimigo é desviada por sua armadura de batalha", estará descrevendo a ação de forma apropriada e ainda fazendo com que o jogador valorize sua decisão de gastar mais dinheiro com uma armadura melhor.

AÇÕES DOS PdMs

Quando um PdM executa uma ação de combate, os jogadores às vezes precisam de uma dica sobre o que está acontecendo — tanto na realidade ficcional do jogo quanto em termos de sua mecânica. Isso significa que quando alguém do povo-lagarto, armado com uma besta, prepara uma ação para vigiar a área diante de uma porta, os jogadores devem ter a certeza que se passarem pelo batente, a criatura irá disparar.

É necessário pensar como as diversas ações seriam vistas enquanto acontecem. Se vocês estivessem assistindo ao combate em um filme, o que enxergariam quando um personagem conjura uma magia ou faz algo que ninguém jamais seria capaz de executar de verdade? Seja dramático, e descreva a ação com detalhes, mas evite exageros, pois isso reduziria o ritmo da ação. Também se preocupe com a coerência, porque suas palavras não são somente descrições, mas indicações que os jogadores utilizarão para tomar decisões. Se na última vez que alguém utilizou a ação prestar ajuda, ela foi descrita como "perturbação" ou "incômodo", use as mesmas palavras. Logo, isso fará com que os jogadores ouçam sua descrição e digam "ei, o mago deve estar conjurando uma magia", e você terá cumprido seu papel — eles assimilaram sua forma de descrever o uso de magias. Isso não só permite que eles tomem as decisões corretas com base nas suas descrições, mas também adiciona credibilidade ao mundo fictício que você está criando.

Eis algumas descrições detalhadas que podem ser utilizadas pelo Mestre para dizer aos jogadores o que está acontecendo quando um personagem executa determinada ação:

Ação	Descrição
Investida	"Ele dispara a toda velocidade, com os olhos cheios de ódio".
Defesa Total	"Ela ergue sua arma e estuda seus ataques, tentando bloquear todos eles".
Prestar Ajuda	"Enquanto seu aliado ataca, ele entra e sai da luta, distraindo o inimigo".
Preparar uma Arma de Ataque à Distância	"Sua arma está apontada para aquela área, obviamente à espera de algo ou alguém".
Conjurar Magia	"Ele move suas mãos em gestos deliberados e pronuncia palavras que soam mais como uma invocação do que uma frase".
Lançar uma Magia Sem Gestos	"Ela pronuncia algumas palavras com o olhar fixo".
Lançar uma Magia Acelerada	"Com apenas uma palavra e um gesto..."
Lançar uma Magia Silenciosa	"Ela apenas faz um gesto decidido".
Utilizar uma Habilidade Especial	"Sem quaisquer palavras ou gestos, ele invoca um poder interior, utilizando sua imensa força de vontade".
Ativar um Item Mágico	"Ele se concentra intensamente no objeto, despertando seu poder".
Adiar	"Ele olha ao seu redor, avaliando a situação, e analisando como agir".

Combates Interessantes

A trilha em espiral se eleva até a plataforma circular, onde as dezessete jóias mágicas pairam em estase. Sob o caminho, um poço fervilha com energia mágica, bruta e explosiva, que espera como a mandíbula de um monstro. Os quatro aventureiros percorrem a trilha, ansiosos para chegar a seu destino, mas subitamente um quasit irrompe de seu esconderijo. Tordek empunha seu machado, sabendo que uma luta na plataforma estreita será difícil e perigosa. Ele não tem certeza do que aconteceria se um deles cair na energia mágica, mas também não está disposto a descobrir.

Embora qualquer combate possa ser emocionante, ocasionalmente os PJs devem enfrentar seus inimigos em cenários diferentes. Às vezes, combates montados ou aéreos, assim como os cenários aquáticos, podem proporcionar uma mudança de ritmo. A seguir, há uma pequena relação com outras sugestões.

Fator	Efeito no Jogo
Poços, abismos, pontes e parapeitos	Os personagens podem tentar derrubar seus oponentes com um Encontrão (consulte a página 154 do *Livro do Jogador*).
Névoa	Todos os envolvidos adquirem camuflagem (20% de chance de falha).
Lâminas giratórias ou engrenagens gigantes	Os personagens devem fazer testes de resistência de Reflexos (CD 13) a cada turno para não sofrer 6d6 pontos de dano por corte ou concussão.
Vapor quente	A cada rodada, um personagem aleatório deve fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 15) para não sofrer 3d6 pontos de dano do calor.
Plataformas subindo ou descendo	Os personagens só podem entrar em combate corpo a corpo com oponentes na mesma elevação; as plataformas mudam de elevação a cada duas rodadas.
Gelo ou outras superfícies escorregadias	Os personagens devem fazer testes de Equilíbrio (CD 10) a cada rodada para não caírem; nesse caso, devem gastar uma ação de movimento para se levantarem.

Para obter mais sugestões, consulte O Ambiente, no Capítulo 8: Glossário, e o Capítulo 3: Aventuras, ou utilize livros ou filmes de ação como fonte de inspiração.

COMO DETERMINAR RESULTADOS

Você é o árbitro de tudo que acontece no jogo. Ponto final.

Jogadas de Dados

Algumas jogadas, quando presenciadas por um jogador, revelam demais. Quando seu personagem precisa encontrar uma armadilha e

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

o jogador percebe que obteve um número muito baixo, ele ficará desconfiado da informação fornecida pelo Mestre em função do teste ("Não. Nenhuma armadilha por esse caminho, até onde consegue enxergar"). O jogo seria muito mais interessante se o jogador não soubesse quando suas tentativas de Esconder-se ou usar a Furtividade foram bem-sucedidas.

Nesses casos, quando o jogador não deveria saber o resultado da jogada, realize-a em segredo, mantendo os dados atrás do escudo ou em outro local. Embora isso tire um pouco da diversão dos jogadores em lançarem os dados (e vamos assumir, isso realmente faz parte do divertimento do jogo), ajudará a manter um controle apurado do que os jogadores sabem ou não.

Considere realizar os seguintes testes de perícia para os jogadores, mantendo o resultado em segredo: Blefar, Diplomacia, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Usar Cordas.

Entretanto, analise cada situação. Sempre que possível, permita que os jogadores lancem os próprios dados. Quando for melhor para manter o suspense, faça a jogada em segredo.

CDs, CAs e Testes de Resistência

Não revele aos jogadores o resultado necessário para obter sucesso, nem todos os modificadores da jogada. Em vez disso, insista que é seu trabalho cuidar desses detalhes e, quando eles lançarem os dados, diga se obtiveram sucesso ou não.

Isso é importante para os jogadores se concentrarem nas ações de seus personagens, não nos números. Também é uma maneira de esconder as táticas dos monstros e as trapaças ocasionais do Mestre (a seguir).

AS TRAPAÇAS DO MESTRE E A PERCEPÇÃO DOS JOGADORES

Coisas terríveis acontecem no jogo quando os dados ficam loucos. Tudo pode estar indo bem, quando de repente os jogadores têm uma crise de má sorte. Na rodada seguinte, metade do grupo está caída e a outra certamente não é capaz de confrontar os inimigos restantes. Se todos morrerem, a campanha pode ser encerrada, o que é ruim para todos. Você espera e fica observando o massacre, trapaceia para que os oponentes fujam ou altera os resultados dos dados para que os PJs ganhem milagrosamente no final? Existem duas questões em pauta.

Você trapaceia? A resposta é que na verdade o Mestre é *incapaz* de trapacear. Ele é o controlador do mundo e sua palavra é o que vale. Assim sendo, certamente consta entre seus direitos alterar os eventos de um jeito ou de outro para manter todo mundo feliz ou o jogo em movimento. Não é divertido perder um personagem antigo atropelado por uma carroça. Uma boa norma: nenhum personagem deve morrer de forma trivial devido ao azar nos dados, a menos que esteja fazendo algo realmente estúpido naquele momento.

Entretanto, você pode não achar correto ou divertido que o Mestre não obedeça a todas as regras impostas aos personagens. Algumas vezes, os PJs têm sorte e matam um PdM para o qual você tinha grandes planos. Do mesmo modo, as coisas podem se virar contra os PJs, resultando em desastre. Tanto o Mestre quando os jogadores enfrentam o lado bom e o ruim. É um estilo perfeitamente aceitável e se existisse um método padrão de conduzir um jogo, seria este.

Entretanto, uma questão igualmente importante é se os jogadores percebem que o Mestre alterou as regras e resultados. Mesmo quando decidir que não há problemas em abrir algumas exceções e manter os personagens vivos e o jogo em andamento, *não informe isso aos jogadores*. Os jogadores precisam acreditar que seus personagens estão sempre em perigo; isso é muito importante para o jogo. Conscientemente ou não, se acharem que coisas ruins não acontecem, mudarão sua forma de agir. Sem nenhum fator de risco, a vitória será menos doce e se, depois disso, alguma coisa ruim *acontecer* a um personagem, esse jogador pode pensar que está sendo perseguido, considerando o auxílio prestado aos outros quando seus personagens estavam em apuros.

Quando Coisas Ruins Acontecem a Bons Personagens

Os personagens enfrentam obstáculos, perdem itens mágicos, recebem penalidades nas habilidades, perdem níveis e morrem (algumas vezes repetidamente). Esses infortúnios fazem parte do jogo, assim como o sucesso, avançar níveis, adquirir tesouros e atingir a grandiosidade. Mas os jogadores nem sempre aceitam quando algo ruim acontece com seus personagens.

Lembre aos jogadores que coisas ruins acontecem. Os desafios são importantes para o jogo. Esclareça que um obstáculo pode se transformár numa oportunidade de sucesso mais adiante. Se um personagem morrer, encoraje os outros jogadores (talvez sutilmente) a fazerem seus personagens *ressuscitarem* o falecido. Se essa não for uma opção viável, mostre à vítima que existem inúmeros outros tipos de personagens que ela ainda não usou. Um bardo, em algum lugar, vai escrever uma balada sobre a morte heróica do personagem, enquanto o grupo dá boas vindas ao novo PJ. O jogo deve continuar.

É raro, embora possível, que um grupo inteiro seja eliminado. Nesse caso, não permita que esta catástrofe acabe com a partida. Alguns aventureiros PdMs podem encontrar os PJs e fazer com que sejam *revividos*, colocando-os em grande débito (um excelente gancho de aventura). Os jogadores podem criar um grupo temporário com o objetivo de recuperar os corpos dos aventureiros derrotados para revivê-los ou ao menos fornecer um funeral honrado; ou todos podem criar novos personagens e começar de novo. Mesmo isso não é algo tão ruim — de fato, é a oportunidade de uma mudança dramática no ritmo.

FIM DA SESSÃO

Tente não acabar uma sessão no meio de um encontro. Deixar tudo em suspenso é uma forma terrível de terminar. É difícil guardar informações como ordem de Iniciativa, duração das magias e outros detalhes relacionados ao turno. A única exceção a essa regra é terminar uma sessão intencionalmente num momento crítico, ou seja, logo antes da ocorrência de um evento monumental ou uma reviravolta surpreendente. O propósito disso é manter os jogadores intrigados e interessados até a próxima partida.

Se alguém faltou a uma sessão e seu personagem deixou o grupo por algum tempo, certifique-se de que existe uma maneira de garantir o retorno desse personagem. Algumas vezes, um final dramático pode ajudá-lo nesse sentido — o PJ corre para o centro da ação, como a cavalaria que chega para ajudar seus aliados.

Reserve um tempo — alguns minutos são suficientes — no final para que todos possam discutir os acontecimentos da sessão. Escute atentamente suas reações e tente compreender os gostos e aversões dos jogadores. Ressalte as boas decisões e as ações inteligentes da parte deles (a não ser que isso revele muito sobre a aventura). Sempre termine em um clima positivo.

É possível distribuir os pontos de experiência no final de cada sessão ou esperar até a conclusão da aventura. A decisão é sua. No entanto, sugerimos distribuir esses pontos no final de cada sessão, para que os personagens com XP suficiente para atingir um novo nível possam escolher novas magias, comprar perícias e cuidar de outros detalhes relacionados a essa alteração.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

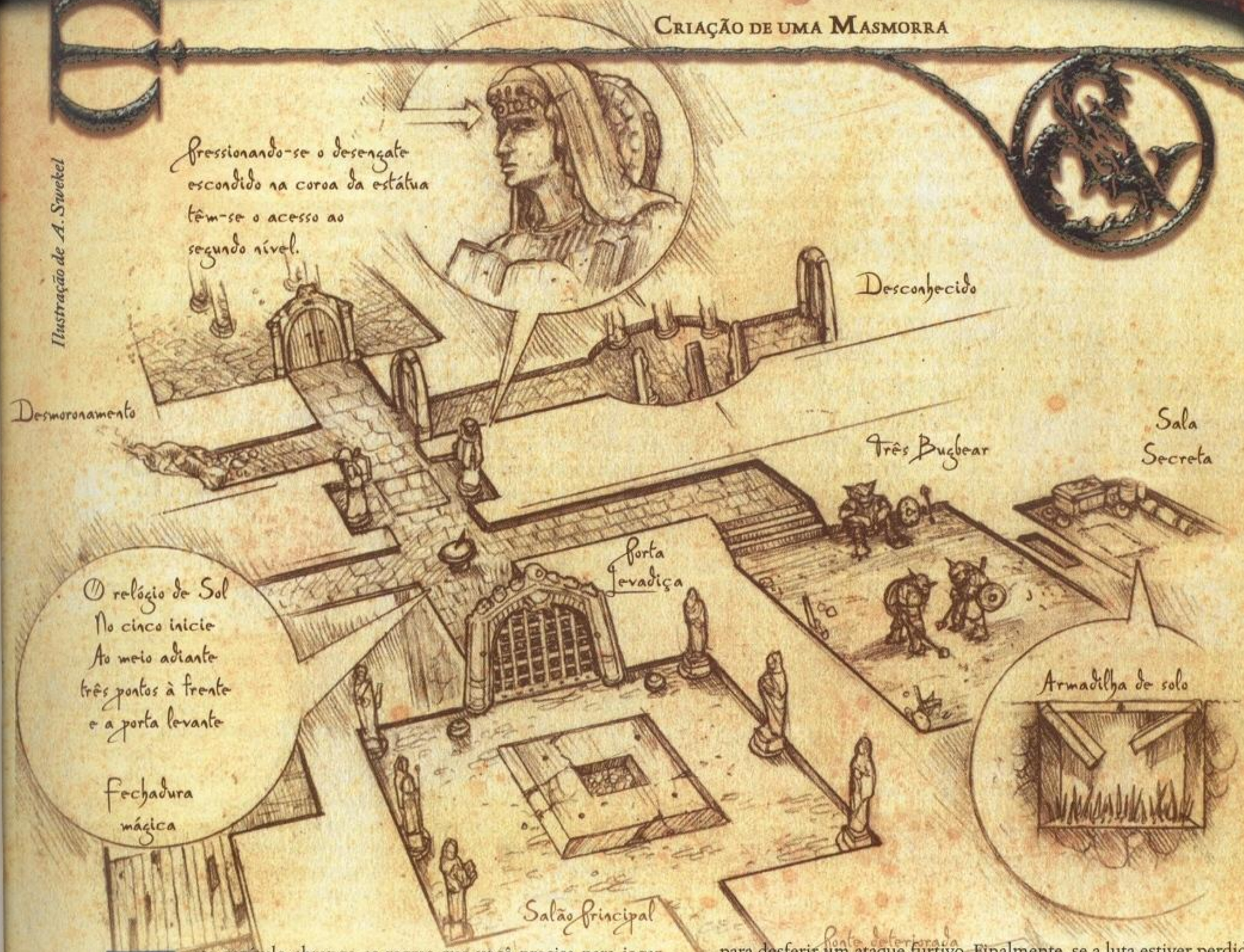


Ilustração de A. Swekel

USANDO AS REGRAS

CAPÍTULO DOIS

Este capítulo abrange as regras que você precisa para jogar DUNGEONS & DRAGONS, desde o momento em que os personagens entram na masmorra até o final da sessão de jogo, quando estiverem calculando seus pontos de experiência.

MAIS REGRAS DE MOVIMENTAÇÃO

O *Livro do Jogador* abrange a movimentação tática e de viagem para criaturas Pequenas e Médias, seja viajando pelo solo ou utilizando perícias como Escalar, Saltar e Natação. Esta seção de regras amplia aquelas informações e inclui criaturas menores que o tamanho Pequeno e maiores que o Médio, e também discute o deslocamento de vôo.

MOVIMENTAÇÃO E O TABULEIRO

Embora seja um jogo de imaginação, o uso de alguns acessórios e complementos visuais seria útil para que todos visualizassem a mesma cena, evitando confusões e melhorando assim toda a experiência da partida.

Em uma simulação da realidade dividida em rodadas, particularmente quando você estiver usando miniaturas, quase sempre a movimentação parecerá intermitente. Se um personagem precisa de 2 rodadas para atravessar uma sala muito grande, a miniatura percorrerá metade do caminho, interrompe o movimento, e na rodada seguinte termina o deslocamento. Apesar de não haver nenhuma maneira de evitar a representação de movimentação dessa forma, tenha em mente — e enfatize isso aos jogadores — que todo o deslocamento durante um encontro é contínuo.

Movimentação e Posição

Poucos personagens ficarão parados durante muito tempo em uma luta. Os inimigos aparecem e investem contra o grupo; os aventureiros respondem e avançam para confrontar os novos adversários depois de derrotarem seus primeiros oponentes. Os magos circulam o campo de batalha, à procura da melhor posição para conjurar suas magias; os ladinos sutilmente ultrapassam as pelejas, em busca de um oponente desatento para desferir um ataque furtivo. Finalmente, se a luta estiver perdida, a maioria dos personagens decidirão que é melhor abandonar o campo de batalha. Com todos esses movimentos táticos simultâneos, utilizar algo para indicar a localização dos personagens, numa escala definida, realmente ajudaria a partida.

É possível utilizar miniaturas sobre um tabuleiro (que representaria qualquer campo de batalha) para indicar a movimentação e a posição dos personagens e dos monstros. As miniaturas indicam onde uma criatura está em relação aos outros e o tabuleiro determina com clareza a distância máxima que pode ser percorrida pelos personagens e monstros.

Escala Padrão

1 quadrado de 2,5 cm = 1,5 metros
Miniatura de 30 mm = criatura de tamanho humano

Escalas e Quadrados

A unidade padrão para os tabuleiros táticos é um quadrado de 1,5 m. Essa unidade é muito útil para usar miniaturas e desenhar mapas; em geral, utiliza-se papel quadriculado.

Durante um combate, cada personagem Pequeno ou Médio ocupará um único quadrado de 1,5 m. As criaturas maiores ocupariam mais espaço e várias criaturas menores caberiam num único quadrado. Confira a Tabela 8–4: Tamanho e Escala das Criaturas, página 149 do *Livro do Jogador*.

Movimentação Diagonal

Quando estiver se movendo ou calculando a distância na diagonal em um tabuleiro, conte o primeiro quadrado normalmente (1,5 m), o segundo quadrado diagonal como 3 m e mantenha o padrão enquanto o personagem continuar se deslocando dessa forma, mesmo que algum movimento direto interrompa o deslocamento diagonal. Por exemplo, um personagem percorre 1 quadrado diagonalmente (1,5 m), depois 3 quadrados em linha reta (4,5 m), e então outro quadrado na diagonal (equivalente a 3 m), totalizando 9 m de deslocamento na rodada.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Armadura e Excesso de Carga

O *Livro do Jogador* descreve os efeitos do excesso de carga e do peso das armaduras para as criaturas com deslocamento base terrestre de 6 ou 9 m. A tabela a seguir fornece os parâmetros de redução para todos os deslocamentos básicos entre 6 m e 30 m (separados em incrementos de 3 m).

Deslocamento Base	Deslocamento Reduzido	Deslocamento Base	Deslocamento Reduzido
6 m	4,5 m	21 m	15 m
9 m	6 m	24 m	16,5 m
12 m	9 m	27 m	18 m
15 m	10,5 m	30 m	21 m
18 m	12 m		

MOVIMENTO EM TRÊS DIMENSÕES

Nem todas as criaturas caminham ou correm sobre a terra. Por exemplo, um tubarão, embora se desloque apenas nadando, seria capaz de "correr" e nadar mais rápido. Um personagem sob efeito da magia *vôo* poderia realizar uma Investida aérea. Durante uma escalada, um ladino poderia usar parte do seu deslocamento para descer e então gastar o restante para saltar sobre um oponente. Adapte as regras de movimento para qualquer tipo de deslocamento, não apenas em caminhadas sobre superfícies planas.

Movimento Tático Aéreo

O bárbaro élfico, montado numa águia gigante, arremete contra o bando de devoradores de mente, disparando flechas de seu arco. Um deles ativa sua *bota de vôo* e ergue-se do solo para confrontar o elfo. Quando o movimento se torna tridimensional e envolve curvas em pleno ar, velocidades mínimas para continuar flutuando, etc., as regras se tornam um pouco mais complicadas.

A maioria das criaturas voadoras precisa desacelerar para fazer uma curva — muitas estão limitadas a voltas amplas e precisam manter uma velocidade mínima para não despencar. Cada criatura voadora possui uma capacidade de manobra, conforme apresentado na Tabela 2–1: Capacidade de Manobra Aérea.

Deslocamento Mínimo Para Frente: Se uma criatura voadora não for capaz de manter essa velocidade mínima de avanço, ela precisará pousar no fim do seu deslocamento. Se estiver muito acima do solo, ela cairá, descendo 45 m na primeira rodada de queda. Caso percorra a distância até o solo, ela sofrerá o dano da queda; caso contrário, ela deverá gastar seu próximo turno recuperando-se para adquirir sustentação, obtendo sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 20). Se fracassar no teste, cairá mais 90 m, e o processo se repetirá na rodada subseqüente, até a criatura se recuperar ou atingir o solo e sofrer o dano da queda.

Pairar: A habilidade de manter-se no mesmo lugar enquanto estiver no ar.

Recuar: A habilidade de mover-se para trás sem descrever uma curva.

Inversão: Uma criatura que tenha uma capacidade de manobra boa ou perfeita é capaz de sacrificar 1,5 m do seu deslocamento para inverter a direção do seu movimento.

Curva: A alteração na direção que a criatura é capaz de realizar depois de percorrer a distância indicada.

Curva Sem Deslocamento: Qualquer criatura que tenha uma capacidade de manobra média ou superior é capaz de sacrificar parte de seu deslocamento para executar uma curva no mesmo ponto.

Curva Máxima: A alteração máxima de direção capaz de ser executada pela criatura, não importa o espaço disponível.

Ângulo Ascendente: O ângulo de subida da criatura.

Deslocamento Ascendente: Quão rápido uma criatura é capaz de subir.

Ângulo Descendente: O ângulo em que a criatura é capaz de mergulhar.

Deslocamento Descendente: Uma criatura voadora é capaz de percorrer o dobro de seu deslocamento normal de vôo quando realizar um mergulho.

Entre Descendente e Ascendente: Uma criatura que tenha uma capacidade de manobra média ou inferior é obrigada a percorrer alguns metros em linha reta depois de mergulhar e antes de ascender. Qualquer criatura é capaz de mergulhar depois de subir; não é necessário percorrer nenhuma distância em linha reta.

EVASÃO E PERSEGUIÇÃO

Durante o movimento dividido por rodadas, quando o deslocamento é definido em quadrados, é impossível um personagem lento escapar de um personagem rápido sem algum tipo de situação especial ou interferência. Da mesma forma, não haverá dificuldades para o personagem rápido escapar do mais lento.

Se o deslocamento dos personagens em questão for idêntico, existe um modo simples para resolver a perseguição: quando uma criatura está perseguindo outra, ambas estarão se movendo com a mesma velocidade e a perseguição continuará durante pelo menos algumas rodadas. Nesse tempo, os personagens deverão realizar testes resistidos de Destreza — para definir quem supera mais facilmente os obstáculos a cada rodada. Se o fugitivo vencer, conseguirá escapar; se o perseguidor vencer, alcançará seu alvo.

Algumas vezes, a perseguição ocorre em grandes extensões de terreno e continua durante todo o dia: os participantes só conseguem ver o inimigo ocasionalmente, sempre ao longe. Quando houver uma perseguição longa, exija testes resistidos de Constituição de todos os participantes, para verificar quem consegue manter o ritmo por mais tempo. Se o(s) fugitivos vencer(em), consegue(m) escapar; caso contrário, o(s) perseguidor(es) alcança(m) a presa, vencendo-a pelo cansaço.

MOVIMENTO NO TABULEIRO

Os personagens estão em um corredor com apenas 1,5 m de largura. O guerreiro está encurralado no final do corredor, num beco sem saída. Ele foi envenenado e está morrendo. O clérigo quer chegar até o guerreiro e ajudá-lo, mas outros dois personagens bloqueiam o caminho; portanto, não há como o clérigo se aproximar e conjurar *neutralizar venenos*. O Mestre poderia determinar que seria possível ao sacerdote se espremer entre os demais personagens, conjurar a magia e voltar para sua posição original.

Em geral, quando os personagens não estiverem engajados em combate e o tempo não for controlado por rodadas, deveriam ser capazes de se deslocar para qualquer lugar e de qualquer forma possível para o movimento de pessoas reais. Por exemplo, um quadrado de 1,5 m poderia conter vários personagens; eles apenas são incapazes de lutar eficientemente num espaço tão pequeno. As regras para movimento de miniaturas são importantes para o combate; fora dele, impõem dificuldades desnecessárias às atividades dos personagens.

Tabela 2–1: Capacidade de Manobra

	Capacidade de Manobra e Exemplo de Criatura				
	Perfeita (fogo fátuo)	Boa (beholder)	Média (gárgula)	Ruim (wyvern)	Desajeitado (mantícora)
Deslocamento Mínimo Para Frente	Nenhum	Nenhum	Metade	Metade	Metade
Pairar	Sim	Sim	Não	Não	Não
Recuar	Sim	Sim	Não	Não	Não
Inversão	Livre	–1,5 m	Não	Não	Não
Curva	Qualquer	90°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/3 m
Curva Sem Deslocamento	Qualquer	+90°/–1,5 m	+45°/–1,5 m	Não	Não
Curva Máxima	Qualquer	Qualquer	90°	45°	45°
Ângulo Ascendente	Qualquer	Qualquer	60°	45°	45°
Deslocamento Ascendente	Total	Metade	Metade	Metade	Metade
Ângulo Descendente	Qualquer	Qualquer	Qualquer	45°	45°
Deslocamento Descendente	Dobro	Dobro	Dobro	Dobro	Dobro
Entre Descendente e Ascendente	0	0	1,5 m	3 m	6 m

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TIPOS DE BÔNUS

Diversas habilidades raciais, características de classe, magias e itens mágicos fornecem bônus nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, Classe de Armadura, valores de habilidade ou testes de perícia. Esses bônus são classificados por tipos. Cada variedade é brevemente descrita a seguir.

Os bônus de tipos diferentes sempre se acumulam. Desta forma, um *manto da resistência +1* (que fornece um bônus de resistência para os testes de resistência) se acumula com o bônus de classe da habilidade graça divina do paladino para os testes de resistência. Os bônus que têm o mesmo tipo não são cumulativos; portanto, uma *espada longa* +3 (um bônus de melhoria, que fornece +3 na jogada de ataque e +3 na verificação de dano) não seria afetada pela magia *arma mágica*, que fornece +1 de bônus de melhoria para a arma nas jogadas de ataque e dano.

Os bônus que possuem tipos diferentes sempre se acumulam entre si, mas geralmente os modificadores que têm o mesmo nome não são cumulativos, exceto pelos bônus de esquiva e alguns bônus de circunstância.

Alquímico: Um bônus alquímico representa o benefício de um composto químico, que geralmente deve ser ingerido antes de conceder o benefício. Os antídotos, por exemplo, fornecem +5 de bônus alquímico nos testes de Fortitude contra venenos.

Armadura: Este é o bônus que as armaduras mundanas concedem a um personagem. Uma magia que fornece bônus de armadura geralmente cria um campo de força invisível e inatingível ao redor da criatura afetada.

Armadura Natural: Um bônus de armadura natural é comum aos monstros que possuem peles resistentes, espessas ou escamosas. Um aumento na armadura natural concedido por uma magia (como *pele de árvore*) indica que a pele do alvo se torna ainda mais resistente.

Circunstância: Este é um bônus (ou penalidade) baseado em fatores que dependem da situação, que podem se aplicar ao teste ou à Classe de Dificuldade. Os modificadores de circunstância são cumulativos, a menos que estejam essencialmente relacionados à mesma circunstância.

Competência: Quando um personagem adquire um bônus de competência, ele geralmente se torna mais capaz de realizar uma tarefa, como o auxílio da magia *orientação*.

Deflexão: Um bônus de deflexão aumenta a CA de um personagem, desviando os golpes que ele sofre, como a proteção da magia *escudo da fé*.

Escudo: Muito similar ao bônus de armadura, um bônus de escudo na CA representa a proteção que um escudo mundano proporciona. Uma magia que fornece bônus de escudo quase sempre representa um escudo ou força invisível e tangível que se desloca para proteger a criatura.

Esquiva: Um bônus de esquiva aumenta a habilidade de um personagem de evitar o perigo rapidamente. Os bônus de esquiva se acumulam com outros bônus de esquiva. Raramente, as magias e itens mágicos também fornecem esse tipo de bônus.

Inerente: Um bônus inerente afeta um valor de habilidade, quase sempre o resultado de uma magia poderosa, como *desejo*. Um personagem está limitado a um total de +5 de bônus inerentes em qualquer habilidade individual (ou seja, ele poderia ter +5 de bônus inerente de Força e +3 de bônus inerente de Destreza usando as magias *desejo*, mas nunca +8 de bônus inerente de Força).

Intuição: Um bônus de intuição eleva a capacidade de um personagem para executar qualquer tarefa, porque fornece um conhecimento quase pré-cognitivo sobre os fatores relacionados à atividade, como o efeito da magia *ataque certeiro*.

Melhoria: Um bônus de melhoria representa um aumento na força ou na eficiência da armadura ou da arma de um personagem, como os efeitos das magias *roupa encantada* e *arma mágica*, ou um bônus genérico a um valor de habilidade, como na magia *agilidade do gato*. Quando afeta as habilidades, esses bônus muitas vezes são chamados de bônus de aprimoramento, mas representam o mesmo tipo e não se acumulam com os bônus de melhoria.

Moral: Um bônus de moral representa os efeitos de grande esperança, coragem e determinação, como os efeitos da magia *bênção*.

Profano: Um bônus profano representa o poder do mal, como o modificador fornecido pela magia *profanar*.

Racial: Algumas criaturas têm bônus raciais — geralmente nos testes de perícias — baseados no tipo da criatura. As águias recebem +8 de bônus racial em testes de Observar, por exemplo.

Resistência: Um bônus de resistência é um bônus genérico contra magia ou dano. Os bônus de resistência sempre afetam somente os testes de resistência.

Sagrado: O oposto de um bônus profano; um bônus sagrado está relacionado ao poder do bem, como o modificador fornecido pela magia *consagrar*.

Sorte: Um bônus de sorte é um modificador comum que representa boa sorte, como na magia *auxílio divino*.

Tamanho: Quando um personagem torna-se maior (como o efeito da magia *aumentar*), sua Força e Constituição também aumentam. Estes modificadores são considerados bônus de tamanho.

COMBATE

O corajoso grupo de aventureiros arromba a porta de madeira e cai diretamente na emboscada dos robgoblins sedentos por sangue e armados com lanças e lâminas enferrujadas. O trio de cavaleiros investe pela floresta em suas nobres montarias, suas lanças enterrando-se na pele escamosa de uma terrível hidra que espreitava nas margens do rio. O dragão alça vôo e persegue o lorde élfico e seus acompanhantes, suas mandíbulas estalando atrás deles enquanto fogem aterrorizados.

O combate é uma parcela importante do que torna *D&D* um jogo empolgante. Há poucas maneiras melhores de testar sua coragem contra os adversários do que se lançar à batalha. O trabalho mais importante do Mestre é conduzir os combates — assegurar-se que tudo aconteça rápida e seqüencialmente, determinando o que acontece durante cada rodada da ação.

LINHA DE VISÃO

A linha de visão estabelece se um personagem em particular é capaz de ver alguma coisa representada no tabuleiro. Quando estiver usando miniaturas, defina linhas imaginárias, por meio de uma régua ou um barbante, a partir do centro do quadrado do atacante até o seu alvo. Se nada bloqueá-la, o personagem terá uma linha de visão (e será capaz de conjurar uma magia, mirar um arco, etc.). Caso o objeto em questão seja outra criatura, posicione a linha imaginária no centro dos dois quadrados — onde os PJs e o alvo estão. Caso um personagem possa enxer-

NOS BASTIDORES: BÔNUS CUMULATIVOS

Manter o registro dos diferentes tipos de bônus que um personagem adquire de várias fontes pode parecer difícil ou maçante. No entanto, existem boas razões para fazê-lo.

Equilíbrio: A principal razão para não ignorar o registro dos bônus que se acumulam ou não, é impedir que os bônus totais saiam do controle. Se um personagem adquirir um *cinto da força do gigante*, seria inadequado permitir que o clérigo conjure *força do touro* sobre o mesmo personagem, acumulando os dois modificadores. Da mesma forma, um personagem com *armadura arcana*, uma armadura de metal mágica, um *anel de proteção* e a magia *auxílio divino* desequilibraria o sistema se todos os bônus se acumulassem. As restrições para o acúmulo de modificadores mantêm o jogo dentro de limites administráveis, mas ainda permite que os personagens se beneficiem de diversos itens mágicos. Por exemplo, perceba que alguns dos itens do exemplo anterior — a armadura mágica, o anel e a magia *auxílio divino* — poderiam funcionar em conjunto, pois fornecem bônus de tipos diferentes.

Consistência e Lógica: O sistema de tipos de bônus oferece uma metodologia lógica para definir o que funcionará em conjunto ou não. Em algum momento, quando somar vários tipos de proteção diferentes, um jogador razoável perceberá que algumas proteções são redundantes. Este sistema retrata logicamente como todos os efeitos do cenário podem ter sentido.

Encorajando um Bom Jogo: Classificar os bônus por tipos permite que os jogadores reúnam cadeias de efeitos que funcionam em conjunto de forma consistente — encorajando decisões perspicazes em vez de exageros desnecessários.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

gar parte de uma criatura grande, que ocupa mais de um quadrado, será capaz de lançar uma magia ou qualquer ataque similar contra ela.

Se a linha de visão estiver completamente bloqueada, será impossível conjurar magias ou usar armas de ataque à distância contra o alvo. Se o alvo estiver parcialmente bloqueado (atrás da quina de um prédio, por exemplo), as magias o afetam normalmente, mas os ataques à distância sofrem a penalidade devido à cobertura.

COMO COMEÇAR UM ENCONTRO

Um encontro começa com uma dentre três situações:

- Um grupo fica ciente da presença do outro e portanto, pode agir antes.
- Todos os combatentes estão cientes da presença inimiga e agem ao mesmo tempo.
- Alguns combatentes (mas não todos) notaram seus oponentes em ambos os grupos.

Quando o Mestre decidir que é possível qualquer um dos lados tomar conhecimento do outro, deverá realizar testes de Observar, Ouvir, alcances de visão, etc., para determinar qual dos três casos acima será aplicado. Embora seja aconselhável conceder aos jogadores alguma chance de detectar um encontro iminente, cabe ao Mestre decidir quando a primeira rodada começa e onde cada combatente está nesse momento.

Um Grupo Percebe o Outro Primeiro: Nesse caso, o Mestre determina quanto tempo o lado ciente tem antes dos combatentes desatentos reagirem. Muitas vezes, não há tempo para o grupo surpreendido fazer qualquer coisa antes dos oponentes atacarem. Quando isso acontece, o personagem ou grupo ciente recebe uma ação padrao antes da Iniciativa ser determinada; o personagem ou grupo desatento será surpreendido e não terá direito a nenhuma ação, além de perder seu bônus de Destreza na CA. Depois dessa ação padrão, todos os combatentes realizam seus testes de Iniciativa para determinar a ordem da próxima rodada.

Em algumas ocasiões, o lado ciente terá algumas rodadas para se preparar (por exemplo, os membros enxergam os inimigos à distância e caminham em sua direção). O Mestre deve registrar a passagem do tempo em rodadas para determinar a quantidade de ações disponíveis aos personagens cientes. Quando ambos os grupos se encontrarem, as criaturas cientes poderão realizar uma ação padrão, enquanto seus inimigos estarão incapazes de reagir. Caso os personagens cientes chamem a atenção dos seus oponentes antes do contato, os dois grupos terão consciência de seus inimigos e ninguém receberá uma ação padrão antes do início do encontro.

Ilustração de S. Wood

VARIAÇÃO: JOGUE INICIATIVA A CADA RODADA

Alguns jogadores acham o combate mais divertido quando determinam a Iniciativa a cada rodada, não apenas no início do encontro. Em vez de definir a seqüência de ações no início do combate, os jogadores e o Mestre devem fazer novos testes para todos os combatentes — provavelmente obtendo uma seqüência diferente. O objetivo é conceder ao combate a sensação de mudança constante.

No entanto, essa variação de regra não altera muito o resultado. Você perceberá que ela deixa o jogo um pouco mais lento, pois será necessária uma nova seqüência de Iniciativa a cada rodada — mais dados sendo lançados, mais cálculos, mais tempo de organização. Essa regra não muda a duração das magias ou o funcionamento das diversas ações de combate. Os efeitos que terminam no final do próximo turno do personagem continuam inalterados. A única diferença: é possível um personagem executar uma ação no final da rodada (como um ataque de Investida) que impõe penalidades até seu próximo turno e então, na rodada seguinte, conseguir um resultado de Iniciativa excelente, e acabar sendo o primeiro a agir; assim, a penalidade perderá seu efeito. Isso implica que algumas vezes será benéfico conseguir um resultado baixo na Iniciativa.

Além disso, considere esse exemplo: Um mago deseja conjurar uma magia sem a interferência de um monge que avança em sua direção. Ele tem consciência das dificuldades para fazê-lo caso o oponente se aproxime — o mago sofrerá ataques de oportunidade. A decisão sobre suas ações depende dele ganhar a Iniciativa nessa rodada (é preciso refletir sobre esse tipo de mudança de interpretação quando usar essa variação). Enquanto isso, o monge deseja alcançar o mago e usar seu ataque atordoante para impedi-lo de conjurar magias. Eles jogam a Iniciativa e o mago vence, conjurando uma magia sobre o monge (mas ele tem sucesso em seu teste de resistência e não é afetado). O monge avança e atordoa o mago, uma condição que terminará no próximo turno do monge. Na rodada seguinte, a Iniciativa do monge é maior, mas ele não acerta seu ataque. Então, o mago conjura outra magia — ele perdeu a Iniciativa nessa rodada e agiu depois da ação do monge — portanto, o ataque atordoante não teve nenhum efeito negativo.

Quando estiver usando essa variação, sempre que os personagens mantiverem uma ação preparada ou adiarem sua ação para a mesma rodada, sofrerão –2 de penalidade cumulativa nas próximas jogadas de Iniciativa (a primeira vez causará –2 de penalidade. Se o personagem preparar ou adiar outra ação durante o mesmo combate, a penalidade torna-se –4 e assim por diante). Manter uma ação preparada ou adiá-la até a próxima rodada não acarreta penalidades, mas o personagem não terá nenhuma outra ação nessa rodada. A ação 'reformular' elimina todas as penalidades acumuladas.

Mesmo quando estiver usando as regras padrão dos resultados de Iniciativa (a mesma para todo o combate), algumas circunstâncias tornariam válido um novo teste de Iniciativa. Por exemplo: os PJs estão lutando contra um mago drow sob efeito da magia *invisibilidade maior*. É um encontro definitivo na aventura e a sobrevivência do grupo está em jogo. O drow, em seu turno, se aproxima a menos de 9 metros de Jozan, que havia conjurado *purgar invisibilidade*. De repente, ele se torna visível. Usando a regra padrão de Iniciativa, qualquer personagem que tiver uma Iniciativa inferior ao drow teria a chance de agir e atacá-lo. Mas, com exceção da mecânica do jogo, não existe nenhuma boa razão para permitir isso. Além disso, alguns terão um turno antes da próxima ação do inimigo. Ao invés de seguir a ordem anterior, seria mais justo (e realista) solicitar que todos — incluindo o drow — realizem novos testes de Iniciativa, verificando quão rápido cada personagem consegue reagir a essa nova condição (o drow visível).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Exemplo (Surpresa): Um kobold feiticeiro enxerga, usando sua visão no escuro, o grupo de aventureiros atravessando um longo saguão. Ele pode enxergar os aventureiros, pois eles carregam uma tocha, mas estes são incapazes de vê-lo devido ao alcance da iluminação. O feiticeiro utiliza sua ação padrão e conjura um *relâmpago* contra o grupo. Surpreendidos, a única ação permitida aos aventureiros é um teste de resistência de Reflexos. Depois que o dano for aplicado, todos realizam um teste de Iniciativa.

Exemplo (Tempo Para Preparação): Jozan, o clérigo, ouve na masmorra o som de criaturas movendo-se atrás de uma porta. Por meio de suas vozes, ele descobre que estão falando o idioma orc. Supondo que elas não têm consciência de sua presença, o clérigo gasta algum tempo conjurando *bênção* e *escudo da fé* sobre si antes de abrir a porta; então, utiliza sua ação padrão para conjurar *imobilizar pessoa* contra o primeiro inimigo que enxerga. A magia *imobilizar pessoa* é lançada antes da Iniciativa ser determinada, exceto se os orcs ouvirem a conjuração da *bênção* e/ou do *escudo da fé* nas duas rodadas anteriores. Nesse caso, eles perceberão a presença de Jozan e ele não receberá a ação padrão que lhe permitiria conjurar *imobilizar pessoa* e lhe resta conseguir um resultado mais alto no seu teste de Iniciativa.

Todos Estão Cientes da Presença Inimiga: Quando todos os combatentes percebem seus oponentes simultaneamente, os jogadores e o Mestre devem realizar testes de Iniciativa e resolverem suas ações normalmente.

Caso os combatentes tenham consciência da presença inimiga mas não possam interagir imediatamente, registre o tempo necessário em rodadas, concedendo aos dois grupos a mesma quantidade de tempo em rodadas completas, até ser possível que interajam.

Exemplo (Todos Cientes e Capazes de Interagir): Um grupo de aventureiros entra correndo numa sala da masmorra, lotada de orcs; nenhum deles sabia da presença alheia. Todos foram surpreendidos. A Iniciativa é determinada normalmente — os personagens com reflexos melhores agirão primeiro numa situação como essa.

Exemplo (Todos Cientes, mas Incapazes de Interagir): Um grupo de aventureiros chega a um longo corredor e ouve as risadas de orcs além da porta dianteira. Enquanto isso, o vigia orc percebe os aventureiros por uma fresta na parede e avisa seus comparsas. A porta está fechada, portanto a interação ainda é impossível. Jozan conjura *bênção*. Lidda ingere uma poção. Tordek e Mialee se deslocam até a porta. Ao mesmo tempo, os orcs se posicionam e um deles ativa um *anel de invisibilidade* para se ocultar. O Mestre registra a passagem de uma rodada. Os aventureiros se organizam diante da porta e improvisam um plano. Os orcs derrubam as mesas e armam as flechas em seus arcos curtos. Mais uma rodada. O guerreiro arromba a porta e o Mestre solicita um teste de Iniciativa para todos. A terceira rodada começa; a partir desse momento, a ordem das ações é muito importante (e será determinada pelos resultados do teste de Iniciativa).

Algumas Criaturas Estão Cientes (Mas Não Todas): Nesse caso, apenas as criaturas que notaram seus oponentes poderão agir, executando uma ação padrão antes da primeira rodada regular.

Exemplo: Lidda está agindo como batedora. A ladina e uma gárgula se avistam ao mesmo tempo, mas o resto do grupo não percebe o monstro (pois estão afastados; contudo, eles seriam capazes de ouvir o início de um combate). Lidda e a gárgula podem realizar uma ação padrão, e depois a rodada regular começará. Ambas determinam sua Iniciativa antes de executarem suas ações; o restante do grupo fará seus testes de Iniciativa depois que essas ações estiverem concluídas.

Ilustração de S. Wood

A Rodada Surpresa

Quando somente uma das partes está ciente da presença inimiga, o Mestre deve tratar a primeira rodada do combate como uma rodada surpresa, permitindo a cada criatura apenas uma ação padrão. Só os indivíduos cientes do inimigo participam dessa rodada surpresa. Essa regra indica que os combatentes, mesmo preparados, precisam gastar algum tempo avaliando a situação, portanto seriam capazes de realizar apenas uma ação padrão.

Essa regra torna a Iniciativa menos importante, uma vez que ela pode definir o combate na primeira rodada. Mesmo se um guerreiro saltar sobre um oponente, conseguirá no máximo desferir um ataque simples contra o inimigo antes que este possa reagir.

VARIAÇÃO: MONTARIAS INTELIGENTES

A montaria de um paladino tem quase a mesma Inteligência de um personagem comum. As águias gigantes, corujas gigantes e pégasus também são muito inteligentes. Quando essas criaturas integram o grupo, o Mestre tem duas escolhas.

- Ele pode forçar a montaria a agir na Iniciativa do cavaleiro, exatamente como as montarias de inteligência animal. Isto significa que a montaria e o cavaleiro agem simultaneamente.
- Ele pode solicitar que o jogador determine a Iniciativa separadamente para a montaria. Isto significa que a montaria se movimenta e ataca de forma isolada na ordem de Iniciativa, reforçando sua natureza como um personagem distinto. Entretanto, pode ser extremamente inconveniente para um cavaleiro se a montaria o deslocar para longe de seu oponente! Nesse caso, o personagem pode sempre adiar sua ação para sincronizar o resultado de sua Iniciativa com a montaria. Da mesma forma, a montaria seria capaz de aguardar para coincidir sua movimentação com a Iniciativa do cavaleiro.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

NOVOS COMBATENTES

Os aventureiros estão lutando por suas vidas dentro de uma masmorra, contra um grupo de trolls que pretendem jogá-los num fosso úmido — e alimentar o dragão que controla o local. De repente, no meio da luta, uma patrulha de anões peregrinos surge na sala onde ocorre o combate. Quando um terceiro elemento invade uma batalha entre dois grupos, seu(s) indivíduo(s) pode(rão) agir entre os resultados de Iniciativa já definidos. Aplique as seguintes regras nessa situação, independente do novo grupo estar ou não aliado aos participantes envolvidos no encontro.

Os Recém-Chegados Estão Cientes: Quando todos os (ou algum dos) indivíduos recém-chegados têm consciência da presença dos combatentes, poderão realizar uma ação padrão antes que estes consigam reagir. De fato, considere que eles ignoram completamente a Iniciativa nessa rodada ou, se preferir, possuem um resultado de Iniciativa um ponto superior ao valor mais elevado obtido pelos participantes do confronto. Caso seja necessária alguma diferenciação entre as ações dos recém-chegados, utilize seus valores de Destreza (em ordem decrescente). Existem duas justificativas para essa regra.

- Como o terceiro grupo está ciente dos demais, mas é impossível conceder-lhe uma ação antes dos outros participantes (pois o encontro já começou), seus componentes devem agir primeiro para simular essa vantagem. Isso acontece independente das demais criaturas estarem cientes ou não dos recém-chegados.
- Posicionar suas ações no início da rodada permite aos participantes com os resultados mais elevados de Iniciativa reagiram primeiro aos recém-chegados. Essa é uma vantagem importante para os personagens com valores de Iniciativa mais altos.

Os Recém-Chegados são Surpreendidos: Quando todos os (ou algum dos) indivíduos recém-chegados não têm consciência da presença dos combatentes — por exemplo, os aventureiros caem no meio do combate entre dois monstros acidentalmente — ainda serão capazes de executar uma ação no início da rodada, mas devem realizar um teste de Iniciativa normalmente. Se qualquer outro combatente tiver um valor de Iniciativa superior ao dos recém-chegados, esse personagem será capaz de reagir antes deles (os recém-chegados serão surpreendidos).

Se mais de um grupo entrar num encontro ao mesmo tempo, é necessário decidir primeiro se os indivíduos sabem do encontro ou não. Os desatentos, que estarão "tropeçando" na ação, devem realizar testes de Iniciativa. Os personagens cientes podem agir no início da rodada, considerando seus valores de Destreza, mesmo se estiverem no mesmo grupo.

Exemplo: Um grupo de poderosos aventureiros combate uma naga em uma sala da masmorra. A criatura possui um resultado de Iniciativa baixo e todos os aventureiros agem primeiro. Entre a segunda e a terceira rodada, três orcs de uma patrulha aparecem de repente. Ao mesmo tempo, outras duas nagas chegam, pois ouviram os sons do combate. No início da terceira rodada, as duas nagas agem de acordo com seus valores de Destreza. Em seguida, os orcs realizam seus testes de Iniciativa e o resultado é encaixado normalmente na ordem de Iniciativa da batalha. Nesse exemplo, um resultado ruim obrigaria os orcs a esperar o término da ação da naga original.

Depois, será a vez dos aventureiros: eles serão capazes de reagir aos orcs surpreendidos ou contra os novos reforços nagas. Então, a naga original executará sua ação, seguido dos orcs (que provavelmente fugirão da batalha, claramente além da sua alçada). Essa mesma seqüência será usada para as rodadas subseqüentes.

MANTENDO O RITMO DO JOGO

A Iniciativa determina quem age e quando. Ela é uma ferramenta do jogo para manter o ritmo dos acontecimentos, mas o Mestre é responsável por garantir que isso ocorra. Encoraje os jogadores a estarem com suas ações prontas quando chegar seu turno. Todos se divertirão bem menos caso precisem aguardar sentados outra pessoa decidir o que fazer.

Alguns jogadores experientes utilizam diversos truques para ajudá-lo a manter o ritmo da aventura. Sempre que realizam um ataque, lançam os dados de ataque e dano ao mesmo tempo — se obtiverem sucesso, saberão de imediato o dano causado. Quando sua próxima ação exige algum teste, eles jogarão ou terão os dados em mãos com antecedência, de modo a declarar suas ações da forma mais completa possível ("Eu ataco com meu machado de batalha e acerto uma CA 14. Caso seja suficiente, eu causo 9 pontos de dano"). Entretanto, alguns Mestres preferem acompanhar cada jogada de dados, então você precisa decidir se essa antecedência será permitida.

Um truque útil é anotar a ordem de Iniciativa tão logo seja definida a cada encontro. Caso todos os jogadores possam vê-la, saberão (e serão lembrados) quando seu turno se aproxima e espera-se que estejam preparados para declarar sua ação quando chegar o momento. Não inclua o resultado dos PdMs na seqüência da Iniciativa, pelo menos até resolver sua primeira ação — os jogadores não deveriam saber quem agirá antes ou depois dos inimigos. Será muito mais fácil planejar suas ações caso saibam quando seus oponentes reagirão.

Atividade Simultânea

Quando o Mestre conduz uma seqüência de combate ou outra atividade que utilize rodadas para determinar o tempo, pode ser importante lembrar que as ações de todos os PJs e PdMs estão ocorrendo simultaneamente. Por exemplo, em uma rodada de 6 segundos, Mialee pode tentar conjurar uma magia, ao mesmo tempo em que Lidda se desloca para realizar um ataque furtivo.

Por outro lado, quando os jogadores estão envolvidos em uma rodada de combate, cada indivíduo precisa agir na sua vez, de acordo com o resultado da Iniciativa de seu personagem. Isto é obviamente necessário, pois se cada participante declarar as ações do seu turno ao mesmo tempo, haveria uma grande confusão. Entretanto, esta ordem seqüencial de jogo ocasionalmente pode gerar situações onde algo significativo acontece a um personagem no final de seu turno, mas antes que os outros personagens tenham atuado na mesma rodada.

Por exemplo, suponha que Tordek avance 7,5 metros à frente dos seus aliados em um corredor, vire uma esquina e percorra mais 3 metros descendo um corredor bifurcado, apenas para acionar uma armadilha no final da sua rodada. Seria completamente plausível declarar que o anão acionará a armadilha até o final da rodada. Afinal, ele gastará algum tempo para chegar ao final do corredor. Numa situação em tempo real, os demais personagens estariam realizando suas ações regulares enquanto o anão de movimenta e não poderiam reagir ao evento antecipadamente.

VARIANTE: ATINGINDO A COBERTURA NO LUGAR DO ALVO

Durante um combate à distância contra um alvo que possui cobertura, pode ser importante determinar se a cobertura foi afetada por um ataque que não atingiu o alvo em questão. Primeiro, defina se a jogada de ataque acertaria o alvo protegido sem a cobertura. Se a jogada de ataque fracassou com uma margem pequena o suficiente para errar o alvo com a cobertura, mas seria alta o bastante para atingi-lo se ele não estivesse protegido, a cobertura foi atingida. Se uma criatura estiver fornecendo cobertura para o alvo e a jogada de ataque superar a CA desta criatura, o defensor sofrerá o dano no lugar do alvo primário.

Se a criatura que estiver servindo de cobertura possuir um bônus de Destreza ou de esquiva na CA, e a jogada de ataque fracassar exatamente por esse valor para impedir que o alvo primário seja atingido, o alvo original será golpeado — no fim das contas, a criatura protetora se esquivou e não forneceu a cobertura pretendida. Uma criatura agindo como proteção pode escolher não aplicar seu bônus de Destreza e/ou seu bônus de esquiva na CA, caso sua intenção seja sofrer o dano para proteger o alvo primário.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

AÇÕES DE COMBATE

Um troll montado num verme púrpura, empunhando uma lança longa, seria capaz de atingir seus oponentes a 4,5 m de distância. Cercado de inimigos, ele poderia orientar sua montaria a atacar o mesmo oponente que ele, na esperança de tirá-lo definitivamente do combate, ou pode atacar um inimigo e forçar o verme a morder (e tentar engolir) outro, enquanto espeta um terceiro com sua cauda envenenada. O combate em si pode ser um jogo de táticas, cheio de boas e más decisões.

O Mestre precisa interpretar cada PdM de forma apropriada. Um guerreiro experiente, de Inteligência razoável, não provocaria ataques de oportunidade levianamente, exceto se não houver escolha, mas um goblin estúpido provocaria. Uma aranha interplanar com Inteligência 7 poderia deduzir que surgir atrás do mago ágil — que na verdade tem uma Destreza elevada — seria o melhor curso de ação (já que ele a atingiu com um *míssil mágico* na última rodada), mas um ankheg (Inteligência 1) não saberia diferenciar a maior ameaça.

Como Arbitrar Ações Inesperadas

Embora as ações de combate definidas no *Livro do Jogador* sejam numerosas e bastante amplas, não seriam capazes de abranger todas as ações possíveis declaradas pelos jogadores. Parte do seu trabalho é criar regras 'instantâneas' para lidar com essas surpresas. Use as regras de ações de combate como guia e exija testes de habilidade, perícia e (raramente) de resistência quando for adequado.

A seguir estão alguns exemplos de decisões excepcionais.

- Surgem reforços para ajudar os bugbear que estão lutando contra os aventureiros. Tordek percebe os recém-chegados tentando abrir a porta para entrar. Ele corre até a porta e tenta segurá-la, enquanto seus aliados exterminam os inimigos restantes. Caso fosse uma porta normal, o Mestre exigiria um teste resistido entre a Força de Tordek e dos bugbear. Como a porta já está emperrada, ele decide que os bugbear primeiro devem forçá-la e então (se tiverem sucesso) realizar um teste resistido contra a Força de Tordek.
- Um monge deseja saltar e agarrar um lustre para lançar-se sobre um inimigo. O Mestre decide que um teste bem-sucedido de Destreza (CD 13) lhe permitirá agarrar o lustre. O jogador pergunta se poderia usar a perícia Acrobacia e o Mestre permite. Declarando que o balanço do lustre equivale a uma Investida, o monge recebe +2 de bônus na jogada de ataque por seu ataque dramático.
- Um feiticeiro prepara uma magia de ataque para ser conjurada tão logo um dos pequenos olhos do beholder dispare (achando que essa é a melhor maneira de evitar o *raio antimagia* da criatura). No entanto, isso significa que os raios precisam ser efetivamente disparados antes da magia ser conjurada (nesse caso, é impossível lançá-la antes dos raios). Ainda assim, é necessário descobrir se o feiticeiro conseguirá terminar sua magia antes de ser atingido pelos raios mortíferos. O Mestre define que se o feiticeiro puder derrotar o beholder num teste resistido, será capaz de conjurar a magia. O teste envolverá a Sabedoria do aventureiro e a Destreza do beholder.

Ações de Combate sem Combate

Como regra geral, as ações de combate só podem ser utilizadas em combate. Isso implica o controle das rodadas pelo Mestre e o respeito da Iniciativa pelos jogadores. Haverá exceções óbvias para essa regra. Por exemplo, um clérigo não precisa de Iniciativa para conjurar *curar ferimentos leves* num aliado depois da batalha. Conjurar magias e usar perícias são ações realizadas com freqüência fora dos combates — isso está correto. Os ataques, as ações preparadas, as Investidas e coisas do tipo são mais eficazes quando utilizadas dentro da estrutura de rodadas.

Considere a seguinte situação: fora do combate, Lidda decide puxar uma alavanca misteriosa encontrada em uma sala de masmorra. Mialee, ao seu lado, acha que o plano impetuoso da halfling vai terminar mal, então tenta impedir Lidda. A melhor maneira para lidar com essa situação é usando as regras de combate como são apresentadas. Ambas realizam testes de Iniciativa. Se Lidda vencer, puxará a alavanca. Se Mialee vencer, impedirá a ladina, mas será necessário um teste de ataque de toque (como na manobra Agarrar). Caso Mialee seja bem-sucedida, ainda será preciso determinar se Lidda resistirá ou não (como a elfa é uma amiga, segurar o braço de Lidda deve ser o suficiente para pará-la). Se Lidda continuar tentando puxar a alavanca, use as regras da manobra Agarrar para determinar se a maga consegue ou não impedir a halfling.

Arbitrando Ações Preparadas

As ações preparadas são bastante flexíveis e obrigam o Mestre a exigir dos jogadores a maior quantidade de detalhes específicos possível para evitar conflitos. Se um personagem prepara uma magia para ser conjurada assim que um oponente se aproximar, precisará especificar a magia exata — e o Mestre teria razão em fazer o jogador identificar um oponente específico (caso esteja ciente dele no momento) ou qualquer um proveniente de determinada direção.

Se o personagem especificar uma ação preparada e então decidir não executá-la quando a condição surgir, a regra padrão lhe permite manter essa ação preparada. Como os combates geralmente são confusos e rápidos, o Mestre poderia ser um pouco mais severo com esse per-

VARIAÇÃO: SUCESSOS E FALHAS AUTOMÁTICAS

O *Livro do Jogador* estabelece que durante o combate, o resultado 1 natural (um resultado 1 no d20) sempre é uma falha e um 20 natural (um resultado 20 no d20) sempre é um sucesso.

Essa regra implica que o mais inapto dos kobolds é capaz de atingir o personagem que tiver a melhor proteção mágica, a melhor armadura e o maior valor de Destreza possível se obtiver um 20 natural. Isso também significa que, independente do treinamento, da experiência e do auxílio mágico, esse personagem absurdo ainda falharia 5% das vezes em seus ataques.

Essa variação da regra considera um resultado 1 natural como uma penalidade de –10. Dessa forma, um guerreiro que tenha +6 de bônus de ataque teria um resultado –4 e não acertaria ninguém; outro personagem, com +23 de bônus de ataque, ainda seria capaz de atingir uma CA 13 ou inferior. No outro extremo, um 20 natural sempre seria tratado como um resultado 30. Mesmo quando o PJ estiver sob –2 de penalidade de ataque, ainda seria capaz de atingir uma CA 28 se obtiver esse resultado.

VARIAÇÃO: JOGADA DEFENSIVA

Algumas vezes, uma quantidade maior de aleatoriedade pode eliminar a conclusão de um personagem de nível elevado sobre a previsibilidade de acerto de seus ataques ou sobre a impossibilidade de um oponente de nível inferior atingir um personagem poderoso. Uma forma de introduzir essa aleatoriedade é permitir (ou exigir) que os personagens façam jogadas defensivas. Sempre que um personagem for atacado, em vez de apenas usar sua CA estática e imutável, ele deverá jogar 1d20 e somar todos seus modificadores de CA ao resultado. Dessa forma, cada um dos ataques se tornará um teste resistido: o atacante e o defensor devem comparar seus resultados modificados entre si (uma maneira de encarar essa mecânica é considerar que os personagens estarão sempre "escolhendo 10" em seu teste a cada rodada e, portanto, assumem uma base 10 para a Classe de Armadura).

A jogada defensiva pode ser expressa da seguinte forma:

1d20 + (CA – 10)

Por exemplo, um paladino ataca um guerreiro maligno. O paladino obtém 13 no d20 e adiciona seu bônus de ataque (+10) totalizando 23. O guerreiro realiza uma jogada defensiva e consegue 9 como resultado. Ele soma seus bônus de defesa (todos os modificadores que alteram a CA, inclusive a armadura) que totalizam +11. O total do guerreiro é 20, inferior a 23, portanto o paladino atinge seu oponente.

Essa variação da regra é realmente útil nos níveis mais elevados, quando um guerreiro sempre acertaria seu ataque primário e as demais classes raramente conseguiriam fazê-lo. Infelizmente, isso reduz o ritmo do jogo, pois a quantidade de jogadas será praticamente dobrada em qualquer combate. Um acordo comum seria obrigar o defensor a realizar apenas uma jogada defensiva por rodada e usar o mesmo resultado contra todos os ataques dirigidos contra ele nessa rodada.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

sonagem (que preparou uma ação e não a executou quando teve a oportunidade). Existem duas opções:

- Permitir ao personagem desistir da ação, mas perder a ação preparada.
- Permitir ao personagem realizar um teste de Sabedoria (CD 15) para evitar executar a ação preparada. Portanto, se um personagem estiver mirando sua besta numa porta (por precaução), seria preciso um teste de Sabedoria para não dispará-la quando seu aliado atravessá-la. Um teste bem-sucedido significa que ele não atirou no seu amigo e ainda está preparado para atingir o carniçal em seu encalço. Um fracasso fará o PJ executar a ação preparada e atirar na primeira criatura que atravessar a porta — seu aliado.

Os jogadores astutos descobrirão que geralmente é melhor ser específico em vez de fazer uma declaração geral. Se o personagem estiver protegendo uma porta com sua besta, poderia dizer: "Eu atiro no primeiro inimigo que atravessar a porta". Embora os jogadores possam se beneficiar ao serem específicos, o Mestre poderia determinar que algumas condições são específicas demais. "Eu protejo a porta com minha besta para atirar no primeiro carniçal não ferido que passar por ela" pode ser específico demais já que não é necessariamente fácil diferenciar um carniçal ferido de um inteiro, quando o julgamento precisa ser feito em um instante. No fim, a palavra do Mestre é definitiva.

Não permita aos jogadores usar uma ação preparada fora do combate. Embora todos os exemplos acima sejam plausíveis durante um confronto, não deveria ser possível ao jogador usar a ação preparada para proteger uma porta em qualquer situação diferente. Na mecânica do jogo, isso não significa que o personagem não consegue proteger a porta fora do combate, apenas que ele não será surpreendido caso alguma coisa a atravesse e, então, durante a rodada surpresa, terá a oportunidade de disparar sua arma. Caso contrário, ele seria obrigado a verificar a Iniciativa normalmente.

JOGADAS DE ATAQUE

Jogar 1d20, somar seus bônus de ataque e compará-los à CA do oponente é a base do combate e provavelmente será a jogada mais comum em qualquer campanha. Justamente por isso ela corre o risco de se tornar entediante. Quando uma jogada tão decisiva e emocionante, capaz de determinar o sucesso ou o fracasso de um combate, tornar-se chata, é preciso fazer alguma coisa a respeito.

As jogadas de ataque ficarão chatas quando o jogador concluir que um sucesso é previsível ou que seu personagem não tem a mínima chance de obter sucesso. Uma das soluções para esse problema em potencial, previstas nas regras gerais, é a redução dos bônus de ataque de personagens avançados. Mesmo se o primeiro ataque de um personagem sempre acertar qualquer oponente, isso não tem que ser verdade nos seus ataques secundários ou terciários.

Outra solução para impedir que as jogadas de ataque se tornem monótonas são excelentes descrições visuais. Não foi apenas "um sucesso", foi um corte através do pescoço do dragão, derramando o sujo e contaminado sangue dracônico sobre o personagem. Adiante você encontrará outras dicas sobre as descrições.

Sucessos Decisivos

Quando alguém obtém um 20 na jogada de ataque, é muito importante que o Mestre indique a existência de uma ameaça de sucesso decisivo, não um golpe decisivo *per se*. Chamar esse resultado de golpe decisivo aumentará as expectativas do jogador — que podem ser frustradas durante a avaliação do golpe. Contudo, quando acontece um golpe decisivo, um ponto vital da criatura foi atingido. Essa é a oportunidade para o Mestre fornecer descrições detalhadas e manter elevada a emoção do conflito. "O golpe da maça atinge o orc com firmeza do lado da cabeça. Ele emite um gemido e seus joelhos se curvam com o impacto".

Certas criaturas são imunes a sucessos decisivos, pois não têm órgãos vitais, pontos fracos ou diferenciação entre uma parte do corpo e outra. Um golem de pedra é uma massa de rocha sólida com forma humana. Um fantasma é composto de vapor insubstancial. Um limo cinzento não tem parte anterior, posterior ou um centro.

DANO

Uma vez que o combate é uma parte importante do jogo, lidar com o dano é uma parte importante de ser um Mestre.

Dano por Contusão

Quando estiver conduzindo um combate, certifique-se de que a descrição do dano por contusão e do dano normal sejam diferentes. A distinção deve ser clara — tanto na imaginação dos jogadores quanto na planilha dos seus personagens.

Use o dano por contusão em seu benefício. Ele será uma ferramenta valiosa caso sua aventura inclua a captura ou derrota dos PJs, mas não a morte. No entanto, se os oponentes dos PJs estão causando mais dano por contusão que dano normal, os jogadores começarão a achar que seus personagens não estão sob ameaça. Use o dano por contusão de modo esporádico e para gerar um bom efeito.

Os jogadores, em geral, odeiam que seus personagens sejam capturados. Quando os PdMs começarem a causar dano por contusão aos PJs, os jogadores poderão até ficar mais preocupados do que se estivessem sofrendo dano normal! Essa é uma maneira eficiente de assustar os jogadores, mesmo durante um encontro normal.

É possível arbitrar que determinados efeitos causam dano por contusão quando for apropriado. Por exemplo, uma variação de regra no

BASTIDORES: SUCESSOS DECISIVOS

Os sucessos decisivos foram incluídos no jogo para gerar momentos emocionantes. Entretanto, sua existência é mortífera para os personagens. Os PJs, durante uma única sessão de jogo (sem dizer numa campanha), estão sujeitos a mais jogadas de ataques que qualquer PdM. Isso faz sentido, pois os PJs estarão em todas as batalhas e a maioria dos PdMs participará de apenas uma (geralmente quando são derrotados). Dessa forma, mais golpes decisivos serão deferidos contra qualquer PJ comparados a um PdM específico (de qualquer modo, os PdMs provavelmente não vão sobreviver ao encontro). Qualquer personagem tem muito mais chances de sobreviver a um encontro — embora um sucesso decisivo possa alterá-las. Tenha cuidado com essa possibilidade e decida com antecedência a forma para lidar com ela.

A razão para os golpes decisivos multiplicarem todo o dano, em vez de apenas o resultado dos dados, é mantê-los ameaçadores nos níveis mais elevados. Quando um guerreiro de nível elevado soma +5 ao dano causado devido à magia e +10 em função de sua Força magicamente aumentada, o resultado de 1d8 da sua espada longa parece banal, mesmo se for dobrado num golpe decisivo. Ao multiplicar todo o dano, tanto os bônus quanto o resultado, um golpe decisivo se torna realmente perigoso. De fato, um (ou mais) deles é capaz de alterar completamente o curso de uma batalha. É por isso que eles tornam uma partida mais interessante e mais incontrolável.

Lembre-se: embora um sucesso decisivo pareça causar bastante dano, a diferença entre um golpe que cause o dobro do dano e um acerto normal não é maior que aquela entre um acerto e uma falha. Entretanto, causar o triplo do dano seria equivalente a acertar dois ataques adicionais e causar o quádruplo seria equivalente a acertar mais três vezes.

As armas do *Livro do Jogador* são equilibradas com a seguinte idéia em mente: as armas que causam o triplo do dano só conseguem fazê-lo com um 20 natural. As armas que causam o dobro do dano conseguem fazê-lo com um 19-20. Os machados são grandes e pesados e por isso são mais difíceis de serem usados de forma eficaz — quando alguém o faz, o efeito é devastador. Um executor escolhe um machado por essa razão. Por outro lado, as espadas são mais precisas — seus usuários obtêm golpes decisivos com mais freqüência, mas eles não são tão esmagadores quanto os desferidos por um machado. Alguns outros fatores também são considerados (alcance, a possibilidade de arremessar a arma, etc.), mas na maioria dos casos essa é a regra padrão. Desse modo, seria um erro acrescentar à lista uma arma que cause o triplo do dano e obtenha um sucesso decisivo com 19-20 (resultados como esse são possíveis através de magia ou talentos, mas não deveriam ser uma qualidade básica da arma).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

VARIAÇÃO: ATURDIDO

Definitivamente, o dano não importa muito até que o personagem esteja inconsciente ou quase morto; ele não o afeta enquanto está de pé e lutando. Entretanto, é fácil imaginar um personagem sendo atingido de forma tão violenta que fique aturdido, mas não morra ou caia inconsciente.

Essa variação da regra determina que, quando um personagem perde metade dos seus pontos de vida restantes em um único golpe, ele está aturdido. Em seu próximo turno, ele apenas será capaz de realizar uma ação padrão; depois disso, voltará ao normal.

Caso escolha usar essa variação, os combates se tornarão um pouco mais rápidos, já que sofrer dano reduz, de certa forma, a capacidade de causar dano. Também acrescenta mais aleatoriedade, pois aumenta a importância de causar dano substancial, embora não fatal, e eleva a relevância dos pontos de vida; os clérigos deveriam curar os guerreiros muito antes destes estarem sob risco de vida, porque existe a possibilidade do inimigo atordoá-los. Finalmente, torna-se mais fácil um combatente superior ter azar. No fim das contas, isso pode prejudicar mais os PJs que os PdMs.

VARIAÇÃO: MORTE POR DANO MACIÇO CONFORME O TAMANHO

Se um personagem sofrer 50 pontos de dano ou mais num único ataque, precisará realizar um teste de resistência de Fortitude para evitar a morte imediata. Primariamente, essa regra existe para fornecer ao menos um lampejo de realismo no sistema abstrato dos pontos de vida. Para adicionar um toque extra de realismo, é possível variar a quantidade de dano maciço conforme o tamanho da criatura; dessa forma, cada categoria superior ou inferior a Médio aumentará ou diminuirá em 10 pontos de vida a quantidade de dano. Essa variação prejudica mais os halflings e os gnomos, os familiares e alguns companheiros animais. Em geral, ela favorece os monstros.

Tamanho	Min	Dim	Miu	Peq	Med	Gra	Eno	Ime	Col
Dano	10	20	30	40	50	60	70	80	90

VARIAÇÃO: DANO PARA ÁREAS ESPECÍFICAS

Algumas vezes, apesar da natureza abstrata do combate, será necessário aplicar o dano em partes específicas do corpo — quando as mãos de um personagem forem imersas nas chamas, quando ele pisar em estrepes ou quando entrar em um buraco e alguém disparar uma fecha do outro lado (as situações desse tipo aparecem com mais freqüência em armadilhas traiçoeiras, feitas para cortar pés, esmagar dedos, etc).

Quando uma parte específica do corpo sofrer dano, imponha –2 de penalidade para qualquer ação executada pelo personagem com essa parte do corpo. Por exemplo, se os dedos de um personagem forem cortados, todas as suas jogadas de ataque com essa mão e todos os testes de perícias que envolvam as mãos estariam sujeitos a –2 de penalidade. Se um personagem pisa em um estrepe, sofrerá –2 de penalidade nas jogadas que exigem a utilização da perna e dos pés (além dos efeitos descritos no *Livro do Jogador* para o estrepe).

O Capítulo 8 define os efeitos do dano causado em partes específicas do corpo, como quando um personagem fica cego ou surdo. Além dessa informação, use a tabela a seguir como guia para aplicar modificadores nas jogadas que dependam de algumas partes do corpo.

Essa penalidade permanece até o personagem se curar, seja por meio de magia ou descanso. Para ferimentos menores, como pisar num estrepe, um teste de Cura (CD 15), 1 ponto de cura mágica ou um dia de descanso removerá a penalidade.

O Mestre poderia permitir que o personagem realizasse um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) para "suportar a dor" e ignorar a penalidade. As penalidades indicadas não se acumulam. Dois ferimentos na mão não devem impor –4 de penalidade.

Local	Dano Afeta:
Mão	Testes de Abrir Fechaduras, Arte da Fuga, Cura, Escalar, Falsificação, Ofícios, Operar Mecanismo, Prestidigitação, Usar Cordas; jogadas de ataque.
Braço	Testes de Escalar e Natação; jogadas de ataque; testes de Força.
Cabeça	Todas as jogadas de ataque, testes de resistência e outros testes.
Um olho	Testes de Abrir Fechaduras, Avaliação, Decifrar Escrita, Falsificação, Identificar Magia, Observar, Ofícios, Operar Mecanismo, Procurar, Sentir Motivação; testes de Sobrevivência (para rastrear); jogadas de Iniciativa; testes de Destreza; jogadas de ataque à distância; testes de resistência de Reflexos. Ferimentos graves em ambos os olhos deixam o personagem cego.
Uma orelha	Testes de Ouvir; jogadas de Iniciativa. Ferimentos graves em ambas as orelhas deixam o personagem surdo.
Pé/perna	Testes de Acrobacia, Cavalgar, Equilíbrio, Escalar, Furtividade, Natação, Saltar; testes de resistência de Reflexos; testes de Destreza.

VARIAÇÃO: ARMAS EQUIVALENTES

O grupo de aventureiros derrota um drider que empunhava espadas curtas mágicas. O ladino halfling do grupo está satisfeito. Mesmo o ranger humano do grupo deseja uma das espadas. Como Mestre, você gentilmente recorda os jogadores que mesmo sendo espadas curtas para o drider, elas são armas Grandes (consulte Categorias de Armas na página 112 do *Livro do Jogador*). O ranger humano pode utilizar uma delas em uma mão com –2 de penalidade e o halfling ladino pode utilizar a outra com as duas mãos, sofrendo –4 de penalidade.

As regras para categorias de armas são baseadas na idéia de que a maioria das armas não se parece com versões maiores ou menores de outras, nem são utilizadas da mesma forma. O formato de uma espada longa reflete seu uso principal; ela não é simplesmente uma adaga grande. Esta variação sugere equivalências de armas para os Mestres que desejam oferecer a seus jogadores mais utilidades para as armas dos monstros. Se uma arma possui uma equivalente, um personagem que saiba usá-la poderá fazê-lo sem nenhuma penalidade.

Localize, na tabela abaixo, a arma Média em questão na coluna da esquerda e então consulte a coluna que indique o tamanho da criatura em questão. Por exemplo, nesse sistema, um machado de batalha Médio equivale a uma machadinha Grande. Alternativamente, encontre o tamanho do usuário e consulte as colunas até encontrar sua arma. A coluna da arma indicará qual é o equivalente para um personagem Médio. Por exemplo, nessa variação, um machado de guerra Grande equivale a um machado grande Médio.

Armas Equivalentes

Arma Média	Tamanho de Arma Equivalente		
	Miúdo	Pequeno	Grande
Machado de batalha	—	Machado grande	Machadinha
Clava	—	Clava grande	Porrete*
Adaga	Espada longa	Espada curta	—
Dardo	Lança	Lança curta	—
Mangual pesado	—	—	Mangual leve
Mangual leve	—	Mangual pesado	—
Machado grande	—	—	Machado de batalha
Clava grande	—	—	Clava
Espada larga	—	—	Espada longa
Machadinha	Machado grande	Machado de guerra	—
Espada longa	—	Espada larga	Espada curta
Maça pesada	—	—	Maça leve
Maça leve	—	Maça pesada	—
Picareta pesada	—	—	Picareta leve
Picareta leve	—	Picareta pesada	—
Lança curta	—	Lança	Dardo
Espada curta	Espada larga	Espada longa	Adaga
Lança	—	—	Lança curta

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Capítulo 4: Aventuras, permite transformar os primeiros 1d6 de dano de queda em dano por contusão. Caso prefira, julgue cada caso em separado. Caso um aldeão atire uma pedra num cavaleiro, deveria causar dano por contusão. Determinados tipos de dano sempre são normais — ferimentos de perfuração e a maioria dos ataques de energia, como fogo, por exemplo.

EFEITOS DO TAMANHO DAS ARMAS

Quando o tamanho das armas é alterado, outros fatores também são afetados. O *Livro do Jogador* discute o efeito do tamanho dos equipamentos em relação ao seu peso e custo sob "Qualidades de Armas", na página 114, onde são fornecidos os custos para versões Médias e Pequenas das armas. As versões Grandes custam o dobro do preço normal; as armas Pequenas pesam a metade do valor indicado e as Grandes pesam o dobro.

Para calcular o dano causado por uma arma maior ou menor que o normal, primeiro determine quantas categorias de tamanho são alteradas, a partir do Médio. Uma espada longa (normalmente Média, quase sempre utilizada por criaturas Médias) empunhada por um gigante das nuvens Enorme será duas categorias de tamanho maior. Para cada elevação de categoria, consulte as tabelas a seguir — localize o dano original na coluna à esquerda e determine o novo dano nas colunas da direita.

TABELA 2–2:
DANO DAS ARMAS CONFORME O AUMENTO DE TAMANHO

Dano	Número de Categorias de Tamanho Aumentadas			
(Médio)	Uma	Duas	Três	Quatro
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
1d12	3d6	4d6	6d6	8d6
2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
2d8	3d8	4d8	6d8	8d8
2d10	4d8	6d8	8d8	12d8

TABELA 2–3:
DANO DAS ARMAS CONFORME A REDUÇÃO DE TAMANHO

Dano	Número de Categorias de Tamanho Reduzidas			
Médio	Uma	Duas	Três	Quatro
1d2	1	—	—	—
1d3	1d2	1	—	—
1d4	1d3	1d2	1	—
1d6	1d4	1d3	1d2	1
1d8	1d6	1d4	1d3	1d2
1d10	1d8	1d6	1d4	1d3
1d12	1d10	1d8	1d6	1d4
2d4	1d6	1d4	1d3	1d2
2d6	1d10	1d8	1d6	1d4
2d8	2d6	1d10	1d8	1d6
2d10	2d8	2d6	1d10	1d8

Há um limite para a redução de tamanho de qualquer arma. Todas as armas que causam menos de 1 ponto de dano não são eficazes. Assim que a arma infligir apenas 1 ponto de dano, não será possível reduzir seu tamanho novamente.

PROJÉTEIS DE ÁREA

Um projétil de área é uma arma que "espirra" quando atinge uma superfície sólida, espalhando ou dispersando seu conteúdo sobre o alvo e as criaturas adjacentes. A maioria dos projéteis de área são líquidos, como ácido e fogo alquímico. Os ataques com projéteis de área são considerados ataques de toque à distância. As regras de ataque para essas armas são descritas na página 158 do *Livro do Jogador*. Consulte também as páginas 127 e 128 do *Livro do Jogador* para obter exemplos de projéteis de área.

MAGIAS DE ÁREA

Essas magias não visam uma única criatura, mas um espaço pré-determinado; é preciso definir a área afetada no tabuleiro e, depois, quais são as criaturas afetadas. Saiba de antemão que serão necessários alguns ajustes excepcionais nas regras para definir áreas em um tabuleiro. Utilize os diagramas das páginas 305 a 307 e observe as seguintes orientações:

Explosões e Dispersões: Para empregar a magia usando um tabuleiro, o conjurador precisa determinar uma intersecção de linhas como o centro do efeito. A partir desse ponto, será fácil definir a área afetada usando a escala do tabuleiro. Caso seja necessário determinar um círculo expandidas (por exemplo, 19-20) teriam essa variação reduzida para 20 e aquelas com multiplicadores de dano maiores (por exemplo, x3) também seriam amenizadas.

Margem de Ameaça Padrão	Margem de Ameaça Amena	Multiplicador Padrão de Dano	Multiplicador de Dano Ameno
20	—	X2	—
19–20	20	X3	X2
18–20	19–20	X4	X3

Essa variação reduz a importância dos talentos e poderes mágicos que elevam a margem de ameaça, reduz a importância da imunidade dos monstros a sucessos decisivos e reduz a aleatoriedade do combate.

VARIAÇÃO: MORTE INSTANTÂNEA

Quando o Mestre ou um jogador obtiver um 20 natural numa jogada de ataque, deve-se realizar uma avaliação de golpe decisivo para verificar se houve (ou não) o golpe decisivo. Quando o resultado natural (1d20) dessa avaliação também for 20, existirá a possibilidade de morte instantânea. Nesse caso, uma terceira jogada deve ser realizada: caso o resultado total (não apenas o d20) for capaz de atingir o oponente em questão (exatamente como uma avaliação de golpe decisivo normal), ele será eliminado instantaneamente. As criaturas imunes a sucessos decisivos também são imunes a morte instantânea.

A morte instantânea só é verificada em um 20 natural (resultado 20 no d20), independente da margem de ameaça do combatente ou da arma (do contrário, as armas, os talentos e os poderes mágicos que aumentam a margem de ameaça seriam muito mais poderosos).

Essa variação da regra torna o jogo mais letal e o combate mais aleatório. Em qualquer confronto, uma quantidade maior de aleatoriedade melhora as chances do perdedor em potencial. Como os PJs vencem a maioria das lutas, uma regra que torne o combate mais aleatório beneficiará muito mais os oponentes que os PJs.

VARIAÇÃO: SUCESSOS DECISIVOS AMENOS

Em vez de tornar os golpes decisivos mais letais, é possível torná-los menos mortíferos. Para consegui-lo, reduza em um grau a margem de ameaça dos sucessos decisivos. As armas que possuem margem de ameaça 20 (dano x2) não causariam mais golpes decisivos. As armas com margens de ameaça

VARIAÇÃO: FALHAS CRÍTICAS (TRAPALHADAS)

Para definir as chances de um personagem realizar uma trapalhada durante um combate, sempre que o jogador obtiver um resultado 1 na jogada de ataque, exija um teste de Destreza (CD 10). Caso ele fracasse, seu personagem fracassará desastrosamente. É preciso decidir o que uma trapalhada significa, mas em geral esse personagem deveria perder um turno enquanto recupera o equilíbrio, pega uma arma caída, clareia sua cabeça, recupera a firmeza, etc.

As trapalhadas não são apropriadas para todos os jogos. Elas podem somar emoção ou interesse ao combate, mas também podem reduzir a atenção — embora certamente acrescentem mais aleatoriedade. Só use essa variação da regra depois de refletir cuidadosamente.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

culo baseado nas medidas do tabuleiro, centrado na intersecção selecionada, considere que se a maior parte do quadrado estiver contida na área do círculo, o quadrado fará parte da área afetada.

Cones: Determinar a área de efeito de um cone exige que o conjurador defina a direção da magia: frontal ou diagonal. Em ambos os casos, ele deverá escolher uma intersecção como ponto inicial do efeito. A partir desse ponto, o cone se expandirá em um semicírculo.

Variados: A partir das regras descritas acima, determine a área afetada pelas magias no tabuleiro sempre que possível. Lembre-se de conservar a quantidade de quadrados afetados quando precisar calcular áreas diagonais.

CRIATURAS MAIORES E MENORES

As criaturas com tamanho inferior a Pequeno e superior a Médio têm regras especiais relacionadas ao seu posicionamento em combate. As regras a seguir consideram as "faces" ou laterais das criaturas e o seu alcance.

A Tabela 2–4: Tamanhos das Criaturas resumem as características de cada uma das nove categorias. As colunas Altura Máxima e Peso Máximo são sugestões, não limites inflexíveis; por exemplo, quase todas as criaturas Médias pesam entre 30 e 250 kg, mas pode haver exceções. As indicações das colunas Espaço e Alcance Natural são explicadas a seguir.

Espaço: O espaço é a largura em quadrados que uma criatura precisa para lutar sem penalidades (veja Esgueirar, a seguir). Esta largura determina quantas criaturas podem lutar lado a lado em um corredor de 3 m de largura e quantos oponentes podem atacar uma criatura ao mesmo tempo. O espaço de uma criatura não possui frente, retaguarda, direita ou esquerda, porque os combatentes estão se movimentando e virando constantemente em batalha. A não ser que uma criatura seja imóvel, ela efetivamente não possui frente ou lateral inábil — pelo menos em relação às regras de movimentação no tabuleiro.

Alcance Natural: O alcance natural indica quão longe uma criatura é capaz de golpear em combate. A criatura ameaça a área abrangida nesta distância a partir de sua localização. Lembre-se que para calcular distâncias diagonalmente, o segundo quadrado é considerado como 2 quadrados. A única exceção seria uma criatura com alcance de 3 m. Ela ameaça seus inimigos a 2 quadrados de distância, incluindo uma distância diagonal de 2 quadrados. Esta é a única exceção à regra de que 2 quadrados de distância diagonal equivalem a 4,5 m.

Como regra geral, considere que as criaturas tenham a mesma altura do seu espaço, indicando que podem alcançar uma distância equivalente ao seu espaço mais seu alcance natural.

Criaturas Grandes

As criaturas Grandes ou maiores empunhando armas de haste são capazes de golpear alvos com o dobro de seu alcance natural, mas não conseguem utilizar essas armas contra inimigos localizados em seu alcance natural ou mais próximos.

Uma criatura poderia atravessar um quadrado ocupado sem penalidades quando tiver três ou mais categorias de tamanho que o ocupante.

Tabela 2–4: Tamanhos das Criaturas

Tamanho	Altura Máxima[1]	Peso Máximo[2]	Espaço	Alcance Natural (Altura)	Alcance Natural (Largura)
Minúsculo	15 cm ou menor	16 g ou menos	15 cm	0 m	0 m
Diminuto	30 cm	1/2 kg	30 cm	0 m	0 m
Miúdo	60 cm	4 kg	75 cm	0 m	0 m
Pequeno	1,2 m	30 kg	1,5 cm	1,5 m	1,5 m
Médio	2,4 m	250 kg	1,5 cm	1,5 m	1,5 m
Grande	4,8 m	2.000 kg	3 m	3 m	1,5 m
Enorme	9,6 m	16.000 kg	4,5 m	4,5 m	3 m
Imenso	19,2 m	125.000 kg	6 m	6 m	4,5 m
Colossal	19,2 m ou maior	125.000 kg ou mais	9 m ou mais	9 m ou mais	6 m ou mais

1 Altura para bípedes, comprimento para quadrúpedes (do nariz à base da cauda)

2 Supõe que a criatura tem a mesma densidade de um animal comum. Uma criatura feita de rochas pesará consideravelmente mais e uma criatura gasosa pesará muito menos.

Criaturas Muito Pequenas

As criaturas Miúdas, Diminutas e Minúsculas não possuem alcance natural. Elas devem invadir o quadrado de um oponente (provocando um ataque de oportunidade) para atacar este adversário em combate corpo a corpo, a menos que estejam utilizando armas de haste com pelo menos 1,5 m de alcance.

Uma vez que não possuem alcance natural, as criaturas Miúdas, Diminutas e Minúsculas normalmente não desferem ataques de oportunidade. Algumas criaturas específicas podem gerar exceções com suas habilidades ou carregar armas de haste que ameacem os quadrados adjacentes.

Misturando Tudo

Duas criaturas com menos de duas categorias de tamanho de diferença entre si não podem ocupar os mesmos espaços em combate, exceto em circunstâncias especiais (por exemplo, durante a manobra Agarrar, um cavaleiro e sua montaria ou se uma delas estiver inconsciente ou morta).

As criaturas com diferença de duas categorias de tamanho podem ocupar o mesmo espaço, mesmo sem circunstâncias especiais. Metade da quantidade normal de criaturas é capaz de ocupar o espaço normalmente (não são permitidas frações).

Duas criaturas podem ocupar o mesmo quadrado se tiverem três ou mais categorias de tamanho de diferença entre si. Por exemplo, um humano conseguiria ficar em um dos quadrados ocupados por um verme púrpura.

Exemplo: Um humano (Médio) enfrenta um gigante das nuvens (Enorme). O humano ocupa um único quadrado. O gigante das nuvens ocupa cerca de nove quadrados. Se o humano tentasse invadir um dos espaços do gigante, apenas metade da quantidade normal de criaturas Médias poderia fazê-lo (já que os combatentes possuem duas categorias de tamanho de diferença entre si), logo somente metade do humano conseguiria ocupar o mesmo espaço, impedindo que o combatente entre em qualquer espaço do gigante sem a manobra Agarrar.

Exemplo: Um halfling (Pequeno) enfrenta o mesmo gigante das nuvens. O halfling, assim como o humano, ocupa um único quadrado. Se o halfling tentasse invadir um dos quadrados do gigante, a quantidade normal de criaturas Pequenas poderia fazê-lo, já que os combatentes possuem três categorias de tamanho de diferença entre si.

Se uma criatura estiver localizada em um dos espaços ocupados por uma criatura maior quando esta última se movimentar — exceto durante um passo de ajuste ou uma ação de retirada — a criatura menor poderá desferir um ataque de oportunidade contra o oponente que está abandonando a área.

Uma vez que qualquer criatura é capaz de golpear os adversários dentro de seu próprio espaço (a menos que esteja usando uma arma de haste), uma criatura menor localizada em um dos quadrados de outra criatura não conseguiria realizar uma ação de retirada.

A qualquer momento em que mais de uma criatura aliada ocupar o espaço de um oponente (seja no mesmo quadrado do tabuleiro ou em quadrados distintos), os aliados fornecem o benefício da manobra flanquear entre si. Se uma criatura maior ocupar parte do quadrado de um alvo, ela fornece o benefício de flanquear para todas as criaturas aliadas que estejam fora dos quadrados deste adversário.

Exemplo: Uma colônia de stirges (Miúdo) ataca um humano (Médio). Quatro criaturas Miúdas são capazes de ocupar o mesmo quadrado. Os stirges têm duas categorias de tamanho de diferença para um ser humano, logo metade da quantidade normal de criaturas Miúdas (dois stirges) consegue ocupar o mesmo espaço que a criatura Média; se invadirem o quadrado do humano, os dois adquirem os benefícios da manobra flanquear entre si.

Exemplo: Um esquadrão de halflings (Pequenos) enfrenta um bulette (Enorme). O bulette tem um espaço de três quadrados de comprimento. Como os halflings possuem três categorias de tamanho de diferença para o monstro, eles conseguem invadir o espaço ocupado pela criatura. Cada halfling ocupa somente um quadrado, mas o bulette ocupa nove quadrados no tabuleiro, portanto nove halflings são capazes de invadir o mesmo espaço da criatura. Cada halfling fornece e adquire o benefício da manobra flanquear entre si.

Esgueirar

Uma criatura consegue se esgueirar através de um espaço com metade de seu tamanho. Cada quadrado percorrido dessa forma equivale ao

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

dobro do deslocamento normal para a criatura. Ela sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque e –4 de penalidade na CA. Enquanto uma criatura estiver se esgueirando em um espaço estreito, não é possível que outras criaturas menores também ocupem o mesmo espaço.

Uma criatura consegue atravessar um espaço com um teto baixo, limitada até a metade de sua altura, sofrendo as mesmas penalidades; em locais que sejam estreitos e baixos, as penalidades são dobradas. Ela pode se movimentar através de um espaço que tenha um quarto da sua altura, mas deve ficar deitada e rastejar. Aplique as penalidades e restrições normais de estar caído no solo.

Locais Apertados

Uma criatura pode estar no topo de um pináculo rochoso, lutando nos fundos de uma carroça ou adquirindo os benefícios da cobertura fornecida por um buraco na parede. Nesses casos, o espaço efetivo da criatura diminui para se adaptar ao espaço disponível no solo, mas seus ataques não são afetados porque a maior parte de seu corpo não está restrita. Ela conseguiria utilizar suas armas e alcance naturais sem sofrer penalidades.

TESTES DE PERÍCIA E HABILIDADE

É possível reduzir todo o jogo a personagens tentando cumprir várias tarefas, o Mestre determinando a dificuldade para cumpri-las e os dados definindo o sucesso ou o fracasso. O combate e a conjuração de magias têm regras próprias para definir suas dificuldades; os testes de perícia e de habilidade lidam com todo o resto da mecânica de jogo.

COMO MODIFICAR AS JOGADAS E A CD

As circunstâncias são capazes de modificar as jogadas de um personagem e/ou alterar a Classe de Dificuldade necessária para obter sucesso.

- As circunstâncias que aprimoram a execução, como instrumentos perfeitos para o trabalho, auxílios de outros personagens e informação apurada e incomum, concedem bônus às jogadas.
- As circunstâncias que atrapalham a execução, como instrumentos improvisados ou informações incorretas, impõem penalidades às jogadas.
- As circunstâncias que tornam a tarefa mais fácil, como uma audiência amigável ou condições ambientais favoráveis, reduzem a CD.
- As circunstâncias que tornam a tarefa mais difícil, como uma audiência hostil ou a exigência de perfeição, elevam a CD.

O MELHOR AMIGO DO MESTRE

Uma circunstância favorável concede +2 de bônus no teste de perícia do personagem (ou um modificador de –2 na CD) e uma desfavorável impõe –2 de penalidade no teste (ou um modificador de +2 na CD). Lembre-se sempre dessa regra — em geral, ela resolverá a maioria dos seus problemas.

Mialee dispara por um corredor na masmorra, na esperança de escapar de um beholder. Depois da próxima esquina, dois ogros estão de tocaia. Será que Mialee conseguirá ouvir os ogros em sua emboscada? O Mestre solicita um teste de Ouvir e determina que a fuga do beholder torna improvável qualquer ação cuidadosa: –2 no teste. Contudo, um dos ogros está preparando uma armadilha e o giro da manivela do dispositivo faz muito barulho: –2 na CD. Outros aventureiros contaram para a maga que os ogros dessa masmorra adoram emboscar os invasores: +2 no teste. Os ouvidos da elfa ainda estão zunindo pela magia *grito* conjurada pelo beholder: –2 no teste. A masmorra já é bastante barulhenta, devido aos rugidos do dragão no andar inferior: +2 para a CD.

É possível calcular modificadores indefinidamente (embora isso seja ruim, pois atrasará o jogo), mas em geral, além do bônus total da perícia, os únicos valores que interessam ao Mestre e ao jogador para calcular os modificadores de circunstância são +2 e –2. Diversas condições se acumulam para aplicar um modificador total e o valor final da CD.

Extrapolando a Regra: Com certeza, é possível alterar essa regra. Sob condições extremamente favoráveis ou desfavoráveis, o Mestre poderia utilizar modificadores maiores que +2/–2. Por exemplo, se uma tarefa é praticamente impossível, o teste ou a CD poderiam ser modificados em 20. Sinta-se à vontade para alterar esses números conforme desejar, mas os modificadores devem variar entre 2 e 20.

TAREFAS

Uma tarefa é qualquer coisa que exija uma jogada. Escalar com a metade do seu deslocamento é uma tarefa, assim como fazer um pote, ainda que uma demore alguns segundos e a outra algumas horas (ou mesmo dias).

Eis alguns exemplos de tarefas simples:

- Percorrer uma determinada distância (indicada na descrição da perícia).
- Fabricar um objeto.
- Influenciar uma pessoa, criatura ou grupo (o Mestre decide se os PdMs agem como indivíduos ou como um grupo).
- Manipular um objeto (abrir uma porta, quebrar uma tábua, amarrar uma corda, livrar-se de uma algema, destrancar uma fechadura).
- Examinar ou obter uma informação.
- Procurar ou rastrear uma área (conforme a descrição da perícia ou talento).
- Perceber alguma coisa audível ou visível (o Mestre decide se os PdMs agem como indivíduos ou como um grupo)

Perícias diferentes lidam de maneira distinta com as tarefas. Na verdade, a mesma perícia poderia lidar com as tarefas de maneiras diferentes; depende do que o personagem estiver fazendo. Por exemplo, Cura permite a um curandeiro estabilizar um personagem ou auxiliar no período de recuperação de todo um grupo durante uma noite de descanso. Ambas são tarefas simples e exigem apenas uma jogada.

Entretanto, algumas tarefas exigem diversos testes. Por exemplo, o Mestre precisa decidir se o personagem deverá tratar diversos ogros como um grupo (uma jogada) ou indivíduos separados (diversas jogadas) para usar a perícia Sentir Motivação.

Quando dois grupos diferentes estiverem se aproximando de um personagem, ele precisará realizar dois testes distintos de Observar para avistá-los, se o Mestre decidir que são realmente dois grupos diferentes. Caso o personagem vasculhe uma parede com a perícia Procurar, poderá encontrar diversos objetos importantes — mas cada objeto exigiria um teste separado. Nesse último caso, o Mestre deveria realizar o segundo (e terceiro, etc.) teste em segredo. Pedir ao jogador para realizar os três testes relevaria informações que ele não deveria conhecer.

A seguir, estão alguns exemplos de serviços mais longos (e quantas tarefas eles englobam).

Montar Guarda: O resto do grupo está adormecido, enquanto Mialee está de vigia. O Mestre solicita um teste de Ouvir para Mialee durante a primeira hora de vigília e ela obtém sucesso — o Mestre diz que a maga ouve um som nos arbustos próximos (emitido por um goblin que está tentando espionar o grupo). Ela decide investigar, e o Mestre solicita um teste de Observar, resistido pelo teste de Esconder-se da criatura. Mialee não encontra nada (o goblin conseguiu se esconder), então ela volta para seu posto de vigia. Mais tarde, o Mestre solicita outro teste de Ouvir, novamente bem-sucedido pela maga. Dessa vez, ela percebe o goblin e acorda o resto do grupo para lidar com o oponente. Com o tempo, eles voltam a dormir e ela continua seu turno de guarda. O Mestre exige outro teste de Ouvir mas, dessa vez, ele sabe que não há nada para ser ouvido.

Essa "tarefa" (montar guarda) exigiu três testes de Ouvir, em princípio porque a vigília foi dividida em três segmentos — o início, depois de procurar pelo goblin e depois de lidarem com a criatura.

Cavalgar: Soveliss está montado em seu cavalo e percorre um terreno rochoso: nenhum teste é necessário para realizar essa tarefa comum. Ele alcança uma vala escarpada — o Mestre solicita um teste de Cavalgar (CD 10). No final da vala, um urso-coruja combate um centauro ferido. O ranger espora sua montaria para se aproximar da luta, mas nenhum teste é necessário ainda. Uma vez em batalha, o urso-coruja golpeia o ranger com suas poderosas garras. O Mestre exige um teste de Cavalgar para que o PJ permaneça sobre o cavalo e outro para impedir que a montaria apavorada pelo monstro fuja. Soveliss obtém sucesso em ambos os testes; então, decide saltar da cela e derrotar a besta. O Mestre exige um último teste de Cavalgar (CD 20) e o ranger obtém sucesso novamente: isso significa que ele desmonta sem tropeçar e avança para enfrentar o urso-coruja.

Normalmente, não é necessário nenhum teste para somente cavalgar uma montaria. Apenas os terrenos muito acidentados ou as tarefas específicas que envolvam a montaria exigem essas jogadas.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 2–5: Exemplos de Classe de Dificuldade

CD	Exemplo	Jogada (habilidade chave)	Quem é capaz de fazê-lo
-10	Ouvir os sons de uma batalha tumultuada	Ouvir (Sab)	Um plebeu do outro lado de uma muralha de pedra
0	Rastrear dez gigantes das colinas em um terreno pantanoso	Procurar (Int)	Um idiota da aldeia correndo de noite a toda velocidade
5	Escalar uma corda com nós	Escalar (For)	Um humano normal com uma mochila de 35 quilos
5	Ouvir pessoas conversando no outro lado da porta	Ouvir (Sab)	Um sábio sonso sendo distraído por seus aliados.
10	Correr ou investir descendo escadas inclinadas	Equilíbrio (Des)	Um ladino de 1° nível
10	Seguir os rastros de quinze orcs sobre um solo firme	Procurar (Int)	Um plebeu de 1° nível
10	Procurar um mapa em um baú cheio de tralhas	Procurar (Int)	Um plebeu de 1° nível
10	Amarrar um nó firme	Usar Corda (Des)	Um plebeu de 1° nível
10	Descobrir as fofocas atuais	Obter Informação (Car)	Um plebeu de 1° nível
11[1]	Evitar ser imobilizado por um lobo	— (For ou Des)	Um plebeu de 1° nível
12	Descobrir o valor de um colar prateado	Avaliação (Int)	Um ladino de 1° nível
13[2]	Resistir à magia *comando*	Teste de Vontade (Sab)	Um mago de 1° nível ou um guerreiro de nível baixo
13	Arrombar uma porta de madeira simples	— (For)	Um guerreiro
15	Estabilizar um amigo morrendo	Cura (Sab)	Um clérigo de 1° nível
15	Tornar pessoas indiferentes amigáveis	Diplomacia (Car)	Um paladino de 1° nível
15	Saltar 3 m (correndo)	Saltar (For)	Um guerreiro de 1° nível
15	Realizar uma acrobacia sobre um adversário	Acrobacia (Des)	Um monge de 1° nível
15[1]	Convencer um guarda astuto com uma mentirinha	Blefar (Car)	Um ladino de 1° nível
16	Identificar uma magia de 1° nível sendo conjurada	Identificar Magia (Int)	Um mago (mas não alguém que não saiba usar magias)
17[2]	Resistir ao olhar dominador de um vampiro de 10° nível	Vontade (Sab)	Um monge de nível baixo ou um guerreiro de nível elevado
18	Arrombar uma porta de madeira resistente	— (For)	Um bárbaro meio-orc em fúria
18	Conjurar *bola de fogo* enquanto é atingido por uma flecha	Concentração (Con)	Um mago de nível baixo
20	Perceber uma porta secreta típica	Procurar (Int)	Um ladino meio-elfo inteligente de 1° nível
20	Detectar um sensor de vidência	— (Int)	Um mago de nível baixo com Int 12 ou maior
20	Detectar uma criatura invisível movimentando-se por perto	Observar (Sab)	Um ranger de nível baixo
20	Arrombar uma fechadura simples	Abrir Fechaduras (Des)	Um ladino halfling habilidoso de 1° nível (mas não alguém sem treinamento em abrir fechaduras)
20	Descobrir de quais tipos de crime a filha do barão conseguiu escapar	Obter Informação (Car)	Um bardo de nível baixo
20	Evitar cair em uma armadilha de alçapão	Reflexos (Des)	Um ladino de nível médio ou um paladino de nível elevado
20	Andar pela corda bamba	Equilíbrio (Des)	Um ladino de nível baixo
21	Criar um filhote de lobo atroz	Adestrar Animais (Car)	Um ranger de nível médio
21[1]	Passar furtivamente por um gato infernal a 15 m de distância	Furtividade (Des)	Um ladino de nível baixo
22[1]	Fugir do abraço de um urso-coruja	Arte da Fuga (Des)	Um ladino de nível baixo
23[1]	Agarrar a lança de um guarda e arrancá-la de suas mãos	Ataque corpo a corpo (For)	Um guerreiro de nível médio
24	Resistir à magia *grito da banshee*	Fortitude (Con)	Um guerreiro de nível alto
24[3]	Atingir um guarda de armadura atrás de um seteira	Ataque a Distância (Des)	Um guerreiro de nível elevado
25	Perceber algo errado com um amigo sob o controle de um vampiro	Sentir Motivação (Sab)	Um ladino de nível médio
25	Persuadir o dragão que o capturou que seria uma boa idéia deixá-lo partir	Diplomacia (Car)	Um bardo de nível elevado
25	Descobrir entre os habitantes da cidade quem é o poder por trás do trono	Obter Informação (Car)	Um bardo de nível elevado
26	Saltar sobre a cabeça de um orc (correndo)	Saltar (For)	Um ranger de 20° nível usando armadura leve ou um bárbaro de nível médio usando armadura leve (que na verdade só precisaria de 22 porque sua velocidade é maior)
28	Desarmar um *símbolo de proteção*	Operar Mecanismo (Int)	Um ladino de nível elevado (mas não alguém de outra classe)
30	Perceber uma porta secreta e bem escondida	Procurar (Int)	Um ladino de nível elevado
28	Arrombar uma porta de ferro	— (For)	Um gigante de fogo
29	Acalmar um urso-coruja hostil	Empatia Selvagem (Car)	Um druida de nível elevado (e apenas um druida ou um ranger)
30	Escalar rapidamente um muro de tijolos lisos	Escalar (For)	Um bárbaro de nível elevado
30	Ler uma carta escrita em dracônico antigo	Decifrar Escrita (Int)	Um mago de nível elevado
30	Abrir uma fechadura boa	Abrir Fechaduras (Des)	Um ladino de nível elevado
43	Rastrear um goblin que passou sobre rochas há uma semana, sendo que choveu ontem	Sobrevivência (Sab)	Um ranger de 20° nível que maximizou sua perícia Sobrevivência e está lutando contra goblins como seu inimigo predileto desde o 1° nível

1 Este número indica a jogada média entre o teste resistido do oponente e não é um valor fixo.
2 A CD pode ser maior ou menor, dependendo do conjurador ou do usuário da habilidade.
3 Esta é a Classe de Armadura ajustada do alvo.
CD: O número que o personagem precisa atingir para obter sucesso.
Exemplo: Um exemplo de uma tarefa com essa CD.
Jogada (habilidade chave): A jogada que o personagem faz, geralmente um teste de perícia, mas algumas vezes um teste de resistência, de habilidade ou mesmo uma jogada de ataque. A habilidade que modifica o teste está entre parênteses. Um "-" significa que o teste é apenas de habilidade e nenhuma graduação de perícia, bônus de resistência ou bônus de ataque é aplicado.
Quem é Capaz de Fazê-lo: Um exemplo de um personagem com cerca de 50% de chances de obter sucesso. Quando essa parte indica um personagem de determinada classe, assume-se que ele possui a perícia em questão (outros personagens teriam uma chance maior ou menor).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Rastrear: Soveliss está perseguindo um escorpião gigante pelo deserto. Ele rastreou a criatura por mais de quatro quilômetros, realizando um teste de Sobrevivência a cada quilômetro e meio — rastrear sobre a areia é bem fácil. Depois de quatro quilômetros e meio, começa uma tempestade de areia. O ranger se abriga e aguarda; a tempestade acaba uma hora depois — felizmente durou pouco. Agora, será necessário um quarto teste para encontrar o rastro na areia remexida pelo vento. Esse teste, obviamente, será mais difícil, assim como todos os testes subseqüentes até que ele consiga descobrir o ponto onde o escorpião estava quando a tempestade terminou.

Normalmente, rastrear exige um teste de Sobrevivência para cada quilômetro e meio, mas uma mudança súbita na situação deveria exigir um teste adicional.

Infiltrar: Lidda está se esgueirando por uma masmorra repleta de robgoblins. Ela precisa atravessar uma passagem, além da sala onde as criaturas estão esvaziando seus barris de cerveja. Ela realiza um teste de Furtividade; os robgoblins devem realizar um teste resistido de Ouvir, mas como não estão prestando muita atenção, a halfling consegue passar com facilidade. Os robgoblins nem sequer estão olhando para a porta, dessa forma o Mestre ignora a necessidade de um teste de Esconder-se. Entretanto, para sair, a ladina precisará atravessar a sala da guarda. Agora, será preciso um teste de Esconder-se para se manter nas sombras, perto das paredes, e um novo teste de Furtividade (já que os ouvintes em potencial são outros e, além disso, estão alertas) para superar os guardas e a sala.

Será necessário um novo teste de Furtividade para cada grupo diferente que o personagem sorrateiro pretende evitar. Algumas vezes, deve-se exigir do personagem um teste de Furtividade e Esconder-se simultâneos para que consiga escapar.

GERAL CONTRA ESPECÍFICO

Muitas vezes, o jogador dirá: "Eu procuro pela sala. Encontro alguma coisa?" e noutras poderá dizer "Eu procuro pela sala, pois eu acabei de ver um kobold entrando aqui. Eu olho atrás da cadeira e da mesa e em todos os cantos escuros. Encontrei?". Nos dois casos, o Mestre deveria responder, "Faça um teste de Observar". Contudo, no segundo exemplo, o personagem tem um conhecimento específico sobre a situação e está fazendo perguntas específicas. Nesses casos, sempre recompense o personagem com +2 de bônus devido a uma condição favorável. Sempre é bom premiar os jogadores que utilizam a informação disponível para permitir perguntas específicas.

Se o kobold não estiver na sala, mas um mantor estiver à espera para emboscá-lo, o personagem não teria nenhum conhecimento específico e não deveria receber o bônus, embora também não sofra penalidades — nunca penalize as perguntas específicas. Se as duas criaturas (o kobold e o mantor) estiverem na sala, serão necessários dois testes de Observar, a menos que eles estejam trabalhando como um grupo (veja a seguir — mas é improvável). O personagem recebe +2 de bônus para encontrar o kobold, mas nenhum bônus para encontrar o mantor.

Aparições incorpóreas cercam um aventureiro

Ilustração de S. Fischer

GRAUS DE SUCESSO

Algumas vezes, somente determinar o sucesso não basta: o grau de sucesso também é importante para a tarefa. Por exemplo, um assassino invisível move-se furtivamente na direção de um clérigo. O sacerdote faz um teste de Ouvir resistido pelo resultado de Furtividade do assassino, e obtém sucesso. É possível descrever esse sucesso de várias formas para o jogador do clérigo:

- "Você ouve um barulho e sabe que existe alguma coisa por perto, mas não consegue ver nada".
- "Você ouve um barulho naquela direção. Parece uma pessoa se movendo".
- "Você ouve um barulho. Existe uma criatura invisível à cerca de 4,5 metros a nordeste; é possível mirar um ataque no quadrado ocupado pela criatura".

Para determinar quanta informação fornecer, compare os testes resistidos (caso não haja resistência, compare com a CD da tarefa). No exemplo acima, um sucesso forneceria a primeira resposta. Caso a margem de sucesso seja 10 ou mais, o clérigo receberia a segunda resposta. Caso ultrapasse o teste do assassino em 20 ou mais, receberá toda a informação disponível — a terceira resposta.

Geralmente, os graus de sucesso apenas serão aplicados quando a quantidade de informação fornecida variar conforme a margem pela qual o personagem foi bem-sucedido. Na maior parte do tempo, o único resultado que importa é o sucesso ou o fracasso.

GRAUS DE FRACASSO

Geralmente, um fracasso já significa um problema e não precisa ser extrapolado. Entretanto, um fracasso pode causar problemas adicionais, como disparar uma armadilha ou alertar um guarda sobre a presença dos personagens. Quando houver conseqüências desse tipo, um fracasso com uma margem igual ou superior a 5 irá desencadeá-las. Por exemplo, se Lidda, a ladina, fracassar em um teste de Operar Mecanismo por 5 ou mais, a armadilha que ela tentava desarmar será ativada.

As perícias que acarretam um risco adicional em testes mal-sucedidos são relacionadas a seguir, mas o Mestre pode incluir outras, conforme a situação.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Perícia	Risco
Equilíbrio	Queda
Escalar	Queda
Ofício	Arruinar a matéria-prima
Operar Mecanismo	Ativa o mecanismo ou ele não é desarmado
Observar (ler lábios)	Adquire informações falsas
Natação	Afundar sob a água ou líquido
Usar Cordas	O arpéu se desprende em 1d4 rodadas

ESCOLHENDO 10

Encoraje os jogadores a usar a regra 'escolher 10'. Por exemplo, quando um personagem nadar ou escalar uma longa distância, essa regra irá acelerar a partida. Normalmente, será preciso um teste dessas perícias (relacionadas ao movimento) a cada rodada, mas se não houver ameaças, escolher 10 permite evitar muitas jogadas para ir do ponto A ao ponto B.

TESTES DE HABILIDADE

Não existem regras para passar uma noite em claro, escrever sem erros todas as palavras ditadas por um personagem ou abrir um grande jarro de metal fechado sem derramar uma única gota de seu conteúdo. Entretanto, qualquer uma dessas situações potencialmente aparecerá na aventura durante a partida. O Mestre deve estar preparado para criar alguns testes quando houver atividades incomuns.

Usemos as situações acima como exemplo: ficar acordado exigiria um teste de Constituição (CD 12 +4 para cada noite anterior sem dormir), mas um personagem élfico receberia +2 de bônus em seu teste, pois os elfos precisam apenas de quatro horas de transe em vez das oito horas de sono das demais raças. Escrever todas as palavras ditadas por alguém exigiria um teste de Inteligência (CD 15), mas um teste de Destreza (CD 10) bem-sucedido concederia +2 para essa jogada. Abrir um jarro de metal exigiria normalmente um teste de Força (CD 17); depois de aberto, seria preciso um teste de Destreza (CD 13) para impedir o derramamento do conteúdo.

Existem três tipos de testes de habilidade para lidar com uma situação fora do padrão:

- Um único teste usando uma habilidade apropriada (como ficar acordado)
- Um teste de habilidade para, conforme seu resultado, modificar outro teste envolvendo uma habilidade diferente (como escrever todas as palavras).
- Dois ou mais testes separados, geralmente envolvendo habilidades diferentes, para realizar uma tarefa com várias partes (como abrir um jarro sem derramar o conteúdo).

VARIAÇÃO: PERÍCIAS COM HABILIDADES DIFERENTES

Em certas ocasiões, um teste envolverá o treinamento do personagem (graduações de perícia) e um dom inato (habilidade) dificilmente associado àquele treinamento. Um teste de perícia sempre inclui uma graduação mais um modificador de habilidade, mas nessa variação é possível escolher um modificador diferente do normal caso o personagem esteja num ambiente ou situação onde a habilidade chave não se aplique.

Por exemplo:

- Um personagem está flutuando numa área sem gravidade e tenta se mover, usando algum tipo de apoio improvisado. Como nessas condições seu peso é zero, o Mestre determina que o jogador deve realizar um teste de Escalar, mas usar sua Destreza no lugar da Força.
- Um personagem está tentando escolher o melhor cavalo entre vários oferecidos pelo mercador. Normalmente, esse seria um teste de Avaliação, mas a familiaridade com cavalos deve ser considerada. O Mestre permite ao jogador usar suas graduações de Cavalgar no lugar da Avaliação e aplicar o modificador de Sabedoria do personagem (normal num teste de Avaliação).
- Um personagem precisa usar principalmente a força para controlar um cavalo em pânico. Normalmente, isso exigiria um teste de Força, mas o personagem treinado em lidar com animais deveria ser capaz de usar esse conhecimento e controlar mais facilmente o cavalo. O Mestre permite ao jogador somar suas graduações de Adestrar Animais (mas não seu modificador de Carisma) ao teste de Força.
- Um personagem criou uma adaga (obra-prima) para presentear um nobre visitante. Ele tenta encravá-la com desenhos intricados. O Mestre determina que esse é um teste de Destreza, mas suas graduações de Ofícios (armeiro) devem ser aplicadas.
- Um personagem tenta subir a escada de uma calha muito profunda. Normalmente, o Mestre exigiria um teste de Constituição para verificar se o personagem consegue continuar, mas ele permite ao jogador acrescentar suas graduações de Escalar ao teste.

Essas situações incomuns sempre devem ser tratadas caso a caso, com apenas algumas exceções. A maior parte do tempo, use a habilidade chave normal.

Lembre-se: para mudar a mecânica de funcionamento de uma perícia dessa forma, o Mestre deve administrar quando a alteração é válida — não cabe ao jogador tomar esse tipo de decisão. Os jogadores sempre fornecerão boas razões para usar seu melhor modificador de habilidade com uma perícia que normalmente não usa essa habilidade, mas o Mestre não deve permitir esse tipo de mudança de regra, a não ser que concorde com ela.

É possível usar uma combinação entre um teste de habilidade e de perícia nas situações apropriadas. Por exemplo, sob uma gravidade mais pesada, Lidda precisaria realizar um teste de Força (CD 15) para evitar –2 de penalidade no seu teste de Abrir Fechaduras.

As decisões para lidar com situações incomuns devem obedecer ao bom senso e serem resolvidas pelo Mestre.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Arbitrar e modificar os testes de resistência funciona de forma semelhante a arbitrar e modificar os testes de perícia e de habilidade.

COMO DETERMINAR OS TESTES DE RESISTÊNCIA

Existem diversas considerações pertinentes ao uso dos testes de resistência.

Fortitude, Reflexos ou Vontade? Para determinar os testes de resistência, siga as seguintes orientações:

Fortitude: Os testes de resistência de Fortitude refletem o vigor físico. Elas abrangem saúde, porte, rigidez, metabolismo, resistência, imunidade e outras características físicas similares. Se o desafio parecer algo que um "cara durão" deveria suportar, então exija um teste de Fortitude.

Reflexos: Os testes de resistência de Reflexos refletem as agilidades físicas (e algumas vezes mentais). Elas abrangem velocidade, sagacidade, coordenação motora-visual, coordenação geral, agilidade e tempo de reação. Se o desafio se parecer com algo que uma pessoa ágil deveria obter sucesso, então exija um teste de Reflexos.

Vontade: Os testes de resistência de Vontade refletem a força interior. Eles incorporam força de vontade, estabilidade mental, poder da mente, nível de racionalidade, determinação, auto-confiança, consciência, o superego e a resistência à tentação. Se o desafio se parecer com algo que uma pessoa confiante e determinada deveria obter sucesso, então exija um teste de Vontade.

TESTE DE RESISTÊNCIA OU TESTE DE HABILIDADE?

Um personagem escorrega e cai. Ele tenta se segurar numa pedra, enquanto um aliado estende a mão, na esperança de agarrá-lo. O Mestre solicita testes de resistência ou de Destreza?

This PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

A resposta para a pergunta anterior é "ambos". O personagem prestes a cair realiza um teste de resistência de Reflexos e seu aliado realiza um teste de Destreza.

Conceito Chave 1: Os testes de habilidade são usados para realizar uma tarefa, enquanto os testes de resistência são usados para evitar uma conseqüência.

Conceito Chave 2: Os testes de habilidade, diferentes dos testes de resistência, nem sempre refletem o nível do PJ. Essa é uma diferença sutil. Se a tarefa deveria ser mais fácil para um personagem de nível elevado, use o teste de resistência. Por outro lado, caso seja igualmente difícil para quaisquer personagens que tenham o mesmo valor na habilidade relevante, use um teste de habilidade. Por exemplo, arrombar uma porta é meramente um reflexo da força física, não da experiência. Logo, trata-se de um teste de Força. O meio termo seria um teste de perícia, como Equilíbrio para evitar cair enquanto se corre sobre um terreno acidentado. Um teste de Equilíbrio reflete o nível apenas se o personagem tiver graduações na perícia.

CLASSES DE DIFICULDADE

Determinar as CDs faz parte do trabalho do Mestre e geralmente as regras são diretas. Existe uma regra padrão, claramente definida, para as CDs de resistência contra magia; as criaturas e os efeitos de itens mágicos que exigem testes de resistência sempre têm a CD detalhada com exatidão (ou funcionam de modo idêntico às magias e o Mestre deve usar a regra para magias). A regra padrão é:

Magias: 10 + nível da magia + modificador de habilidade do conjurador

Habilidades de Mostro: 10 + 1/2 dos Dados de Vida da criatura + modificador de habilidade da criatura.

Variados: Entre 10 e 20. Use 15 quando houver dúvidas.

Assim como os testes, as jogadas e a CD dos testes de resistência podem ser modificadas. Veja O Melhor Amigo do Mestre, pág. 30.

COMO ARBITRAR A MAGIA

Ao alcançar os níveis médios (6º a 11º), a maioria dos personagens conjura magias e todos eles usam itens mágicos capazes de produzir efeitos estranhos. Lidar com magias e efeitos de forma eficiente pode representar a diferença entre uma boa partida e uma excelente.

COMO DESCREVER OS EFEITOS MÁGICOS

A magia é impressionante. Quando os personagens (PJs e PdMs) conjuram magias ou utilizam itens mágicos, o Mestre deve descrever sua aparência, som e odores, assim como seus efeitos no jogo.

Um *míssil mágico* poderia ser uma explosão de energia em forma de adaga que cruza o ar velozmente, uma criação de energia similar a um punho que atinge o alvo em cheio ou a aparição repentina de uma cabeça extra-planar que cospe uma rajada de força. Quando alguém se tornar invisível, deveria sumir aos poucos. A convocação de um ser das profundezas deveria ser precedida de uma explosão de energia vermelho-sangue e do cheiro de enxofre. Algumas magias possuem efeitos visuais mais óbvios. Uma *bola de fogo* ou um *relâmpago*, por exemplo, são muito parecidas com a descrição contida no *Livro do Jogador*. No entanto, para aumentar a dramaticidade, o Mestre poderia descrever um *relâmpago* como um fino raio azul arqueado e uma *bola de fogo* como uma explosão de fogo esverdeado e explosões internas vermelhas e incandescentes.

Também é possível pedir aos jogadores para descrever as magias conjuradas por seus personagens. No entanto, nunca permita que um jogador use uma descrição original para tornar a aparência da magia mais poderosa. Uma *bola de fogo* que gera a ilusão de um dragão cuspindo fogo é um exagero.

É possível descrever as magias sem efeitos visuais óbvios. Como qualquer alvo que obtiver sucesso num teste de resistência contra magia perceberá algo estranho (o efeito da magia sendo direcionada para ele), descreva os feitiços e as compulsões como uma garra gélida que ameaça confinar a mente do alvo, mas falha (se a magia funcionar, o alvo não teria consciência dos efeitos desse tipo, pois sua mente não lhe pertenceria mais).

O som é uma ferramenta de descrição muito poderosa. É possível dizer que um *relâmpago* é acompanhado de um trovão. Um *cone glacial* emitiria o som de uma ventania, seguido do tilintar de gelo cristalino.

COMO LIDAR COM AS ADIVINHAÇÕES

As magias como *augúrio*, *adivinhação* e *lendas e histórias* exigem do Mestre diversas informações improvisadas. Existem dois problemas principais para lidar com as adivinhações.

VARIAÇÃO: SUCESSO DECISIVO E FALHA CRÍTICA

Se um personagem obtiver um 20 natural (um resultado 20 no d20) em qualquer teste, permita-lhe realizar outra jogada. Se o segundo teste for bem-sucedido, o personagem conseguiu um sucesso decisivo nessa perícia ou habilidade e algo particularmente bom acontecerá. Da mesma forma, se um jogador obtiver um 1 natural (um resultado 1 no d20), deverá jogar novamente. Se o segundo teste também fracassar, o personagem sofreu uma falha crítica (cometeu um erro gravíssimo) e alguma coisa realmente ruim acontecerá.

Cabe ao Mestre determinar o resultado específico de um sucesso decisivo ou falha crítica. Eis alguns exemplos:

Sucesso Decisivo

- Quando estiver escalando ou nadando, o personagem percorre o dobro da distância que conseguiria com um sucesso normal.
- Quando usar a perícia Diplomacia, o personagem conseguirá um amigo confiável que será um aliado durante bastante tempo.
- Quando usar qualquer perícia de Conhecimento, o personagem chega a uma importante conclusão relacionada à tarefa em questão.
- Quando estiver usando Procurar, o personagem descobre alguma coisa que nunca seria encontrada de outra forma (se houver algo para ser encontrado).
- Quando estiver rastreando, o personagem descobre pequenos e impressionantes detalhes sobre sua presa. Por exemplo, ele concluiria que os três alvos que está rastreando não estão felizes entre si, porque ocasionalmente param e aparentemente discutem, de acordo com os locais que ficam em relação aos outros.
- Quando estiver usando a Cura para fazer os primeiros-socorros, o alvo recupera 1 ponto de vida.

Falha Crítica

- Quando estiver se apresentando com Atuação, o personagem desagrada tanto a platéia que ela quer atacá-lo.
- Quando estiver escalando, o personagem despenca tão desastradamente que sofre 1d6 pontos de dano adicional ou cai e arrebenta alguns apoios, tornando a escalada mais difícil (CD +5).
- Quando estiver usando a perícia Disfarces, o personagem ficará completamente diferente do que pretendia, e ainda terá alguns detalhes ofensivos ou odiados para os PdMs.
- Em um teste de Usar Cordas, o personagem arrebenta o material.
- Quando estiver tentando arrombar uma fechadura, o personagem quebra seu instrumento na tranca e torna impossível abri-la.
- Quando estiver usando qualquer tipo de instrumento, o personagem o destrói.

Algumas vezes, não existe nada excelente para se obter num sucesso decisivo ou não existe nada pior que uma falha normal. Nesses casos, ignore essa variação da regra.

Ela também deveria ser descartada se os personagens decidem escolher 10 (ou escolher 20). Não é possível obter um sucesso decisivo se tudo que o personagem deseja é completar uma tarefa sem se preocupar (ou dar o melhor de si), como também não é possível sofrer uma falha crítica se não houver pressão para realizar a tarefa.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Os Jogadores Podem Descobrir Demais: O uso estratégico de uma magia de adivinhação colocaria muita informação nas mãos dos jogadores, destruiria um mistério ou revelaria cedo demais uma boa surpresa. A maneira para evitar esse problema é pensar na capacidade dos PJs ao criar suas aventuras. Não se esqueça que um clérigo é capaz de usar a magia *comunhão* e descobrir a identidade do assassino. O Mestre não deveria permitir que uma adivinhação fornecesse mais informações aos jogadores do que seria apropriado, mas também não deveria simplesmente ignorar as magias pelo bem da trama. Lembre-se que algumas magias são capazes de proteger o alvo de certas adivinhações — como *detectar o mal* e *discernir mentiras* — mas esse não é realmente o ponto da discussão. Não crie situações que tornem as adivinhações dos PJs inúteis — pense na aventura levando-as em conta. Presuma que o clérigo descobrirá a identidade do assassino do rei e não torne isso um problema: o objetivo da aventura será prendê-lo, não apenas identificá-lo, e é muito importante impedi-lo antes que ele consiga matar a rainha também.

Em suma, o Mestre deve controlar a informação, mas não negá-la aos personagens que a mereçam.

Improvisar Respostas: É muito improvável prever o momento exato que um personagem usará uma magia de adivinhação — até acontecer. Geralmente, será necessário improvisar uma resposta na hora.

Uma das soluções para esse problema é obvia: para informar o que há no fundo da escadaria escura, o Mestre precisará saber o que existe lá. É provável que já saiba, ou o personagem não consideraria o esforço de tentar uma adivinhação. Caso não saiba, então invente alguma coisa rapidamente.

Mais difícil ainda é fornecer a informação de forma camuflada. Por exemplo, a descrição da magia adivinhação diz "O conselho pode ser tão simples como uma frase curta ou tão elaborado como uma rima enigmática ou um presságio". As 'rimas enigmáticas' geralmente são difíceis de inventar no meio de uma partida. Um bom truque é criar uma rima com antecedência, capaz de se encaixar em praticamente qualquer pergunta: "Se X é a semente que deseja plantar, colha Y para o resultado alcançar" onde X seria a ação e Y o resultado. Ou ainda: "X é onde vosso destino descansa; encontrará Y no final da andança". X seria um local e Y seria o resultado ou a conseqüência de alcançá-lo, como um "perigo" ou "tesouro".

COMO CRIAR NOVAS MAGIAS

Introduzir uma magia desequilibrada será mais prejudicial ao seu jogo do que lidar com um item mágico poderoso. Os itens podem ser roubados, destruídos, vendidos ou tomados de alguma outra forma — mas depois que o personagem aprender a magia, continuará a usá-la.

Para criar uma nova magia, use as existentes como guia e confie no bom senso. Na verdade, a criação é bastante fácil — determinar um nível para a nova magia é bem mais complicado. Se a "melhor" magia de 2º nível é *invisibilidade* e a "melhor" de 1º nível é *enfeitiçar pessoas* ou *sono*, e o potencial da nova magia aparentemente está entre elas, provavelmente ela pertencerá ao 2º nível (*sono*, porém, é um exemplo estranho, pois é uma magia que se torna menos útil conforme o conjurador adquire níveis — diferente de *mísseis mágicos* ou *bola de fogo*, que se tornam melhores até atingir seu limite para os conjuradores de nível elevado. Certifique-se de que as magias voltadas apenas às criaturas de nível baixo sejam magias de nível baixo).

Eis alguns pontos para considerar:

- Caso a magia seja tão boa que todo conjurador sempre a deseja, ela é poderosa demais ou pertence a um nível muito baixo.
- Um custo em pontos de experiência (XP) fornece um equilíbrio quase perfeito. Um componente material caro seria apenas razoável (o dinheiro pode ser fácil de obter, mas a perda de XP é sempre prejudicial).
- Para determinar o nível da magia, compare o alcance, a duração, o(s) alvo(s) ou a área com as demais magias para manter o equilíbrio. Uma duração ou área grande deveria compensar um efeito menor, de acordo com a magia.
- Uma magia de uso muito limitado (apenas contra dragões vermelhos) deveria pertencer a um nível mais baixo em comparação com as magias mais genéricas. Mesmo em níveis mais baixos, esse será o tipo de magia que os feiticeiros e bardos jamais escolheriam e os demais conjuradores somente preparariam se tivessem certeza de sua utilidade.
- Os feiticeiros e magos não deveriam conjurar magias de cura, mas deveriam ter as melhores magias ofensivas. Se o efeito da magia é exagerado ou dramático, provavelmente será uma magia de feiticeiro/mago.
- Os clérigos são mais capazes com magias que lidam com as tendências e têm uma seleção melhor de magias de cura e reparos. A melhor lista de magias de adivinhação, como *comunhão* e *adivinhação*, também pertence a essa classe.
- Os druidas são mais capazes com magias que lidam com as plantas e os animais.
- Os rangers e os paladinos não devem possuir magias de ataque instantâneas, como *mísseis mágicos* e *bola de fogo*.
- As magias dos bardos são voltadas a encantamentos e obtenção de informações, incluem uma mistura de todos os outros tipos de magias, mas não devem conter magias ofensivas de grande porte, como *cone glacial*.

Limite de Dano para Magias

Use as tabelas a seguir para determinar a quantidade aproximada de dano que uma magia ofensiva deveria causar. Lembre-se que algumas magias (como *mãos flamejantes*) usam d4 para calcular o dano, mas a *bola de fogo* usa d6. Para os clérigos, considere 1d8 como 2d6 quando definir a quantidade máxima de dano.

VARIAÇÃO: TESTES DE RESISTÊNCIA COM HABILIDADES DIFERENTES

Para julgar e se adaptar a situações incomuns, o Mestre poderia alterar a habilidade vinculada ao teste de resistência, de forma semelhante à variação das perícias (discutido anteriormente). No entanto, essa variação é opcional e nem todos os Mestres desejarão complicar tanto o jogo.

O teste de resistência de Fortitude contra ataques mentais (como *assassino fantasmagórico*) deveria ser baseado em Sabedoria, tornando-a uma mistura entre a Fortitude e a Vontade (some o bônus de resistência de Fortitude da classe e nível do personagem e o modificador de Sabedoria no lugar do modificador de Constituição).

O Mestre poderia permitir que um personagem conjurasse a magia *porta dimensional* acelerada em resposta a uma queda num fosso. Reagir rapidamente a uma armadilha exigiria um teste de resistência de Reflexos, mas nesse caso o teste de resistência seria baseado na Sabedoria e não na Destreza, pois conjurar magias é primariamente uma ação mental.

Os testes de resistência de Vontade contra encantamentos poderiam usar o modificador de Carisma no lugar da Sabedoria, pois o Carisma reflete mais a personalidade.

Os testes de resistência de Vontade contra ilusões deveriam ser baseados na Inteligência, a habilidade que representa melhor o discernimento.

Idêntico às perícias, as alterações das habilidades chaves dos testes de resistência deverão sempre ser tratadas caso a caso. A não ser que o Mestre estabeleça essas mudanças como uma regra interna, as exceções deveriam ser muito raras.

Lembre-se: para mudar a mecânica de funcionamento de um teste de resistência dessa forma, o Mestre deve administrar quando a alteração é válida — não cabe ao jogador tomar esse tipo de decisão. Os jogadores sempre fornecerão boas razões para usar seu melhor modificador de habilidade com o teste de resistência que normalmente não a utilizaria, mas o Mestre não deve permitir esse tipo de mudança de regra, a não ser que concorde com ela.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

DANO MÁXIMO PARA MAGIAS ARCANAS

Nível de Magia Arcana	Dano Máximo (Único Alvo)	Dano Máximo (Diversos Alvos)
1º	5 dados	—
2º	10 dados	5 dados
3º	10 dados	10 dados
4º	15 dados	10 dados
5º	15 dados	15 dados
6º	20 dados	15 dados
7º	20 dados	20 dados
8º	25 dados	20 dados
9º	25 dados	25 dados

DANO MÁXIMO PARA MAGIAS DIVINAS

Nível de Magia Divina	Dano Máximo (Único Alvo)	Dano Máximo (Diversos Alvos)
1º	1 dado	—
2º	5 dados	1 dado
3º	10 dados	5 dados
4º	10 dados	10 dados
5º	15 dados	10 dados
6º	15 dados	15 dados
7º	20 dados	15 dados
8º	20 dados	20 dados
9º	25 dados	20 dados

O limite de dano terá variações caso a magia afete uma ou mais criaturas. Qualquer magia contra uma criatura afetará apenas um alvo ou terá seu dano total dividido entre várias criaturas. Por exemplo, um *míssil mágico* consegue causar até 5 dados de dano num único alvo mas, se atingir mais de uma criatura, terá essa quantidade de dano dividida. Uma magia contra várias criaturas causa o dano total em duas ou mais criaturas simultaneamente — uma *bola de fogo* atinge tudo dentro da área afetada.

RECOMPENSAS

Mialee e Tordek estão em frente à câmara do tesouro e examinam as riquezas diante de seus olhos. Para chegar até ali, eles eliminaram três trolls, superaram várias armadilhas tortuosas e desvendaram a charada do golem dourado pouco antes da criatura tentar esmagá-los. Agora, eles não estão apenas mais ricos, mas cresceram em conhecimento e poder através de suas experiências.

Os pontos de experiência são uma forma de medida dos feitos realizados. Eles representam o treinamento e o aprendizado, e ilustram a máxima da fantasia, onde quanto mais experiente o personagem é, maior é o seu poder. Os pontos de experiência permitem ao personagem avançar para novos níveis e elevam a diversão e o estímulo.

Os pontos de experiência também são gastos pelos conjuradores para potencializar as suas magias mais poderosas. Eles representam a dedicação pessoal que um personagem precisa imbuir num objeto para transformá-lo em um item mágico.

Além da experiência, os personagens também adquirem tesouros em suas aventuras. Eles encontram ouro e outras preciosidades, que lhes permitem comprar equipamentos maiores e melhores, e itens mágicos que lhes fornecem habilidades novas e aprimoradas.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Quando o grupo derrota alguns monstros, o Mestre lhes recompensa com pontos de experiência (XP). Quanto maior o perigo oferecido pelo monstro, comparado ao nível do grupo, mais XP serão concedidos aos personagens. Os PJs dividem os pontos de experiência entre si e cada um alcança um novo nível conforme seu total de XP aumenta.

O Mestre deve calcular os Pontos de Experiência concedidos no decorrer de uma aventura, seja escrita ou adquirida. Ele pode conceder a experiência no final de uma sessão, para permitir que os jogadores evoluam os níveis de seus personagens se tiverem pontos suficientes. Alternativamente, é possível fornecer o total de XP no começo da próxima sessão de jogo. Isto garantirá ao Mestre algum tempo entre as sessões para usar as regras e determinar a recompensa em pontos de experiência.

Para conceder pontos de experiência aos PJs, o Mestre precisa dividir o jogo em encontros e, em seguida, dividir os encontros em partes. Se estiver usando as criaturas do *Livro dos Monstros*, uma parte do trabalho já estará pronta. Cada criatura possui um Nível de Desafio (ND); comparado ao nível do grupo, ele fornece diretamente os prêmios de XP.

Um Nível de Desafio é uma medida da dificuldade (ou facilidade) para vencer uma criatura ou superar uma armadilha. Os Níveis de Desafio são usados no Capítulo 3: Aventuras para determinar os Níveis de Encontros (NE), que por sua vez indicam o grau de dificuldade de todo o encontro (em geral com diversos monstros). Vencer uma criatura geralmente significa derrotá-la em combate; superar uma armadilha significa desarmá-la, e assim por diante.

Como Mestre, você deve decidir quando e como um desafio é superado. Geralmente, isso é fácil de se fazer. Os PJs derrotaram o inimigo em batalha? Então eles superaram o desafio e devem receber os pontos

VARIAÇÃO: JOGADA DE MAGIA

Substitua essa variação pelo método padrão para determinar as Classes de Dificuldade dos testes de resistência. Quando um personagem conjurar uma magia que permita um teste de resistência, ele deverá jogar 1d20 e somar o nível da magia, mais o modificador de habilidade apropriado para a sua classe. O resultado será a CD do teste de resistência. Jogue apenas uma vez, mesmo se a magia afetar diversas criaturas.

Essa variação introduz uma enorme dose de aleatoriedade sobre a conjuração — algumas vezes, as magias de nível baixo, lançadas por conjuradores medíocres, terão CDs difíceis; noutras, as magias de níveis elevados, lançadas por conjuradores poderosos, serão facilmente resistidas. Isso subestima o nível da magia e o modificador de habilidade do PJ. Semelhante à variação das regras de combate, qualquer mudança que aumente a influência da sorte numa batalha irá favorecer o perdedor, em geral o inimigo dos PJs.

A vantagem dessa variação é conceder ao jogador a possibilidade de conjurar magias "boas" e "ruins", do mesmo modo que o jogador de um guerreiro obtém golpes bons e ruins.

VARIAÇÃO: COMPONENTES DE PODER

O chifre de um raro minotauro vermelho poderia ser misturado com uma emulsão de ervas exóticas e ajudar na restaurarão completa dos feridos. A energia contida nesse ungüento seria tão potente que um clérigo não precisaria sacrificar nenhum poder pessoal (XP) para conjurar restauração aprimorada: apenas consumiria o componente.

Essa variação permite que ingredientes especiais e raros ("componentes de poder") sejam acrescentados aos componentes materiais da magia no lugar dos pontos de experiência. Essa permissão deve ser analisada caso a caso. Talvez esses componentes existam apenas para determinadas magias, mas com certeza serão raros e/ou caros — entre dez e vinte vezes o custo de XP em moedas de ouro seria uma ótima base inicial para o preço. Além disso, os personagens terão de consultar sábios ou conjurar adivinhações para descobrir qual é o ingrediente adequado.

Aconselhamos aos Mestres que NÃO permitam a compra de componentes de poder. Em vez disso, transforme-os em objetivos de uma aventura. A própria caça a um minotauro vermelho seria uma aventura divertida e desafiadora, mas se derrotar a criatura é apenas o primeiro passo para recuperar um companheiro caído, o cenário adquire uma importância muito maior.

Da mesma maneira, um ingrediente especial seria capaz de substituir os pontos de experiência necessários para criar itens mágicos.

Essa variação funciona bem quando fornece mais detalhes às magias poderosas e encaixa-se no método utilizado pelo Mestre para administrar a magia em sua campanha. Ela é inútil quando transforma o severo controle sobre a conjuração de magias poderosas e a criação de itens mágicos (o custo em XP) num detalhe irrelevante, tornando esses efeitos uma tarefa trivial.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

de experiência. Mas, algumas vezes isso será um pouco mais complicado. Suponha que os PJs conseguiram passar sorrateiramente pelo minotauro adormecido e chegar ao cofre mágico — eles superaram o encontro com o minotauro? Se o objetivo era entrar no cofre, e a criatura era um mero guardião, então a resposta provavelmente será afirmativa. Cabe ao Mestre fazer esse tipo de julgamento.

Apenas os personagens que participaram de um encontro devem receber os prêmios pertinentes. Aqueles que morreram ou foram incapacitados antes do encontro começar não recebem nada, mesmo se forem ressuscitados ou curados depois.

Para determinar a premiação em XP de um encontro, siga os seguintes passos:

1. Determine o nível de cada personagem. Não esqueça de adicionar o NEP (veja Monstros como Raças, página 171) se qualquer personagem pertencer a uma raça poderosa.

2. Para cada criatura derrotada, determine o ND daquele monstro em separado.

3. Use a Tabela 2-6: Premiação em Pontos de Experiência (conforme a criatura), e compare o nível do personagem com o Nível de Desafio da criatura para descobrir a premiação base em XP.

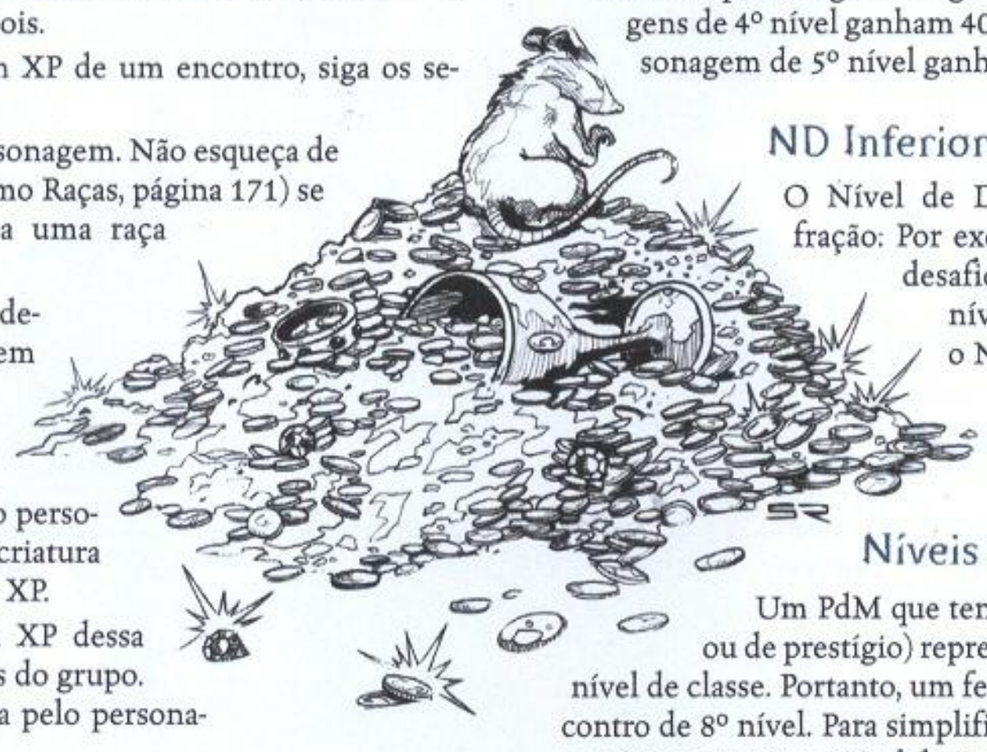
4. Divida a premiação base em XP dessa criatura pelo número de integrantes do grupo. Essa é a quantidade de XP recebida pelo personagem por derrotar a criatura.

5. Some a premiação em XP de todos os monstros que o personagem ajudou a derrotar.

6. Repita o processo para cada personagem.

Não conceda XP pelas criaturas invocadas ou conjuradas pelos inimigos por meios mágicos. A habilidade de invocar esses monstros já foi considerada no Nível de Desafio do inimigo. O Mestre não concederia mais pontos de experiência aos PJs se um clérigo drow conjurasse *nuvem profana*; portanto, não deveria conceder mais XP se ele conjurar *invocar criaturas* IV no lugar da *nuvem*.

Exemplo: Um grupo de cinco PJs derrota dois monstros de ND 2 e um monstro de ND 3. O grupo consiste de um personagem de 3º nível, três personagens de 4º nível e um personagem de 5º nível. O personagem de 3º nível recebe 600 XP para cada monstro de ND 2 e 900 XP pelo monstro de ND 3. Um total de 2.100 XP, que divididos por 5 (o número de personagens do grupo) lhe concede 420 XP. Os personagens de 4º nível ganham 400 XP cada [(600 + 600 + 800)/5] e o personagem de 5º nível ganha 350 XP [(500 + 500 + 750)/5].



ND Inferior a 1

O Nível de Desafio de algumas criaturas é uma fração: Por exemplo, um orc sozinho não seria um desafio nem mesmo para um grupo de 1º nível, mas dois talvez seriam. Considere o Nível de Desafio do orc como 1/2 ND. Nesses casos, calcule o XP como se a criatura tivesse ND 1, depois divida o resultado por 2.

Níveis de Desafio para PdMs

Um PdM que tenha uma classe de personagem (padrão ou de prestígio) representa um Nível de Desafio igual ao seu nível de classe. Portanto, um feiticeiro de 8º nível subentende um encontro de 8º nível. Para simplificar a regra, dobrar a quantidade de adversários soma 2 ao Nível do Encontro. Portanto, dois guerreiros de 8º nível representam um encontro de NE 10. Um grupo de quatro PdMs de 8º nível representa um encontro de NE 12.

Algumas criaturas poderosas apresentam um desafio superior àquele indicado por seu nível de classe. Um drow, por exemplo, tem Resistência à Magia e outras habilidades, portanto seu ND equivale ao seu nível de classe +1.

VARIAÇÃO: INVOCAR MONSTROS ESPECÍFICOS

Quando um personagem conjura *invocar criaturas* ou *invocar aliado da natureza*, sempre atrai uma criatura aleatória e típica da variedade escolhida. Essa variação da regra permite determinar que cada conjurador sempre invocará uma criatura específica, não uma aleatória, e concede ao jogador um controle maior sobre as criaturas que seu personagem conhece, mas gera alguns problemas especiais: não a permita sem pensar cuidadosamente nas conseqüências.

Criaturas Específicas: Todas as vezes que um conjurador invocar uma criatura de um determinado tipo, sempre atrairá o mesmo monstro. Permita que o jogador jogue os dados para definir os valores de habilidade e os pontos de vida de cada criatura específica invocada por seu personagem; essas criaturas podem estar acima ou abaixo da média. Uma outra opção é oferecer as estatísticas padrão em vez de jogar os dados — caso ele queira evitar o risco de obter uma criatura ruim graças a má sorte (não permita "novas jogadas para criaturas inúteis" se os valores de habilidade ficarem péssimos). O jogador deveria batizar cada uma das criaturas e definir suas características mais marcantes.

Diversas Criaturas: Sempre que um conjurador invocar várias criaturas, a primeira será a mesma e cada criatura subseqüente também será a mesma. Logo, se Mialee invoca três águias celestiais — chamadas Kulik, Skitky e Kliss — sempre atrairá Kulik quando invocar uma águia, Kulik e Skitky quando convocar duas e todas elas quando invocar as três. O jogador deveria lançar os dados para definir os valores de habilidade e os pontos de vida de todos eles.

O conjurador atrairá sempre as mesmas criaturas, não importa a versão da magia que estiver usando. Mialle receberia Kulik com *invocar criaturas II* e, possivelmente, Kulik, Skitky e Kliss usando *invocar criaturas III*.

Limites de Invocação: Atrair as mesmas criaturas inteligentes repetidas vezes concede certas vantagens ao conjurador. Por exemplo, ele poderia mandar uma criatura explorar uma área pela duração da magia e invocá-la novamente para receber um relatório. Se a criatura morrer (sendo enviada ao seu plano original) ou for dissipada, ela não estará disponível durante 24 horas. O conjurador invocará uma criatura a menos desse tipo, pois uma delas estará indisponível embora continue a ocupar uma "vaga". Logo, se Kulik morrer e, no mesmo dia, Mialee invocar duas águias celestiais, atrairá apenas Skitky (em vez de Kulik e Skitky).

Se a criatura invocada realmente morrer em seu lugar de origem (não apenas "morrer" durante a invocação), não estará mais disponível e o conjurador terá uma criatura a menos desse tipo. Assim que adquirir um novo nível, ele poderá substituir a criatura eliminada (veja a seguir).

Substituindo Criaturas: Sempre que o conjurador alcançar um novo nível (numa classe capaz de invocar as criaturas), poderá descartar uma de suas criaturas e obter uma nova para preencher a "vaga". Por exemplo, no 5º nível, Mialee consegue invocar Kulik, Skitky e Kliss usando *invocar criaturas III*. Quando atinge o 6º nível, decide descartar uma dessas criaturas e trocá-la por outra. Se Kulik tinha um valor de habilidade baixo ou morreu permanentemente, a maga pode descartá-lo em troca de uma nova criatura com valores de habilidade a serem definidos (nos dados ou com as estatísticas padrão), que ocupará a vaga de "primeira águia celestial".

Criaturas Experientes: Os conjuradores podem aprimorar suas criaturas. Geralmente, eles fazem isso lhes concedendo itens mágicos ou outros objetos especiais. O problema é que a criatura invocada não consegue levar o item consigo para seu local de origem. Quando uma criatura invocada desaparece, deixa todas as coisas que recebeu enquanto estava no Plano Material. Mialee não conseguiria invocar Kulik e lhe dar um *manto da resistência*. Ela precisa viajar até o plano da criatura ou trazê-la para o Plano Material (através de um *portal*) para lhe entregar qualquer coisa de forma permanente. Os meios para trazer uma criatura extra-planar até o Plano Material são fornecidos pelas magias *aliado extra-planar menor*, *aliado extra-planar*, *aliado extra-planar maior*, *âncora planar menor*, *âncora planar*, *âncora planar maior* ou *portal*, que são efeitos de convocação e realmente transportam a criatura do plano de origem até o conjurador.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 2–6: Premiação em Pontos de Experiência (conforme a criatura)

Nível do Personagem	Nível de Desafio									
	ND1	ND2	ND3	ND4	ND5	ND6	ND7	ND8	ND9	ND10
1º–3º	**300**	**600**	**900**	1.350	1.800	2.700	3.600	5.400	7.200	10.800
4º	300	600	800	**1.200**	1.600	2.400	3.200	4.800	6.400	9.600
5º	300	500	750	1.000	**1.500**	2.250	3.000	4.500	6.000	9.000
6º	300	450	600	900	1.200	**1.800**	2.700	3.600	5.400	7.200
7º	263	350	525	700	1.050	1.400	**2.100**	3.150	4.200	6.300
8º	200	300	400	600	800	1.200	1.600	**2.400**	3.600	4.800
9º	*	225	338	450	675	900	1.350	1.800	**2.700**	4.050
10º	*	*	250	375	500	750	1.000	1.500	2.000	**3.000**
11º	*	*	*	275	413	550	825	1.100	1.650	2.200
12º	*	*	*	*	300	450	600	900	1.200	1.800
13º	*	*	*	*	*	325	488	650	975	1.300
14º	*	*	*	*	*	*	350	525	700	1.050
15º	*	*	*	*	*	*	*	375	563	750
16º	*	*	*	*	*	*	*	*	400	600
17º	*	*	*	*	*	*	*	*	*	425
18º	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19º	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
20º	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Nível do Personagem	Nível de Desafio									
	ND11	ND12	ND13	ND14	ND15	ND16	ND17	ND18	ND19	ND20
1º–3º	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
4º	12.800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
5º	12.000	18.000	**	**	**	**	**	**	**	**
6º	10.800	14.400	21.600	**	**	**	**	**	**	**
7º	8.400	12.600	16.800	25.200	**	**	**	**	**	**
8º	7.200	9.600	14.400	19.200	28.800	**	**	**	**	**
9º	5.400	8.100	10.800	16.200	21.600	32.400	**	**	**	**
10º	4.500	6.000	9.000	12.000	18.000	24.000	36.000	**	**	**
11º	**3.300**	4.950	6.600	9.900	13.200	19.800	26.400	39.600	**	**
12º	2.400	**3.600**	5.400	7.200	10.800	14.400	21.600	28.800	43.200	**
13º	1.950	2.600	**3.900**	5.850	7.800	11.700	15.600	23.400	31.200	46.800
14º	1.400	2.100	2.800	**4.200**	6.300	8.400	12.600	16.800	25.200	33.600
15º	1.125	1.500	2.250	3.000	**4.500**	6.750	9.000	13.500	18.000	27.000
16º	800	1.200	1.600	2.400	3.200	**4.800**	7.200	9.600	14.400	19.200
17º	638	850	1.275	1.700	2.550	3.400	**5.100**	7.650	10.200	15.300
18º	450	675	900	1.350	1.800	2.700	3.600	**5.400**	8.100	10.800
19º	*	475	713	950	1.425	1.900	2.850	3.800	**5.700**	8.550
20º	*	*	500	750	1.000	1.500	2.000	3.000	4.000	**6.000**

Para as criaturas que tenham ND acima de 20, dobre a premiação de uma criatura com dois ND abaixo do desejado. Assim, um ND 21 forneceria uma premiação equivalente ao dobro de um Nível de Desafio 19; ND 22 seria o dobro da quantidade de um ND 20; ND 23 seria o dobro do valor de um ND 21, e assim por diante.

Os valores em **negrito** representam a quantidade de pontos de experiência pertinente a um ND equivalente ao nível médio do grupo.

* A tabela não abrange os pontos de experiência para criaturas individualmente oito Níveis de Desafio inferiores ao nível do grupo, uma vez que um encontro com várias criaturas fracas é difícil de mensurar. Veja Prêmios Excepcionais de XP.

** A tabela não abrange os pontos de experiência para encontros oito ou mais ND superiores ao nível do grupo. Se um grupo estiver enfrentando desafios tão superiores ao seu nível, existe algo estranho na campanha e o Mestre deve considerar com atenção as premiações, em vez de obtê-las numa tabela. Veja Prêmios Excepcionais de XP.

Algumas criaturas possuem 'níveis de monstro' além dos níveis de classe, como um centauro ranger. Nesse caso, some o ND básico da criatura ao seu nível de classe para obter o ND total. Por exemplo, um centauro representa um ND 1; caso também seja um ranger de 7º nível, será desafio de 8º nível.

Como as classes de PdM (veja o Capítulo 5: Campanhas) são mais fracas que as classes de personagem, os níveis de uma classe do Mestre alteram menos o ND de uma criatura em comparação com as classes padrão. Para determinar o Nível de Desafio de um personagem que tenha uma classe de PDM, subtraia 1 da quantidade total de seus níveis de classe. Para definir o Nível de Desafio total das criaturas que tenham níveis de monstro além dos níveis de classe de PDM, some o ND da criatura, os níveis de PDM e subtraia 1 (mas sempre adicione pelo menos +1).

Se o Mestre somar os níveis de classe a alguns exemplos de criatura, os ND resultantes seguiriam os exemplos apresentados na tabela a seguir. Lembre-se que o combatente é uma classe de personagens do Mestre e o guerreiro é uma classe de personagens dos jogadores.

	Níveis de Classe		
Criatura	**1**	**2**	**10**
Combatente anão	1/2	1	9
Guerreiro anão	1	2	10
Combatente orc	1/2	1	9
Guerreiro orc	1	2	10
Combatente drow	1	2	10
Guerreiro drow	2	3	11
Combatente ogro[1]	3	3	11
Guerreiro ogro[1]	3	4	12

1 Um ogro sem níveis de classe tem ND 2. Os ogros que tenham níveis de classe conservam seus 4 DV originais, seu bônus base de ataque e outras características de seus níveis de monstro.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Níveis de Desafio para Armadilhas

As armadilhas variam muito. Aquelas apresentadas nesse livro (veja as páginas 70 a 74) já tiveram seu ND pré-definido. Para as armadilhas que você e os seus jogadores criarem, adicione +1 ao ND a cada 2d6 pontos de dano que o mecanismo causa. Para armadilhas mágicas, considere um ND 1 e adicione +1 para cada 2d6 de dano ou a cada nível de magia. Geralmente, as armadilhas não terão um Nível de Desafio superior a 10.

Para superar o desafio de uma armadilha, é necessário encontrá-la e confrontá-la: desarmá-la, evitá-la ou simplesmente sobreviver ao dano causado. O encontro deve ser ignorado se a armadilha não for descoberta ou não oferecer perigo (e, portanto, não fornece premiação em XP).

Como Modificar os Níveis de Encontro

O ataque de um bando de guerra orc, pilotando asas delta primitivas e atirando pedras enormes não seria o mesmo encontro que um bando de orcs no solo, investindo com suas lanças. Muitas vezes, as circunstâncias favorecem claramente os oponentes; noutras, os PJs têm uma vantagem enorme. Ajuste a premiação em XP e o NE com base na alteração que as circunstâncias causam na dificuldade do encontro.

Os Níveis de Encontro iguais ou inferiores a 2 são uma exceção. Eles aumentam e diminuem na mesma proporção que a mudança em XP. Por exemplo, um encontro que normalmente teria NE 1, representaria NE 2 com o dobro da dificuldade, nunca NE 3.

É obvio que o Mestre poderia aumentar ou reduzir a XP em quantidades menores, como +10% ou –10%, e simplesmente ignorar a alteração do Nível de Desafio.

Modifique todos os NE e conceda a premiação em experiência conforme seu bom senso, mas tenha alguns pontos em mente:

- Os pontos de experiência direcionam o jogo. Não seja mesquinho ou generoso demais.
- A maioria dos encontros não precisa de modificadores. Não perca muito tempo com pequenos detalhes, nem se preocupe em alterar os encontros até ter jogado durante algum tempo.
- As jogadas azaradas e as escolhas erradas dos PJs não devem modificar os NE ou a XP. Se o encontro foi difícil porque os jogadores não tiveram sorte ou foram descuidados, eles não recebem mais experiência por isso.
- Só porque os PJs foram "amaciados" nos encontros anteriores, isso não significa que os encontros posteriores (e mais difíceis) concederão recompensas maiores. Julgue a dificuldade de cada encontro pelos seus próprios méritos.

Circunstância	Ajuste no Prêmio de XP	Ajuste no NE
Metade da dificuldade	x1/2 XP	–2 NE
Bem mais fácil	x2/3 XP	–1 NE
Muito mais difícil	x1,5 XP	+1 NE
Dobro da dificuldade	x2 XP	+2 NE

Prêmios Excepcionais de XP

Algumas vezes, a tabela de XP será incapaz de adaptar-se a uma determinada situação. De acordo com a regra, se dois orcs representam um NE 1, quatro orcs seriam um NE 3, oito orcs seriam um NE 5 e dezesseis orcs representariam um NE 7 (talvez). Então, trinta e dois orcs seriam um encontro com NE 9, certo? No entanto, um grupo composto por personagens de 9º nível certamente acabaria com eles sem esforço. No 9º nível, as defesas do personagem são tão boas que um orc comum não conseguiria acertá-lo, e uma ou duas magias conjuradas por um personagem deste nível talvez destruísse facilmente os 32 orcs. Nesse caso, sua decisão como Mestre anula qualquer coisa descrita na tabela.

Um encontro tão fácil que não exige nada ou quase nada dos recursos dos PJs não deveria conceder pontos de experiência, enquanto um encontro perigoso, superado com dificuldade, somente com muita sorte ou uma excelente estratégia concederia até o ultimo XP. Entretanto, qualquer encontro onde os PJs derrotam algo muito superior aos seus próprios níveis (um ND oito ou mais vezes maior) provavelmente foi o resultado de sorte fantástica ou de um conjunto de circunstâncias únicas; portanto, conceder todos os pontos de experiência não seria apropriado.Como Mestre, é seu dever tomar esse tipo de decisão. Uma sugestão: use as premiações mínimas e máximas fornecidas na Tabela 2-6: Premiação em Pontos de Experiência (conforme a criatura) como limite superior e inferior para um grupo de qualquer nível. Mesmo assim, algumas circunstâncias na sua campanha são capazes de alterar essa situação. É possível decidir que um encontro de NE 2 tem algum valor para um grupo de 10º nível, pois exigiu algumas magias maiores, então eles merecem metade da quantidade de XP fornecida por um encontro ND 3 (ou seja, 125 XP). Ou talvez uma enorme quantidade de criaturas de ND 1 seja realmente um desafio apropriado para o mesmo grupo de 10º nível, pois eles perderam todos os seus equipamentos antes da luta começar.

VARIAÇÃO: EXPERIÊNCIA LIVRE

Em vez de calcular os pontos de experiência, apenas distribua 75 XP vezes o nível médio do grupo para cada personagem, a cada encontro equilibrado. Conceda mais para encontros difíceis: 100 XP por nível para cada personagem, ou até mesmo 150 XP. Reduza o valor dos mais fáceis: entre 25 e 50 XP. Outra alternativa é conceder 300 XP vezes o nível médio do grupo para cada personagem, por sessão, e alterar levemente esse valor nas sessões mais fáceis ou difíceis.

Será muito simples prever a velocidade de progresso dos personagens nesse sistema. A desvantagem é a generalização dos prêmios, pois será descartada a gratificação por feitos específicos. Existe o risco dos jogadores ficarem insatisfeitos, pois sempre recebem a mesma premiação em todas as sessões.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

PREMIAÇÃO DE HISTÓRIA

Os PJs acabaram de resgatar o filho do taverneiro do covil do troll. Eles abandonam o local e interrompem sua missão atual, para devolver o menino ao seu lar e aos seus pais. Eles deveriam receber pontos de experiência por isso?

Alguns Mestres serão enfáticos: "Claro que sim!". Entrementes, será necessário um sistema de premiação em XP coeso para gratificar os objetivos alcançados e as ações que não envolvam o combate.

Algumas vezes, o Mestre desejará conceder pontos de experiência para ações que normalmente não forneceriam XP no sistema padrão. Esses prêmios são chamados premiação de história (descritos a seguir) e devem apenas ser usados por Mestres experientes.

Níveis de Desafio Para Encontros Sem Combate

É possível conceder pontos de experiência aos jogadores por resolverem quebra-cabeças, descobrirem um segredo, convencerem um PdM a ajudá-los ou mesmo escapar de um inimigo poderoso. Os mistérios, os enigmas e os encontros de interpretação (como as negociações) poderiam ter Níveis de Desafio, mas esse tipo de premiação exige uma atenção especial do Mestre.

Os Níveis de Desafio para encontros sem combate variam muito mais que os ND das armadilhas. Um encontro de interpretação só deve ser encarado como um desafio se houver algum risco envolvido e se o sucesso ou fracasso realmente importar. Por exemplo: os PJs encontram um PdM que conhece a senha secreta para invadir a prisão mágica onde estão seus companheiros. Eles precisam obter essa informação, caso contrário o prisioneiro estará perdido para sempre. Em outra ocasião, os PJs precisam atravessar um rio em fúria caminhando (com dificuldade), nadando ou através de uma corda. Se fracassarem, não serão capazes de alcançar a pedra mágica (seu objetivo) e, além disso, poderão ser arrastados pela correnteza para um destino incerto.

Pode-se determinar que essas situações têm um Nível de Desafio equivalente ao nível do grupo. Os enigmas simples e os desafios menores devem ter um ND inferior ao nível médio do grupo — caso valham alguma coisa — e nunca um ND superior a esse nível. Via de regra, nenhum Mestre deveria conceder enormes quantidades de experiência para esse tipo de encontro, a menos que a sua campanha não seja baseada (ou tenha pouco) em combate.

Esse tipo de premiação de história é muito semelhante à premiação padrão. No entanto, não se sinta obrigado a conceder XP por encontros que não sejam considerados um desafio genuíno. Lembre-se que a palavra chave de "premiação em experiência" é premiação. Os PJs precisam fazer algo realmente impressionante para merecer os pontos de experiência.

Objetivos das Missões

Quase sempre uma aventura tem uma missão ou objetivo que impulsiona os PJs para a ação. Se os PJs completarem seu objetivo, deverão receber uma premiação de história. Não há Níveis de Desafio envolvidos aqui: a quantidade de XP concedida fica inteiramente a critério do Mestre.

Essas premiações devem ser grandes o suficiente para terem algum significado em comparação aos pontos recebidos no caminho até atingir o objetivo. O prêmio da missão deve ser superior aos pontos de experiência de qualquer encontro individual, mas inferior ao conjunto de todos os prêmios padrão (veja Premiação de História e Premiação Padrão).

Potencialmente, é possível conceder apenas a premiação de história e nenhum prêmio padrão. Nesse jogo incomum, os pontos de experiência pela missão seriam a principal contribuição em XP para os PJs.

O grupo poderia ter vários objetivos numa mesma aventura. Algumas vezes, eles serão conhecidos desde o início: libertar o dragão dourado, destruir ou aprisionar os dois dragões negros e achar o *cajado de cura* perdido. Noutras, o próximo objetivo será descoberto quando o primeiro for cumprido: agora que o ilitide está morto, encontrem as pessoas sob o seu controle mental e traga-as de volta para a cidade.

Alguns jogadores determinarão objetivos pessoais para seus personagens. Talvez o paladino conserve uma rivalidade com a bruxa da noite que encontraram há tempos. Embora não seja o ponto principal da aventura, sua meta pessoal será vingar o mal que a criatura cometeu, destruindo-a. Talvez outro personagem deseje encontrar um item mágico que lhe permitirá o retorno para a sua vila natal e impedirá a praga que a assola. Ambos são objetivos dignos e o personagem que atingi-los deveria receber uma premiação especial. "Eu desejo ser mais poderoso" não é um objetivo pessoal, pois essencialmente é a meta de todos os aventureiros.

Lembre-se: um objetivo facilmente cumprido valeria uma premiação pequena (ou nenhuma). Da mesma forma, os objetivos que apenas refletem a premiação padrão (como "destruir todos os monstros desse complexo de cavernas") devem ser tratados como tais.

Prêmios por Interpretação

Os jogadores que apreciam uma boa interpretação de seus personagens muitas vezes tomarão suas decisões de acordo com a personalidade do PJ, mesmo que não levem necessariamente ao resultado mais favorável. Bons jogadores executarão alguns feitos que se encaixam como uma luva em seus personagens. O jogador de um bardo poderia compor um pequeno poema sobre os eventos da campanha. Um feiticeiro espertalhão poderia contar uma piada dentro do jogo que derrubaria os demais jogadores da cadeira de tanto rir. Outro jogador poderia admitir que seu personagem se apaixonou por uma PdM e devotar parte do tempo do jogo para interpretar esse caso de amor. As ações desse tipo devem ser recompensadas, pois enriquecem o jogo (caso contrário, não concedem nenhuma premiação).

Os prêmios por interpretação sempre são excepcionais. Ou seja, não existe um sistema para determinar os Níveis de Desafio da atuação. Contudo, essas gratificações devem ser grandes o suficiente para o jogador notá-los — talvez não mais que 50 XP por nível de personagem a cada aventura.

Premiação de História e Premiação Padrão

Existem duas maneiras para lidar com a premiação de história. A primeira é enquadrar todo e qualquer prêmio nessa categoria. Dessa forma, derrotar monstros não valeria experiência *per se* — embora per-

VARIAÇÃO: EXPERIÊNCIA RÁPIDA OU LENTA

O Mestre deve controlar o ritmo de progresso dos personagens; o modo mais fácil de fazer isso é através dos pontos de experiência. Obviamente, caso queira que os personagens progridam rapidamente, basta conceder as premiações com aumentos de 10%, 20%, ou até 50%. Caso queira que os personagens progridam lentamente, reduza as premiações para frações do valor original.

Quando modificar as premiações em XP desta forma, faça anotações sobre a porcentagem alterada no progresso dos PJs. Será necessário equilibrá-la com as recompensas em tesouros. Por exemplo, caso a experiência adquirida aumente em 20%, os tesouros também deveriam ser elevados em 20%, ou os PJs ficarão pobres e mal equipados em comparação com seu nível.

Modificadores de Níveis de Desafio

Outra maneira de modificar o progresso de um personagem é alterar os Níveis de Desafio dos monstros. Se você aumentar o ND, também eleva a premiação em pontos de experiência e acelera o progresso dos PJs.

Independente de mudar ou não a taxa de progresso dos personagens, obviamente o Mestre poderia alterar os Níveis de Desafio. Caso considere que uma determinada criatura vale mais (ou menos) do que o valor indicado no *Livro dos Monstros*, sinta-se livre para alterá-la. No entanto, lembre-se que só porque os PJs da sua campanha (por acaso) têm armas especiais contra aberrações, isso não reduz o desafio apresentado por um beholder — somente significa que o grupo está melhor equipado para lidar com essas criaturas.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

mita aos personagens atingir seus objetivos e adquirir os pontos de história. Caso siga esse método, o Mestre deverá comparar a quantidade de pontos fornecida ao total que seria recebido se os PJs derrotassem os inimigos e certificar-se de que o total dos tesouros está equilibrado em valor, para personagens daquele nível.

A segunda maneira é continuar calculando os prêmios padrão por derrotar inimigos, conceder apenas metade desse valor, e fornecer os pontos restantes como premiação de história. A vantagem desse método é manter a quantidade de tesouro obtido em equilíbrio com a quantidade pertinente de XP.

Não some o sistema de premiações de história ao sistema de prêmios padrão (nem mesmo se houver compensação com tesouros maiores), a menos que seu objetivo seja acelerar o progresso dos personagens.

PENALIDADES DE EXPERIÊNCIA

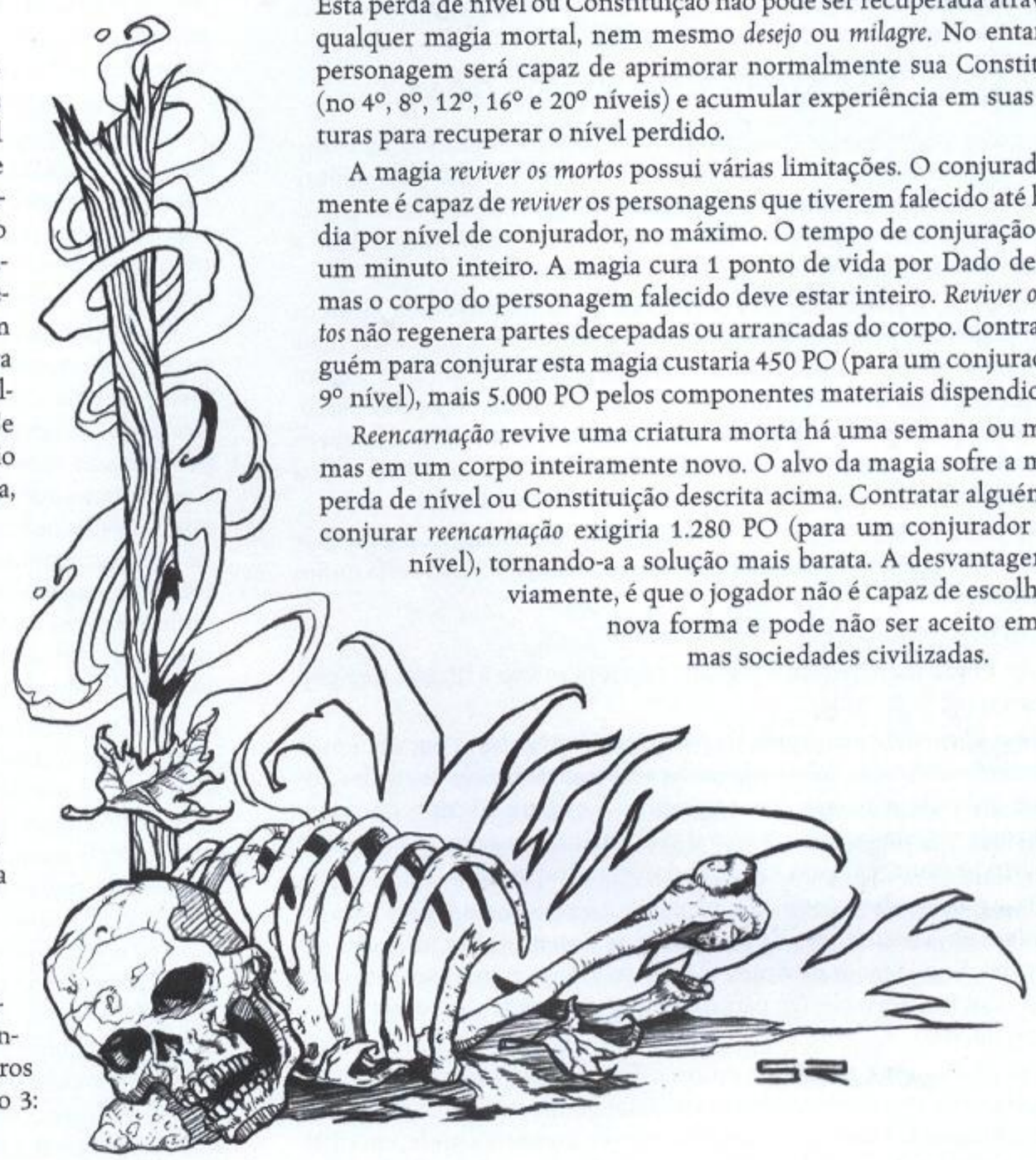
Os personagens podem perder pontos de experiência ao conjurar certas magias ou criar itens mágicos. Essa transferência de poder pessoal serve a uma função específica do jogo: limitar e controlar essas atividades e também torná-las escolhas interessantes para os jogadores. Em geral, o Mestre não deve usar as penalidades de experiência em nenhuma outra situação. Enquanto os prêmios podem ser usados para encorajar um bom comportamento, as penalidades não servem para desencorajar um mau comportamento. Elas geralmente só levam a discussões e ressentimentos. Se um jogador agir de uma maneira que você não gosta, converse com ele sobre isso. Caso persista, pare de jogar com ele.

MORTE E PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Quando um personagem participa de um encontro, sempre recebe uma parte dos pontos de experiência, mesmo se ficar incapacitado ou morrer. Se um personagem morrer, mas for ressuscitado depois, receberá a premiação em XP assim que voltar dos mortos (e depois de perder o nível em função da *ressurreição*, caso seja apropriado).

TESOUROS

A menos que esteja criando uma aventura improvisada, o Mestre deve determinar os tesouros conforme elabora os encontros. As regras para tesouros e outras recompensas são discutidas no Capítulo 3: Aventuras.



MORTE DE UM PERSONAGEM

Sempre acontece. Aventurar-se é um empreendimento arriscado. Os personagens em sua campanha irão tombar, algumas vezes porque foram precipitados, noutras porque não tiveram sorte. Felizmente, *D&D* é um jogo e a morte não precisa ser definitiva.

As magias *reviver os mortos*, *reencarnação*, *ressurreição* e *ressurreição verdadeira* podem trazer os personagens tombados de volta. O tópico Ressuscitando os Mortos, na página 171 do *Livro do Jogador*, discute brevemente os efeitos dessas quatro magias. Qualquer criatura trazida de volta à vida perde um nível de experiência, a menos que o conjurador utilize *ressurreição verdadeira*. O novo total de XP do personagem equivale à metade exata entre seu nível atual (após a ressurreição) e o mínimo necessário para o próximo nível. Se o personagem estava no 1º nível, perderá 2 pontos de Constituição no lugar de perder um nível. Esta perda de nível ou Constituição não pode ser recuperada através de qualquer magia mortal, nem mesmo *desejo* ou *milagre*. No entanto, o personagem será capaz de aprimorar normalmente sua Constituição (no 4º, 8º, 12º, 16º e 20º níveis) e acumular experiência em suas aventuras para recuperar o nível perdido.

A magia *reviver os mortos* possui várias limitações. O conjurador somente é capaz de *reviver* os personagens que tiverem falecido até há um dia por nível de conjurador, no máximo. O tempo de conjuração exige um minuto inteiro. A magia cura 1 ponto de vida por Dado de Vida, mas o corpo do personagem falecido deve estar inteiro. *Reviver os mortos* não regenera partes decepadas ou arrancadas do corpo. Contratar alguém para conjurar esta magia custaria 450 PO (para um conjurador de 9º nível), mais 5.000 PO pelos componentes materiais dispendiosos.

Reencarnação revive uma criatura morta há uma semana ou menos, mas em um corpo inteiramente novo. O alvo da magia sofre a mesma perda de nível ou Constituição descrita acima. Contratar alguém para conjurar *reencarnação* exigiria 1.280 PO (para um conjurador de 7º nível), tornando-a a solução mais barata. A desvantagem, obviamente, é que o jogador não é capaz de escolher sua nova forma e pode não ser aceito em algumas sociedades civilizadas.

BASTIDORES: PONTOS DE EXPERIÊNCIA

A premiação em pontos de experiência e os Níveis de Desafio pressupõem a necessidade de 13,33 encontros de NE igual ao nível dos personagens dos jogadores para que eles alcancem um novo nível.

Treze ou quatorze encontros acontecem rapidamente, em particular nos níveis mais baixos, onde a maioria dos desafios enfrentados pelos PJs é apropriada aos seus níveis de experiência. Para os personagens mais experientes, a variedade de Níveis de Encontro será maior (e menos perigosa, caso eles devam sobreviver), portanto a progressão se torna mais lenta. Além disso, os personagens de nível elevado tendem a passar cada vez mais tempo interagindo entre si e com os PdMs: a longo prazo, isso significa menos pontos de experiência por sessão de jogo.

Com base nessa informação, o Mestre poderia estimar, genericamente, a velocidade da progressão dos PJs em sua campanha. Na verdade, esse controle está totalmente nas suas mãos. O Mestre está encarregado dos encontros disponíveis e das circunstâncias onde estes acontecerão. É fácil predizer qual será o nível dos personagens quando alcançarem o templo sombrio e se preparar de acordo. Caso uma previsão seja incorreta, é possível reorganizar os encontros de modo a lhes permitir alcançar o nível apropriado ou aumentar a dificuldade dos encontros do templo.

As aventuras prontas sempre apresentam uma diretriz, voltada aos níveis adequados dos personagens para jogá-las. Essa informação está baseada tanto no poder do personagem quanto em sua riqueza potencial. A Tabela 5-1: Riqueza do PJ Conforme o Nível, possui indicações sobre a quantidade de tesouros que um personagem de determinado nível deveria adquirir. Esse guia foi construído com base na fórmula de treze encontros por nível (arredondado para cima) e assume a obtenção da média nas verificações de tesouro. Se o Mestre tende a ser generoso com os pontos de experiência, perceberá que os personagens terão menos tesouros que o esperado quando utilizar uma aventura pronta. Da mesma forma, caso o Mestre distribua poucos pontos de experiência, os personagens provavelmente terão mais riquezas que seus níveis permitiriam. Obviamente, se a quantidade de riquezas e pontos de experiência respeitar um padrão de generosidade, a partida estará equilibrada.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

A magia *ressurreição* deve ser conjurada num prazo limite de 10 anos por nível do conjurador a partir do momento da morte. Ela funciona enquanto qualquer parte do corpo do personagem ainda existir.

O tempo de conjuração da magia exige 10 minutos. Ela recupera completamente o personagem, mas ele ainda sofre a mesma perda de nível ou Constituição descrita em *reviver os mortos*. Contratar alguém para conjurar *ressurreição* custaria 910 PO (para um conjurador de 13º nível), mais 10.000 PO pelos componentes materiais dispendiosos.

A magia *ressurreição verdadeira*, semelhante à *ressurreição*, pode ser conjurada sobre um personagem que faleceu há até 10 anos por nível de conjurador. Não é necessária qualquer parte do corpo do alvo. O tempo de conjuração equivale a 10 minutos. *Ressurreição verdadeira* restaura completamente um personagem, sem qualquer perda de nível ou Constituição. Esta é a magia de ressurreição mais cara que existe. Contratar alguém para conjurar *ressurreição verdadeira* custaria 1.530 PO (para um conjurador de 17º nível), mais 25.000 PO pelos componentes materiais dispendiosos.

CRIANDO UM NOVO PERSONAGEM

O jogador pode decidir criar um novo personagem em vez de continuar se aventurando com o anterior. Ou talvez um novo integrante entre na campanha. Quando um jogador quiser criar um novo personagem para uma aventura, o Mestre tem uma escolha importante a tomar: qual será o nível inicial do novo personagem?

Em geral, o sistema de *D&D* encoraja a manutenção dos mesmos personagens no grupo de aventuras. Os jogadores costumam ficar mais satisfeitos quando desenvolvem seus personagens durante algum tempo. O grupo é mais eficiente — e mais divertido — se eles descobrirem os pontos fortes, fracos e o comportamento dos PJs com quem estão se aventurando. Um sentimento de trabalho em equipe é difícil de desenvolver se o grupo de PJs estiver sempre mudando.

No entanto, algumas vezes criar um novo personagem é a melhor opção. Nas seguintes circunstâncias, um personagem novo seria muito justificável.

- Um novo jogador se une à campanha.
- Um PJ existente perece e o grupo não tem acesso a magias que possam trazê-lo de volta.
- Uma PJ existente é incapaz de participar de aventuras por um longo período de tempo. Talvez ele tenha sido transformado em pedra por um culto de medusas, que seqüestrou a estátua. O resto do grupo planeja resgatá-la, mas até que isso aconteça, o jogador precisará de outro personagem para não abandonar a campanha.
- Os jogadores descobrem que não possuem um personagem para resolver uma parte chave da campanha ou desempenhar um papel no grupo. Se o jogador do único clérigo se mudar, outro jogador poderia criar um novo clérigo para que o grupo ainda tenha acesso às magias de *cura*.
- Um PJ existente tornou-se muito difícil de interpretar e o jogador gostaria de criar outro aventureiro. Talvez o Mestre tenha permitido um PJ ogro bárbaro na campanha, mas os jogadores preferem intrigas políticas e aventuras urbanas, onde o bárbaro estará deslocado.
- Um jogador está ansioso para experimentar uma nova raça ou classe.

O Mestre deve escolher como lidar com estas situações. Determinar um nível para os novos personagens é uma questão de encontrar um ponto de equilíbrio, onde o aventureiro seja viável e divertido de interpretar, sem prejudicar os outros PJs.

Na maior parte dos casos, um personagem novo deveria ingressar na aventura no início do nível anterior do PJ que foi eliminado. Por exemplo, se um jogador deseja que seu paladino de 9º nível cavalgue em direção ao sol poente, seu novo personagem começará com 28.000 XP, o início do 8º nível. Um jogador novo deveria criar seu personagem com o mesmo nível do aventureiro de menor nível do grupo existente.

Em algumas circunstâncias, o Mestre deveria ser mais bondoso. Se o PJ de menor nível estiver magicamente aprisionado, permita que seu jogador crie um personagem novo (e temporário) com o mesmo nível do PJ original, até que ele seja resgatado. Mas evite as situações que prejudicariam um grupo que decidiu resgatar um companheiro. A campanha não será verossímil se um jogador tiver que recuperar seu antigo personagem, que voltará da morte no 9º nível, embora tenha um aventureiro novinho de 10º nível à sua disposição.

Também será necessário definir a quantidade de equipamento do novo personagem. O novo integrante deveria possuir o equipamento adequado para ser um personagem eficiente, mas suas armas, armaduras e itens mágicos não podem ser bons demais, a ponto de causar inveja aos outros jogadores. Dois fatores determinam a riqueza e equipamentos do novo aventureiro: a quantidade média de equipamento dos outros PJs e a disponibilidade dos itens do personagem anterior.

Caso a campanha esteja razoavelmente equilibrada com as diretrizes para equipamentos dos PJs, descritas em Como Criar PJs Acima do 1º Nível (página 198), será possível utilizar a Tabela 5-1: Riqueza do PJ Conforme o Nível para selecionar o equipamento. Por exemplo, um personagem novo de 13º nível teria 110.000 PO em equipamentos. Caso os itens dos demais personagens tenham uma variação superior a 20% do valor indicado na tabela (para maior ou menor), ajuste o valor do equipamento do novo personagem na mesma porcentagem. Se os três personagens de 12º nível tenham 132.000 PO em equipamento individualmente (50% acima do valor padrão, de 88.000 PO), um personagem de 11º nível receberia 99.000 PO para gastar (50% acima do valor indicado, de 66.000 PO).

Se o novo personagem estiver substituindo um antigo, reduza a quantidade de tesouro disponível no valor exato dos itens deixados pelo antigo personagem. Por exemplo, se um jogador constrói um druida de 3º nível porque seu antigo druida de 4º nível faleceu, ele poderia simplesmente escolher o equipamento de seu antigo PJ e usá-lo, em vez de gastar novamente os recursos determinados pelo Mestre para o equipamento. No entanto, se o jogador criar um ladino de 3º nível, o equipamento do druida não será muito útil. Se o grupo vender o equipamento do falecido por 1.000 PO, o novo ladino receberia 1.700 PO para adquirir seu equipamento, totalizando 2.700 PO. Por outro lado, se o grupo sepultar o druida com todo seu equipamento, o ladino deveria selecionar equipamentos equivalentes a 2.700 PO.

Via de regra, o novo personagem não pode gastar mais de metade de sua riqueza total em um único item e mais de um quarto de toda a sua riqueza em materiais consumíveis, como munição, pergaminhos, poções, varinhas ou itens alquímicos.

BASTIDORES: PERSONAGENS EM DESVANTAGEM

O sistema de *D&D* funciona melhor quando todos os PJs têm uma diferença de um ou dois níveis entre si. As classes são cuidadosamente equilibradas a cada nível e o sistema de Nível de Desafio fornece bastante liberdade ao Mestre para selecionar desafios apropriados que garantem a diversão de todos os participantes.

No entanto, com freqüência um jogador azarado — ou o personagem de um jogador ausente — ficará em desvantagem em relação ao nível do grupo. Quando a diferença equivale a um ou dois níveis, não é preciso tomar qualquer providência. O sistema de pontos de experiência favorece os PJs de nível inferior, portanto um aventureiro que esteja 1 ou 2 níveis em desvantagem alcançará naturalmente os demais. Por exemplo, se um grupo com três personagens de 9º nível e um personagem de 7º nível derrotasse um vrock de ND 9, os PJs de nível superior receberiam 675 XP cada (2.700 dividido por 4), enquanto o aventureiro de 7º nivel receberia 1.050 XP (4.200 dividido por 4).

O sistema de pontos de experiência seria capaz de reduzir uma diferença de três níveis com o tempo, mas talvez não consiga eliminá-la. Um PJ com quatro ou mais níveis de desvantagem seria um problema em potencial. Qualquer encontro capaz de desafiar o restante do grupo seria insuperável para o personagem de nível inferior, aumentando a probabilidade do personagem tombar — e ficar em desvantagem ainda maior. O jogador desse personagem poderia achar que ele não tem nenhuma utilidade para o grupo e os demais jogadores podem ficar ressentidos por serem obrigados a protegê-lo das ameaças.

Se um PJ estiver muito longe do restante do grupo, será necessária uma atitude para restaurar o equilíbrio. O Mestre pode sugerir um novo personagem para o jogador, elaborar uma aventura solo para conceder o XP necessário para adquirir um nível (ou mais), ou desenvolver encontros que forneçam simultaneamente desafios apropriados para o aventureiro de nível inferior e o resto dos personagens.

Ilustração de A. Swekel

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Ilustração de A. Swekel

Criar aventuras é, na visão de algumas pessoas, uns dos grandes benefícios de se tornar um Mestre. É um meio de expressar sua criatividade, inventando lugares e eventos fantásticos, povoados por monstros e elementos imaginários de todos os tipos. Quando cria uma aventura, o Mestre define e conduz as coisas exatamente conforme seu desejo. Criar uma aventura pode ser muito trabalhoso, mas as recompensas serão enormes. Seus jogadores irão vibrar com os desafios e mistérios encontrados durante o jogo. Os Mestres experientes se orgulham de criar aventuras inteligentes, locais novos, situações criativas e PdMs intrigantes. Um encontro bem dirigido — seja um monstro, uma armadilha ou um PdM a ser convencido — com certeza será emocionante.

Mas, "o que é uma aventura?" não é uma pergunta tão fácil de responder. Embora uma campanha seja feita de aventuras, nem sempre fica claro onde uma aventura termina e a outra começa. Elas podem ser tão variadas que se tornará complicado distinguir o básico e este capítulo foi escrito para ajudá-lo nessa tarefa.

Uma aventura começa com algum tipo de gancho, seja um boato sobre tesouros num velho mosteiro abandonado ou um pedido de ajuda da rainha. O gancho atrairá os PJs para a ação e os levará ao ponto onde a história da aventura realmente começa. Esse ponto pode ser um lugar (como o mosteiro ou o palácio da rainha) ou um evento (o roubo do cetro da rainha, que os PJs são incumbidos de recuperar).

As aventuras são divididas em encontros. Geralmente, os encontros estão associados às áreas de um mapa preparado pelo Mestre. Também é possível elaborar os encontros usando condições pré-estabelecidas e seu cumprimento (ou não), por exemplo: "se os personagens ficarem mais de uma hora do lado de fora da caverna do druida, seus três ursos-coruja treinados atacarão". Os encontros de uma aventura estão vinculados de alguma forma, seja por seu tema (todos os encontros durante a viagem entre a cidade de Greyhawk, entre as montanhas da Nevoa de Cristal), um lugar (todos os encontros nas ruínas do Castelo da Temeridade) ou eventos (todos os encontros durante o resgate do filho do prefeito, seqüestrado por Rahurg, o rei ogro).

MOTIVAÇÃO

A motivação é o que direciona uma aventura — ela faz os PJs se envolverem em qualquer coisa preparada pelo Mestre. Caso não sejam motivados, os PJs não seguirão o caminho traçado pelo Mestre e todo o seu trabalho será desperdiçado. Cobiça, medo, vingança, necessidade, moral, raiva e curiosidade são motivações poderosas. Assim como, obviamente, diversão. Nunca esqueça essa última.

Desenvolver uma aventura com uma motivação poderosa é somente uma questão de conhecer o estilo de jogo que o Mestre e seus jogadores preferem (consulte a página 7 para obter detalhes sobre vários estilos de jogo).

SOB MEDIDA VERSUS STATUS QUO

As motivações sob medida são aquelas criadas especificamente para o grupo de PJs. Eis alguns dos muitos exemplos possíveis.

- Os PJs são um grupo de mercenários impiedosos que não se interessa pelos apelos dos inocentes ou pelas histórias sobre o mal que ameaça algum reino bom. No entanto, eles se interessam muito por ouro...
- Mialee, a maga, foi assassinada por gárgulas nas Cavernas do Terror. Agora, os demais PJs buscam uma maneira de trazê-la de volta à vida. Baseado nisso, o Mestre menciona que eles ouviram falar de um clérigo de Pelor bondoso que vive ao sul, na cidade de Dyvers. Quando o encontram, o clérigo se dispõe a trazer Mialee de volta, mas somente se os PJs o ajudarem a livrar o subsolo do templo dos homens-rato...
- Você sabe que o grupo acaba de explorar a torre de um mago e porta um tesouro muito valioso. Baseado nisso, o Mestre tenta atraí-lo para a próxima aventura sem prometer nenhum ouro, mas lança um boato de que o mago não está morto, mas voltou como um vampiro e jurou vingança...

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

- Ralcoss, o irmão de Tordek, visita os PJs e lhes conta que uma tragédia terrível caiu sobre a cidade dos anões, Dumadan, e pede sua ajuda...

Uma motivação *status quo* não é realmente uma motivação no sentido estrito da palavra. Na verdade (por exemplo) é o fato da aventura aguardar no Vale Perdido, a qualquer um capaz de aceitar o desafio de atravessar os penhascos invadidos pelas wyverns que circulam o local. Os PJs decidem se aceitarão, conforme suas próprias motivações.

Enquanto a motivação sob medida assegura que os personagens chegarão até a aventura criada pelo Mestre e fornece a sensação de que eles realmente têm um lugar no mundo, a motivação *status quo* permite ao Mestre preparar situações pouco relacionadas aos PJs em especial. Isso cria um senso de perspectiva e a impressão de que o mundo da campanha é um lugar real, que se estende muito além deles.

ESTRUTURA

Qualquer aventura deve seguir o seu curso desde o começo até o final. Algumas aventuras terminam em uma hora, outras duram meses e várias sessões de jogo. A extensão depende do Mestre, embora seja uma boa idéia planejá-la com antecedência e definir quantas sessões uma aventura terá (e certificar-se que o grupo atual de jogadores se comprometerá a participar durante todo o período). Apresentamos algumas diretrizes que deveriam ser consideradas pelo Mestre para estruturar boas aventuras e evitar as ruins.

ESTRUTURA BOA

As boas aventuras são divertidas. Essa é uma generalização simplista, mas também verdadeira. Qualquer coisa considerada divertida pelo Mestre e os jogadores acrescentará alguma coisa ao jogo. Uma aventura fácil de ser apreciada provavelmente incluirá esses aspectos:

Opções: Toda aventura válida terá pelo menos alguns pontos cruciais, quando os jogadores precisarem tomar decisões importantes. Essas decisões deveriam ter um impacto significativo nos acontecimentos posteriores; elas podem ser simples como descer ou não o corredor à esquerda (onde a piro-hidra os aguarda) e seguir pela direita (em direção a uma fonte mágica), ou complexas como ajudar a rainha contra o grão-vizir (e impedir que ela seja assassinada e a marionete do vizir assuma o trono).

Opções Difíceis: Dentre as opções com conseqüências, muitas vezes estas podem ser difíceis de serem feitas. Os PJs devem ajudar a igreja de Heironeous e declarar guerra contra os goblins, embora seja certo

CEM IDÉIAS PARA AVENTURAS

Use as seguintes idéias para criar aventuras instantâneas ou para gerar campanhas.

1d%	Idéia de Aventura
1	Ladrões roubam as jóias da coroa.
2	Um dragão sobrevoa uma cidade e exige um tributo.
3	A tumba de um antigo mago é descoberta.
4	Mercadores ricos estão sendo assassinados em suas casas.
5	Descobre-se que a estátua na praça da cidade é um paladino petrificado.
6	Uma caravana de mercadorias importantes está prestes a sair em viagem por uma área perigosa.
7	Cultistas estão seqüestrando vítimas potenciais para sacrifícios.
8	Goblins montados em devoradores de aranhas estão atacando os arredores da cidade.
9	Alguns bandidos locais uniram forças com uma tribo de bugbears.
10	Um algoz está organizando os monstros da área.
11	Um portal para os Planos Inferiores ameaça trazer mais demônios ao mundo.
12	Mineradores acidentalmente soltaram algo terrível que estava enterrado nas profundezas.
13	Uma guilda de magos desafia o conselho de governantes.
14	Aumenta a tensão racial entre humanos e elfos.
15	Uma névoa misteriosa traz fantasmas à cidade.
16	O símbolo sagrado de um alto sacerdote desaparece.
17	Um mago maligno desenvolveu um novo tipo de golem.
18	Alguém na cidade é um lobisomem.
19	Escravistas continuam a atacar a comunidade local.
20	Um elemental do fogo escapa do laboratório de um mago.
21	Bugbears exigem pedágio sobre uma ponte com muito trânsito.
22	Um espelho de oposição cria uma duplicata maligna de um herói.
23	Duas tribos orcs se enfrentam numa guerra sangrenta.
24	Uma nova construção revela uma tumba subterrânea desconhecida.
25	Um reino próximo declara uma invasão.
26	Dois heróis conhecidos fazem um duelo.
27	É preciso recuperar uma espada antiga para derrotar um monstro terrível.
28	Uma profecia prevê a destruição vindoura, a não ser que um artefato seja recuperado.
29	Ogros seqüestram a filha do prefeito.
30	Um mago é enterrado numa tumba cheia de armadilhas, juntos com seus poderosos itens mágicos.
31	Um encantador está obrigando outros a roubarem para ele.
32	Um devorador de mentes que mudou de forma está reunindo servos controlados mentalmente.
33	Uma praga trazida por homens rato ameaça uma comunidade.
34	As chaves para desarmar todas as armadilhas mágicas na torre de um mago sumiram.
35	Os sahuagin estão saindo do mar para atacar as aldeias costeiras.
36	Coveiros descobrem uma enorme catacumba cheia de carniçais debaixo do cemitério.
37	Um mago precisa de um componente mágico raro, encontrado apenas nas profundezas da floresta.
38	Descobre-se um mapa com a localização de uma antiga forja mágica.
39	Vários monstros têm, há tempos, caçado as pessoas de dentro dos esgotos de uma grande cidade.
40	Um emissário em viagem para um reino hostil precisa de uma escolta.
41	Vampiros caçam numa cidade pequena.
42	Dizem que uma torre assombrada está cheia de tesouros.
43	Bárbaros começam a destruir uma vila num violento ataque.
44	Gigantes roubam o gado dos fazendeiros locais.
45	Nevascas inexplicáveis atraem lobos para uma área pacífica.
46	A única passagem das montanhas foi bloqueada por uma poderosa esfinge.
47	Mercenários malignos começam a construir uma fortaleza próxima à comunidade.
48	Um antídoto para um veneno mágico precisa ser encontrado antes que o duque morra.
49	Um druida precisa de ajuda para proteger sua clareira dos goblins.
50	Uma antiga maldição está transformando pessoas inocentes em assassinos malignos.
51	Gárgulas estão matando as águias gigantes das montanhas.
52	Mercadores misteriosos vendem itens mágicos com defeito na cidade e depois tentam escapar.
53	Um artefato recém-recuperado causa o sumiço dos poderes dos conjuradores arcanos.
54	Um nobre maligno põe a cabeça de um nobre bom a prêmio.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

que este conflito irá impedi-los de chegar à Fortaleza de Nast antes do duque maligno invocar os assassinos slaadi? Os PJs devem confiar nas palavras de um dragão ou ignorar seu aviso?

Tipos Diferentes de Encontros: Uma boa aventura deve proporcionar uma grande quantidade de experiências diferentes — ataque, defesa, resolução de problemas, interpretação e investigação. Varie os tipos de encontro proporcionados pela aventura (veja Encontros, pág. 48).

Eventos Emocionantes: Similar ao ritmo de uma história, a tensão de uma boa aventura deve ser crescente e decrescente. É mais fácil conseguir esse tipo de ritmo numa aventura baseada em eventos (pois o Mestre terá mais controle sobre o momento certo de cada encontro), mas também é possível criá-lo em aventuras baseadas em localidades: basta planejar os encontros de maneira adequada. Certifique-se de que um bom ritmo está sendo mantido; comece a aventura devagar e gradualmente eleve a quantidade de ação. Um encontro com um ponto culminante sempre é um bom final.

Encontros que Favorecem as Habilidades dos PJs: Se o mago ou feiticeiro do grupo conhece a magia *voar*, incorpore encontros aéreos em sua aventura. Caso haja um clérigo entre eles, inclua alguns mortos-vivos capazes de serem afetados pela Expulsão. Se houver um ranger ou druida, inclua encontros com animais (animais atrozes são encontros desafiadores até mesmo para os PJs de nível médio ou alto — consulte o *Livro dos Monstros* para obter mais informações). Um conselho apropriado é "todos devem ter a sua chance de brilhar". Todas as habilidades disponíveis aos PJs foram criadas para tornar os personagens melhores. Uma habilidade (ou magia) que o personagem nunca precisará utilizar será um desperdício.

ESTRUTURA RUIM

Tente evitar as seguintes armadilhas.

Restringir os Personagens: Uma péssima aventura baseada em eventos é marcada por restrições às ações dos PJs ou alicerçada sobre acontecimentos que ocorram independente das reações dos personagens. Por exemplo, uma trama tecida a partir da recuperação de uma misteriosa herança, que será roubada logo em seguida por PdMs pode ser muito perigosa — se os jogadores inventarem uma boa maneira de proteger o objeto, não gostarão que ele seja roubado, somente porque esses são os planos do Mestre desde o início; isso os deixará se sentindo impotentes e frustrados. Independente do que aconteça, qualquer aventura deve depender muito da decisão dos jogadores, eles precisam sentir que essas escolhas fazem diferença e suas conseqüências afetam o cenário da campanha (ainda que só ligeiramente), e refletem-se sobre eles também (sejam boas ou más).

1d%	Idéia de Aventura
55	Aventureiros explorando uma masmorra não voltaram em uma semana.
56	O funeral de um guerreiro é interrompido por seus inimigos.
57	Vermes colossais estão saindo do deserto para atacar os colonos.
58	Um tirano maligno proíbe o uso de magia não sancionada.
59	Um enorme lobo atroz, aparentemente imune à magia, está organizando os lobos da floresta.
60	Uma comunidade de gnomos constrói um navio voador.
61	Uma ilha no centro de um lago é, na verdade, o topo de uma estranha fortaleza submersa.
62	Enterrado sob a Árvore do Mundo está o Relógio Mestre do Tempo.
63	Uma criança se perde numa vasta necrópole e o crepúsculo se aproxima rapidamente.
64	Todos os anões de uma cidade subterrânea desapareceram.
65	Uma estranha fumaça verde sopra de uma caverna perto de uma ruína misteriosa.
66	Misteriosos gemidos saem de uma floresta assombrada à noite.
67	Ladinos roubam um grande tesouro e fogem para a mansão magnífica de Mordenkainen.
68	Um feiticeiro tenta viajar pelo etéreo, mas desaparece completamente no processo.
69	A missão de penitência de um paladino o leva até um covil de trolls protegido demais para ele enfrentar sozinho.
70	Um reino conhecido por seus magos se prepara para a guerra.
71	O sumo sacerdote é uma ilusão.
72	Um novo nobre procura livrar um pedaço de floresta de todos os monstros.
73	Um bulette está destruindo toda a terra fértil da região.
74	Um enxame de stirges empurra o yuan-ti para perto das terras civilizadas.
75	Entes na floresta são ameaçados por um grande incêndio de origem misteriosa.
76	Os clérigos que ressuscitaram um herói morto há muito tempo descobrem que ele não era o que pensavam.
77	Um bardo pesaroso conta, numa taverna, a história de seus companheiros aprisionados.
78	Nobres malignos criam uma guilda de aventureiros para controlar e monitorar todos eles.
79	Uma caravana halfling precisa passar por uma área infestada de ankhegs.
80	Todas as portas no castelo do rei de repente estão protegidas com trancas arcanas e armadilhas de fogo.
81	Um homem inocente, prestes a ser enforcado, implora por ajuda.
82	A tumba de um poderoso mago, cheia de itens mágicos, afundou no pântano.
83	Alguém está sabotando carroças e carruagens, que desmontam quando viajam em alta velocidade.
84	Um certo tipo de sapo, encontrado apenas num vale isolado, chove sobre uma cidade importante.
85	Um rival invejoso ameaça parar um casamento da alta sociedade.
86	Uma mulher, que sumiu misteriosamente anos atrás, é vista andando sobre a superfície do lago.
87	Um terremoto revela uma masmorra previamente desconhecida.
88	Um meio-elfo injustiçado precisa de um campeão para lutar em seu lugar num desafio de gladiadores.
89	No olho do furacão que está varrendo a terra se esconde uma cidadela flutuante.
90	As pessoas suspeitam dos mercadores meio-orc vendendo partes de dragão dourado no mercado.
91	Um mago distraído permite que seu bastão das maravilhas caia em mãos erradas.
92	Mortos-vivos (sombras) perturbam uma grande biblioteca, especialmente uma velha dispensa fechada há muito tempo.
93	A porta de uma casa abandonada no centro da cidade revela-se como um portal mágico.
94	Piratas fluviais fazem um acordo com um convento de bruxas e acertam um alto pedágio para o uso do rio.
95	Duas partes de um item mágico estão nas mãos de inimigos mortais. A terceira parte está perdida.
96	Um bando de wyverns está se alimentando de ovelhas — bem como dos pastores.
97	Clérigos malignos se reúnem em segredo para invocar um deus monstruoso para o mundo.
98	Uma importante cidade enfrenta um cerco de um exército de humanos, duergar e gnolls.
99	Uma enorme jóia supostamente está perdida dentro de um antigo mosteiro arruinado.
100	Homens lagarto, cavalgando tartarugas-dragão, vendem seus serviços como mercenários pelo preço mais alto.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

PJs Como Espectadores: Nesse tipo ruim de aventura, os PdMs realizam todas as tarefas importantes. É até possível que a história seja interessante, mas ela acontece à revelia dos personagens e eles têm pouca relação com seu desenvolvimento. Por mais que o Mestre goste de um dos seus PdMs, deve resistir à tentação de deixá-lo realizar todas as tarefas importantes em vez de permitir aos PJs fazê-lo. Embora possa parecer espetacular que o seu grande herói PdM confronte o mago maligno (também um PdM) que está ameaçando a região, não será muito divertido para os jogadores apenas assistir a luta.

Deus Ex Machina: Semelhante ao problema "PJs como espectadores", existe a armadilha em potencial do *deus ex machina*. Esse termo representa o final de uma história onde a ação é resolvida pela intervenção de algum agente divino externo, no lugar das ações dos próprios personagens. O Mestre não deve criar situações em que os PJs não possam suportar ou sobreviver sem a intervenção de outros. É interessante ser resgatado algumas vezes, mas usar esse tipo de "válvula de escape" frustrará os jogadores rapidamente. Com certeza os jogadores escolherão derrotar sozinhos um jovem dragão em vez de enfrentar um ancião venerável e somente ameaçá-lo quando um PdM de nível elevado aparecer para ajudá-los.

Anular as Habilidades dos Personagens: É muito bom conhecer as capacidades dos personagens, mas o Mestre não deve criar aventuras que anulem ou frustrem as especialidades deles. Se o mago acabou de aprender a magia *bola de fogo*, não os confronte seqüencialmente com inimigos resistentes a fogo. Não planeje masmorras onde as magias *voar* e *teletransporte* não funcionam somente porque seria mais difícil elaborar encontros desafiadores para personagens com essas capacidades. Use as habilidades dos PJs para criar encontros mais interessantes — não decida arbitrariamente que seus poderes não funcionam.

FLUXO DE INFORMAÇÃO

Grande parte da estrutura de uma aventura depende do que os PJs sabem e quando a descobrem. Se eles souberem da existência de um dragão no fundo da masmorra, tentarão conservar suas forças e preparar magias e estratégias apropriadas para esse encontro. Quando descobrirem a identidade do traidor, é provável que ajam imediatamente conforme a informação. Se descobrirem tarde demais que suas ações causarão o desabamento de um complexo de cavernas, não serão capazes de impedir o desastre.

Nunca entregue a trama inteira de uma vez, mas forneça aos jogadores partes das informações de tempos em tempos. Por exemplo, se os elfos drow são os mestres secretos por trás da revolta dos gigantes, conceda pistas graduais para revelar o fato. Uma informação obtida durante o combate contra os gigantes da colina levaria os PJs aos gigantes do gelo, que forneceriam informações para levá-los aos gigantes do fogo. Por sua vez, entre os gigantes do fogo os PJs encontrariam indícios para permitir-lhes compreender o envolvimento dos drows. Então, o encontro final contra os mestres drows se tornaria muito mais dramático.

Em algumas situações, os PJs têm todas as informações necessárias antes do início da aventura. Não se preocupe — em certas ocasiões não existem mistérios. Por exemplo, os aventureiros descobrem que uma torre assombrada na floresta é habitada por um vampiro e seus asseclas. Eles partem empunhando estacas e água benta, destróem um bando de mortos-vivos, encontram o vampiro e finalmente o eliminam. Essa é uma boa aventura. Entretanto, algumas vezes um fato absolutamente inesperado surpreenderá os jogadores e tornará tudo mais interessante — o vampiro poderia ser um morto-vivo de tendência boa, que luta para resistir à sede de sangue, mas está sucumbindo lentamente à tentação de um diabo erinyes que vive sob a igreja da cidade. Tanto a estrutura "previsível" quanto a "virada inesperada" funcionam bem, conquanto o Mestre evite abusar de ambas.

Magias de Adivinhação

Lembre-se das magias de adivinhação para pré-definir o fluxo de informação e seu controle. Não anule o potencial dessas magias; em vez disso, descubra o que elas podem e não podem fazer e elabore aventuras onde seja possível utilizá-las (veja Como Lidar com as Adivinhações, pág. 34). Ou seja, se o Mestre pressupor que os PJs utilizarão as magias corretas a sua disposição e eles não o fizerem, então merecerão fracassar!

AVENTURAS BASEADAS EM LOCALIDADES

A Tumba dos Horrores, o Templo do Mal Elemental, a Torre Fantasma de Inverness — estes são lugares lendários, misteriosos e de grandes aventuras. Se você criar uma aventura em torno de apenas um local — seja uma masmorra, ruínas, montanhas, vales, um complexo de cavernas, uma floresta ou uma cidade — então terá criado uma aventura baseada numa localidade. Esse tipo de aventura gira em torno de um mapa e sua legenda, que detalhará pontos importantes. Os encontros acontecem quando os PJs exploram uma nova área da localidade. Isso implica que cada encontro descreve os acontecimentos previstos para aquele local quando os PJs chegam (ou entram pela primeira vez) nele.

Criar uma aventura baseada numa localidade envolve dois passos: desenhar o mapa e criar a legenda dos encontros.

Desenhe um Mapa: Papel quadriculado é ideal para mapear masmorras, já que possibilita determinar uma escala para os quadrados

LISTA DE CONFERÊNCIA PARA AUTORES DE AVENTURAS

Caso você queira escrever uma aventura, mas não saiba onde começar, basta seguir as orientações abaixo. Cada etapa corresponde a uma seção discutida mais adiante neste capítulo.

- Pense em uma ou mais motivações para a aventura, sem se esquecer o estilo de jogo que prefere. Por que os PJs colocariam sua vida em risco?
- Decida se prefere uma aventura baseada em local, uma aventura baseada em eventos, ou uma aventura que incorpora ambos.
- Caso seja uma aventura baseada em uma localidade, imagine onde a aventura será realizada. Não é preciso definir cada detalhe por enquanto, somente um panorama genérico da aparência do lugar.
- Caso seja uma aventura baseada em eventos, imagine a cena inicial, uma provável cena final, e algumas cenas intermediárias que seriam divertidas e emocionantes.
- Escolha os antagonistas mais importantes da trama. Se os aliados, patronos e outros PdMs serão importantes, defina como eles serão.
- Comece a elaborar sua aventura. Se for uma aventura baseada em uma localidade, rascunhe um mapa da área e determine onde seus PdMs mais importantes vivem na maior parte do tempo. Para uma aventura baseada em eventos, identifique as seqüências de eventos mais prováveis, capazes de conduzir os PJs da cena inicial à conclusão, atravessando uma ou mais cenas intermediárias importantes no caminho.
- Defina os detalhes. Crie as áreas para as cenas que não são essenciais para a aventura, mas podem ser divertidas ou desafiantes. Desenhe os mapas necessários, construa os PdMs e determine quaisquer encontros aleatórios que deseja para a aventura.
- Verifique o trabalho final. Examine o que estiver pronto, mas pense nele sob a perspectiva dos jogadores. Há uma forma inteligente de superar os desafios da aventura? Pense em formas de recompensar a astúcia dos jogadores, mas sem tornar a aventura obsoleta.

Agora que a lista de tarefas foi concluída, eis um segredo: não é preciso elaborar os tópicos nessa ordem. Muitos autores simplesmente começam com uma idéia — "eu quero escrever uma aventura com devoradores de mentes assassinos como os vilões principais", por exemplo. Então, criam os antagonistas e tomam as demais decisões posteriormente. Talvez o Mestre crie uma localidade e depois imagine como atrair os personagens para esse lugar. Mas é sempre uma boa idéia começar com a motivação, porque esta será a energia que conduzirá sua campanha.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

(como 1,5 m ou 3 m por quadrado); além disso, as linhas auxiliam a traçar as retas (muito útil para desenhar o interior de prédios ou masmorras). Marque as áreas importantes com números ou letras, repetindo-os na legenda do mapa. Faça anotações no mapa, descrevendo qualquer coisa importante, inclusive o conteúdo das salas (estátuas, estanques, mobílias, pilastras, degraus, fossos, cortinas, etc.). Planeje minuciosamente quais áreas são correlacionadas por habitantes semelhantes ou aliados. Posicione as armadilhas, tendo o cuidado de anotar o lugar exato de cada gatilho. Considere o alcance das magias — se um mago inimigo estiver numa área específica e tiver a capacidade de conjurar uma determinada magia, economize seu tempo durante a aventura anotando com antecedência a distância atingida pela magia.

Conforme elabora o mapa, pense em como pretende apresentar cada área sobre a mesa de jogo. Seria ruim, por exemplo, desenhar um local com muitas áreas maiores do que o tabuleiro onde os jogadores posicionam suas miniaturas. Caso seja provável que os personagens alternem sua localização entre duas salas adjacentes, crie ambas com um tamanho adequado, para que caibam na mesa simultaneamente.

Lembre-se que os personagens dos jogadores são catalisadores da mudança. Durante a partida, fique atento nas alterações causadas pela passagem dos aventureiros — seria prudente anotá-las diretamente no mapa. Dessa forma, será mais fácil se lembrar, caso os personagens retornem para essa área, quais as portas derrubadas, as armadilhas disparadas, os tesouros já recolhidos, os guardiões derrotados e assim por diante.

Crie uma Legenda: A legenda nada mais é que o conjunto de anotações (tão detalhadas ou resumidas quanto o Mestre desejar) descrevendo o conteúdo de cada área, PdMs (descrição, estatísticas, ações possíveis) e qualquer outro detalhe especial do local. Por exemplo, no mapa de um exterior seria possível marcar uma área onde poderia haver um desmoronamento se for atravessada, uma ponte sobre o rio guardada por homens-lagarto e o covil de um basilisco — adicione os detalhes sobre o interior do covil e o tesouro que pertencia às vítimas petrificadas e devoradas no verso do mapa. A legenda deveria incluir as informações de jogo necessárias para conduzir aquele encontro. Caso não haja nada de especial sobre uma localidade, não se preocupe em incluí-la na legenda.

A maior parte das aventuras de masmorras são baseadas em localidades. Veja a seção A Masmorra, pág. 57, assim como o exemplo de aventura de masmorra a partir da pág. 78.

Uma aventura baseada em localidade permite aos PJs coordenarem parte da história: quando chegarem a uma bifurcação no caminho, eles terão livre arbítrio para escolher qualquer um dos lados. Não importa muito qual deles será escolhido, em qual ordem ou se os aventureiros irão ignorá-los. Os personagens deveriam ser capazes de sair do local e voltar, muitas vezes recomeçando a aventura no lugar onde pararam (embora alguns aspectos do lugar possam ter mudado, dependendo de quão estático ele for; veja a seguir).

Uma aventura desse tipo é fácil de ser controlada pelo Mestre. Todas as informações estão bem a sua frente no mapa e na legenda e devem cobrir qualquer ação tomada pelos PJs durante o jogo.

Geralmente, as aventuras baseadas em localidades atraem os PJs apenas pelas suas reputações, mas algumas vezes um evento será o catalisador do enredo, levando os PJs até os locais pré-determinados pelo Mestre. Uma vez lá, o mapa estará encarregado de direcionar os personagens, definindo seus destinos.

ESTÁTICA OU DINÂMICA

Algumas vezes, as aventuras baseadas em localidades acontecem em lugares completamente estáticos. O mapa mostra uma antiga ruína cheia de monstros que vivem ali, define onde estão os tesouros, as armadilhas ou os pontos perigosos, etc. Os PJs podem chegar nesse local a qualquer momento, permanecer o tempo desejado, partir e voltar mais tarde, mas nenhuma alteração significativa será percebida (embora alguns monstros possam ter surgido, partido ou talvez tenham detonado uma armadilha que não representa mais uma ameaça, ou ainda uma armadilha desarmada anteriormente esteja ativada de novo).

Criar uma aventura baseada em um lugar estático é razoavelmente fácil. Não será necessário pensar muito sobre como os residentes nas várias áreas de encontro interagem e cada uma delas só precisa ser criada para atender as implicações mais imediatas — ou seja, o que acontece quando os PJs chegam?

Por outro lado, um bom exemplo de lugar dinâmico é um templo-fortaleza drow. Esse tipo de local geralmente envolve algum tipo de organização inteligente. Conforme os PJs percorrem o lugar, descobrem que determinadas ações realizadas em certas áreas afetam os encontros em outras áreas. Por exemplo, se os PJs matam duas das sacerdotisas drow no templo-fortaleza, mas permitem que uma terceira escape, a guarda mobilizará seus habitantes — portanto, diversos defensores estarão patrulhando o local minuciosamente e estarão muito mais propensos a atacar qualquer invasor desconhecido ao invés de fazer perguntas. É possível que as duas sacerdotisas eliminadas sejam reerguidas como vampiras e comecem a reunir crias vampíricas como guarda-costas.

Criar uma localidade dinâmica é um pouco mais complicado do que elaborar uma estática. Além de criar o mapa e a legenda — que serão atualizados constantemente conforme a aventura se desenvolve — deve-se levar em consideração os seguintes elementos:

- Elabore planos de defesa para os habitantes: "sob ataque, os guardas soam o gongo para dar o alarme. O som poderá ser ouvido nas áreas A, B e D. Os habitantes dessas áreas vestem suas armaduras e viram as mesas para dispor de cobertura. O mago da área B conjura *invisibilidade em massa* sobre si e sobre o bárbaro".
- Desenvolva requisitos condicionais para várias áreas: "caso alguém perturbe as três gemas profanas sobre o altar, os Portais Infernais da área 5 abrem-se, concedendo acesso à Cidade de Dis, mas também invocam 3d4 diabos barbazu, que vagam por toda a masmorra e saem à noite para atacar os arredores num raio de 8 quilômetros".
- Determine os planos de longo prazo dos habitantes. "Dentro de um mês, os goblins terão completado o muro da área 39. Contando com essa defesa, eles começarão a atacar as cavernas dos kobolds nas áreas 32 a 37. Se ninguém interferir, os goblins irão derrotar os kobolds em três semanas e seu adepto irá adquirir a *varinha do relâmpago* guardada no cofre secreto na área 35".

AVENTURAS BASEADAS EM EVENTOS

A morte de um rei. A Chuva do Fogo Incolor. A chegada do circo à cidade. Desaparecimentos inexplicáveis. Mercadores de Druus procurando por guardas de caravana. Os eventos podem levar a aventuras, atraindo os PJs e envolvendo-os em situações fantásticas. Deve-se estruturar as aventuras baseadas em eventos dessa forma: "isso acontece e então se os PJs fizerem aquilo, acontece o seguinte... ". Elas envolvem uma série de eventos influenciados pelas ações dos PJs. Suas reações devem alterar os acontecimentos, sua ordem ou ambos.

Numa aventura baseada em eventos, os PJs geralmente têm um objetivo ou missão um pouco mais profunda do que "mate todos os monstros", "pegue todo o tesouro possível" ou "explore essa região". Em vez disso, a aventura é centrada na tentativa dos aventureiros em realizar algo específico. Os encontros são o resultado desse esforço — sejam como conseqüência de suas ações, atividades de seus oponentes para impedi-los ou ambos.

A maioria das vezes, esse tipo de aventura está alicerçado apenas na história, pois se assemelha a um livro ou filme, e tem pouca relação com a simples exploração de um lugar passivo. Em geral, as aventuras baseadas em eventos não envolvem uma legenda e várias salas, mas anotações sobre os acontecimentos e sua seqüência. Eis algumas dicas para organizar essas anotações:

Fluxograma: Ao desenhar caixas ou círculos vinculados por linhas, contendo descrições de eventos, ficará mais fácil acompanhar visualmente o fluxo dos eventos. "Ao investigar o assassinato, os PJs devem interrogar a estalajadeira. Ela contará que viu alguém suspeito atrás da livraria na noite passada. Caso perguntem especificamente sobre Gregory, ela lhes mostrará onde ele mora". Nesse exemplo, o fluxograma tem duas linhas que saem da estalajadeira. Uma vai para a

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

livraria e a outra para a casa de Gregory, pois esses são os dois caminhos mais prováveis para os PJs seguirem.

Cronograma: Outra maneira de organizar uma aventura baseada em eventos é mediante um calendário. Uma cronologia começa quando os PJs se envolvem na história (algumas vezes antes disso). Ela marca o início ou fim de cada acontecimento. "Um dia após os PJs chegarem à cidade, Joham vem lhes pedir ajuda. No dia seguinte, o aldeão é encontrado morto em seu quarto na estalagem. Naquela tarde, Gregory irá até a estalagem à procura de informações, para descobrir se o corpo já foi encontrado".

Combinação: Uma aventura baseada em eventos poderia usar um fluxograma e um cronograma de forma integrada: "Se os PJs perguntarem à estalajadeira sobre Gregory no dia após o assassinato, ela dirá onde ele mora. Na manhã seguinte, Gregory aparece na estalagem, muito disfarçado, e convence a estalajadeira de que ele está sendo acusado injustamente pelo assassinato. Ela concorda em escondê-lo. Se os PJs perguntarem à estalajadeira sobre Gregory depois dessa ocorrência, ela indicará a localização de sua casa — mas também dirá aos PJs (mentindo) que Gregory estava fora da cidade em uma viagem nos últimos dias."

Encontros Aleatórios: Mesmo em uma aventura conduzida por eventos, um encontro sem ligação com o fluxo de eventos pode servir para enfatizar (ou complicar) a trama original. Veja a Tabela 3–28: Encontros Urbanos, página 102, para um exemplo de encontros aleatórios em aventuras baseadas em eventos.

FIM (?)

Eventualmente, cada aventura chegará ao seu fim. Um encontro emocionante seria um excelente toque final para uma aventura, em especial se os jogadores estiverem esperando por isso. Se os ogros contra quem vinham lutando se referiam a um dragão, um encontro com este dragão seria um final perfeito.

Muitas aventuras exigem um desenlace — algumas explicações para lidar com as conseqüências do encontro final. Talvez seja o momento quando os aventureiros descobrem o tesouro escondido na toca do dragão, uma cena dramática na corte do rei, onde ele agradece aos PJs pela morte do dragão e concede títulos de cavaleiro para todos, ou um tempo de luto pelos companheiros que não sobreviveram à batalha. Via de regra, o desenlace não deve tomar tanto tempo quanto o próprio encontro final da aventura.

Como os filmes e livros, algumas vezes as aventuras merecem seqüências. Muitas delas sugerem aventuras futuras para os PJs, relacionadas às suas conquistas ou descobertas. Se os personagens acabaram de destruir a fortaleza de um senhor feudal maligno, talvez encontrem pistas dentro dela que revelem a identidade do traidor aliado ao vilão no conselho da cidade. Talvez seus lacaios orcs tenham fugido do lugar — para onde eles foram? Os orcs sempre causam problemas, não importa seu destino! Suponha que salteadores tenham atacado os aventureiros quando estes estavam a caminho da fortaleza — voltar e encontrar o covil dos bandidos seria uma aventura de justiça e vingança.

ENCONTROS

Por mais interessante que seja falar sobre as aventuras (e as histórias por trás delas), uma partida é realmente composta de encontros. Cada um deles é como o próprio jogo — terá um começo, um meio, um fim e condições de vitória que determinam um vencedor e um perdedor.

SOB MEDIDA OU *STATUS QUO*

Assim como as motivações, os encontros podem ser planejados sob medida para os PJs ou não. Um encontro feito sob medida levaria em consideração a *varinha de invisibilidade* que o PJ mago possui e a CA 23

go lhe permitirá chegar ao tesouro guardado pelos esqueletos enquanto a batalha explode à sua volta.

Um encontro *status quo* força os PJs a se adaptarem ao encontro, não o contrário. Os bugbear habitam a Colina do Trevo e, caso os PJs a atravessem, certamente os encontrarão, não importa se os bugbear serão um encontro apropriado ao nível do grupo ou não. Esse tipo de encontro contribui para fornecer um certo realismo e veracidade ao mundo da campanha; portanto, seria bom mesclar alguns deles aos outros tipos de encontro.

Se o Mestre decidir usar apenas encontros *status quo*, deveria avisar aos seus jogadores. Alguns dos encontros posicionados nesse cenário de campanha serão de um nível apropriado aos PJs, mas outros talvez não sejam. Por exemplo, o Mestre poderia decidir o local do covil de um dragão muito antes dos personagens adquirirem experiência suficiente para sobreviver a um confronto com a criatura. Caso os jogadores saibam com antecedência que o cenário inclui encontros *status quo* e talvez seus personagens não sobrevivam a todos eles, provavelmente tomarão as decisões certas diante da possibilidade de um encontro muito difícil. Obviamente, essa decisão seria fugir e voltar para lutar outro dia (quando o grupo estiver mais preparado para encarar o desafio).

NÍVEIS DE DESAFIO E NÍVEIS DE ENCONTRO

Nível de Desafio (ND) de um monstro indicará para o Mestre qual o nível do grupo para que essa criatura represente um bom desafio. Um monstro de ND 5 seria um desafio apropriado para um grupo de quatro personagens de 5º nível. Se os personagens pertencerem a um nível mais elevado que o ND da criatura, o grupo receberá menos pontos de experiência, uma vez que o monstro será facilmente derrotado. Da mesma forma, se o nível do grupo (a média dos níveis de personagem de cada integrante) for menor que o Nível de Desafio do monstro, os PJs receberão uma recompensa maior.

Muitas vezes, grupos com cinco ou mais membros são capazes de enfrentar monstros com ND mais elevados, mas os grupos com três integrantes ou menos devem ser desafiados por monstros com ND mais baixos. O sistema de regras considera esse fator e divide a XP adquirida pela quantidade de integrantes do grupo (consulte Recompensas, página 36).

Diversos Monstros e Níveis de Encontro

Obviamente, se uma criatura tem um Nível de Desafio pré-definido, várias representarão um desafio maior. É possível utilizar a Tabela 3–1: Quantidade de Encontros, para determinar o Nível de Encontro de um grupo de monstros, bem como definir a quantidade de monstros necessária para gerar um Nível de Encontro adequado (muito útil para equilibrar um encontro com o nível do grupo dos personagens).

Para equiparar um encontro ao nível de experiência do grupo, determine o nível efetivo dos aventureiros (a média de todos os seus níveis de personagens). O nível do grupo deve ser igual ao nível do encontro; encontre esse valor na coluna "Nível do Encontro" e, então, acompanhe essa linha até encontrar o ND do tipo de criatura desejado. Feito isso, verifique no título da coluna adequada a quantidade de criaturas capazes de equilibrar o desafio ao nível do grupo.

Por exemplo, o Mestre deseja enviar alguns ogros contra um grupo de 6º nível. O Nível de Desafio dos ogros é 2, segundo o *Livro dos Monstros*. A partir da linha "6" da coluna "Nível do Encontro", ele acompanha a tabela até o valor "2"; verificando o título dessa coluna, ele descobre que são necessários quatro monstros de ND 2 para que o encontro represente desafio aos personagens de 6º nível. Para determinar o Nível de Encontro de um grupo de monstros, inverta esse processo — defina a quantidade de criaturas, acompanhe a coluna até encontrar o ND adequado ao tipo de criatura em questão, depois acompanhe a [illegible] até o valor do NE na coluna "Nível do Encontro".

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

NE; portanto, quatro criaturas de ND 7 (digamos, quatro gigantes das colinas) seriam um encontro de NE 11, assim como oito criaturas de ND 5 (como os mastim das sombras). Entretanto, esse cálculo não funciona muito bem para criaturas com ND 1 ou inferior, então nesses casos lembre-se de utilizar a Tabela 3–1: Quantidade de Encontros.

Par Distinto: Se o Mestre selecionar uma criatura cujo Nível de Desafio for somente um ponto inferior ao NE desejado, é possível aumentar esse nível em 1 ponto ao adicionar uma segunda criatura, cujo ND seja três pontos inferiores ao Nível do Encontro. Por exemplo, o Mestre elaborou um encontro contra um abolete (ND 7) para seu grupo de 8º nível. Dois aboletes seriam um NE 9, mas o desafio deveria se limitar ao NE 8; dessa forma, o Mestre decide conceder ao abolete um companheiro ou mascote, e elevar o encontro para NE 8. Segundo a Tabela 3–1, pode-se descobrir que a coluna "Par Distinto" indica o valor "7 + 5" como equivalente a um encontro de nível 8. Isto que dizer que um monstro de ND 7, acompanhado por outro de ND 5, representará um NE 8.

Quase sempre, o Mestre pode considerar um conjunto de criaturas como uma única entidade, cujo ND equivale ao NE do bando todo. Por exemplo, em vez de confrontar os PJs com uma criatura de ND 4 (digamos, um urso marrom), é possível substituí-la por duas criaturas de ND 2 (um par de ursos negros), pois seus Níveis de Desafio somados são iguais a 4. No entanto, as criaturas que possuem um ND muito inferior ao nível do grupo normalmente não representam qualquer ameaça, portanto não substitua uma horda de criaturas com ND baixo por uma criatura poderosa de ND elevado.

O ND de alguns monstros é fracionado. Por exemplo, um orc (1/2 ND) não seria um bom desafio nem para um grupo de 1º nível. Para lidar com esses casos, calcule os XP como se o orc tivesse Nível de Desafio 1 e então divida o valor por 2 ou considere cada par de orcs como um monstro de ND 1.

Os encontros com mais de uma dúzia de criaturas são difíceis de controlar. Se o Mestre precisar de 13 ou mais criaturas para fornecer XP suficiente num encontro padrão, isso significa que estes monstros específicos são fracos demais para representar um bom desafio. Dessa forma, a Tabela 3–1: Quantidade de Encontros não apresenta valores superiores a doze sob "Quantidade de Criaturas".

TABELA 3–1: QUANTIDADE DE ENCONTROS

Nível do Encontro	Quantidade de Criaturas 1	2	3	4	5–6	7–9	10–12	Par Distinto
1	1, 2	1/2	1/3	1/4	1/6	1/8	1/8	1/2 + 1/3
2	2, 3	1	1/2, 1	1/2	1/3	1/4	1/6	1 + 1/2
3	3, 4	1, 2	1	1/2, 1	1/2	1/3	1/4	2 + 1
4	3, 4, 5	2	1, 2	1	1/2, 1	1/2	1/3	3 + 1
5	4, 5, 6	3	2	1, 2	1	1/2	1/2	4 + 2
6	5, 6, 7	4	3	2	1, 2	1	1/2	5 + 3
7	6, 7, 8	5	4	3	2	1	1/2	6 + 4
8	7, 8, 9	6	5	4	3	2	1	7 + 5
9	8, 9, 10	7	6	5	4	3	2	8 + 6
10	9, 10, 11	8	7	6	5	4	3	9 + 7
11	10, 11, 12	9	8	7	6	5	4	10 + 8
12	11, 12, 13	10	9	8	7	6	5	11 + 9
13	12, 13, 14	11	10	9	8	7	6	12 + 10
14	13, 14, 15	12	11	10	9	8	7	13 + 11
15	14, 15, 16	13	12	11	10	9	8	14 + 12
16	15, 16, 17	14	13	12	11	10	9	15 + 13
17	16, 17, 18	15	14	13	12	11	10	16 + 14
18	17, 18, 19	16	15	14	13	12	11	17 + 15
19	18, 19, 20	17	16	15	14	13	12	18 + 16
20	19+	18	17	16	15	14	13	19 + 17

O Que é Desafiador?

Afinal, o que representa um "desafio"? Uma vez que a sessão de jogo provavelmente incluirá diversos encontros, o Mestre não deveria levar os PJs aos seus limites a cada combate. Seria necessário interromper a aventura para os personagens descansarem durante um longo período após cada luta e isso diminui o ritmo de jogo. Um encontro com um Nível do Encontro (NE) equivalente ao nível dos PJs deveria exaurir cerca de 20% de seus recursos — pontos de vida, magias, cargas de itens mágicos, etc. Em média, isso significa que após quatro encontros do nível adequado ao grupo, os PJs precisarão descansar, curar-se e recuperar suas magias. Um quinto encontro provavelmente acabaria com eles.

Os PJs devem ser capazes de enfrentar mais encontros com NE inferior ao nível do grupo, e, por sua vez, uma quantidade menor de encontros com Níveis de Encontro superiores ao nível do grupo. Como regra geral, se os NE estiverem dois pontos abaixo do nível do grupo, os PJs devem ser capazes de enfrentar o dobro de combates antes de parar e descansar. A quantidade de encontros dobra novamente a cada dois níveis abaixo desse valor. Por outro lado, um encontro apenas um ou dois pontos acima do nível do grupo poderia levá-los ao seu limite, mas com sorte eles seriam capazes de enfrentar dois desses encontros antes de parar e se recuperar. Lembre-se que a chance de uma fatalidade entre os PJs aumenta drasticamente quando o NE é superior ao nível do grupo.

Encontros com um Único Monstro

Muitas aventuras atingem seu ápice quando o grupo encontra o gênio maligno que atuava nos bastidores ou quando eles rastreiam um grande monstro, como um dragão ou um beholder, até seu covil. Infelizmente, os encontros com um único monstro podem "oscilar" muito. Se o grupo usar algum e a perícia Obter Informação e/ou magias de adivinhação, eles podem começar o encontro com imunidade à maioria das armas mais poderosas da criatura. Se o grupo vencer a Iniciativa, eles podem cercar o monstro e enfraquecê-lo severamente antes que ele consiga reagir.

Quando planejar suas aventuras, considere os seguintes pontos para tornar os encontros com um único monstro mais divertidos.

- Se o monstro utilizar magias ou itens mágicos, prepare blocos de estatísticas adicionais que considerem as melhorias nas habilidades e outras magias e efeitos defensivos. Dependendo da quantidade de tempo disponível para o monstro antes da aproximação do grupo, ele poderá ter vários tipos de defesa ativos. No entanto, lembre-se que preparar uma ação é uma manobra de combate e o monstro não deveria fazê-lo até que o combate realmente seja deflagrado (não é justo preparar uma *bola de fogo* antes que qualquer teste de surpresa ou jogadas de Iniciativa sejam realizadas).
- Prepare as táticas de seu monstro antecipadamente, incluindo suas ações se perder a Iniciativa. Ele poderá fugir ou simplesmente escolher uma ordem diferente para suas magias e ataques.
- Tente distrair ou dividir o grupo. Se o grupo inteiro conseguir flanquear um único oponente, o encontro acabará de forma muito rápida (especialmente se o grupo vencer a Iniciativa).
- Coloque o grupo em situações onde os PJs sejam obrigados a gastar recursos para prosseguir. Por exemplo, um ambiente muito quente pode causar dano a cada rodada, forçando os aventureiros a utilizar magias como *suportar elementos* ou parte das magias do clérigo para curá-los depois de atravessar a área superaquecida.
- Seja agressivo. O monstro deveria atacar o grupo antes que ele possa usar todas as suas magias para aprimorar habilidades e ativar seus efeitos defensivos.
- Engane o grupo. Use monstros similares e truques para convencer os jogadores que um encontro principal está se iniciando; assim, eles utilizarão várias magias de nível elevado e ativarão seus itens poderosos antes de encontrar o monstro único.

DIFICULDADE

Algumas vezes, os PJs encontrarão desafios extremamente fáceis. Noutras, um encontro será tão difícil que eles precisarão fugir. Uma aventura bem elaborada terá uma grande diversidade de encontros, distribuída entre diversos níveis de dificuldade. A Tabela 3–2: Dificuldade do Encontro indica (em valores percentuais) a quantidade de encontros de cada dificuldade que uma aventura deveria apresentar.

Fácil: Os PJs superam com tranqüilidade este pequeno inconveniente. O Nível do Encontro é bem menor que o nível do grupo. Eles

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

devem ser capazes de lidar com uma quantidade quase infinita desses confrontos.

Fácil se enfrentado corretamente: Há um truque nesse tipo de encontro — um detalhe que os PJs precisam descobrir se quiserem uma boa chance de vitória. Encontrar e eliminar o clérigo sob invisibilidade aprimorada, para impedi-lo de curar os ogros, tornará o resto do encontro muito mais fácil. Caso não seja enfrentado adequadamente, esse tipo de encontro será 'desafiador' ou mesmo 'muito difícil'.

Desafiador: A maioria dos encontros ameaça de alguma forma e seriamente um integrante do grupo. Esses encontros são desafiadores, pois têm um Nível de Encontro equivalente ao nível do grupo, mas os aventureiros devem ser capazes de superar quatro ou mais deles antes de exaurir suas magias, pontos de vida e demais recursos. Caso um encontro não reduza alguma parte importante dos recursos dos personagens, não será muito desafiador.

Muito difícil: É possível que um dos PJs morra. O Nível de Encontro é superior à média do nível do grupo. Muitas vezes esse tipo de encontro é mais perigoso que um 'mortífero', pois a necessidade de fuga será menos óbvia para os PJs.

Mortífero: Os PJs devem fugir. Caso não o façam, provavelmente morrerão. No mínimo, o Nível de Encontro é cinco pontos superior ao nível do grupo.

OBSERVAÇÕES SOBRE DIFICULDADES

Existem diversas opções para dificultar ou facilitar um encontro, seja alterando as circunstâncias de ocorrência do confronto — talvez considerando o ambiente onde os personagens se encontram — ou a formação do grupo. Por exemplo:

- Os lugares apertados tornam as coisas complicadas para os ladinos, pois será mais difícil esconder-se e desferir um ataque furtivo.
- Um grupo muito disperso tornará as coisas mais difíceis para os conjuradores, pois a área afetada pela maioria das magias é pequena.
- Será mais difícil vencer, em combate corpo a corpo, diversos inimigos pequenos do que um adversário poderoso.
- Os mortos-vivos serão mais difíceis de derrotar sem um clérigo.
- Os encontros que envolvam animais ou plantas serão mais difíceis sem a ajuda de um druida ou um ranger.
- Os encontros que envolvam seres extra-planares malignos serão muito mais difíceis sem um paladino ou um clérigo (e talvez um feiticeiro ou um mago).
- Um desafio muito grande será muito mais difícil de superar sem a ajuda de um feiticeiro ou um mago.
- As portas trancadas e as armadilhas serão mais difíceis de superar sem um ladino.
- Os encontros de combate seqüenciais serão muito mais difíceis de superar sem a presença de um guerreiro, um bárbaro, um ranger ou um paladino.
- Será mais difícil superar os encontros de combate seqüenciais sem um clérigo.
- O bardo e o clérigo são ótimos personagens de apoio ao grupo. Sua presença torna praticamente qualquer encontro mais fácil.

Não é obrigatório que nenhuma das observações acima seja levada em consideração para determinar ou modificar os Níveis de Desafio, mas o Mestre deveria se lembrar delas para planejar os encontros da aventura.

MONSTROS BARRA-PESADA

Um basilisco realmente grande, que tenha mais pontos de vida e um bônus de ataque elevado em comparação a um basilisco normal, será um desafio maior. Se o Mestre utilizar as regras de progressão do *Livro dos Monstros* para aumentar os Dados de Vida das criaturas, também deverá aumentar os pontos de experiência (XP) fornecidos pelo encontro. Consulte Nível de Desafio de Monstros com Progressão no *Livro dos Monstros*.

Caso o monstro possua níveis de classes de personagem (do jogador ou do Mestre), consulte Monstros e Níveis de Classe na página 290 do *Livro dos Monstros*.

TABELA 3–2: DIFICULDADE DO ENCONTRO

% do Total	Encontro	Descrição
10%	Fácil	NE inferior ao nível do grupo
20%	Fácil se enfrentado corretamente	Especial (veja a seguir)
50%	Desafiador	NE idêntico ao nível do grupo
15%	Muito Difícil	NE entre 1 e 4 superior ao nível do grupo
5%	Mortífero	NE 5 ou mais superior ao nível do grupo

LOCALIZAÇÃO

Um combate entre personagens pendurados numa ponte pênsil feita de ossos, sobre um lago de lava, é mais excitante e perigoso que a mesma luta numa bela e confortável sala de masmorra. A localização tem duas funções, ambas igualmente importantes: transformar um encontro monótono num desafio interessante e torná-lo mais fácil ou muito mais difícil.

Como Tornar as Coisas Interessantes

Salvo argumentos, uma masmorra em si já um lugar razoavelmente exótico, mas com o tempo, a mesma velha sala de 6 por 6 metros ficará tediosa. Da mesma forma, uma incursão por uma floresta escura seria interessante e assustadora, mas na décima vez perderá parte da graça. Como estamos tratando de um jogo de fantasia, sinta-se à vontade para imaginar todo tipo de locações estranhas para seus encontros. Imagine uma batalha dentro de um vulcão, sobre a beirada de um penhasco, sobre uma baleia voadora ou no fundo do mar. Pense nas locações emocionantes primeiro, depois se preocupe em como os PJs vão chegar lá.

As situações do local deveriam ter tanto impacto quanto a própria locação. Se o ladino precisa arrombar a fechadura da única saída do cômodo mais elevado de uma torre que está desabando, de repente isso se torna uma situação muito mais interessante do que a abertura de uma porta qualquer de outro corredor da masmorra. Pense num encontro onde os PJs precisem ser diplomáticos enquanto uma batalha explode a sua volta. Encha de água um complexo de cavernas subterrâneas para criar um tipo diferente de aventura. Planeje uma série de encontros num grande forte de madeira — em chamas.

Consulte Combates Interessantes, pág. 17, para obter uma breve discussão sobre o mesmo assunto.

Como Modificar a Dificuldade

Vários orcs empunhando bestas e disparando atrás de uma cobertura, enquanto os PJs atravessam uma estreita passagem sobre um fosso cheio de estacas, seriam muito mais perigosos que os mesmos orcs enfrentados num combate frontal em algum túnel. Da mesma forma, se os PJs estiverem num terraço, observando alguns orcs distraídos enquanto carregam barris de óleo inflamável, o encontro será muito mais fácil.

Considere os tipos de fatores, relacionados com a locação ou a situação, que tornariam um encontro mais difícil, como por exemplo:

- O inimigo dispõe de cobertura (por exemplo, atrás de uma muralha com seteiras).
- O inimigo está situado numa elevação ou num lugar difícil de ser alcançado (numa beirada ou sobre uma muralha de defesa).
- O inimigo tem assegurado o elemento surpresa (os PJs estão dormindo).
- As condições de visibilidade e audição são ruins (névoa, escuridão, máquinas barulhentas em todo lugar).
- As condições de movimentação são ruins (submerso, gravidade elevada, passagens muito estreitas).
- As condições requerem manobras precisas (descer um penhasco íngreme, pendurar-se no teto).
- As condições causam dano (frio congelante, prédio em chamas, sobre um fosso de ácido)

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Por outro lado, as três primeiras condições apresentadas acima tornarão os encontros mais fáceis para os PJs quando eles forem os beneficiados pela cobertura, elevação ou surpresa.

RECOMPENSAS E COMPORTAMENTO

Os encontros, sejam individuais ou em grupo, recompensam um certo tipo de comportamento mesmo que o Mestre não esteja ciente disso. Os encontros que podem ou precisam ser superados com a eliminação do oponente recompensam a agressividade e a coragem para lutar. Caso seus encontros sejam elaborados dessa forma, certamente os magos e os clérigos partirão para cada aventura apenas com magias de combate preparadas. Os PJs tentarão usar táticas para encontrar a melhor maneira de derrotar o inimigo rapidamente. Por outro lado, os encontros que podem ser superados diplomaticamente estimularão os PJs a falarem com tudo e todos que encontrarem. Os desafios que premiam o subterfúgio e a furtividade estimulam a dissimulação. Os encontros que recompensam a ousadia aceleram o jogo, enquanto aqueles que recompensam a cautela diminuem o ritmo da partida.

Esteja sempre atento ao tipo de atitude usada para fornecer recompensas aos seus jogadores. Nesse caso, 'recompensa' não significa apenas pontos de experiência e tesouros, mas qualquer coisa genérica que garanta o sucesso consistente da tarefa. Uma aventura deveria incluir encontros que premiem tipos diferentes de atitude. Isso aumentará a variedade e quase sempre agradará a todos os jogadores. Nem todos preferem o mesmo tipo de encontro e mesmo as pessoas com uma predileção definida gostarão de uma mudança de abordagem. Portanto, lembre-se da possibilidade de elaborar vários tipos de encontros, dentre eles:

Combate: Os encontros de combate podem ser divididos em dois grupos: ofensivos e defensivos. Na maior parte do tempo os PJs estão na ofensiva, invadindo covis de monstros e explorando masmorras. Um encontro defensivo, quando os PJs precisam proteger uma área, um objeto ou uma pessoa de um inimigo, seria uma excelente mudança de abordagem.

Negociação: Embora possa haver riscos envolvidos, um encontro de negociação envolve menos espadas e mais palavras. Convencer os PdMs a cumprir os desejos ou exigências dos PJs seria um desafio para os jogadores e para o Mestre — o raciocínio rápido e a interpretação são as chaves para esse tipo de encontro. Não tenha medo de interpretar um PdM apropriadamente (seja estúpido ou inteligente, generoso ou egoísta), mas seja consistente. Nunca interprete o PdM de forma tão previsível que os PJs conseguiriam adivinhar sua reação em qualquer circunstância. Consistente, sim — unidimensional, não.

Ambiental: Clima, terremotos, avalanches, corredeiras e incêndios são apenas algumas das condições ambientais que podem desafiar até um PJ de nível elevado.

Resolução de Problemas: Mistérios, enigmas, charadas ou qualquer coisa que exija o uso da lógica e do raciocínio dos jogadores para superar o desafio seria um encontro de resolução de problemas.

Decisões: "Vamos ajudar o prisioneiro dessa masmorra, mesmo que possa ser uma armadilha?". Em vez de depender somente da lógica, esses encontros envolvem inclinação e instinto.

Investigação: Esse é um tipo de encontro de longo prazo, que envolve a negociação e a resolução de problemas. Talvez uma investigação seja necessária para resolver um mistério ou aprender alguma coisa nova.

TESOURO

O que seria de uma aventura sem algum tesouro para recuperar?

Quase tão importante quanto os pontos de experiência, os tesouros são um motivador fundamental para os PJs se lançarem em suas aventuras. Assim como a experiência, os tesouros aumentam o poder dos PJs; quanto maior suas riquezas, mais poder eles terão.

MONSTROS COM TESOUROS

O método padrão para adquirir tesouros é derrotar os inimigos que os detêm, guardam ou estão próximos dele por acaso. No *Livro dos Monstros*, todas as criaturas terão uma referência de tesouro (que indica a quantidade de riqueza em seu poder), embora possa haver monstros com "nenhum" tesouro. As tabelas da próxima seção permitem ao Mestre especificar essa riqueza. Verifique o nível e tipo de tesouro (moedas, bem e/ou itens) encontrados na descrição da criatura e consulte as colunas apropriadas da tabela.

Quando planejar um encontro com monstros longe do seu covil (uma patrulha, uma criatura errante, etc.), lembre-se que a criatura terá apenas seus pertences pessoais. No caso de uma pantera deslocadora, por exemplo, geralmente isso significa nada. O monstro protegerá ou esconderá seu tesouro da melhor forma possível, mas em geral o deixará para trás quando sair de seu covil.

Exemplo: Um grupo de gnolls habita uma masmorra, mas deixa seu esconderijo com freqüência para saquear riquezas e comida das brigadas orcs da região. Se os PJs encontrarem e derrotarem esses humanóides bestiais pouco antes deles emboscarem os orcs, cada gnoll terá uma pequena quantidade de moedas ou gemas e o líder empunhará uma espada larga (obra-prima), parte do tesouro do grupo. A maioria do tesouro dos gnolls, no entanto, ainda estará em seu covil, protegida pelos guardas restantes e por duas armadilhas de fosso.

Monstros com Classes

Muitos monstros poderosos adquirem níveis de classe (veja o *Livro dos Monstros*). Para calcular o tesouro de monstros com níveis de classe, primeiro determine o equipamento que utilizam. Use a Tabela 4–23: Valor do Equipamento dos PJs (página 127) e use seus níveis de classe para definir o valor de seu equipamento. Depois, calcule o tesouro de acordo com a referência do monstro e as regras sob Como Obter um Tesouro, a seguir. Isso pode gerar mais itens que o monstro seria capaz de utilizar, mas não há problemas nisso (veja Tesouros Personalizados, abaixo).

Tesouros por Encontro

O planejamento da Tabela 3–5: Tesouro admite que, quando os PJs enfrentarem encontros suficientes de seu nível para alcançar um novo nível de personagem, também terão riqueza o bastante para mantê-los equilibrados com a progressão de riqueza indicada na Tabela 5–1: Riqueza dos Personagens Conforme o Nível (pág. 135). Assim como atingir um novo nível de experiência exige entre treze e quatorze encontros com ND equivalente ao nível médio do grupo, o Mestre deverá realizar treze verificações de tesouro na tabela, sob o NE pertinente, para fornecer a quantidade apropriada de tesouro necessária ao próximo nível, assumindo que o grupo despendeu parte dos recursos em poções e pergaminhos durante esses encontros.

TABELA 3–3: VALOR DO TESOURO POR ENCONTRO

Nível do Encontro	Tesouro por Encontro	Nível do Encontro	Tesouro por Encontro
1	300 PO	11	7.500 PO
2	600 PO	12	9.800 PO
3	900 PO	13	13.000 PO
4	1.200 PO	14	17.000 PO
5	1.600 PO	15	22.000 PO
6	2.000 PO	16	28.000 PO
7	2.600 PO	17	36.000 PO
8	3.400 PO	18	47.000 PO
9	4.500 PO	19	61.000 PO
10	5.800 PO	20	80.000 PO

Em média, os PJs deveriam adquirir um tesouro apropriado ao seu nível a cada encontro que superarem. Obviamente, o segredo é "em média". Algumas criaturas terão menos tesouros que a média, outras terão mais e diversos monstros não terão nada. Conforme elabora a campanha, some os tesouros de cada monstro específico para obter um único tesouro para aquela aventura. Por exemplo, se uma masmorra abriga um beholder e diversos bugbear, o Mestre poderia adicionar parte ou todos os tesouros dos bugbear à riqueza do beholder sem arruinar o equilíbrio.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Registre o progresso do tesouro que os PJs acumularem. Por exemplo, talvez o Mestre queira utilizar vários monstros com nível de tesouro alto (ou baixo), mas ainda deverá conceder uma média do tesouro para o nível do grupo. Os PJs não precisam possuir a média exata de tesouro a cada estágio de suas carreiras, mas se uma falta de equilíbrio (a maior ou menor) persistir por mais um ou dois níveis, o Mestre deve tomar atitudes graduais para corrigi-la, concedendo mais ou menos riquezas posteriormente.

TABELA 3–4: RESULTADOS MÉDIOS DE TESOURO

Tipo	Resultado Médio
Gema	275 PO
Objeto de arte	1.100 PO
Item comum	350 PO
Item mágico menor	1.000 PO
Item mágico médio	10.000 PO
Item mágico maior	40.000 PO

TABELA 3–5: TESOURO

Nível	d%	—Moedas—	d%	Bens	d%	Itens
1º	01–14	—	01–90	—	01–71	—
	15–29	1d6x1.000 PC	91–95	1 gema	72–95	1 mundano
	30–52	1d8x100 PP	96–100	1 arte	96–100	1 menor
	53–95	2d8x10 PO				
	96–100	1d4x10 PL				
2º	01–13	—	01–81	—	01–49	—
	14–23	1d10x1.000 PC	82–95	1d3 gemas	50–85	1 mundano
	24–43	2d10x100 PP	96–100	1d3 arte	86–100	1 menor
	44–95	4d10x10 PO				
	96–100	2d8x10 PL				
3º	01–11	—	01–77	—	01–49	—
	12–21	2d10x1.000 PC	78–95	1d3 gemas	50–79	1d3 mundanos
	22–41	4d8x100 PP	96–100	1d3 arte	80–100	1 menor
	42–95	1d4x100 PO				
	96–100	1d10x10 PL				
4º	01–11	—	01–70	—	01–42	—
	12–21	3d10x1.000 PC	71–95	1d4 gemas	43–62	1d4 mundanos
	22–41	4d12x1.000 PP	96–100	1d3 arte	63–100	1 menor
	42–95	1d6x100 PO				
	96–100	1d8x10 PL				
5º	01–10	—	01–60	—	01–57	—
	11–19	1d4x10.000 PC	61–95	1d4 gemas	58–67	1d4 mundanos
	20–38	1d6x1.000 PP	96–100	1d3 arte	68–100	1d3 menores
	39–95	1d8x100 PO				
	96–100	1d10x10 PL				
6º	01–10	—	01–56	—	01–54	—
	11–18	1d6x10.000 PC	57–92	1d4 gemas	55–59	1d4 mundanos
	19–37	1d8x1.000 PP	93–100	1d4 arte	60–99	1d3 menores
	38–95	1d10x100 PO			100	1 médio
	96–100	1d12x10 PL				
7º	01–11	—	01–48	—	01–51	—
	12–18	1d10x10.000 PC	49–88	1d4 gemas	52–97	1d3 menores
	19–35	1d12x1.000 PP	89–100	1d4 arte	98–100	1 médio
	36–93	2d6x100 PO				
	94–100	3d4x10 PL				
8º	01–10	—	01–45	—	01–48	—
	11–15	1d12x10.000 PC	46–85	1d6 gemas	49–96	1d4 menores
	16–29	2d6x1.000 PP	86–100	1d4 arte	97–100	1 médio
	30–87	2d8x100 PO				
	88–100	3d6x10 PL				
9º	01–10	—	01–40	—	01–43	—
	11–15	2d6x10.000 PC	41–80	1d8 gemas	44–91	1d4 menores
	16–29	2d8x1.000 PP	81–100	1d4 arte	92–100	1 médio
	30–85	5d4x100 PO				
	86–100	2d12x10 PL				
10º	01–10	—	01–35	—	01–40	—
	11–24	2d10x1.000 PP	36–79	1d8 gemas	41–88	1d4 menores
	25–79	6d4x100 PO	80–100	1d6 arte	89–99	1 médio
	80–100	5d6x10 PL			100	1 maior

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 3–5: TESOURO (CONTINUA)

Nível	d%	—Moedas—	d%	Bens	d%	Itens
11°	01–08	—	01–24	—	01–31	—
	09–14	3d10x1.000 PP	25–74	1d10 gemas	32–84	1d4 menores
	15–75	4d8x100 PO	75–100	1d6 arte	85–98	1 médio
	76–100	4d10x10 PL			99–100	1 maior
12°	01–08	—	01–17	—	01–27	—
	09–14	3d12x1.000 PP	18–70	1d10 gemas	28–82	1d6 menores
	15–75	1d4x1.000 PO	71–100	1d8 arte	83–97	1 médio
	76–100	1d4x100 PL			98–100	1 maior
13°	01–08	—	01–11	—	01–19	—
	09–75	1d4x1.000 PO	12–66	1d12 gemas	20–73	1d6 menores
	76–100	1d10x100 PL	67–100	1d10 arte	74–95	1 médio
					96–100	1 maior
14°	01–08	—	01–11	—	01–19	—
	09–75	1d6x1.000 PO	12–66	2d8 gemas	20–58	1d6 menores
	76–100	1d12x100 PL	67–100	2d6 arte	59–92	1 médio
					93–100	1 maior
15°	01–03	—	01–09	—	01–11	—
	04–74	1d8x1.000 PO	10–65	2d10 gemas	12–46	1d10 menores
	75–100	3d4x100 PL	66–100	2d8 arte	47–90	1 médio
					91–100	1 maior
16°	01–03	—	01–07	—	01–40	—
	04–74	1d12x1.000 PO	08–64	4d6 gemas	41–46	1d10 menores
	75–100	3d4x100 PL	65–100	2d10 arte	47–90	1d3 médios
					91–100	1 maior
17°	01–03	—	01–04	—	01–33	—
	04–68	3d4x1.000 PO	05–63	4d8 gemas	34–83	1d3 médios
	69–100	5d4x100 PL	64–100	3d8 arte	84–100	1 maior
18°	01–02	—	01–04	—	01–24	—
	03–65	3d6x1.000 PO	05–54	3d12 gemas	25–80	1d4 médios
	66–100	5d4x100 PL	55–100	3d10 arte	81–100	1 maior
19°	01–02	—	01–03	—	01–04	—
	03–65	3d8x1.000 PO	04–50	6d6 gemas	05–70	1d4 médios
	66–100	3d10x100 PL	51–100	6d6 arte	71–100	1 maior
20°	01–02	—	01–02	—	01–25	—
	03–65	4d8x1.000 PO	03–38	4d10 gemas	26–65	1d4 médios
	66–100	4d10x100 PL	39–100	7d6 arte	66–100	1d3 maiores

Para tesouros acima do 20° nível, use a linha de 20° nível e então adicione a seguinte quantidade de itens maiores aleatórios.

Nível	Itens Mágicos	Nível	Itens Mágicos	Nível	Itens Mágicos
21°	+1	25°	+9	28°	+23
22°	+2	26°	+12	29°	+31
23°	+4	27°	+17	30°	+42
24°	+6				

COMO OBTER UM TESOURO

Existem vários métodos para determinar os tesouros disponíveis em seus encontros e aventuras. Todos utilizam a Tabela 3–5: Tesouro e as instruções detalhadas se encontram na seção Como Usar a Tabela de Tesouros, a seguir.

Tesouro Aleatório

A aproximação mais simples é a determinação aleatória, com base nas informações sobre tesouros fornecidas no *Livro dos Monstros* sob cada tipo de criatura. Algumas terão mais riqueza que o normal, outras terão menos. Caso utilize esse sistema, o tipo de criaturas de sua campanha determinará o valor dos tesouros obtidos. Uma aventura com diversas criaturas inteligentes teria riquezas acima da média, mas uma com limos, vermes e animais atrozes seria bastante pobre. Tente equilibrar os tesouros selecionando os tipos de criatura de forma balanceada ou simplesmente ajuste-o para a média.

Para obter uma quantidade equilibrada de tesouros, basta verificar a Tabela 3–5: Tesouro uma vez para cada encontro, de acordo com o Nível de Desafio — sempre usando 1d%. Caso prefira que os tesouros tenham algum sentido, determine-os aleatoriamente nas tabelas, mas depois distribua-os entre os encontros conforme seu bom senso; dobre ou triplique o valor de alguns encontros, realizando duas ou três verificações na Tabela 3–5 e deixe outros monstros sem qualquer tesouro. Dessa maneira, o Mestre terá certeza que os tesouros estarão equilibrados com o total dos encontros, mesmo se alguns deles forem elevados e os demais não concederem nem sequer uma PC. Por exemplo, caso a sua aventura tenha sete encontros de 5° nível, verifique a seção correspondente ao 5° nível sete vezes na Tabela 3–5: Tesouros e distribua o valor obtido entre os encontros.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Há um método um pouco mais complexo: determine a chance percentual para obter cada tesouro na Tabela 3–5: Tesouro e jogar uma vez para cada linha da tabela. Por exemplo, no 1º nível, existe 15% de chance de conseguir peças de cobre, 23% de chance de obter peças de prata, 43% de conseguir peças de ouro, 5% de adquirir peças de platina, 5% para conseguir uma gema, 5% de conseguir um objeto de arte, 24% de chance de encontrar um item mundano e 5% de chance de obter um item mágico menor. Isto significa que alguns tesouros terão vários tipos diferentes de moedas, ou uma gema e um objeto de arte, e outras combinações.

O Mestre pode usar a Tabela 3–5: Tesouro para definir se existem gemas, objetos de arte e itens mágicos. Calcule o valor total dos objetos obtidos na tabela e então subtraia este total do valor apropriado ao nível indicado na Tabela 3–3: Valor do Tesouro por Encontro. O restante indicará a quantidade de moedas existentes no tesouro. Escolha os tipos das moedas e complete o tesouro.

Também é possível ignorar a Tabela 3–5 e obter os tesouros com base em seu valor médio. Por exemplo, uma vez que todos os tesouros de 5º nível valem (em média) 1.600 PO, sete deles valeriam um conjunto de 11.200 PO (de novo, em média); portanto, é possível defini-los diretamente nas outras tabelas (Tabela 3–6: Gemas, Tabela 3–7: Objetos de Arte, etc.). Para tornar essas verificações equilibradas, será necessário conhecer o valor médio para cada tabela; consulte a Tabela 3–4: Resultados Médios dos Tesouros. Logo, um tesouro que tenha valor aproximado de 11.200 PO poderia conceder um item mágico médio (10.000 PO) e uma obra de arte (1.100 PO); ou quatro itens mágicos menores (1.000 PO cada) e cinco gemas (275 PO cada), e o restante em moedas com valor apropriado. Conforme a verificação aleatória (1d%), o Mestre poderá conseguir um tesouro com valor inferior, semelhante ou superior à média, mas ao longo da campanha deverá se aproximar bastante dos resultados médios.

Finalmente, o Mestre poderia ignorar tudo isso e simplesmente escolher os tesouros. Para totalizar os 11.200 PO, ele escolheria moedas e gemas com valor total entre 5.000 e 6.000 PO e selecionaria alguns itens mágicos do Capítulo 7: Itens Mágicos, para completar.

Magos e Tesouro

Quando planejar um encontro com um mago, subtraia o valor do grimório e dos componentes materiais (veja Vendendo um Grimório, página 179 do *Livro do Jogador*) do valor médio do tesouro antes de determinar a recompensa total. Por outro lado, o Mestre pode somar o valor de todos os componentes e do grimório e comparar o resultado com a Tabela 3–3: Valores do Tesouro por Encontro. Encontre o nível que se aproxima mais do valor obtido com o grimório e os componentes e subtraia esse do nível do NE do encontro. Utilize o novo nível para gerar o restante do tesouro.

Tesouros Personalizados

O Mestre pode construir um tesouro personalizado para o monstro mais difícil da campanha, o líder da conspiração, o general de um exército mercenário ou qualquer encontro especial. O valor do tesouro

BASTIDORES: VALORES DOS TESOUROS

Há uma relação entre a Tabela 5–1: Riqueza dos Personagens Conforme o Nível, a Tabela 3–5: Tesouro e a Tabela 3–2: Dificuldade do Encontro. Desenvolver aventuras seguindo as sugestões deste capítulo e usando a Tabela 3–2: Dificuldade do Encontro provavelmente concederá tesouro suficiente, conforme a Tabela 3–5: Tesouro, para manter os personagens atualizados dos cálculos de riqueza indicados na Tabela 5–1. Na verdade, é possível que essas aventuras concedam mais riquezas, uma vez que os personagens gastam muito dinheiro em pergaminhos, poções, munição e comida, consumidos no decorrer da aventura.

Portanto, as recompensas definidas nessas tabelas geram mais riqueza que o indicado. O sistema presume que os personagens usam esses recursos adicionais em despesas como ressurreição, poções, pergaminhos, munição, comida, etc.

A função do Mestre nesse caso é comparar a riqueza adquirida nos encontros de sua campanha com a aquisição de riqueza esperada na tabela a seguir. Caso a aventura forneça mais riqueza, tente reduzi-la. Caso contrário, adicione tesouros suficientes, sem relação com os encontros, para equilibrar o valor (consulte Outros Tesouros, a seguir).

Além disso, o Mestre deve assegurar que a riqueza está igualmente distribuída entre o grupo. A terceira coluna da próxima tabela demonstra que cada personagem deve receber uma parcela similar do tesouro de uma aventura. Se um único item, como um cajado mágico, é responsável pela maior parte do tesouro, alguns integrantes do grupo não receberão nenhuma riqueza por sua participação. Embora seja possível recompensá-los em aventuras posteriores, seria mais adequado utilizar os métodos descritos neste capítulo para garantir uma distribuição justa da riqueza.

Comparações de Riqueza

Nível do Grupo	Aquisição Esperada de Riqueza	Tesouro dos Encontros	Tesouro por Personagem
1º	900 PO	3.999 PO	1.000 PO
2º	1.800 PO	7.998 PO	2.000 PO
3º	2.700 PO	11.997 PO	2.999 PO
4º	3.600 PO	15.996 PO	3.999 PO
5º	4.000 PO	21.328 PO	5.332 PO
6º	6.000 PO	26.660 PO	6.665 PO
7º	8.000 PO	34.658 PO	8.665 PO
8º	9.000 PO	45.322 PO	11.331 PO
9º	13.000 PO	59.985 PO	14.996 PO
10º	17.000 PO	77.314 PO	19.329 PO
11º	22.000 PO	99.975 PO	24.994 PO
12º	22.000 PO	130.634 PO	32.659 PO
13º	40.000 PO	173.290 PO	43.323 PO
14º	50.000 PO	226.610 PO	56.653 PO
15º	60.000 PO	293.260 PO	73.315 PO
16º	80.000 PO	373.240 PO	93.310 PO
17º	100.000 PO	479.880 PO	119.970 PO
18º	140.000 PO	625.510 PO	156.628 PO
19º	180.000 PO	813.130 PO	203.283 PO

Aquisição Esperada de Riqueza: É o valor que a Tabela 5–1 indica que um personagem deve possuir quando alcançar seu próximo nível.
Tesouro dos Encontros: Esta é a média do valor de tesouros da Tabela 3–3: Valor do Tesouro por Encontro, multiplicada por 13,33 encontros.
Tesouro por Personagem: Equivale a Tesouro dos Encontros dividido por quatro, o tamanho ideal de um grupo. As quantidades são arredondadas para o valor mais próximo em peças de ouro.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

ainda deve ser determinado usando a Tabela 3–3: Valores do Tesouro por Encontro, mas em vez de utilizar a Tabela 3–5: Tesouro, escolha diretamente os itens do tesouro.

Quando usar esse método, o Mestre não deve designar mais da metade do valor total do tesouro em itens que podem ser usados durante o confronto. Caso todos os objetos no tesouro sejam itens de consumo, como poções e pergaminhos, não se deve gastar o valor total concedido pelo encontro. Caso contrário, os personagens podem encontrar apenas frascos de poção vazios e tubos de pergaminhos depois de superar o encontro.

PdMs com Tesouros

O equipamento que os PdMs carregam deve ser considerado como a parte principal do seu tesouro. O valor médio dos seus equipamentos está indicado na Tabela 4–23: Valor de Equipamento de PdM; para obter exemplos de equipamentos específicos conforme a classe do personagem, consulte as descrições dos PdMs, no Capítulo 4. Se o Mestre desejar, os PdMs poderiam ter riquezas adicionais ao seu equipamento — no entanto, apenas esses pertences representam três vezes o valor médio de um tesouro para o nível do PdM. Derrotar inimigos dessa categoria concederia grandes recompensas para os caçadores de tesouros; porém, como a maior parte desse equipamento será mágica, o PdM deveria usá-la contra os personagens (e muitos deles serão itens com apenas uma carga) e o equilíbrio será mantido.

Outros Tesouros

Algumas vezes, o Mestre precisará improvisar e calcular um tesouro que não está diretamente relacionado a um monstro. Por exemplo, é possível criar uma masmorra repleta de armadilhas e enigmas, sem nenhum monstro: portanto, será necessário calcular o "grande tesouro" que as armadilhas estavam protegendo. Nesses casos, ainda será possível utilizar as tabelas. Primeiro, determine o nível médio do grupo, então utilize a Tabela Comparações de Riqueza, na página 54, para definir a quantidade de riqueza que os personagens deveriam adquirir em uma aventura. Subtraia todos os outros tesouros encontrados na aventura do valor indicado. O resultado será o valor do "grande tesouro". É possível gerar o conteúdo do tesouro aleatoriamente, selecionando um valor aproximado ao nível pertinente na Tabela 3–3: Valor do Tesouro por Encontro, que indicará o nível do "grande tesouro"; depois, basta verificar a Tabela 3–5 para obter as moedas, bens e itens mágicos.

Como Usar a Tabela de Tesouros

Encontre o nível do tesouro na coluna da esquerda e verifique o tipo desejado (moedas, bens e/ou itens). O nível do tesouro equivale ao Nível de Desafio dos monstros que participaram do encontro. Um tesouro padrão, (que inclua moedas, bens e itens) exige três jogadas de 1d%, uma para cada categoria.

Gemas: Os PJs mais espertos adoram gemas porque são pequenas, leves e fáceis de esconder em comparação com seu valor em moedas de ouro. Os tesouros em gemas serão mais interessantes quando forem descritos e especificados: "Uma lustrosa pérola negra" é mais atraente que "uma gema que vale 100 moedas de ouro".

Arte: Ídolos de ouro maciço, colares cravejados de gemas, pinturas de reis ancestrais, um vaso enfeitado com ouro — esta categoria inclui tudo isto e muito mais. A portabilidade é a maior preocupação nesse caso. Um pente cravejado de diamantes seria fácil de carregar, mas uma estátua de bronze de um cavaleiro em tamanho natural não seria. Geralmente, a maior parte do tesouro encontrado durante a aventura deve ser fácil de transportar (pesando 5 quilos ou menos). Qualquer tesouro impossível de ser retirado da masmorra não seria realmente um tesouro.

Itens Mundanos: Embora não sejam mágicos, esses itens são tesouros adequados porque são úteis, valiosos ou ambos. Muitos deles estarão em uso por oponentes inteligentes quando estes forem derrotados, não apenas armazenados ao lado das moedas e das gemas.

Itens Mágicos Menores, Médios e Maiores: Consulte a coluna apropriada na Tabela 7–1: Geração Aleatória de Itens Mágicos e a utilize para obter a quantidade determinada de itens mágicos.

Tabela 3–6: Gemas

d%	Valor	Média	Exemplos
01–25	4d4 PO	10 PO	ágata musgo, olho ou estriada; azurita; quartzo azul; hematita; lápis lazúli, malaquita; obsidiana; rodocrosita; olho de tigre turquesa; pérola de água doce (irregular).
26–50	2d4x10 PO	50 PO	hematita lapidada; coralina; calcedônia; crisópaso; citrina; iolita; jaspe; pedra da lua; ônix; olivina; cristal de rocha (quartzo puro); sardônico, quartzo rosa, cinzento ou estrela; zircão.
51–70	4d4x10 PO	100 PO	âmbar, ametista, crisoberilo; coral; granada vermelha ou marrom esverdeada; jade; azeviche; pérola branca, dourada, rosa ou prata; espinélio vermelho, marrom-esverdeado ou verde escuro; turmalina.
71–90	2d4x100 PO	500 PO	alexandrita; água-marinha; granada violeta; pérola negra; espinélio azul escuro; topázio amarelo ouro.
91–99	4d4x100 PO	1.000 PO	esmeralda; opala branca, negra ou ígnea; safira azul; coríndon amarelo fogo ou roxo; safira estrela azul ou negra; rubi estrela.
100	2d4x1.000 PO	5.000 PO	esmeralda verde clara; diamante branco azulado, amarelado, rosa, marrom ou azul; jacinto.

Tabela 3–7: Objetos de Arte

d%	Valor	Média	Exemplos
01–10	1d10x10 PO	55 PO	Vaso de prata; estatueta entalhada de osso ou marfim, pequeno bracelete de ouro.
11–25	3d6x10 PO	105 PO	Roupa de tecido dourado, máscara de veludo negro com alguns adornos, cálice de prata com algumas pedras de lápis lazúli.
26–40	1d6x100 PO	350 PO	Tapeçaria de lã grande e bem feita, caneca de latão revestida com jade.
41–50	1d10x100 PO	550 PO	Pente de prata com pedras da lua, espada larga de aço e prata chapeada e cravejada com azeviche no cabo.
51–60	2d6x100 PO	700 PO	Harpa de madeira exótica, revestida com marfim e pedras de zircão, ídolo de ouro maciço (5 kg).
61–70	3d6x100 PO	1.050 PO	Pente de dragão dourado com um olho de granada vermelha, rolha de ouro e topázio; adaga cerimonial de electro com um rubi estrela no pomo.
71–80	4d6x100 PO	1.400 PO	Olho de vidro feito com safira e pedra da lua, pingente de opala ígnea, preso a uma fina corrente de ouro; pintura antiga (obra-prima).
81–85	5d6x100 PO	1.750 PO	Manto de seda bordado e veludo com numerosas pedras da lua, pingente de safira num colar de ouro.
86–90	1d4x1.000 PO	2.500 PO	Luva bordada e cravejada, tornozeleira cravejada; caixa de música de ouro.
91–95	1d6x1.000 PO	3.500 PO	Halo dourado com quatro águas-marinhas; um cordão de pequenas pérolas rosas.
96–99	2d4x1.000 PO	5.000 PO	Coroa de ouro cravejada; anel de electro cravejado.
100	2d6x1.000 PO	7.000 PO	Anel de ouro e rubi; cálice de ouro e esmeraldas.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 3–8: ITENS MUNDANOS

d%			Item Mundano
01–17			Item alquímico
	01–12		Fogo alquímico (1d4 frascos, 20 PO cada)
	13–24		Ácido (2d4 frascos, 10 PO cada)
	25–36		Bastões de fumaça (1d4 bastões, 20 PO cada)
	37–48		Água benta (1d4 frascos, 25 PO cada)
	49–62		Antídoto (1d4 doses, 50 PO cada)
	63–74		Tocha da chama eterna
	75–88		Bolsas de cola (1d4 bolsas, 50 PO cada)
	89–100		Pedras trovão (1d4 pedras, 30 PO cada)
18–50			Armadura (jogue d%: 01–10 = Pequeno, 11–100 = Médio)
	01–12		Camisão de cota de malha (100 PO)
	13–18		Corselete de couro batido obra-prima (175 PO)
	19–26		Peitoral de aço (200 PO)
	27–34		Loriga segmentada (250 PO)
	35–54		Meia armadura (600 PO)
	55–80		Armadura de batalha (1.500 PO)
	81–90		Madeira negra
		01–50	Broquel (205 PO)
		51–100	Escudo (257 PO)
	91–100		Escudo obra-prima
		01–17	Broquel (165 PO)
		18–40	Escudo pequeno de madeira (153 PO)
		41–60	Escudo pequeno de metal (159 PO)
		61–83	Escudo grande de madeira (157 PO)
		84–100	Escudo grande de metal (170 PO)
51–83			Armas
	01–50		Arma obra-prima corpo a corpo comum (use a Tabela 7–11: Armas Corpo a Corpo Comuns)
	51–70		Arma obra-prima corpo a corpo incomum (use a Tabela 7–12: Armas Incomuns)
	71–100		Arma obra-prima de ataque a distância (use a Tabela 7–13: Armas de Ataque a Distância Comuns)
84–100			Ferramentas e Equipamento
	01-03		Mochila vazia (2 PO)
	04-06		Pé-de-cabra (2 PO)
	07–11		Lanterna furta-fogo (12 PO)
	12–16		Tranca simples (20 PO)
	17–21		Tranca média (40 PO)
	22–28		Tranca boa (80 PO)
	29–35		Tranca excelente (150 PO)
	36–40		Algemas obra-prima (50 PO)
	41–43		Espelho pequeno de metal (10 PO)
	44–46		Corda de seda (15 m) (10 PO)
	47–53		Luneta (1.000 PO)
	54–58		Ferramentas de artesão, obra-prima (55 PO)
	59–63		Kit de escalada (80 PO)
	64–68		Kit de disfarce (50 PO)
	69–73		Kit de primeiros socorros (50 PO)
	74–77		Símbolo sagrado, prata (25 PO)
	78–81		Ampulheta (25 PO)
	82–88		Lente de aumento (100 PO)
	89–95		Instrumento musical obra-prima (100 PO)
	96–100		Instrumentos de ladrão, obra-prima (50 PO)

OUTRAS RECOMPENSAS

Os grandes feitos e a reputação elevada geram a gratidão e a admiração das pessoas ao redor dos aventureiros. Os heróis freqüentemente são recompensados com doações de terras (o que auxilia na construção de fortalezas), decretos de aliança das comunidades resgatadas e até títulos honorários de nobreza. Conforme os PJs adquirem níveis e completam uma aventura após a outra, a sua notoriedade (seja boa ou má) espalha-se pela região e os PdMs serão capazes de reconhecê-los à primeira vista.

Depois de estabelecer uma reputação, os personagens terão mais facilidade para atrair aliados com tendências e inclinações semelhantes e seguidores aficionados. Alguns parceiros se aproximarão e desejarão participar das aventuras, assim como aprendizes ansiosos para receber treinamento dessas figuras lendárias. Os vilões passarão a considerar as ações em potencial dos PJs enquanto preparam seus esquemas diabólicos. Os personagens dos jogadores deixaram sua marca no mundo e conseguiram um lugar na história do local da campanha com seus esforços.

Introduzir recompensas como títulos de nobreza, doações de terras e uma reputação vastamente reconhecida exige conhecer a motivação dos jogadores. Estas recompensas menos tangíveis funcionam apenas quando os jogadores as considerarem valiosas. Os pontos de experiência sempre são valiosos e mesmo os tipos exóticos de tesouro podem ser vendidos por algumas peças de ouro, mas ser conhecido como o Cavaleiro da Torre Vermelha só valerá alguma coisa quando os personagens considerarem o título como algo importante. Talvez seu valor esteja no acesso a patronos e nobres que não ofereceriam nem mesmo alguns minutos de seu tempo aos personagens de outra forma. Talvez exista uma hierarquia nas ordens de cavaleiros e os personagens estão determinados a chegar ao topo. Ou talvez os jogadores simplesmente apreciem quando os PdMs plebeus se curvam e reverenciam a presença de seus personagens.

Considere o exemplo de um forte vazio, oferecido aos PJs por um rei agradecido. Para um jogador, essa pequena fortaleza é uma chance de criar uma base de operações e deixar sua marca na comunidade. Outro jogador pode simplesmente ignorar a fortaleza, satisfeito em prosseguir com sua vida nômade de aventureiro. E um terceiro jogador pode interromper sua participação na campanha, preocupado com a possível destruição do forte se este ficar desprotegido enquanto ele parte em outra aventura. Antes de introduzir outras recompensas, pense cuidadosamente na reação dos jogadores.

Embora as recompensas menos tangíveis exijam um pouco mais de trabalho do que as recompensas tradicionais de tesouro e experiência, é possível que se tornem motivações poderosas para os jogadores, essencialmente porque não podem ser reduzidas a PO ou XP. Afinal, o ditado afirma que existem coisas "que o dinheiro não pode comprar" e ainda assim são muito valiosas. É surpreendente o esforço realizado por muitos PJs para adquirir algo que não conseguem comprar, emprestar ou roubar.

COMO UNIR AS AVENTURAS

Uma campanha é criada unindo-se diferentes aventuras. Embora a criação de uma campanha seja abordada no Capítulo 5, apresentamos algumas idéias para criar aventuras capazes de se entrelaçar.

EPISÓDICAS OU CONTÍNUAS

As aventuras episódicas são autônomas, sem nenhuma relação com as anteriores ou a posterior. Esse tipo de aventura engloba cenários divertidos e auto-conclusivos, capazes de se encaixar a qualquer hora numa campanha. Muitas vezes, proporcionam distrações interessantes numa campanha contínua. Por exemplo, entre uma série de aventuras que lida com um príncipe maligno, seus lacaios, e a praga que assola a região, os PJs poderiam se envolver num episódio curto para recuperar um filhote de lammasu perdido.

Uma aventura contínua tem pontos de conexão com diferentes aventuras individuais. Um ponto de conexão poderia ser um PdM recorrente ou pontos de partida relacionados. O feiticeiro que envia os PJs para três aventuras diferentes, todas para recuperar relíquias perdidas, seria a conexão para transformar essas três histórias numa aventura contínua. Outro exemplo: três aventuras relacionadas à derrota de um monge maligno, a expulsão de seus asseclas que tentam vingar a sua morte e a eliminação do bardo maligno em busca da poderosa jóia mágica que pertencia ao monge. Cada parte de uma aventura contínua está baseada nos acontecimentos anteriores — as conseqüências de uma série de eventos gera outra série de ramificações e produz uma nova aventura.

A maioria das campanhas requer uma mescla de aventuras episódicas e contínuas para ser bem-sucedida e divertida. Para retirar o melhor das duas opções, é possível entrelaçar diversas aventuras episódicas pouco relacionadas com os indícios de uma trama de fundo contínua, que eventualmente assume a prioridade. Por exemplo, conforme os PJs

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

avançam durante a exploração de masmorras e ruínas, ouvem rumores e encontram pistas sobre a preparação de uma raça de Underdark para lançar um ataque contra o mundo da superfície. Depois, ao investigarem as mesmas masmorras, descobrem que alguns dos monstros derrotados trabalhavam para esses mentores — com o tempo, os devoradores de mentes se revelam como os planejadores. Finalmente, os devoradores agem e os PJs estão prontos para impedi-los. Dessa forma, uma série de aventuras pouco relacionadas se torna parte de um todo de imediato. Esse é o princípio do entrelaçamento das tramas.

ENTRELAÇAMENTO DE TRAMAS

O entrelaçamento de tramas é a arte de reunir várias aventuras e conduzi-las ao mesmo tempo. Considere estas duas aventuras: na primeira, a identidade de um assassino leva os PJs ao conflito com uma poderosa guilda; na segunda, os PJs procuram um cajado mágico que, segundo dizem os rumores, está nas mãos de um sacerdote troglodita. Eis um exemplo para entrelaçá-las de numa única seqüência.

1. Os PJs, em busca do *cajado de cura* na cidade, testemunham um assassinato. Quando decidem investigar, descobrem o culpado e o perseguem. Ele luta até a morte e em seu corpo eles descobrem uma tatuagem misteriosa.
2. Eles descobrem que o *cajado de cura* (seu objetivo) foi roubado por trogloditas há alguns anos.
3. Enquanto tentam descobrir algo mais sobre os trogloditas e seu covil, um assassino com a mesma tatuagem misteriosa ataca o grupo.
4. Eles partem em direção às cavernas onde vivem os trogloditas e encontram uma forte resistência, que os obriga a recuar.
5. De volta à cidade, os PJs passam a ser vigiados pela guilda e inclusive são atacados.
6. Eles retornam às cavernas e obtêm o *cajado*.
7. Novamente na cidade, e após descobrir a localização da guilda de assassinos, eles entram em confronto direto com seus inimigos.

O entrelaçamento das tramas poderá tornar a sua campanha menos similar a uma simples série de aventuras e mais parecida com a... bem, com a vida real. No entanto, talvez essa tarefa seja difícil de administrar — depois de conduzir duas ou três tramas, os jogadores talvez se sintam insatisfeitos com a quantidade de "pontas soltas" deixadas nas aventuras anteriores. Alguns jogadores não gostam de tramas interrelacionadas, pois preferem centrar-se num objetivo e não começar nada novo até conseguir solucionar essa situação. No exemplo anterior, os PJs poderiam ignorar os trogloditas e o cajado até terem eliminado definitivamente a ameaça dos assassinos. Em última análise, um bom Mestre deve planejar suas aventuras com base nos desejos dos jogadores e com a devida atenção ao estilo de jogo deles.

ENTRE AS AVENTURAS

Quando uma aventura termina, existem diversas tarefas imprescindíveis para o Mestre.

DISTRIBUA OS PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Mesmo que o Mestre distribua os pontos de experiência no final de cada sessão de jogo, ainda haverá uma distribuição remanescente quando a aventura inteira terminar — que, potencialmente, também será no final de uma sessão de jogo. No mínimo, essa premiação em XP será adequada à conclusão da aventura e aos feitos dos PJs no processo, e pode incluir premiações por história (página 40). Caso um PJ tenha acumulado pontos de experiência suficientes para adquirir um nível, o Mestre deveria auxiliar o jogador a atualizar o personagem corretamente, seja antes da sessão de jogo terminar ou antes da aventura seguinte começar.

Registre os novos itens mágicos encontrados, os níveis adquiridos (e seus aprimoramentos correspondentes), os inimigos, os amigos e os aliados criados e qualquer outra coisa pertinente. A quantidade de detalhes dessas informações depende se a aventura que foi concluída era episódica (apresentando desafios e personagens que dificilmente serão encontrados de novo) ou contínua (incluindo personagens e desafios que podem retornar ou conduzir a outros confrontos ou PdMs).

ATUALIZE SUAS ANOTAÇÕES

Caso tenha terminado uma aventura episódica, não será necessário gastar muito tempo nessa tarefa, uma vez que praticamente nada do que os PJs vivenciaram nesta aventura será importante no futuro de suas carreiras. Caso o grupo tenha concluído uma parte de uma aventura contínua, as anotações do Mestre devem conter mais detalhes. Certifique-se que o registro dos acontecimentos da aventura seja preciso e detalhado o suficiente. Registre os novos PdMs encontrados, os monstros importantes que foram derrotados (ou fugiram), os segredos desvendados, etc.

Em ambos os casos, faça anotações sobre quaisquer ganchos para aventuras posteriores, baseadas nos acontecimentos da história que foi concluída. Tente se lembrar do que os jogadores gostaram (ou não), para elaborar aventuras mais adequadas ao grupo no futuro.

A MASMORRA

As masmorras são fossos escuros e profundos, lotados de horrores subterrâneos e antigos tesouros perdidos. As masmorras são labirintos onde os vilões malignos e as feras carnívoras se escondem da luz, no aguardo do momento certo para atacar as terras ensolaradas. As masmorras contêm lagos de ácido fervente e armadilhas mágicas capazes de disparar fogo sobre os intrusos, dragões protegendo seus tesouros enterrados e artefatos mágicos à espera para serem descobertos.

Em suma, as masmorras significam aventura.

A MASMORRA COMO CENÁRIO DE AVENTURA

O termo "masmorra" é muito amplo. Uma masmorra geralmente é subterrânea, mas um lugar acima da superfície também poderia ser uma masmorra. Alguns Mestres aplicam o termo a qualquer lugar de aventuras. No nosso entendimento, uma masmorra é um espaço definido e delimitado, formado por áreas de encontros relacionadas de algum modo.

O tipo mais comum de masmorra é um complexo subterrâneo, construído por criaturas inteligentes com algum objetivo. Fisicamente, este lugar tem salas unidas por corredores, escadas conectadas à superfície, portas e armadilhas para afastar os intrusos. A masmorra arquetípica está abandonada e suas áreas foram ocupadas por criaturas distintas dos seus criadores originais. Os aventureiros exploram esses lugares na esperança de encontrar tesouros deixados pelos habitantes originais ou enterrados pelos intrusos.

TIPOS DE MASMORRAS

Existem quatro tipos básicos de masmorra, que são definidos pelo seu estado atual. Muitas masmorras são variações desses modelos básicos ou combinações de mais de um deles. Eventualmente, as velhas masmorras são usadas em épocas distintas por habitantes diferentes para objetivos diferentes.

Estrutura em Ruínas: Ela era habitada antes, mas agora é um lugar abandonado (completamente ou em parte) por seus criadores originais, e outras criaturas a utilizam como esconderijo. Muitas criaturas subterrâneas procuram essas construções abandonadas para criar seus ninhos e covis. As armadilhas que poderiam existir provavelmente já foram disparadas, mas as bestas nômades são muito comuns.

As áreas internas das estruturas em ruínas geralmente contêm pistas do seu propósito original. O atual covil de uma família de monstros da ferrugem poderia ser um antigo quartel: os restos apodrecidos das camas e outros móveis hoje servem de ninhos para as criaturas. A antiga sala do trono é adornada com os farrapos de belas e antigas tapeçarias, mas está vazia e silenciosa — a antiga maldição que derrubou a rainha ainda paira no ar e ronda o trono de bronze incrustado de jaspe.

As estruturas arruinadas são lugares que clamam por exploração. Os aventureiros podem ter ouvido histórias sobre tesouros perdidos no labirinto abandonado, levando-os a desbravar os perigos e descobri-los.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Este é o tipo mais simples e direto de masmorra e geralmente equilibra o perigo (os habitantes) com a recompensa (o tesouro). As criaturas que habitam a estrutura em ruínas não precisam ser organizadas, portanto os aventureiros podem chegar e partir quando quiserem, pois será fácil iniciar e terminar estas aventuras.

Estrutura Ocupada: Essa masmorra ainda tem utilidade. Existem criaturas (em geral inteligentes) que moram ali, embora possam não ser os criadores do local. Uma estrutura ocupada pode ser uma morada, uma fortaleza, um templo, uma mina ativa, uma prisão ou um quartel general. Nesse tipo de masmorra, é improvável que existam armadilhas ou bestas nômades, e mais provável que aja uma guarda organizada — seja em vigília ou em patrulha. As armadilhas ou bestas errantes encontradas geralmente estão sob o controle dos ocupantes. As estruturas ocupadas são mobiliadas de acordo com os habitantes e também possuem decorações e suprimentos, além de permitir o deslocamento de seus ocupantes (portas que eles conseguem abrir, corredores grandes o suficiente para a sua passagem, etc.). Talvez os habitantes tenham um sistema de comunicação e quase sempre conhecem os acessos para o exterior.

Algumas masmorras são parcialmente ocupadas, parcialmente vazias ou em ruínas. Nesses casos, os ocupantes geralmente não são os criadores originais, mas sim um grupo de criaturas inteligentes que erigiram sua base, covil ou fortificação dentro da masmorra abandonada.

Use uma estrutura ocupada como covil para uma tribo goblin, uma fortaleza secreta subterrânea ou um castelo ocupado. Esse é um dos tipos mais desafiadores de masmorra para os aventureiros entrarem e explorarem quando os ocupantes são hostis. O desafio advém da natureza organizada dos habitantes. É sempre mais difícil lutar contra um inimigo nos seus próprios termos, numa área que ele conhece e está preparado para defender.

Esconderijo Seguro: Quando se deseja proteger alguma coisa, pode-se enterrá-la no subsolo. Não importa se o item a ser protegido é um tesouro fabuloso, um artefato proibido, ou o cadáver de uma personalidade importante, esses objetos valiosos são colocados dentro de uma masmorra e cercados por barreiras, armadilhas e guardiões.

Com mais freqüência, os esconderijos seguros têm armadilhas, mas não monstros errantes. A cripta de um lich ancestral poderia estar repleta de armadilhas mágicas e guardiões de vários tipos, mas é improvável que qualquer monstro subterrâneo escolha e tome parte da masmorra como seu covil — as armadilhas e os guardiões são capazes de mantê-los à distância. Esse tipo de masmorra normalmente é construído com base na utilidade em detrimento à aparência, mas em algumas ocasiões possui ornamentos como estátuas e paredes pintadas. Isso é particularmente real nas tumbas de pessoas importantes.

No entanto, é possível construir uma câmara ou cripta de modo a abrigar guardiões vivos. Os problemas dessa estratégia são as complicações para manter essas criaturas vivas entre as tentativas de invasão. A magia geralmente é a melhor solução para providenciar comida e água para os guardiões.

Mesmo se não houver nenhuma maneira de um ser vivo sobreviver numa masmorra desse tipo, alguns monstros ainda podem servir como guardiões. Os construtores de câmaras ou tumbas muitas vezes colocam mortos-vivos e constructos, que ignoram a necessidade de sustento ou descanso, para guardar suas masmorras. As armadilhas mágicas são capazes de invocar monstros para atacar os invasores da masmorra, e os criadores nunca teriam que se preocupar com o sustento de seus guardiões, pois eles desaparecerão quando não forem mais necessários.

Complexo de Cavernas Naturais: As cavernas subterrâneas são o habitat de todo tipo de monstro. Criadas de forma natural e conectadas por um labirinto de túneis, essas cavernas não possuem qualquer padrão, ordem ou decoração. Sem nenhum tipo de força inteligente responsável por sua construção, esse tipo de masmorra dificilmente terá armadilhas ou mesmo portas.

Os fungos de todos os tipos florescem nas cavernas, muitas vezes formando uma enorme floresta de cogumelos. Os predadores subterrâneos rondam essas florestas, procurando as criaturas que se alimentam dos fungos. Algumas vezes, um fungo emite uma estranha fosforescência e fornece uma fonte limitada de luz aos complexos de cavernas naturais. Em outras áreas, a magia *chama contínua* e outros efeitos mágicos providenciam luz suficiente para permitir o crescimento de plantas.

Muitas vezes, os complexos de cavernas naturais se conectam com outros tipos de masmorras, e são descobertos quando se explora em profundidade a masmorra artificial. Talvez eles conectem dois tipos de masmorras que não estão relacionadas de nenhuma maneira, e formem um estranho ambiente misto e incomum. Os complexos de cavernas naturais que se comunicam com outras masmorras costumam ser rotas usadas pelas criaturas subterrâneas para encontrar as construções artificiais e povoá-las. Existem rumores sobre o Subterrâneo, um mundo abaixo da terra constituído por um gigantesco complexo natural de cavernas que corre sob a superfície de continentes inteiros.

Alguns complexos de cavernas naturais são muito bonitos, com estalactites, estalagmites, minerais, colunas e outras formações de pedra calcária. No entanto, do ponto de vista dos aventureiros eles têm um enorme defeito: poucos tesouros. Como o complexo não foi criado com nenhum objetivo específico, existem poucas chances de encontrar uma sala secreta, repleta de ouro, abandonada pelos ocupantes anteriores.

BASTIDORES: POR QUE MASMORRAS?

As masmorras facilitam o jogo. Como são subterrâneas, elas diferenciam a "aventura" do resto do mundo de uma maneira direta. A idéia de descer por um corredor, abrir uma porta e entrar num encontro — embora sejam simplificações e generalizações grotescas — facilita o fluxo do jogo, pois reduz os eventos a simples conceitos de fácil assimilação.

É muito mais fácil controlar a aventura numa masmorra sem restringir os personagens. Nela, os parâmetros para os PJs estão claramente definidos — eles não são capazes de atravessar paredes (não no princípio, pelo menos) ou entrar em salas que não existem. Além desses limites, poderão ir onde quiserem, em qualquer ordem. O ambiente limitado da masmorra garante aos jogadores a sensação de controle sobre o seu destino.

Na verdade, uma masmorra nada mais é do que um fluxograma de aventura. As salas são encontros e os corredores são conexões entre eles, que representam as possibilidades de suas seqüências. É possível elaborar um fluxograma desse tipo para uma aventura externa à masmorra e conseguir o mesmo resultado. Um encontro leva a outros dois; por sua vez, estes levam a outros; alguns deles retornam para os encontros anteriores. Dessa forma, a masmorra se torna um modelo para todas as aventuras.

Análises acadêmicas à parte, as masmorras são divertidas. Locais subterrâneos, escuros e profundos são misteriosos e assustadores. As masmorras concentram vários encontros num espaço delimitado. Nada é mais excitante que tentar prever o conteúdo do lado oposto da próxima porta. Elas oferecem muitos tipos diferentes de desafio — combate, estratégia, navegação, superação de obstáculos, armadilhas, dentre outras — e encorajam os jogadores a prestar mais atenção ao seu ambiente, pois tudo é um perigo em potencial.

No jogo *Dungeons & Dragons*, as classes, as magias, os itens mágicos e diversos outros aspectos foram desenvolvidos tendo em mente as masmorras. Isso não significa que a masmorra é o único ambiente possível para suas aventuras; somente é o cenário padrão. Muitas das tarefas dominadas pelos personagens, como a perícia Abrir Fechaduras dos ladinos ou a capacidade de perceber portas secretas dos elfos, são mais úteis nas aventuras centradas em masmorras e lugares similares

Quando estiver em dúvida sobre o cenário para uma aventura, use uma masmorra. No entanto, apesar das suas oportunidades de exploração e sua natureza de combate intensiva, não negue aos PJs a chance de interagir com os PdMs, como forças tarefa anãs, outros grupos aventureiros ou habitantes que ficariam mais felizes em falar do que em lutar.

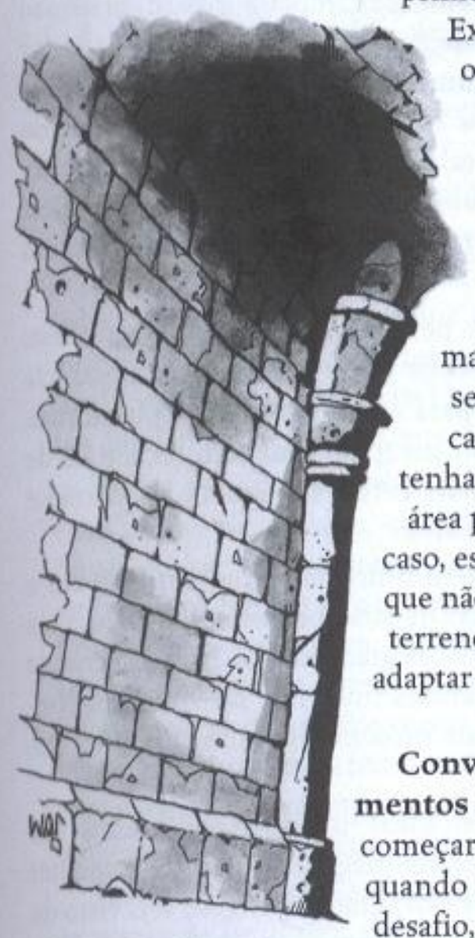
PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

CARACTERÍSTICAS DAS MASMORRAS

Praticamente todas as masmorras têm paredes, chão, portas e outros tipos de características básicas. Os aventureiros aprendem a distinguir essas características rapidamente. Use esse fato em seu benefício. As características comuns fornecem consistência (e ajudam a criar a atmosfera) e permitem ao Mestre criar surpresas interessantes alterando-as — mesmo sutilmente.

Quando os PJs entrarem em uma masmorra, geralmente será útil estabelecer algumas convenções para que não haja mal-entendidos mais tarde.

Convenção 1 — Elementos Padrão: Descreva aos jogadores como é o solo, de que material são feitas as paredes e a altura do teto. Avise que informará quando ocorrerem quaisquer mudanças nesses elementos comuns. Isso ajudará os jogadores a imaginar a masmorra e assegura que o Mestre não precise se repetir. Caso a maior parte das portas ou criptas da masmorra seja idêntica, o Mestre pode descrever a primeira detalhadamente e adicionar — Exceto seu eu disser o contrário, as outras portas são iguais a esta.



Parede de Alvenaria

Convenção 2 — No Tabuleiro, Cada Quadrado tem uma Característica: Quando houver uma característica, como uma poça de água rasa, no tabuleiro e/ou no mapa, qualquer quadrado que tenha mais de 50% ocupado pela característica será considerado parte dela — nesse caso, conterá água. Os quadrados que tenham apenas uma pequena fração de sua área preenchidos estarão vazios — nesse caso, estarão secos. Esta convenção significa que não é necessário criar características de terreno artificiais e exatas, forçando-as a se adaptar a um tabuleiro de quadrados que não existe no mundo do jogo.

Convenção 3 — Estabeleça Procedimentos Padrão: Uma vez que os jogadores começarem a seguir um padrão previsível quando confrontarem um mesmo tipo de desafio, como uma porta fechada, o Mestre pode assumir que os personagens farão a mesma coisa em todas as ocasiões. Por exemplo, se o ladino sempre vasculhar uma porta em busca de armadilhas, depois sempre realizar um teste de Ouvir para analisar o outro lado, e então tentar arrombar a fechadura, pode-se estabelecer estas tarefas como um procedimento padrão. Esta convenção poupa tempo, pois não será necessário esperar que os jogadores declarem as ações de seus personagens para solicitar os testes, e também auxilia os jogadores, uma vez que eles não correm o risco de esquecer uma etapa de um procedimento padrão.

PAREDES E MUROS

As paredes de alvenaria — pedras empilhadas umas sobre as outras (geralmente, mas nem sempre, mantidas no lugar por argamassa) — dividem as masmorras entre corredores e salões. As paredes das masmorras também podem ser esculpidas em pedra maciça, concedendo-lhes uma aparência cinzelada e tosca ou das pedras lisas e intocadas de origem natural. As paredes são difíceis de serem derrubadas ou atravessadas, mas geralmente fáceis de serem escaladas.

Paredes de Alvenaria: Em geral, têm pelo menos 30 cm de espessura. Muitas vezes essas antigas paredes possuem rachaduras e fendas, e perigosos limos ou pequenos monstros vivem nessas áreas, até que possam atacar suas vítimas. As paredes de alvenaria impedem a passagem de todos os ruídos, exceto os mais fortes. Escalar uma parede de alvenaria exige um teste de Escalar (CD 20).

Parede de Pedra Natural

Paredes de Alvenaria Superior: Existem paredes de alvenaria mais bem construídas (mais lisas, com pedras melhor encaixadas e menos rachaduras). Ocasional-mente, essas paredes superiores são cobertas com reboco ou estuque. As paredes rebocadas quase sempre ostentam pinturas, arte em relevo ou outras decorações. A dificuldade para destruir uma parede desse tipo é idêntica àquela das paredes de alvenaria comuns, mas essas são mais difíceis de escalar (CD 25).

Paredes de Pedra Rústica: Essas paredes geralmente são resultado de um salão ou passagem escavada em pedra sólida. A superfície áspera de uma parede rústica freqüentemente apresenta pequenas alcovas, onde crescem fungos e vivem pequenas criaturas (vermes, morcegos ou cobras subterrâneas). Geralmente, quando há um "outro lado" (isso é, quando a parede separa dois cômodos de uma masmorra), essas paredes têm pelo menos 90 cm de espessura, pois qualquer parede menos espessa ofereceria o risco de desabar sob o peso de toda aquela pedra do teto. Escalar uma parede de pedra rústica exige um teste de Escalar (CD 25).

Parede de Pedra Rústica

Paredes de Pedra Natural: Essas superfícies são desiguais e raramente planas. Eles são suaves ao toque, mas cheias de pequenos buracos, alcovas escondidas e beiradas de várias alturas. Elas costumam ser molhadas ou pelo menos úmidas, pois a água é o principal fator erosivo na criação de cavernas naturais. Quando há um "outro lado", essas paredes têm pelo menos 1,5 m de espessura. Escalar uma parede de pedra natural exige um teste de Escalar (CD 15).

Paredes Especiais: É possível criar masmorras com paredes especiais. O Mestre deve esperar reações curiosas e desconfiadas quando os personagens encontrarem essas paredes excepcionais.

Paredes Reforçadas: São paredes de alvenaria com barras de ferro em um ou ambos os lados, ou que foram embutidas num muro para fortalecê-lo. A dureza da parede reforçada permanece a mesma, mas os pontos de vida duplicam e a CD para derrubar aumenta em 10 pontos.

Paredes de Ferro: Nas masmorras, essas paredes são colocadas em volta de lugares importantes, como os cofres por exemplo.

Paredes de Madeira: Quase sempre, as paredes de madeira são adições recentes a masmorras mais antigas, sendo utilizadas para criar viveiros de animais, despensas ou simplesmente dividir um grande salão em várias salas menores.

Paredes Tratadas com Magia: Essas paredes são mais fortes, mais resistentes, têm mais pontos de vida, e a CD para derrubá-las é mais alta. Geralmente, a magia dobra a dureza e os pontos de vida e pode adicionar até +20 à CD para derrubar. Além disso, o Mestre pode realizar um teste de resistência contra as magias capazes de afetar uma parede tratada com magia; o bônus de resistência será 2 + 1/2 do nível de conjurador do construtor que reforçou a parede. Criar uma parede mágica exige o talento Criar Item Maravilhoso e 1500 PO para cada seção de 3 por 3 metros.

Paredes com Seteiras: Podem ser feitas de qualquer material durável, embora as mais comuns sejam alvenaria, pedra escavada ou madeira. Elas permitem que os defensores atirem flechas ou virotes de bestas nos invasores, ficando protegidos de forma segura. Esses arqueiros terão +8 de bônus na CA, +4 de bônus nos testes de resistência de Reflexos e os benefícios da habilidade de classe evasão aprimorada.

Paredes de Papel: São o oposto das paredes de ferro, colocadas em áreas indiscretas para impedir a visão, e nada mais.

Ilustrações de W. Reynolds

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 3–9: PAREDES

Tipo de Parede	Espessura Típica	CD para Quebrar	Dureza	Pontos de Vida[1]	CD Escalar
Alvenaria	30 cm	35	8	90 PV	15
Alvenaria superior	30 cm	35	8	90 PV	20
Alvenaria reforçada	30 cm	45	8	180 PV	15
Pedra rústica	90 cm	50	8	540 PV	22
Pedra natural	1,5 m	65	8	900 PV	20
Ferro	7,5 cm	30	10	90 PV	25
Papel	Como papel	1	—	1 PV	30
Madeira	10 cm	20	5	60 PV	21
Magicamente tratada[2]	—	+20	X2	X2[3]	—

1 A cada seção de 3 m por 3 m.
2 Estes modificadores podem ser aplicados a qualquer tipo de parede.
3 Ou 50 pontos de vida adicionais, o que for maior.

Pisos

Assim como as paredes, as masmorras podem ter diferentes tipos de pisos.

Piso de Laje: Semelhantes às paredes de alvenaria, os pisos de laje são feitos de pedras encaixadas entre si. Geralmente eles são rachados e pouco nivelados. Limo e mofo crescem nas rachaduras; é possível encontrar água em pequenos filetes entre as pedras ou estagnada em poças. Esse é o tipo de piso mais comum nas masmorras.

Piso de Laje Irregular: Com o tempo, alguns pisos se tornam tão irregulares que será preciso um teste de Equilíbrio (CD 10) para correr ou Investir sobre sua superfície. Qualquer criatura que fracassar nesse teste interromperá seu deslocamento. Esse tipo de piso traiçoeiro deve ser a exceção, não a regra.

Pisos de Pedra Rústica: Ásperos e desnivelados, os pisos rústicos geralmente são cobertos de pedras soltas, cascalho, poeira e outros fragmentos. É necessário obter sucesso em um teste de Equilíbrio (CD 10) para correr ou Investir sobre essas superfícies. Um fracasso indica que o personagem ainda conseguirá agir, mas não poderá correr ou realizar uma Investida.

Detritos Leves: Pedaços pequenos de entulho cobrem o piso. Esse entulho adiciona +2 nas CDs dos testes de Equilíbrio e Acrobacia.

Detritos Pesados: O solo está coberto com entulhos de diversos tamanhos. Ele exige dois quadrados de deslocamento para entrar ou atravessar a área. Os detritos adicionam +5 nas CDs dos testes de Equilíbrio e Acrobacia e +2 nas CDs dos testes de Furtividade.

Pisos de Pedra Lisa: Trabalhados e muitas vezes polidos, os pisos lisos são encontrados apenas em masmorras construídas por seres capazes e cuidadosos. Eles são a marca registrada das masmorras habitadas pelos anões. É possível talhar mosaicos neles, seja como imagens belas e interessantes ou apenas mármore liso.

Pisos de Pedra Natural: Os pisos das cavernas naturais são tão irregulares quanto suas paredes. As cavernas raramente têm amplas superfícies lisas — o solo pode apresentar variações na elevação de apenas trinta centímetros (portanto, caminhar para uma área adjacente não seria mais difícil que subir uma escada), mas existem locais onde essas variações atingem alguns metros de altura repentinamente, exigindo um teste de Escalar para alcançar uma área adjacente. Exceto se houver um caminho usável e demarcado no solo de uma caverna natural, será praticamente impossível correr ou realizar uma Investida. Esse solo exige dois quadrados de deslocamento para entrar ou atravessar a área, e as CDs dos testes de Equilíbrio e Acrobacia aumentam em +5.

Pisos Especiais: Existe uma enorme variedade de pisos e características estranhas para tornar uma masmorra mais interessante.

Escorregadio: A presença de água, gelo, limo ou sangue pode tornar qualquer piso de uma masmorra descrito nesta seção mais traiçoeiro. Os solos escorregadios aumentam a CD dos testes de Equilíbrio e Acrobacia em +5.

Grade: As grades cobrem fossos ou áreas mais baixas do solo. Geralmente são feitas de ferro, mas as maiores podem ser feitas de madeira presa com ferro. Muitas têm dobradiças para permitir acesso ao que há abaixo delas (e pode-se trancá-las como qualquer porta), enquanto outras são permanentes e imóveis. Uma grade típica terá 2,5 cm de espessura, 25 pontos de vida, dureza 10 e CD 27 para quebrar ou remover em definitivo.

Plataformas: As plataformas permitem às criaturas caminhar sobre uma área mais baixa. Elas freqüentemente circulam fossos, correm ao longo de riachos subterrâneos, formam sacadas ou varandas ao redor de grandes salas ou providenciam um lugar para posicionar arqueiros enquanto estes disparam contra os inimigos abaixo. As plataformas estreitas (menos de 30 cm de largura) exigem testes de Equilíbrio para as criaturas que pretendem andar sobre elas (veja a descrição da perícia no *Livro do Jogador*). Um fracasso resultará na queda do personagem que estiver na plataforma.

Algumas plataformas possuem parapeitos. Nesse caso, qualquer personagem recebe +5 de bônus de circunstância nos testes de Equilíbrio para caminhar sobre a plataforma. Uma criatura adjacente ao parapeito também recebe +2 de bônus de circunstância para evitar a manobra Encontrão e ser arremessada da plataforma.

Algumas plataformas têm muretas baixas, entre 60 cm e 90 cm de altura, ao longo de suas beiradas. Essas muretas fornecem cobertura contra os atacantes do lado externo da plataforma, e afeta as criaturas num raio de 9 metros, conquanto o alvo esteja mais próximo da mureta que os atacantes.

Pisos Transparentes: Os pisos transparentes, feitos em vidro reforçado ou materiais mágicos (inclusive *muralhas de energia*), permitem que um cenário perigoso seja visto de cima. Estes tipos de piso são colocados sobre fossos de lava, arenas, covis de monstros e câmaras de tortura. Também é possível usá-los para vigiar a entrada de intrusos em áreas importantes.

Pisos Deslizantes: Na verdade, esses pisos são um tipo de alçapão, pois normalmente estão sobrepostos a alguma coisa no chão. Quase sempre se deslocam tão vagarosamente que é possível evitar o buraco ou o perigo embaixo deles, supondo-se que haja outro lugar para fugir. No entanto, alguns são construídos de forma a se abrir rapidamente, lançando o alvo para baixo do piso — seja um fosso com estacas afiadas, um buraco cheio de óleo fervente ou um lago repleto de tubarões — e são considerados armadilhas (página 67).

Alçapões: Os alçapões são criados para se tornarem perigosos de repente. Com a aplicação da quantidade exata de peso ou acionando uma alavanca próxima, estacas afiadas projetam-se do chão, jatos de vapor ou fogo são disparados de buracos ocultos ou o piso inteiro se inclina. Em geral, esses pisos estranhos são encontrados em arenas e existem para manter os combates excitantes e mortais. Esses mecanismos devem ser tratados como qualquer armadilha.

Parede Reforçada

Ilustrações de W. Reynolds

PAREDES, PORTA E MAGIAS DE *DETECÇÃO*

Normalmente, as paredes e portas de ferro e as paredes de pedra são espessas o bastante para bloquear a maioria das magias *detectar* (como *detectar pensamentos*). As paredes e portas de madeira e as portas de pedra quase sempre não afetam essas magias. No entanto, uma porta de pedra embutida em uma parede do mesmo material, e aproximadamente com a mesma espessura (pelo menos 30 cm), bloquearia a maioria das magias de detecção.

PORTAS

As portas das masmorras são muito mais que meras entradas e saídas. Muitas vezes, são encontros em si. Afinal, qualquer coisa capaz de detonar uma armadilha perigosa, oferecer uma pista, eliminá-lo com uma magia ou simplesmente bloquear o seu caminho merece uma séria atenção de um explorador de masmorras. Os batentes onde estão encaixadas podem ser arcos e caixilhos simples ou adornados com desenhos em alto relevo — muitas vezes gárgulas ou rostos maliciosos,

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

e palavras cujo significado contêm pistas do que há além. Existem três tipos básicos de portas: madeira, pedra e ferro.

Porta de Madeira

Madeira: Construídas com tábuas grossas, presas umas nas outras, ou reforçadas com ferro (para reduzir a dilatação da madeira devido à umidade da masmorra), as portas de madeira são o tipo mais comum e aparecem em três graus principais de resistência: portas simples, boas e reforçadas. As portas simples (CD 13 para derrubar) não foram feitas para impedir invasores determinados. As portas boas (CD 16 para derrubar), embora sejam sólidas e duradouras, não foram projetadas para suportar muito castigo. As portas reforçadas (CD 23 para derrubar) são atadas com ferro e representam uma barreira razoável para os intrusos que tentarem ultrapassá-la.

Duas dobradiças de ferro prendem a porta ao batente e normalmente um anel circular no seu centro serve como puxador para abri-la. Algumas vezes, a porta tem uma barra de ferro em um (ou ambos) os lados para servir como puxador, no lugar do anel. Nas masmorras habitadas, essas portas geralmente serão bem cuidadas (não estarão emperradas) e ficarão destrancadas, mas nas áreas importantes elas estarão trancadas.

Porta de Pedra

Pedra: Esculpidas a partir de blocos sólidos de pedra, essas portas são pesadas, de difícil manejo e geralmente projetadas para girar ao abrir — embora os anões e outros artesãos habilidosos sejam capazes de forjar dobradiças fortes o suficiente para suportar seu peso. As portas secretas, ocultas em paredes de pedra, quase sempre são feitas desse material. Por outro lado, essas portas também representam uma barreira difícil de transpor e protegem alguma coisa importante do outro lado. Por isso, em geral estão trancadas ou barradas.

Ferro: Geralmente enferrujadas, mas ainda sólidas, as portas de ferro têm dobradiças como as portas de madeira. Elas são as barreiras mais difíceis de superar entre as portas comuns (mas não mágicas). Quase sempre estão trancadas ou barradas.

Tabela 3–10: Portas

Tipo de Porta	Espessura	Dureza	Pontos de Vida	CD para Derrubar Emperrada	CD para Derrubar Trancada
Madeira simples	2,5 cm	5	10 PV	13	15
Madeira boa	3,5 cm	5	15 PV	16	18
Madeira reforçada	5 cm	5	20 PV	23	25
Pedra	10 cm	8	60 PV	28	28
Ferro	5 cm	10	60 PV	28	28
Grades, madeira	8 cm	5	30 PV	25*	25*
Grades, ferro	5 cm	10	60 PV	25*	25*
Fechadura	—	15	30 PV		
Dobradiça	—	10	30 PV		

* CD para levantar. Para derrubar, use o valor apropriado para aquela porta.

Fechaduras, Barras e Selos: As portas das masmorras podem estar trancadas, encantadas, reforçadas, barradas, seladas com magia, ter armadilhas ou estar simplesmente emperradas. Com tempo disponível, qualquer personagem, exceto os mais fracos, derrubaria uma porta usando uma ferramenta pesada, como uma marreta; diversas magias e itens mágicos também fornecem um jeito fácil para contornar uma porta trancada.

Para as tentativas de retalhar literalmente uma porta usando uma arma cortante ou de concussão, verifique a dureza e os pontos de vida da porta, fornecidos na Tabela 3–10: Portas. Muitas vezes, a maneira mais fácil para ultrapassar uma porta difícil de abrir não será demoli-la, mas quebrar sua fechadura, barras ou dobradiças. Para determinar a CD das tentativas de derrubar uma porta, use as seguintes diretrizes:

- *CD 10 ou menor*: a porta pode ser derrubada por qualquer um.
- *CD 11 a 15*: uma porta que uma pessoa forte derrubaria com uma única tentativa e uma pessoa comum talvez derrubasse com uma tentativa.
- *CD 16 a 20*: uma porta que quase qualquer um pode derrubar se tiver tempo suficiente.
- *CD 21 a 25*: uma porta que somente uma pessoa forte ou muito forte tem esperança de derrubar, e provavelmente não conseguirá na primeira tentativa.
- *CD 26 ou maior*: uma porta que somente uma pessoa excepcionalmente forte tem esperança de derrubar.

Para exemplos específicos da aplicação dessas regras, consulte a Tabela 3–17: Tipos de Portas (pág. 78).

Fechaduras: Muitas vezes, as portas das masmorras estão fechadas, portanto a perícia Abrir Fechaduras será útil. Em geral, as fechaduras são embutidas no lado oposto das dobradiças ou bem no meio da porta. As fechaduras embutidas controlam uma barra de ferro que se projeta para fora da porta e prende-se no batente, ou uma barra deslizante de ferro/madeira pesada que ocupa toda a largura da porta. Por outro lado, os cadeados quase nunca são embutidos, mas presos a dois anéis, um na porta e outro na parede. As fechaduras mais complicadas, como trancas combinadas ou enigmas, também são embutidas na porta. Como fechaduras "sem chave" são caras, costumam ser encontradas apenas em portas muito resistentes (portas de madeira reforçadas, pedra ou ferro).

A CD para arrombar uma fechadura com a perícia Abrir Fechaduras varia entre CD 20 e CD 30, mas existem portas com CDs mais altas ou mais baixas. Uma porta pode comportar mais de uma fechadura e cada uma deve ser aberta separadamente. As fechaduras muitas vezes são armadas com agulhas envenenadas, que se projetam para perfurar o dedo do ladino.

Quebrar uma fechadura pode ser mais rápido do que derrubar a porta inteira. Se um PJ preferir golpear a fechadura usando sua arma, uma fechadura típica tem dureza 15 e 30 pontos de vida. Somente será possível atacar e quebrar uma fechadura se ela estiver separada da porta; isso significa que as fechaduras embutidas são imunes a esse tipo de solução.

Lembre-se de que numa masmorra ocupada, cada porta trancada terá uma chave em algum lugar. Se os aventureiros forem incapazes de arrombar a fechadura ou derrubar a porta, encontrar o portador da chave e conseguir se apoderar dela seria uma parte interessante da aventura.

Uma porta especial (veja os exemplos a seguir) poderia ter uma tranca sem chave que exigiria o acionamento de alavancas próximas ou o pressionamento dos símbolos corretos num teclado, numa combinação correta, para abrir-se. É perfeitamente justificável que o Mestre exija a solução de algum enigma pelos jogadores em vez de um teste de Abrir Fechaduras — por exemplo, se uma porta só abrir quando a charada entalhada nela for respondida corretamente, então os jogadores precisam resolver o enigma para continuar.

Porta de Ferro

Portas Emperradas: As masmorras geralmente são úmidas e várias vezes as portas emperram, particularmente as portas de madeira. Suponha que cerca de 10% das portas de

Ilustrações de W. Reynolds

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

madeira e 5% das portas feitas dos demais materiais estejam emperradas. Esses valores podem dobrar (para 20% e 10%, respectivamente) nas masmorras abandonadas há muito tempo ou negligenciadas. A Tabela 3–17 (pág. 78) fornece as CDs para abrir a maioria das portas emperradas.

Portas Barradas: Quando os personagens tentam derrubar uma porta que possui uma barra do lado oposto, o que importa é a qualidade da barra, não do material da porta. Derrubar uma porta barrada com madeira exigiria um teste de Força (CD 25); uma barra de ferro exigiria um teste de Força (CD 30). Obviamente, os personagens seriam capazes de atacar a porta e destruí-la, deixando a barra pendurada na passagem entre os batentes.

Selos Mágicos: Além das armadilhas mágicas (descritas na seção de armadilhas, a seguir), as magias como *tranca arcana* podem desencorajar a travessia de uma porta. Uma porta com a magia *tranca arcana* é considerada trancada, mesmo que não tenha uma fechadura física. Para arrombar essas passagens, é necessário conjurar as magias *arrombar* ou *dissipar magia*, ou obter sucesso em um teste de Força (CD 10 + o valor fornecido na Tabela 3–17: Tipos Aleatórios de Portas, página 78).

Dobradiças: A maioria das portas possui dobradiças, exceto, é óbvio, as portas de correr. Essas têm trilhos ou caixilhos, que lhes permitem deslizar facilmente para um lado.

Dobradiças Padrão: São dobradiças de metal, que unem um lado da porta ao batente ou à parede. Lembre-se que a porta sempre abre para o lado das dobradiças (portanto, se as dobradiças estão do lado dos PJs, a porta se abre na direção deles; senão, abre-se na direção contrária). Os aventureiros podem desmontar as dobradiças, uma de cada vez, com um teste bem-sucedido de Operar Mecanismo (basta que as dobradiças estejam do seu lado da porta, é claro). Essa tarefa tem CD 20, pois quase todas as dobradiças estão enferrujadas e emperradas. Quebrar uma dobradiça é mais difícil. A maioria tem dureza 10 e 30 pontos de vida. A CD para quebrar uma dobradiça é a mesma usada para quebrar a porta (veja a Tabela 3–17: Tipos de Portas).

Dobradiças Duplas: Essas dobradiças são muito mais complexas e são encontradas somente em áreas de excelente construção, como uma cidadela subterrânea dos anões. Elas são embutidas na parede e permitem que a porta abra em ambas as direções. É impossível manejar ou desmontar as dobradiças, exceto depois da destruição do batente ou da parede. As dobradiças duplas geralmente são encontradas em portas de pedra, mas é possível encontrá-las em portas de madeira ou ferro.

Eixos: Os eixos não são considerados dobradiças, mas hastes atravessadas na lateral da porta e encaixadas em buracos no batente para permitir que a porta gire. A vantagem dos eixos é a impossibilidade de desmontá-los (como as dobradiças) e sua simplicidade. A desvantagem é que apenas a metade da largura da porta será usada como passagem, pois ela gira no seu centro de gravidade (geralmente no meio). As portas com eixos são feitas de pedra e costumam ser largas, para anular seu principal defeito. Outra solução seria colocar o eixo num lado da porta, mas alterar sua espessura (maior perto do eixo), para permitir sua abertura como uma porta normal. As portas secretas ou ocultas em paredes geralmente têm eixos, pois a ausência de dobradiças dificultará a descoberta de sua existência. Esse mecanismo também permite que móveis, como estantes, sejam usados como portas secretas.

Portas Especiais: Uma masmorra interessante poderia ter uma porta trancada e demasiadamente forte para ser derrubada. Essa porta seria aberta somente com o acionamento de interruptores secretos ou de alavancas escondidas (e afastadas). Os construtores habilidosos podem dificultar o uso dos interruptores e alavancas, exigindo alguma forma especial de acionamento. Por exemplo, uma porta somente se abriria quando uma seqüência de quatro alavancas fosse acionada numa configuração específica — duas para cima e duas para baixo. Caso uma alavanca da seqüência seja colocada na posição errada, acionará uma armadilha. Imagine como seria mais difícil se houvesse dez ou mais alavancas, com múltiplas configurações, espalhadas pela masmorra inteira. Descobrir o método de abrir uma porta especial (que talvez leve ao cofre, ao covil do vampiro ou ao templo secreto do dragão) seria uma aventura em si.

Algumas vezes, uma porta é especial devido à sua composição. Uma porta revestida de chumbo, por exemplo, seria uma barreira contra a maioria das magias de detecção. Uma porta pesada de ferro poderia ser forjada como um círculo e girar sobre um trilho para ser aberta. Uma porta mecânica, ligada a alavancas ou outros dispositivos, não abriria até o mecanismo correto ser ativado. Essas portas muitas vezes afundam no solo, descem como uma ponte levadiça ou deslizam internamente na parede em vez de abrir como uma porta normal.

Portas Secretas: Mesmo se estiverem disfarçadas como parte de uma parede (ou piso ou teto), uma estante de livros, uma lareira ou uma fonte, as portas secretas se abrem numa passagem ou sala secreta. É possível examinar a área para encontrar a porta secreta, caso ela exista, com um teste bem-sucedido de Procurar (CD 20 para portas secretas comuns, até CD 30 para portas secretas quase perfeitas). Lembre-se que os elfos têm a oportunidade de detectar uma porta secreta simplesmente passando pela área onde ela está.

Muitas portas secretas exigem um método especial para abri-las, como botões ou placas de pressão escondidas. As portas secretas abrem-se como as portas normais, mas podem girar, deslizar, afundar, elevar-se ou mesmo descer como uma ponte levadiça. Os construtores poderiam posicionar uma porta secreta no solo ou no teto para dificultar a percepção ou o alcance. Os magos têm uma magia (*passagem invisível*), que lhes permite criar uma porta secreta que somente eles conseguem usar.

Portas Mágicas: Encantadas pelos construtores originais, uma porta poderia advertir os exploradores e intimá-los a partir. Talvez seja protegida contra dano, o que aumentaria sua dureza ou concederia mais pontos de vida, ou teria um bônus de resistência maior contra *desintegração* e outras magias semelhantes. Uma porta mágica poderia levar a um local diferente do revelado por sua abertura — como um portal para terras distantes ou mesmo para outro plano de existência. Uma porta formada por uma muralha de energia resistirá a magias, além de qualquer tentativa de derrubá-la (menos à magia desintegração). Outras portas mágicas exigiriam senhas ou chaves especiais (desde a pena da cauda de uma águia maligna, até uma nota específica de um alaúde, passando por um estado de espírito pré-definido). Efetivamente, o alcance e a variedade das portas mágicas são limitados apenas pela sua imaginação.

Portas com Armadilhas: Com freqüência muitíssimo maior, as portas são protegidas por armadilhas. A razão é bastante óbvia — uma porta aberta significa facilitar a invasão. É possível conectar qualquer armadilha mecânica a uma porta, por meio de fios ou molas, de modo a ativá-la quando a porta abrir — disparar uma flecha, liberar uma nuvem de gás, abrir um alçapão, libertar um monstro, derrubar um bloco de pedra sobre os invasores e coisas assim. Os efeitos mágicos, como os *símbolos de proteção*, em geral são conjurados diretamente sobre a porta e disparam chamas e outros tipos de magias sobre os intrusos.

Grades: Essas portas especiais consistem de hastes de ferro ou madeira grossas, ligadas por ferro, que descem de uma abertura no teto. Muitas vezes possuem barras cruzadas que criam uma grade. Em geral, como estão suspensas por guinchos ou cabrestantes, as grades podem ser derrubadas rapidamente; suas hastes têm pontas afiadas, para desencorajar os invasores que tentem segurá-la (ou tentem passar por baixo enquanto ela despenca). Depois de acionada, a grade ficará trancada, exceto quando for grande o suficiente para que nenhuma pessoa comum seja capaz de erguê-la. De qualquer forma, levantar uma grade típica requer um teste de Força (CD 25).

SALAS

As salas de uma masmorra variam em formato e tamanho. Embora muitas tenham construção e aparência simples, as salas mais interessantes possuem diversos níveis ligados por escadas ou rampas, assim como estátuas, altares, fossos, abismos, pontes, etc.

Quando criar uma sala de masmorra, lembre-se de três aspectos importantes: decoração, suporte do teto e saídas.

A maioria das criaturas inteligentes tende a decorar seus lares. Deveria ser comum encontrar paredes pintadas ou entalhadas nas salas de uma masmorra. Os aventureiros e exploradores também encontrarão estátuas e esculturas, mensagens rabiscadas, marcas e mapas deixados para trás por outros visitantes do local. Algumas dessas marcas serão apenas recados ("Robilar esteve aqui"), enquanto outras talvez sejam úteis aos aventureiros capazes de compreendê-las e examiná-las com atenção.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Os salões subterrâneos podem desabar, portanto muitas salas — particularmente as grandes — terão tetos arqueados ou colunas para suportar o peso das rochas acima.

Lembre-se das saídas. As criaturas incapazes de abrir portas não se enfurnariam em salas trancadas sem algum tipo de assistência externa. As criaturas fortes, caso não possam abrir as portas, as derrubariam caso fosse necessário. As criaturas escavadoras criariam suas próprias saídas.

Em geral, os PJs e os monstros deveriam ser capazes de circular ou sair de uma sala sem dificuldade. Contudo, uma batalha em um quarto particularmente apertado poderia representar uma mudança interessante na aventura.

As salas mais comuns das masmorras se encaixam numa das categorias a seguir. O Mestre pode utilizá-las como ponto de partida para criar suas aventuras, mas não precisa limitar-se a essa lista.

Posto de Guarda: Os habitantes inteligentes e sociáveis da masmorra quase sempre terão uma quantidade de salas adjacentes que consideram como "sua propriedade" e guardarão as entradas dessa área comum. Um posto de guarda pode ser simplesmente uma sala com uma mesa, onde gnolls entediados brincam com um jogo de dados ou uma dupla de golens de ferro, auxiliados por magos drow conjurando *bolas de fogo* e escondidos em sacadas próximas do teto. Quando criar um posto de guarda, determine quantos guardas estarão no local, anote seus modificadores das perícias Ouvir e Observar e decida o que farão quando avistarem quaisquer intrusos. Algumas sentinelas correm precipitadamente para um combate, enquanto outras tentam negociar, soar um alarme ou recuar para conseguir ajuda.

Moradias: Todas as criaturas, exceto as nômades, possuem um refúgio onde conseguem descansar, comer e guardar seu tesouro. As moradias geralmente incluem camas (se a criatura precisa dormir), pertences (valiosos e mundanos) e algum tipo de área de preparação de comida (qualquer coisa entre uma cozinha bem equipada e um forno escavado no chão, passando por carne de cervo estragada). As criaturas incapazes de combater, como os jovens e os anciões, serão encontradas aqui.

Área de Trabalho: O flecheiro bugbear possui uma alcova onde fabrica as flechas novas para a tribo. Os devoradores de mentes possuem uma terrível câmara de tortura, onde levam suas vítimas atordoadas para extrair seus cérebros. A maioria das criaturas inteligentes executa outras tarefas além de proteger, comer e dormir, e muitas constroem salas para servirem como laboratórios mágicos, oficinas para armas e armaduras ou estúdios para tarefas mais esotéricas, como meditação.

Santuário: O ogro da caverna conserva uma vela acesa, próxima ao crânio de seu filho, que foi assassinado por caçadores humanos. Os kuo-toa possuem uma série de altares submersos dedicados à sua deusa terrível, Blibdoolpoolp. Qualquer criatura medianamente religiosa terá algum lugar dedicado à adoração, enquanto outras podem venerar algo com grande valor histórico ou pessoal. Dependendo dos recursos e da devoção da criatura, um santuário pode ser humilde ou vasto. Um altar será onde os PJs encontrarão os PdMs clérigos e é provável que os monstros feridos fujam para um santuário amigável quando precisarem curar seus ferimentos.

Cofres: Bem protegidos, geralmente com portas de ferro trancadas, os cofres são salas especiais que guardam tesouros. Quase sempre há apenas uma entrada — um lugar muito apropriado para uma armadilha.

Criptas: Embora sejam construídas como um cofre, uma cripta também poderia ser uma seqüência de salas individuais, cada qual com seu próprio sarcófago, ou um longo salão com alcovas de ambos os lados — prateleiras com caixões ou corpos. Os aventureiros mais experientes sempre esperam encontrar mortos-vivos numa cripta, mas estão dispostos a correr o risco para recuperar o tesouro enterrado junto com os mortos. As criptas da maioria das culturas são bem mobiliadas e altamente decoradas, pois o fato dela ter sido criada demonstra uma profunda reverência pela criatura enterrada.

Escada de Ferro em Espiral

As pessoas mais preocupadas com os mortos-vivos que saem de seus túmulos costumam trancar e colocar armadilhas nas criptas, por precaução — isso dificulta a entrada, mas também a saída. Os construtores preocupados com ladrões de túmulo tornam suas criptas mais difíceis de entrar. Diversos fazem os dois, apenas por segurança.

CORREDORES

Estendendo-se na escuridão, uma misteriosa passagem, cheias de teias de aranha, adentra a masmorra — isso pode ser intrigante e assustador. Todas as masmorras têm salas e a maioria possui corredores. Ainda que a maior parte dos corredores simplesmente conecte as salas, em certas ocasiões podem ser áreas de encontros em si, devido às armadilhas, patrulhas de guardas e monstros errantes.

Ao criar uma masmorra, certifique-se de que os corredores são grandes o suficiente para serem utilizados pelos seus habitantes. Por exemplo, um dragão precisaria de um túnel bem grande para entrar e sair de seu covil. Os construtores de masmorras mais ricos, poderosos ou talentosos preferem corredores largos, para conceder imponência à sua residência. Quando esse não for o caso, as passagens serão exatamente do tamanho necessário (cavar túneis na rocha sólida é um trabalho caro, difícil e demorado). Qualquer corredor menor do que 3 metros dificultará o envolvimento de todos os integrantes do grupo de PJs num combate, portanto faça deles a exceção e não a regra.

Corredores com Armadilhas: Uma vez que as passagens das masmorras costumam ser estreitas (e oferecem poucas opções de movimento), os construtores preferem instalar suas armadilhas nelas. Numa passagem apertada, será difícil para os intrusos contornarem fossos ocultos, pedras em queda, disparos de flechas, pisos inclinados e pedregulhos que deslizam para preencher toda a passagem. Pela mesma razão, as armadilhas como os *símbolos de proteção* são muito eficazes em corredores.

Labirintos: Geralmente, as passagens conectam salões da maneira mais simples e direta possível. No entanto, alguns construtores criam labirintos dentro delas. Será difícil atravessá-los (pelo menos, rapidamente), além de representar barreiras eficientes quando estiverem repletos de monstros ou armadilhas. Os labirintos deveriam impedir a invasão de uma área da masmorra, afastando os intrusos do ponto protegido. Geralmente, do outro lado do labirinto estará uma cripta ou cofre importante — algo que os habitantes originais da masmorra raramente precisavam alcançar.

CARACTERÍSTICAS VARIADAS

Qualquer masmorra será mais interessante caso exista uma ou todas as características a seguir.

Escadas: As escadas são a maneira mais simples de conectar níveis diferentes de uma masmorra. As escadarias diretas, em espiral ou com vários patamares entre os lances são comuns, além das rampas (muitas vezes com uma inclinação tão amena que será difícil notá-la — teste de Observar, CD 15). As escadas são acessos importantes e talvez estejam guardadas ou protegidas por armadilhas. Essas armadilhas forçam os invasores a deslizar ou cair até sua base, onde um fosso, pontas afiadas, um lago de ácido ou outro tipo de perigo os aguarda.

Degraus Progressivos: Os degraus que sobem menos de 1,5 m para cada 1,5 m de comprimento horizontal percorrido não afetam a movimentação, mas os personagens que atacarem um adversário nos degraus abaixo recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque devido ao posicionamento (local elevado). A maioria das escadas das masmorras é progressiva, exceto as escadas em espiral (veja a seguir).

Escadas Íngremes: Os personagens que estiverem subindo escadas íngremes (que sobem em ângulos de 45° ou mais) precisam utilizar 2 quadrados de seu deslocamento para atravessar cada quadrado das escadas. Os personagens que tentem correr ou realizar uma Investida em uma escadaria íngreme devem obter sucesso em um teste de Equilíbrio (CD 10) quando entrar no quadrado do primeiro degrau. Caso fracasse, o

Ilustrações de W. Reynolds

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

personagem tropeça e devem terminar seu deslocamento 1d2 x 1,5 m adiante. Os personagens que fracassem com uma margem igual ou superior a 5 pontos sofrem 1d6 pontos de dano e cairão no quadrado onde sua movimentação terminou. Os degraus íngremes aumentam a CD dos testes de Acrobacia em +5.

Escadas em Espiral: Esta forma de escada íngreme foi criada para tornar mais fácil a defesa de um local. Os personagens acima da espiral adquirem cobertura contra os adversários da base, pois serão capazes de se esquivar facilmente ao redor do suporte central da escadaria.

Parapeitos e Muretas: As escadas que terminam em salas maiores quase sempre possuem um parapeito ou mureta. Eles são idênticos à descrição fornecida em plataformas (veja Pisos Especiais, página 60).

Ponte: Uma ponte conecta duas áreas elevadas separadas por uma área baixa, estendendo-se através de um abismo, sobre um rio ou acima de um fosso. Uma ponte simples poderia ser uma única placa de madeira, enquanto uma ponte elaborada seria construída com pedra, argamassa, suportes de ferro e parapeitos laterais.

Ponte Estreita: Se uma ponte for bastante estreita, como uma série de placas de rocha sobre fissuras repletas de lava, considere-a uma plataforma (veja Pisos Especiais, página 60). Ela exigiria um teste de Equilíbrio (a CD depende da largura) para ser atravessada.

Ponte de Corda: Construída com tábuas de madeira suspensas por cordas, uma ponte de corda é muito conveniente, porque é portátil e pode ser removida com facilidade. São necessárias duas ações de rodada completa para desamarrar uma ponta de uma ponte de corda, mas um teste bem-sucedido de Usar Cordas reduz o tempo para uma ação de movimento. Se apenas uma das pontas da ponte suspensa estiver amarrada, todas as criaturas sobre sua extensão devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) para não cair e então devem realizar um teste de Escalar (CD 15) para percorrer o restante da ponte.

As pontes de corda geralmente têm 1,5 m de largura. As duas cordas que as suportam têm 8 pontos de vida cada.

Ponte Levadiça: Algumas pontes têm mecanismos para permitir que sejam erguidas ou baixadas no espaço que ocupam. Na maioria das vezes, o mecanismo de elevação estará somente em um lado da ponte. Baixar uma ponte levadiça exige uma ação equivalente a movimento, mas o mecanismo não completará seu percurso totalmente até o começo da próxima rodada do personagem que o acionou. Elevar a ponte requer uma ação de rodada completa e o mecanismo estará totalmente recolhido ao final da ação.

As pontes levadiças muito longas ou largas requerem mais tempo para serem erguidas ou baixadas e talvez exijam testes de Força para acionar as manivelas.

Pilastra

Parapeitos e Muretas: Algumas pontes têm um parapeito ou mureta nas laterais. Nesse caso, o parapeito ou mureta afeta os testes de Equilíbrio e a manobra Encontrão conforme descrito em plataformas (veja Pisos Especiais, página 60). Da mesma forma, as muretas fornecem cobertura para os ocupantes da ponte.

Calhas e Chaminés: As escadas não são o único meio de atingir os níveis superiores ou inferiores. Muitas vezes, uma passagem vertical conecta esses níveis ou vincula a masmorra com a superfície. As calhas geralmente são armadilhas que projetam os personagens numa área rebaixada — quase sempre um lugar onde uma situação perigosa os ameaçará.

Pilastras: Visões comuns em qualquer masmorra, as pilastras e as colunas sustentam o teto. Quanto maior a sala, mais provável será a presença de pilastras. Como regra padrão, a espessura das pilastras será maior conforme a profundidade da masmorra, de modo a sustentar o teto. As pilastras tendem a ser polidas e muitas vezes são entalhadas, pintadas ou suportam inscrições.

Pilar Estreito: Estes pilares têm entre 30 cm e 60 cm de largura, portanto não ocupam um quadrado inteiro. Coloque um ponto no meio de cada quadrado que abriga um pilar estreito e não se preocupe com o espaço exato que ele ocupa. Uma criatura que estiver no mesmo quadrado do pilar recebe +2 de bônus de cobertura na Classe de Armadura e +1 de bônus de cobertura nos testes de resistência de Reflexo (esses bônus não se acumulam com os bônus de cobertura de outras fontes). A presença do pilar não afetará o espaço de combate da criatura de nenhuma outra forma, pois a criatura estará utilizando o pilar em sua vantagem sempre que possível. Um pilar estreito comum tem CA 4, dureza 8 e 250 pontos de vida.

Pilar Largo: Estes pilares ocupam um quadrado inteiro e fornecem cobertura a qualquer criatura atrás deles. Eles possuem CA 3, dureza 8 e 900 pontos de vida.

Um teste de Escalar (CD 20) é suficiente para escalar a maioria das pilastras; a CD aumenta para 25 para pilastras polidas ou muito escorregadias.

Estalagmite/Estalactite: Estas colunas de rochas naturais e pontiagudas se estendem do solo (estalagmites) ou do teto (estalactites). As estalagmites e as estalactites são idênticas a pilares estreitos, mas há rumores que existam estalagmites e estalactites muito maiores nas profundezas do Subterrâneo.

Estátua de um Guerreiro

Estátuas: Reflexos de dias passados, as estátuas encontradas em masmorras podem ser retratos realistas ou caricatos para representar pessoas, criaturas ou cenas. Quase sempre elas são representações de pessoas do passado ou imagens de deuses. As estátuas também podem ser pintadas ou de material cru e muitas têm inscrições. Os aventureiros sabiamente desconfiam das estátuas das masmorras, pois temem que elas possam se animar e atacá-los, como os golens de pedra e as gárgulas. As estátuas de uma masmorra talvez sejam um indício da presença de um monstro capaz de petrificar as criaturas (medusa, cocatriz, etc.). Sinta-se livre para utilizar todas essas idéias, mas não se esqueça que muitas vezes uma estátua é apenas uma estátua.

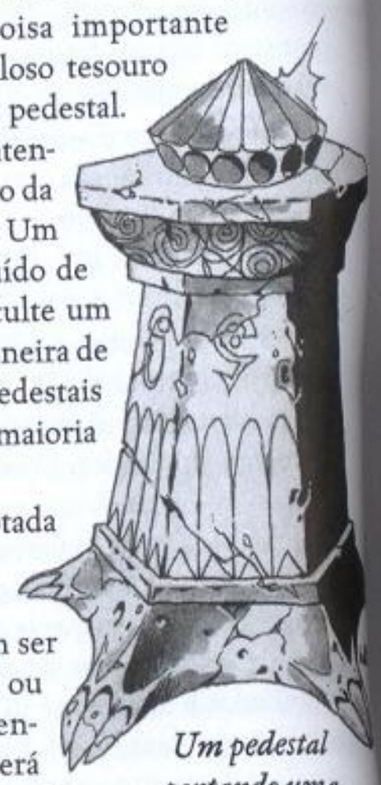
Grande parte das estátuas é semelhante a pilares largos, ocupando um quadrado e fornecendo cobertura. Algumas estátuas são menores e funcionam como pilares estreitos. Um teste de Escalar (CD 15) permite que um personagem alcance o topo da estátua.

Tapeçarias: Desenhos ou cenas elaboradas e bordadas em tecido, as tapeçarias são penduradas nas paredes de salas ou corredores bem cuidados. Elas não apenas decoram os salões, mas também fornecem um toque cerimonial aos templos e salas de trono. Os construtores habilidosos tiram vantagem das tapeçarias para ocultar alcovas, portas secretas ou alavancas escondidas. Diversas vezes, as imagens das tapeçarias denotam pistas sobre a natureza de seus construtores, seus habitantes ou da própria masmorra.

As tapeçarias penduradas no teto fornecem camuflagem total (50% de chance de falha) para as criaturas atrás delas; se estiverem presas a uma parede, concedem camuflagem (20% de chance de falha).

Escalar uma tapeçaria grande não é muito difícil, mas requer um teste de Escalar (CD 15) ou (CD 10) se houver uma parede próxima.

Estrados e Pedestais: Qualquer coisa importante exposta numa masmorra, desde um fabuloso tesouro até um caixão, estará sobre um estrado ou pedestal. Manter um objeto acima do solo atrairá a atenção (e em termos práticos, o manterá a salvo da umidade e da água que correr no chão). Um estrado ou pedestal geralmente é construído de modo a proteger seu conteúdo. Talvez oculte um alçapão secreto sob ele ou forneça uma maneira de alcançar uma porta no teto. Somente os pedestais maiores ocupam um quadrado inteiro; a maioria não fornece qualquer cobertura.



Um pedestal portando uma grande jóia

Estanques: Os estanques de água captada de forma natural se encontram nos lugares baixos da masmorra (uma masmorra seca é rara). Os estanques também podem ser poços e nascentes subterrâneas naturais, ou fontes, cisternas e bacias criadas intencionalmente. De qualquer forma, a água será comum nas masmorras. Os estanques mais

Ilustrações de W. Reynolds

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

profundos contêm peixes cegos e coisas piores — monstros aquáticos. Os estanques fornecem água para os habitantes da masmorra, portanto são uma área importante para os predadores, de modo semelhante às nascentes sobre a terra.

Estanque Raso: Se um quadrado contiver uma poça rasa, terá cerca de 30 cm de água parada. Um personagem deve gastar 2 quadrados de seu deslocamento para atravessar um quadrado com um estanque raso e a CD para os testes de Acrobacia nessas áreas aumenta em +2.

Estanque Fundo: Estes quadrados têm pelo menos 1,20 m de profundidade. Um personagem Médio ou maior deve gastar 4 quadrados de seu deslocamento para atravessar um quadrado com um estanque fundo ou precisará nadar (com o teste adequado e movimentação normal). Os personagens Pequenos ou menores são obrigados a nadar para atravessar um quadrado com um estanque fundo. As acrobacias são impossíveis nessas áreas.

A água contida em um estanque fundo fornece cobertura para as criaturas Médias ou maiores. As criaturas menores adquirem cobertura aprimorada (+8 de bônus na CA, +4 de bônus em testes de resistência de Reflexos). As criaturas Médias ou maiores seriam capazes de se encolher como uma ação padrão para adquirir a cobertura aprimorada. Qualquer criatura que receba a cobertura aprimorada sofre –10 de penalidade nas jogadas de ataque contra os alvos que não estejam submersos.

Os quadrados de estanques fundos geralmente estão adjacentes e cercados por um anel de quadrados com estanques rasos. Qualquer estanque impõe –2 de penalidade nos testes de Furtividade.

Estanques Especiais: Por acidente ou de propósito, os estanques podem ser encantados. Em ocasiões raras, um estanque ou fonte adquire a capacidade de imbuir magias benéficas sobre as criaturas que sorvem sua água — cura, modificação de valores de habilidade, magias de transmutação ou mesmo algo fantástico como um *desejo*. Por outro lado, os estanques encantados também são capazes de amaldiçoar as criaturas, causando a perda da saúde, metamorfoses indesejadas ou aflições maiores. Em geral, a água mágica perderá seus poderes se for removida do estanque por mais de uma hora.

Uma fonte maligna com bebedouro

Alguns estanques têm fontes — muitas vezes são somente decorações, mas podem servir como foco de uma armadilha ou das habilidades mágicas do local.

A maioria dos estanques é composta de água, mas qualquer coisa é possível numa masmorra. Os estanques podem guardar substâncias desagradáveis como sangue, veneno, óleo ou magma. E mesmo que um estanque contenha água, ela pode ser água benta, salgada ou água corrompida por alguma doença (veja a página 291 para encontrar algumas doenças possíveis).

Elevadores: Para substituir ou complementar as escadas, os elevadores (basicamente enormes elevadores de carga) conseguem transportar os habitantes entre os diferentes níveis da masmorra. Eles podem ser mecânicos (com engrenagens, roldanas e guinchos) ou mágicos (como a magia *levitação* conjurada sobre uma placa móvel e plana). Caso seja mecânico, poderia ser pequeno como uma plataforma, capaz de suportar um personagem de cada vez, ou grande como uma sala inteira. Um construtor astuto poderia criar uma 'sala levadiça' que mudaria de nível sem que os ocupantes percebessem, para pegá-los numa armadilha — ou que aparentemente se movesse, mas na verdade ficasse parado.

Um elevador típico ascende ou descende 3 m a cada rodada, no início do turno do operador (ou na contagem de Iniciativa 0, se o dispositivo é ativado independente de haver criaturas em seu interior). Os elevadores podem ser fechados, podem ter parapeitos ou muretas ou serem simplesmente plataformas flutuantes e traiçoeiras.

Tabela 3–11: Características e Mobília Principal

1d%	Característica/Mobília
1	Alcova
2	Altar
3	Arco
4	Seteira (parede)/ chaminé (teto)
5	Varanda
6	Barril
7	Cama
8	Banco
9	Estante de livros
10	Braseiro
11	Jaula
12	Caldeirão
13	Carpete
14	Entalhe
15	Caixotes
16	Passarela
17	Cadeira
18	Candelabro
19	Saco de Carvão
20	Abismo
21	Baú
22	Cômoda
23	Calha
24	Cabideiro
25	Parede Desabada
26	Caixas
27	Cristaleira
28	Cortina
29	Divã
30	Cúpula
31	Porta (quebrada)
32	Pilha de Estrume
33	Símbolo Maligno
34	Pedras caídas
35	Fosso de fogo
36	Lareira
37	Pia
38	Forja
39	Fonte
40	Móveis (quebrados)
41	Gongo
42	Feno (pilha)
43	Buraco
44	Buraco (explodido)
45	Ídolo
46	Barras de ferro
47	Suporte de ferro
48	Fogareiro
49	Escada
50	Plataforma
51	Tear
52	Reboco solto
53	Algemas
54	Manjedoura
55	Espelho
56	Mosaico
57	Monte de entulho
58	Forno
59	Mezanino
60	Pintura
61	Teto parcialmente desabado
62	Pedestal
63	Buraco de observação
64	Pilastra
65	Pelourinho
66	Fosso (raso)
67	Plataforma
68	Lagoa
69	Grade
70	Escrivaninha
71	Rampa
72	Declive
73	Relevo
74	Fortificação
75	Tela
76	Haste
77	Prateleira
78	Santuário
79	Moinho
80	Pavilhão
81	Estátua
82	Estátua (caída)
83	Degraus
84	Escabelo
85	Animal empalhado
86	Área afundada
87	Mesa (grande)
88	Mesa (pequena)
89	Tapeçaria
90	Trono
91	Lixo (pilha)
92	Tripé
93	Gamela
94	Banheira
95	Bacia
96	Guarda-roupa
97	Arsenal
98	Esmeril
99	Guincho e roldana
100	Bancada

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

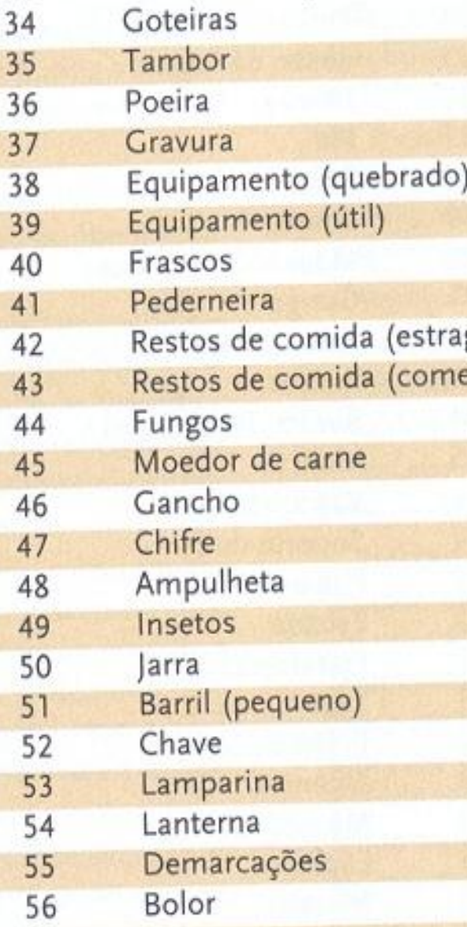
Escada de Mão: Sejam soltas ou com degraus presos a uma parede, subir ou descer uma escada de mão requer um teste de Escalar (CD 0).

Pedras ou Paredes Móveis: Essa característica serviria para impedir o acesso a uma passagem ou sala, prender os aventureiros num beco sem saída ou impedi-los de escapar da masmorra. As paredes móveis poderiam forçar os exploradores a descer um caminho perigoso ou impedi-los de entrar numa área específica. Nem todas as paredes móveis são armadilhas. Por exemplo, talvez algumas pedras controladas por placas de pressão, pesos ou uma alavanca secreta se transformassem numa escada que conduziria a uma sala superior ou plataforma secreta.

As paredes e pedras móveis geralmente são construídas como armadilhas (veja a página 67), com gatilhos e CDs para Procurar e Operar Mecanismo. Entretanto, não possuem Níveis de Desafio, porque são apenas inconvenientes, não necessariamente mortíferas.

Teletransporte: Muitas vezes úteis, noutras perigosos, os locais armados com efeitos de *teletransporte* (como o *círculo de teletransporte*) lançariam os personagens em outro local da masmorra ou algum lugar distante. Eles podem ser armadilhas e catapultar os descuidados para situações perigosas, ou um meio de transporte fácil para os construtores ou habitantes da masmorra, perfeito para ultrapassar as barreiras e as armadilhas ou apenas circular mais rápido. Os construtores mais ardilosos colocariam o teletransporte numa sala que levaria os personagens para outra idêntica, de modo que não percebessem o movimento. O efeito de *detectar magia* pode fornecer pistas sobre a presença de um *teletransporte*, mas somente a experiência direta ou uma investigação cautelosa seria capaz de revelar sua presença e o destino do dispositivo.

Altares: Muitas vezes existem templos nos subterrâneos — particularmente para deuses obscuros. Quase sempre um simples bloco de pedra, o altar é a peça e o foco central desses templos. Em diversas ocasiões, todos os enfeites do templo somem, perdidos devido a furtos, ao tempo e à decadência, mas o altar persiste. Alguns altares possuem armadilhas ou magias poderosas em seu interior. A maioria ocupa um ou dois quadrados no tabuleiro e fornece cobertura para as criaturas que estiverem atrás da rocha.



Um altar dedicado a uma divindade maligna

DESMORONAMENTOS E DESABAMENTOS (ND 8)

Os desmoronamentos e os desabamentos de túneis são extremamente perigosos. Os exploradores de masmorras correm o risco de serem esmagados por toneladas de rochas, e mesmo que sobrevivam, ainda ficarão presos sob uma pilha de destroços ou isolados da única saída conhecida. Um desmoronamento enterra qualquer criatura na área afetada; depois, os escombros ricocheteiam e acertam qualquer criatura na periferia. Um corredor comum que desmorone terá uma área afetada de 4,5 metros de raio e uma periferia de 3 metros em cada lado da área afetada.

É possível localizar um teto instável com um teste bem-sucedido de Conhecimento (arquitetura e engenharia) ou Ofícios (alvenaria) (CD 20). Lembre-se que os testes de Ofícios podem ser feitos sem treinamento, com o modificador de Sabedoria. Um anão poderia fazer o teste simplesmente passando a 3 metros de um teto instável.

Um teto instável desabará sob a força de um grande impacto ou choque. Qualquer personagem é capaz de causar um desmoronamento destruindo metade dos pilares de sustentação da câmara. Caso o Mestre deseje criar uma sala com um risco maior de desabamento, basta incluir alguns pilares destruídos antes da chegada dos aventureiros. A presença das pilastras quebradas seria um indício óbvio da instabilidade do teto, mesmo para os personagens sem nenhum conhecimento relacionado a construção.

Tabela 3–12: Características e Mobília Secundária

1d%	Característica/Mobília
1	Bigorna
2	Cinzas
3	Mochila
4	Fardo (palha)
5	Foles
6	Cinto
7	Tufos de pêlo
8	Lençol
9	Mancha de sangue
10	Ossos (humanóides)
11	Ossos (não-humanóides)
12	Livros
13	Botas
14	Garrafa
15	Caixa (pequena)
16	Ferro de marcar
17	Vidro quebrado
18	Balde
19	Velas
20	Candelabro
21	Cartas (baralho)
22	Correntes
23	Marcas de garra
24	Cutelo
25	Roupas
26	Teias de aranha
27	Vento frio
28	Cadáver (aventureiro)
29	Cadáver (monstro)
30	Fendas
31	Dados
32	Armas inúteis
33	Louça
34	Goteiras
35	Tambor
36	Poeira
37	Gravura
38	Equipamento (quebrado)
39	Equipamento (útil)
40	Frascos
41	Pederneira
42	Restos de comida (estragada)
43	Restos de comida (comestível)
44	Fungos
45	Moedor de carne
46	Gancho
47	Chifre
48	Ampulheta
49	Insetos
50	Jarra
51	Barril (pequeno)
52	Chave
53	Lamparina
54	Lanterna
55	Demarcações
56	Bolor
57	Lama
58	Caneca
59	Instrumento musical
60	Manchas misteriosas
61	Ninho (animal)
62	Odor (não identificável)
63	Óleo (inflamável)
64	Óleo (perfumado)
65	Tinta
66	Papel
67	Travesseiros
68	Cachimbo
69	Vara
70	Panela
71	Pedaços de cerâmica
72	Bolsa
73	Poça (água)
74	Trapos
75	Navalha
76	Regato
77	Cordas
78	Runas
79	Saco
80	Pedras espalhadas
81	Marcas de queimadura
82	Pergaminho (comum)
83	Caixa de pergaminho (vazia)
84	Caveira
85	Lodo
86	Som (misterioso)
87	Temperos
88	Lança
89	Dentes
90	Língua
91	Ferramentas
92	Tocha (toco)
93	Bandeja
94	Troféu
95	Novelo
96	Urna
97	Utensílio
98	Esmeril
99	Madeira (gravetos)
100	Palavras (rabiscos)

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Os personagens na área afetada pelo desabamento sofrem 8d6 pontos de dano e ficarão presos (é possível reduzir esse dano à metade; o PJ deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos, CD 15). Os personagens na periferia sofrem 3d6 pontos de dano (nenhum dano se obtiver sucesso num teste de resistência de Reflexos, CD 15). Os personagens na periferia que falharem em seus testes de resistência estarão presos.

Os personagens soterrados sofrem 1d6 pontos de dano por contusão por minuto enquanto não conseguirem escapar. Se o personagem ficar inconsciente, precisará realizar um teste de Constituição (CD 15); caso fracasse, sofrerá 1d6 pontos de dano por esmagamento a cada minuto até ser libertado ou morrer.

Os personagens que não estiverem soterrados podem libertar seus aliados. Em um minuto, usando apenas as mãos, um personagem é capaz de retirar pedras e escombros equivalentes a cinco vezes sua capacidade de carga pesada (consulte a Tabela 9–1: Capacidade de Carga, do *Livro do Jogador*). A quantidade de pedras necessárias para preencher uma área de 1,5 m por 1,5 m pesa uma tonelada. Portanto, um aventureiro comum (Força 10, carga pesada 50 kg) gastará quatro minutos para liberar 1,5 m^3 de pedras (50 kg x 5 = 250 kg; 250 kg x 4 = 1.000 kg). Um meio-orc que tenha Força 20 (carga pesada 200 kg) talvez consiga fazê-lo em um minuto (200 kg x 5 = 1.000 kg). Munido de uma ferramenta apropriada, como uma picareta, pé-de-cabra ou pá, o PJ conseguiria remover as pedras duas vezes mais depressa. O Mestre poderia permitir que um personagem preso se liberte sozinho com um teste de Força bem-sucedido (CD 25).

ILUMINAÇÃO

Algumas masmorras são bem iluminadas, enquanto outras são escuras como piche. A iluminação de uma masmorra depende de dois fatores: os monstros que a habitam e a preferência do Mestre.

É óbvio que os monstros incapazes de enxergar no escuro carregarão fontes de luz ou manterão as áreas que freqüentam bem iluminadas. Por outro lado, as criaturas com a habilidade percepção às cegas ou sentido sísmico podem viver sem qualquer luz. Geralmente, os monstros inteligentes manterão as luzes apagadas se estiverem preocupados com ataques de humanos e outras criaturas que não podem enxergar no escuro, e os monstros sem inteligência viverão no escuro simplesmente por não conhecerem as artes da magia ou do fogo.

As criaturas que têm visão no escuro até 18 m situam-se entre os dois extremos. Elas possuem vantagem contra as criaturas sem esta habilidade quando lutarem na escuridão. Por outro lado, poucas criaturas inteligentes gostariam de levar suas vidas cotidianas em preto e branco, quando uma simples tocha ou magia de nível 0 lhes permitiria distinguir as cores. Muitas civilizações subterrâneas mantêm as áreas "seguras" iluminadas, mas controlam as lanternas se houver alertas sobre intrusos do mundo da superfície.

Outro aspecto importante da visão no escuro é seu alcance limitado. As criaturas que vivem em uma vasta caverna subterrânea provavelmente terão tochas para iluminar as entradas, que não seriam visíveis de outra forma devido à limitação de 18 metros da habilidade, muito inferior à extensão de muitas partes do complexo. Como a visão regular se estende até existir algo para bloqueá-la, as sentinelas conseguiriam enxergar sem serem vistas — uma enorme vantagem tática.

O Mestre deveria utilizar os combates no escuro com cautela, pois os jogadores poderiam ficar frustrados se gastarem muito tempo adivinhando os quadrados onde os inimigos se encontram. Um combate no escuro também é mais difícil de administrar, já que o Mestre sempre precisará saber a localização dos adversários invisíveis. Talvez seja mais fácil para o Mestre e os jogadores simplesmente estabelecer uma convenção: nesta masmorra, há tochas dispostas em suportes nas paredes a cada 12 m. Contudo, usado de forma ocasional e bem administrado, um combate no escuro poderia se tornar um excelente jogo de gato e rato, onde os personagens com valores elevados de Ouvir realmente fariam diferença.

Características e Mobília Aleatória

A Tabela 3–11: Características e Mobília Primária apresenta uma lista das características grandes ou predominantes encontradas nas masmorras. Use-a como um gerador aleatório para criar uma masmorra ou para completar a sua criação.

Os aventureiros também podem encontrar pequenos escombros e objetos nas salas da masmorra durante sua exploração. Use a Tabela 3–12: Características e Mobília Secundária como uma fonte de idéias para criar uma masmorra aleatória ou para completar a sua criação.

ARMADILHAS

Numa masmorra, os aventureiros podem cair para a morte, serem incinerados vivos ou perfurados por dardos venenosos — tudo sem encontrar um único monstro. As masmorras costumam estar cheias de barreiras ou armadilhas letais. As seções a seguir discutem o funcionamento das armadilhas, fornece uma grande variedade de exemplos e as regras básicas para criação de armadilhas.

Tipos de Armadilha: Uma armadilha pode ser mecânica ou mágica. As armadilhas mecânicas incluem fossos, armadilhas de flechas, pedras em queda, salas preenchidas com água, lâminas giratórias e quaisquer outras que dependam de um mecanismo de operação. Uma armadilha mecânica pode ser construída por um PJ, através de um teste bem-sucedido da perícia Ofícios (armadilheiro) (veja Como Criar Armadilhas, página 74, e a descrição da perícia no *Livro do Jogador*).

As armadilhas mágicas são divididas em armadilhas de magia e armadilhas de instrumento mágico. As armadilhas de instrumento mágico disparam efeitos mágicos quando são ativadas, similares às varinhas, bastões, anéis e itens maravilhosos. Para criar uma armadilha de instrumento mágico, o personagem precisa do talento Criar Item Maravilhoso (veja Como Criar Armadilhas, página 74, e a descrição do talento no *Livro do Jogador*).

As armadilhas de magia são simplesmente magias posicionadas como armadilhas, como *armadilha de fogo* ou *símbolo de proteção*. Criar uma armadilha de magia requer a presença de um personagem capaz de conjurar a(s) magia(s) em questão — geralmente o próprio criador da armadilha ou um conjurador PdM contratado para este propósito.

ARMADILHAS MECÂNICAS

Freqüentemente, as masmorras são equipadas com diabólicas armadilhas mecânicas (mas não mágicas), como bestas escondidas que disparam contra vítimas distraídas que acionam uma placa no chão, ou corredores armados para desabar num desmoronamento letal. Uma armadilha típica é definida pela sua localização e condições de disparo, a dificuldade para percebê-la antes de ser disparada, o dano causado e a existência ou ausência de um teste de resistência para aliviar seus efeitos. As armadilhas que consistem em disparos de flechas, lâminas e outros tipos de armas realizam jogadas de ataque normais, e usam o bônus de ataque determinado pelo criador do mecanismo.

As criaturas que obtiverem sucesso num teste de Procurar (CD 20) perceberão uma armadilha mecânica simples antes dela ser ativada (exemplos de armadilhas simples são laços, armadilhas disparadas por um fio ou as armadilhas grandes como um fosso).

Um personagem que tenha a habilidade de classe Sentir Armadilhas que obtiver sucesso num teste de Procurar (CD 21 ou maior) perceberá uma armadilha bem escondida ou complexa antes dela ser ativada. As armadilhas complexas são caracterizadas por seus mecanismos de ativação e envolvem placas de pressão, dispositivos vinculados a portas, mudanças de peso, distúrbios no ar, vibrações e outros tipos de acionamentos incomuns.

ARMADILHAS MÁGICAS

Muitas magias podem ser usadas para criar armadilhas perigosas. Por exemplo, os clérigos de nível elevado são capazes de conjurar *símbolos de proteção* ou *símbolos* para impedir a entrada de intrusos numa área, enquanto os magos de nível elevado conseguem criar *armadilhas de fogo* ou *imagens permanentes* para ocultar perigos e confundir os invasores. Exceto quando a descrição da magia ou item especificar o contrário, considere as seguintes regras básicas:

- Um teste bem-sucedido de Procurar (CD 25 + nível de magia), realizado por um ladino (e somente um ladino) detectará uma armadilha mágica antes dela ser ativada. Nenhuma outra classe básica de personagem tem qualquer chance de descobrir a armadilha mágica com um teste desse tipo.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

- As armadilhas mágicas permitem um teste de resistência para evitar o seu efeito (CD 10 + nível da magia x 1,5).
- As armadilhas mágicas podem ser desarmadas por um ladino (e somente um ladino) com um teste bem-sucedido de Operar Mecanismo (CD 25 + nível da magia).

ELEMENTOS DE UMA ARMADILHA

Todas as armadilhas — mecânicas ou mágicas — devem apresentar os seguintes elementos: gatilho, reativação, CD de Procurar, CD de Operar Mecanismo, bônus de ataque (ou teste de resistência ou tempo de ataque), dano/efeito e Nível de Desafio. Alguns deles podem ser mais importantes do que outros e determinadas armadilhas também incluem elementos opcionais, como venenos ou supressores. Essas características são descritas a seguir.

Gatilho

O gatilho determina como a armadilha será ativada.

Local: Um gatilho local dispara a armadilha quando uma criatura invade um espaço pré-determinado. Por exemplo, uma armadilha de fosso geralmente é ativada quando uma criatura passa sobre o alçapão.

Proximidade: Esse gatilho dispara a armadilha quando uma criatura se aproxima a uma distância pré-determinada do mecanismo. A vítima não precisa tocar uma localização específica — esta é a principal diferença entre os gatilhos locais e de proximidade. As criaturas voadoras ativariam uma armadilha com este dispositivo, mas não se houvesse um gatilho local. Os gatilhos mecânicos de proximidade são extremamente sensíveis a deslocamentos de ar. Isto, é óbvio, limita sua utilização a locais como criptas, onde o ar é mais estagnado que o normal.

A magia *alarme* serve como gatilho de proximidade para armadilhas do tipo instrumento mágico. É possível reduzir o alcance da magia para fazê-la abranger uma área menor, diferente da conjuração normal da magia.

Certas armadilhas mágicas apresentam um gatilho de proximidade especial, ativado somente quando determinadas criaturas invadem a área. Por exemplo, a magia *detectar o bem*, posicionada sobre um altar maligno, serviria como um gatilho de proximidade que dispararia somente quando um invasor de tendência boa se aproximasse do local.

Sônico: Este gatilho mágico dispara a armadilha quando detecta qualquer tipo de som. O dispositivo atua como um ouvido humano e tem +15 de bônus em testes de Ouvir. Os movimentos furtivos (com a perícia Furtividade), *silêncio* e outros efeitos capazes de anular o som não ativariam o gatilho. Para incorporar um gatilho sônico em sua armadilha, acrescente a magia *clariaudiência* ao mecanismo.

Visual: Este gatilho mágico dispara a armadilha quando percebe qualquer estímulo visual. O dispositivo atua como um olho e terá o bônus de Observar e o alcance indicado na tabela a seguir. Para incorporar um gatilho visual em sua armadilha, adicione a magia pertinente, indicada na tabela.

Magia	Alcance da Visão	Bônus de Observar
Olho arcano	Linha de visão (alcance ilimitado)	+20
Clarividência	Um local pré-determinado	+15
Visão da verdade	Linha de visão (até 36 m)	+30

Para que o dispositivo "enxergue" no escuro, é necessário escolher a magia *visão da verdade* ou acrescentar *visão no escuro* às outras opções (esta última limitará a visão da armadilha a 18 m). Caso a invisibilidade, disfarces ou ilusões sejam capazes de anular a magia vinculada à armadilha, também conseguirão neutralizar o gatilho visual.

Toque: Em geral, o gatilho de toque é o dispositivo mais simples presente nas armadilhas — ele será disparado quando for tocado. É possível conectá-lo fisicamente ao mecanismo responsável pelo dano (como a agulha que salta de uma fechadura) ou em separado. Um gatilho de toque mágico inclui a magia *alarme*, com alcance reduzido até abranger somente o local do mecanismo.

Periódica: Este gatilho dispara a armadilha seqüencialmente depois de um determinado período de tempo. Um pêndulo afiado que atravessa um corredor a cada 4 rodadas é um exemplo de gatilho periódico.

Magia: Todas as armadilhas mágicas apresentam este gatilho. A descrição da magia pertinente no *Livro do Jogador* indica as condições de ativação destas armadilhas.

Reativação

A reativação abrange as condições que preparam a armadilha para disparar novamente.

Sem Reativação: É impossível disparar novamente a armadilha, a menos que ela seja completamente reconstruída. As armadilhas mágicas não podem ser reativadas.

Reparo: É necessário consertar a armadilha para que ela dispare novamente.

Manual: Reativar a armadilha exige que alguém recoloque seus dispositivos no lugar. Esta é a forma de reativação padrão da maioria das armadilhas mecânicas.

Automática: A reativação ocorre automaticamente, de imediato ou depois de um intervalo pré-definido.

Como Reparar e Reativar Armadilhas Mecânicas

Reparar uma armadilha exige um teste de Ofícios (armadilheiro) contra a mesma CD obtida para construir o mecanismo. O custo em matéria-prima equivale a 1/5 do preço de mercado original. Para determinar o tempo necessário para consertar a armadilha, repita os mesmos cálculos utilizados durante a construção, mas substitua o preço de mercado pelo custo da matéria-prima necessária para os reparos.

Em geral, reativar uma armadilha exige apenas um minuto — basta recolocar a alavanca do alçapão no lugar, recarregar a besta suspensa na parede ou esconder a agulha envenenada novamente na maçaneta. Para armadilhas com reativação mais complexa, o Mestre determinará o tempo e o pessoal necessários.

Supressor (Elemento Opcional)

Se o construtor planeja utilizar as áreas de suas armadilhas com freqüência, o ideal seria adicionar um mecanismo supressor — algum dispositivo capaz de desarmar a armadilha temporariamente. Em geral, os elementos supressores são utilizados somente em armadilhas mecânicas; as variações mágicas quase sempre contêm exceções inatas que permitem a travessia do conjurador.

Fechadura: Este supressor exige um teste de Abrir Fechaduras (CD 30) para ser ativado.

Interruptor Oculto: Este supressor exige um teste de Procurar (CD 25) para ser localizado.

Fechadura Oculta: Este tipo de supressor combina as duas características anteriores e exige um teste de Procurar (CD 25) para ser localizado e um teste de Abrir Fechaduras (CD 30) para ser ativado.

CDs dos Testes de Procurar e Operar Mecanismo

O construtor determina as Classes de Dificuldade dos testes de Procurar e Operar Mecanismo para qualquer armadilha mecânica. As armadilhas mágicas consideram a CD da magia de nível mais elevado utilizada.

BASTIDORES: ARMADILHAS

Por que usar armadilhas? As armadilhas mudam o estilo de jogo. Se os aventureiros suspeitarem de armadilhas ou as encontrarem freqüentemente, provavelmente serão mais cuidadosos, em especial nas masmorras. Embora possa ser divertido exigir um pouco de cautela e paranóia dos jogadores, o Mestre deve considerar que isso reduzirá o ritmo da partida e a procura em cada metro quadrado de um corredor será tediosa para os jogadores e para o Mestre.

A solução seria colocar armadilhas somente quando for necessário. As pessoas armam tumbas e cofres para afastar os invasores, mas as armadilhas seriam enfadonhas e inadequadas em áreas muito freqüentadas. Uma criatura inteligente nunca construiria uma armadilha que ela mesma fosse incapaz de evitar.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Armadilha Mecânica: A CD para os testes de Procurar e Operar Mecanismo é sempre 20. Aumentar ou diminuir esses valores afeta o custo e o ND da armadilha, conforme indicado na Tabela 3–15 e possivelmente o ND (Tabela 3–13).

Armadilha Mágica: A CD para os testes de Procurar e Operar Mecanismo será 25 + nível da magia pertinente. Somente os personagens que tenham a habilidade de classe Sentir Armadilhas podem tentar realizar esses testes. Estes valores não afetam o custo ou o ND da armadilha.

Bônus de Ataque/Testes de Resistência

Em geral, as armadilhas realizam uma jogada de ataque ou exigem um teste de resistência para evitá-las. Em alguns casos, a armadilha utilizará as duas opções ou nenhuma (consulte Inevitável, página 70).

Fossos: Buracos (cobertos ou não) onde os aventureiros podem cair e sofrer dano. Um fosso não realiza uma jogada de ataque, mas exige um sucesso em um teste de resistência de Reflexos para evitá-lo (CD definida pelo construtor). Outras armadilhas mecânicas que exigem testes de resistência também se enquadram nessa categoria.

Existem três variedades básicas de fossos nas masmorras: descobertos, cobertos e abismos. Como os penhascos e as muralhas, um poço ou abismo obriga os personagens a contorná-lo ou gastar tempo e massa cinzenta para pensar numa maneira de atravessá-lo. Os fossos e abismos podem ser superados com a aplicação sensata das perícias Escalar, Saltar ou diversos meios mágicos.

Basicamente, os fossos descobertos servem para desencorajar os invasores a prosseguir em um determinado caminho, embora causem muito pesar aos personagens que os encontram no escuro e complicam bastante um combate muito próximo de sua borda.

Os fossos cobertos são muito mais perigosos. Eles podem ser percebidos com um teste de Procurar (CD 20), mas apenas quando o personagem gastar algum tempo para examinar a área antes de atravessá-la. Um personagem que fracasse em detectar um poço coberto ainda terá direito a um teste de resistência de Reflexos (CD 20) para evitar a queda. No entanto, se estiver correndo ou muito distraído, não terá direito ao teste de resistência e cairá automaticamente.

As coberturas dessas armadilhas podem ser simples como restos empilhados (palha, folhas, galhos, lixo), um grande tapete ou um alçapão genuíno, camuflado como uma parte normal do caminho. Os alçapões geralmente se abrem quando peso suficiente (geralmente entre 25 e 40 quilos) passa sobre eles. Os construtores ardilosos de armadilhas criam alçapões que fecham novamente depois de acionados, prontos para a próxima vítima. Uma variação permitiria trancar o alçapão após este retornar à posição inicial, deixando o personagem inconsolável e aprisionado. Abrir um alçapão desse tipo será tão difícil quanto abrir uma porta normal (supondo que o personagem consiga alcançá-lo); seria necessário um teste de Força (CD 13) para manter abertas as molas da porta.

Muitas vezes, as armadilhas de fosso têm fundos piores que o chão frio. Seus criadores podem colocar estacas, monstros ou poças de ácido, lava ou mesmo água no fundo (ainda que a vítima saiba nadar, eventualmente ficará cansada e se afogará caso fique presa muito tempo).

As estacas afiadas no fundo de um fosso são capazes de empalar os personagens azarados. Elas causam dano idêntico às adagas, mas seu bônus de ataque é +10 e o bônus de dano equivale a +1 para cada 3 metros de queda (dano adicional máximo: +5). Se houver diversas estacas, a vítima será atingida por 1d4 delas. Naturalmente, todo esse dano é adicionado ao dano da própria queda.

Os monstros muitas vezes moram em fossos — limos e fungos costumam descobrir que haverá comida abundante caso a área seja bastante visitada. Qualquer monstro que caiba dentro do fosso talvez tenha sido colocado ali pelos construtores da masmorra; ou pode simplesmente ter caído e não consiga sair. Neste caso, não deverá estar lá há muito tempo, ou haverá alguém o alimentando. Se o fosso contiver água, o construtor pode ter jogado piranhas e outros peixes carnívoros nele. Entretanto, os monstros que não exigem manutenção — como os mortos-vivos e os constructos — são as melhores escolhas de criaturas para habitar um fosso.

Uma armadilha secundária no fundo do fosso, mecânica ou mágica, poderia ser extremamente letal. Ativada pela queda das vítimas, a armadilha secundária atacaria os personagens feridos quando estes menos esperam. Flechas, chamas, jatos de ácido, *símbolos* ou *símbolos de proteção* mágicos ou mesmo instrumentos mágicos de *invocar criaturas* são encontrados no fundo de fossos.

Armadilhas de Ataque à Distância: Estas armadilhas disparam virotes, dardos, flechas, lanças e similares contra o alvo. O construtor determina o bônus de ataque. É possível construir armadilhas de ataque à distância que simulam os efeitos de um arco composto reforçado (consulte o *Livro do Jogador*), que causaria um dano adicional equivalente ao bônus efetivo de Força da armadilha.

Armadilhas de Ataque Corporal: Estas armadilhas são obstáculos como lâminas afiadas que emergem de paredes e blocos de pedra que caem do teto. Mais uma vez, o construtor define o bônus de ataque.

Dano/Efeito

O efeito de uma armadilha abrange as conseqüências sofridas pela criatura que disparou o gatilho. Normalmente, o dispositivo causa dano ou conjura um efeito mágico no alvo, mas certas armadilhas geram outras conseqüências especiais.

Fossos: Cair em um fosso causa 1d6 pontos de dano a cada 3 m de profundidade.

Armadilhas de Ataques à Distância: Estas armadilhas causam o dano padrão da munição de seu tipo. Uma armadilha que dispare flechas de arco longo, por exemplo, infligiria 1d8 pontos de dano. Se uma armadilha simular os efeitos de um arco composto reforçado, ela causará o bônus de dano pertinente. Por exemplo, uma armadilha reforçada [+4 de bônus de Força] que atire lanças curtas infligiria 1d8+4 pontos de dano a cada disparo.

Armadilhas de Ataque Corporal: Estas armadilhas causam o dano padrão da arma branca utilizada. Para blocos de pedra, é possível determinar qualquer quantidade de dano de concussão, mas a reativação selecionada deverá ser capaz de erguer novamente a rocha. É possível construir armadilhas reforçadas que causam dano adicional, como se a armadilha possuísse um bônus de Força.

Armadilhas Mágicas: Estas armadilhas produzem os efeitos das magias utilizadas, conforme sua descrição apresentada no *Livro do Jogador*. Dessa forma, caso a magia permita a realização de um teste de resistência, a CD será 10 + nível da magia + modificador da habilidade relevante do conjurador.

Armadilhas de Instrumentos Mágicos: Estas armadilhas produzem o efeito da magia utilizada, conforme sua descrição apresentada no *Livro do Jogador*. Caso a magia permita a realização de teste de resistência, a CD será 10 + nível da magia x 1,5. Certas magias realizam uma jogada de ataque e não permitem testes de resistência.

Especial: Algumas armadilhas possuem características variadas que geram efeitos especiais, como afogamento em mecanismos aquáticos ou dano de habilidade causado por venenos. Os testes de resistência e o dano variam conforme o veneno utilizado (consulte a Tabela 8–3) ou são definidos pelo construtor.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Características Variadas das Armadilhas

Algumas armadilhas incluem características opcionais que podem torná-las ainda mais letais. As características mais comuns são descritas a seguir.

Mecanismo Alquímico: As armadilhas mecânicas podem incorporar compostos alquímicos e outras substâncias especiais, como bolsas de cola, fogo alquímico, pedras-trovão e similares. Alguns desses itens geram efeitos semelhantes a magias. Por exemplo, o efeito de uma bolsa de cola é similar a magia *constrição* e o efeito da pedra-trovão é similar a magia *surdez*. Caso a substância imite um efeito mágico, ela aumentará o ND da armadilha conforme indicado na Tabela 3–13.

Gás: Nas armadilhas de gás, o perigo reside na inalação do veneno utilizado no dispositivo. Estas armadilhas geralmente possuem as características "Inevitável" e "Tempo de Ataque" (descritos a seguir).

Líquidos: Qualquer armadilha que envolva o perigo de afogamento (como uma sala trancada se enchendo de água ou um poço de areia movediça) está inclusa nesta categoria. As armadilhas baseadas em líquidos apresentam as características "Inevitável" e "Tempo de Ataque" (descritas a seguir).

Alvos Múltiplos: Estas armadilhas são capazes de afetar mais de uma criatura simultaneamente.

Inevitável: Quando uma parede da masmorra se desloca para esmagar os aventureiros, os reflexos dos heróis serão inúteis, já que não existe possibilidade da rocha errar os alvos. Estas armadilhas não possuem bônus de ataque, nem permitem testes de resistência para evitá-las, mas sempre apresentam "Tempo de Ataque" (veja a seguir). Muitas armadilhas baseadas em líquidos e gás apresentam esta característica.

Tempo de Ataque: Esta característica indica a quantidade de tempo entre o acionamento da armadilha e o momento de seu disparo efetivo — para causar dano, por exemplo. As armadilhas "Inevitáveis" sempre apresentam um tempo de ataque.

Veneno: As armadilhas baseadas em venenos são mais letais do que as variações comuns; por conseguinte, apresentam um Nível de Desafio maior. Para determinar o modificador do ND de um veneno específico, consulte a Tabela 3–13. Somente os venenos inoculados por ferimento, contato e inalação podem ser usados em armadilhas; as substâncias inoculadas por ingestão são ineficazes.

Algumas armadilhas (como uma mesa recoberta com veneno de contato) simplesmente infligem o dano do veneno utilizado. Outros, como setas ou lâminas envenenadas, também causam o dano do ataque.

Estacas: As estacas no fundo de um fosso são consideradas adagas, com +10 de bônus de ataque cada. O dano adicional das estacas equivale a +1 a cada 3 m de profundidade (máximo +5). Um personagem que caia em um poço será atacado por 1d4 estacas. Elas não adicionam a característica "dano padrão" à armadilha (veja Dano Padrão, página 75).

Fundo do Fosso: Se houver outra coisa além de estacas no fundo de um fosso, é melhor considerá-la uma armadilha separada (consulte armadilhas múltiplas, página 75) com um gatilho local acionado por qualquer impacto significante, como a queda de um personagem. Algumas sugestões incluem ácido, monstros ou água.

Ataque de Toque: Esta característica se aplica a qualquer armadilha que exija somente um ataque de toque (corpo a corpo ou à distância) para atingir o alvo.

EXEMPLOS DE ARMADILHAS

Os exemplos a seguir representam armadilhas comuns, encontradas em masmorras, armazéns de mercadores e complexos militares. Os valores indicados para as armadilhas mecânicas são preços de mercado; os preços dos mecanismos mágicos indicam o custo da matéria-prima. As referências dos dispositivos de instrumento mágico e de magia também relacionam a classe e o nível de conjurador necessário para construir a armadilha. Todos os demais efeitos mágicos (inclusive para os gatilhos) consideram o nível do conjurador mínimo.

ND 1

Agulha Envenenada: ND 1; mecânica; gatilho de toque, reativação manual; Ataque à distância: agulha +8 (dano: 1 mais óleo de sangue verde); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 1.300 PO.

Alçapão Camuflado: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 3 m de profundidade (dano 1d6, queda); Procurar (CD 24); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 1.800 PO.

Arame Farpado: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação automática; Corpo a corpo: arame +10 (dano: 2d6); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 15); *preço de mercado:* 400 PO.

Bloco de Pedra Oscilante: ND 1; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; Corpo a corpo: bloco de pedra +5 (dano: 4d6); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 500 PO.

Dardo Envenenado: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: dardo +8 (dano: 1d4 mais veneno); veneno (erva-impigem, Fortitude [CD 12] anula, –/1d4 Con + 1d3 Sab); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado:* 700 PO.

Flechas: ND 1; mecânica; gatilho de proximidade; reativação manual; Ataque à distância: flecha +10 (dano: 1d6/x3); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); preço de mercado: 2.000 PO.

Fosso Profundo: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; supressor com interruptor oculto (Procurar CD 25); Reflexos (CD 15) para evitar; 6 m de profundidade (dano 2d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 23); *preço de mercado:* 1.300 PO.

Lâmina na Parede: ND 1; mecânica; gatilho de toque; reativação automática; supressor com interruptor oculto (Procurar CD 25); Corpo a corpo: foice +10 (dano: 2d4/x4); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 22); *preço de mercado:* 2.500 PO.

Lâmina Oscilante: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação automática; Corpo a corpo: foice +8 (dano: 1d8/x3); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 1.700 PO.

Lança: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: lança +12 (dano: 1d8/x3); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); *Observação:* alcance máximo de 60 m, alvo determinado aleatoriamente durante a trajetória. *preço de mercado:* 1.200 PO.

Maçaneta Coberta com Veneno de Contato: ND 1; mecânica; gatilho de toque (vinculado), reativação manual; veneno (extrato do cérebro de verme da carniça, Fortitude [CD 13] anula, paralisia/–); Procurar (CD 19); Operar Mecanismo (CD 19); *preço de mercado:* 900 PO.

VARIAÇÃO: O QUE SIGNIFICA DESARMAR UM MECANISMO?

O jogador obtém sucesso no teste de Operar Mecanismo contra uma armadilha - mas o que isso representa? A resposta depende do grau de sucesso contra a CD original. Os parágrafos a seguir descrevem os resultados conforme a margem de sucesso.

Resultado do Teste = CD +0 a +3: O personagem impede a ativação subseqüente do gatilho da armadilha. No entanto, o gatilho voltará a funcionar normalmente depois disso e será necessário outro teste de Operar Mecanismo para desarmá-lo.

Resultado do Teste = CD +4 a +6: O personagem quebrou o dispositivo. Ele não voltará a funcionar até a próxima reativação. Caso seja uma armadilha com reativação automática, use o resultado a seguir.

Resultado do Teste = CD +7 a +9: O personagem realmente quebrou o mecanismo. Ele não voltará a funcionar até que alguém o conserte com a perícia Ofícios (armadilheiro). O reparo custará 1d8 x 10% do valor total da construção. Se o personagem não quiser destruir a armadilha, poderá reduzir voluntariamente o estrago causado (e o custo do reparo).

Resultado do Teste = CD +10 ou mais: O personagem é capaz de destruir o mecanismo ou adicionar um supressor. Esta última opção lhe permite superar a armadilha sem ativá-la ou neutralizar seu efeito. Por exemplo, é possível travar as placas de pressão de um corredor e impedi-las de acionar os atiradores de dardos envenenados da parede ou determinar o ponto cego de uma entrada, que serviria de refúgio contra uma rocha móvel.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Pedregulho Móvel: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Corpo a corpo: pedra +10 (dano: 2d6); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 22); *preço de mercado:* 1.400 PO.

Portão Levadiço: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Corpo a corpo: +10 (dano: 3d6); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20). *Observação:* O dano é aplicado somente às criaturas sob o portão. A ativação bloqueará a passagem. preço de mercado: 1.400 PO.

Rajada de Dardos: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: dardos +10 (dano: 1d4+1); alvos múltiplos (1d4 dardos contra cada alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 14); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 500 PO.

ND 2

Agulha Envenenada: ND 2; mecânica; gatilho de toque; reativação por reparo; supressor com fechadura (Abrir Fechaduras [CD 30]); Corpo a corpo: agulha +17 (Dano: 1 mais veneno); veneno (basalto azul, Fortitude [CD 14] anula, 1 Con/inconsciência); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 17); *preço de mercado:* 4.720 PO.

Alçapão Bem Camuflado: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; Reflexos (CD 20) para evitar; 3 m de profundidade (dano 1d6, queda); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 4.400 PO.

Alçapão Camuflado: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 6 m de profundidade (dano 2d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 24); Operar Mecanismo (CD 19); *preço de mercado:* 3.400 PO.

Azagaia: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: azagaia +16 (dano: 1d6+4); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado:* 4.800 PO.

Caixa de Limo Marrom: ND 2; mecânica; gatilho de toque (abrir a caixa); reativação automática; aura de 1,5 m de gelo (dano: 3d6 por frio, contusão); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 16); *preço de mercado:* 3.000 PO.

Corrente Imobilizadora: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação automática; armadilhas múltiplas (imobilização e ataque corporal); Ataque de toque +15 (imobilização); ataque corporal: corrente com cravos +15 (dano: 2d4+2); Procurar (CD 15); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado:* 3.800 PO.

Fosso com Estacas: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação automática; Reflexos (CD 20) para evitar; 6 m de profundidade (dano 2d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+2 por estaca); Procurar (CD 18); Operar Mecanismo (CD 15); *preço de mercado:* 1.600 PO.

Fosso: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 12 m de profundidade (dano: 4d6, queda); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20). *preço de mercado:* 2.000 PO.

Infligir Ferimentos Leves: ND 2; instrumento mágico; gatilho de toque; reativação automática; efeito da magia (*infligir ferimentos leves*, clérigo de 1º nível, Vontade [CD 11] para reduzir a metade, 1d8+1 energia negativa); Procurar (CD 26); Operar Mecanismo (CD 26). *Custo:* 500 PO, 40 XP.

Mãos Flamejantes: ND 2; instrumento mágico; gatilho de proximidade (alarme); reativação automática; efeito da magia (*mãos flamejantes*, mago de 1º nível, Reflexos [CD 11] para reduzir a metade, 1d4 fogo); Procurar (CD 26); Operar Mecanismo (CD 26). *Custo:* 500 PO, 40 XP.

Observação: Este dispositivo é composto de uma armadilha de ND 1 (imobilização) e outra de ND 1 (corrente com cravos). Se a imobilização obtiver sucesso, aplique +4 de bônus ao ataque da corrente, pois o alvo estará imobilizado.

Rede Grande: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação manual; Corpo a corpo: rede +5 (veja observação); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 25). *Observação:* Os personagens em um quadrado de 3 m são aprisionados pela rede (For 18) se fracassarem em um teste de resistência de Reflexos (CD 14). *preço de mercado:* 3.000 PO.

Telhas Soltas: ND 2; mecânica; gatilho de toque; reativação por reparo; Ataque corporal: telhas +12 (dano: 2d6); alvos múltiplos (todos em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 2.400 PO.

ND 3

Alçapão Camuflado: ND 3; mecânica; gatilho de proximidade; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 9 m de profundidade (dano 3d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 24); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado:* 4.800 PO.

Armadilha de Fogo: ND 3; magia; gatilho mágico; sem reativação; efeito da magia (armadilha de fogo, druida de 3º nível, Reflexos [CD 13] para reduzir a metade, 1d4+3 fogo); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 27). Custo: 85 PO para contratar um conjurador PdM.

Blocos de Pedra Soltos no Teto: ND 3; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; Ataque corporal: bloco de pedra +10 (dano: 4d6); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 5.400 PO.

Flecha Ácida de Melf: ND 3; instrumento mágico; gatilho de proximidade (alarme); reativação automática; Toque à distância +2; efeito da magia (*flecha ácida de Melf*, mago de 3º nível, 2d4 ácido/2 rodadas); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 27). Custo: 3.000 PO, 240 XP.

Flecha Envenenada: ND 3; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; supressor com fechadura (Abrir Fechaduras [CD 30]); Ataque à distância: flecha +12 (dano: 1d8 mais veneno); veneno (escorpião Grande, Fortitude [CD 14] anula, 1d4Con/1d4 Con); Procurar (CD 19); Operar Mecanismo (CD 15); *preço de mercado:* 2.900 PO.

Fosso com Estacas: ND 3; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 6 m de profundidade (dano 2d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+2 por estaca); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 3.600 PO.

Fosso: ND 3; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 18 m de profundidade (dano: 6d6, queda); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20). *preço de mercado:* 3.000 PO.

Maldição Menor estendida: ND 3; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*detectar o bem*); reativação automática; efeito da magia (*maldição menor* estendida, clérigo de 3º nível, Vontade [CD 13] anula); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 27). Custo: 3.500 PO, 280 XP.

Mãos Flamejantes: ND 3; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*mãos flamejantes*, mago de 5º nível, Reflexos [CD 11] para reduzir a metade, 5d4 fogo); Procurar (CD 26); Operar Mecanismo (CD 26). Custo 2.500 PO, 200 XP.

Pêndulo de Teto: ND 3; mecânica; gatilho periódico; reativação automática; Ataque corporal: machado grande +15 (dano: 1d12+8/x3); Procurar (CD 15); Operar Mecanismo (CD 27); *preço de mercado:* 4.100 PO.

Rajada de Agulhas: ND 3; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: agulha +20 (dano: 2d4); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 22); *preço de mercado:* 5.400 PO.

Toque do Carniçal: ND 3; instrumento mágico; gatilho de toque; reativação automática; efeito da magia (*toque do carniçal*, mago de 3º nível, Fortitude [CD 13] anula); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 27). Custo: 3.000 PO, 240 XP.

ND 4

Alçapão Camuflado: ND 4; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 12 m de profundidade (dano 4d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 17); *preço de mercado:* 6.800 PO.

Dardos Envenenados: ND 4; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: dardo +15 (1d4+1 mais veneno); alvos múltiplos (1 dardo em cada alvo numa área de 3 m^2); veneno (centopéia Pequena, Fortitude [CD 10] anula, 1d2 Des/1d2 Des); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 22); *preço de mercado:* 12.090 PO.

Desabamento de Colunas: ND 4; mecânica; gatilho de toque (vinculado); sem reativação; Ataque corporal: blocos de pedra +15 (dano: 6d6); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 24); *preço de mercado:* 8.800 PO.

Foice na Parede: ND 4; mecânica; gatilho local; reativação automática; Ataque corporal: foice +20 (dano: 2d4+8/x4); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado:* 17.200 PO.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Fosso Profundo com Estacas: ND 4; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 6 m de profundidade (dano 2d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+2 por estaca); Procurar (CD 18); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado:* 7.200 PO.

Fosso: ND 4; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 24 m de profundidade (dano: 8d6, queda); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20). *preço de mercado*: 4.000 PO.

Relâmpago: ND 4: instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*relâmpago*, mago de 5º nível, Reflexos [CD 14] para reduzir a metade, 5d6 elétrico); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). Custo: 7.500 PO, 600 XP.

Rogar Maldição: ND 4; instrumento mágico; gatilho de toque (*detectar o caos*); reativação automática; efeito da magia (*rogar maldição*, clérigo de 5º nível, Vontade [CD 14] anula); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). Custo 8.000 PO, 640 XP.

Sala Inundada: ND 4; mecânica; gatilho local; reativação automática; alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m2); inevitável; tempo de ataque (5 rodadas); água; Procurar (CD 17); Operar Mecanismo (CD 23); *preço de mercado:* 11.200 PO.

Selo da Serpente Sépia: ND 4; magia; gatilho mágico; sem reativação; efeito da magia (*selo da serpente sépia*, mago de 5º nível, Reflexos [CD 14] para evitar); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). Custo: 650 PO para contratar um conjurador PdM.

Símbolo de Proteção (explosão): ND 4; magia; gatilho mágico; sem reativação; efeito da magia (*símbolo de proteção* [explosão], clérigo de 5º nível, Reflexos [CD 14] para reduzir a metade, 2d8 ácido); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 1,5 m); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). Custo: 350 PO para contratar um conjurador PdM.

ND 5

Alçapão Camuflado: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 15 m de profundidade (dano 5d6, queda); alvos múltiplos (todos os alvos em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 17); *preço de mercado:* 8.500 PO.

Armadilha de Fogo: ND 5; magia; gatilho mágico; sem reativação; efeito da magia (*armadilha de fogo*, mago de 7º nível, Reflexos [CD 16] para reduzir a metade, 1d4+7 por fogo); Procurar (CD 29); Operar Mecanismo (CD 29). Custo: 305 PO para contratar um conjurador PdM.

Assassino Fantasmagórico: ND 5; instrumento mágico; gatilho de proximidade (alarme em toda a sala); reativação automática; efeito da magia (assassino fantasmagórico, mago de 7º nível, Vontade [CD 16] desacredita e Fortitude [CD 16] parcial); Procurar (CD 29); Operar Mecanismo (CD 29); *preço de mercado:* 14.000 PO, 1.120 XP.

Bloco de Pedra Solto no Teto: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque corporal: bloco de pedra +15 (dano: 6d6); alvos múltiplos (todos os alvos em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado:* 15.000 PO.

Bola de Fogo: ND 5; instrumento mágico; gatilho de toque; reativação automática; efeito da magia (*bola de fogo*, mago de 8º nível, Reflexos [CD 14] para reduzir a metade, 8d6 por fogo); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). Custo: 12.000 PO, 960 XP.

Estacas Envenenadas nas Paredes: ND 5; mecânica; gatilho local, reativação manual; Ataque corporal +16 (dano: 1d8+4 mais veneno); alvos múltiplos (dois alvos em dois espaços adjacentes de 1,5 m); veneno (aranha Média, [CD 14] anula, 1d4 For/1d6 For); Procurar (CD 17); Operar Mecanismo (CD 21); *preço de mercado:* 12.650 PO.

Estátua Executora Móvel: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação automática; supressor com interruptor oculto (Procurar [CD 25]); Ataque corporal: machado grande +16 (dano: 1d12+8/x3); alvos múltiplos (ataques com os dois braços); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado:* 22.500 PO.

Fosso com Estacas: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 25) para evitar; 12 m de profundidade (4d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+4 por estaca); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 13.500 PO.

Fosso Profundo com Estacas: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 24 m de profundidade (8d6, queda); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+5 por estaca); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 5.000 PO.

Fosso: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 30 m de profundidade (dano: 10d6, queda); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20). *preço de mercado*: 5.000 PO.

Maçaneta Coberta com Veneno de Contato: ND 5; mecânica; gatilho de toque (vinculado), reativação manual; veneno (nitarita, Fortitude [CD 13] anula, –/3d6 Con); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 19); *preço de mercado:* 9.650.

Pó de Ungol Vaporizado: ND 5; mecânica; gatilho local, reativação manual; gás; alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m2); inevitável; tempo de ataque (2 rodadas); veneno (pó de ungol, Fortitude [CD 15] anula, 1 Car/1d6 Car, +1 ponto de Carisma permanente); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 16); *preço de mercado:* 9.000 PO.

Rajada de Dardos: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: dardo +18 (dano: 1d4+1); alvos múltiplos (1d8 dardos contra cada alvo numa área de 3 m2); Procurar (CD 19); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado:* 18.000 PO.

Sala Inundada: ND 5; mecânica; gatilho de proximidade; reativação automática; sem jogada de ataque, inevitável; tempo de ataque (4 rodadas); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado:* 17.500 PO. A sala se enche de água em 4 rodadas (consulte afogamento. Página 304).

ND 6

Blocos com Estacas Soltos no Teto: ND 6; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; Ataque corporal: estacas +20 (dano: 6d6); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 3 m2); Procurar (CD 24); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 21.600 PO.

Coluna de Chamas: ND 6; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*detectar magia*); reativação automática; efeito da magia (*colunas de chamas*, clérigo de 9º nível, Reflexos [CD 17] para reduzir a metade, 9d6 por fogo); Procurar (CD 30); Operar Mecanismo (CD 30). Custo: 22.750 PO, 1.820 XP.

Flecha da Wyvern: ND 6; mecânica; gatilho de proximidade; reativação manual; Ataque à distância: flecha +14 (dano: 1d8 mais veneno); veneno (wyvern, Fortitude [CD 17] anula, 2d6 Con/2d6 Con); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 16); *preço de mercado:* 17.400 PO.

Fosso Profundo com Estacas: ND 6; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 30 m de profundidade (10d6, queda); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+5 por estaca); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 6.000 PO.

Fosso Profundo e Largo: ND 6; mecânica; gatilho local, reativação manual; Reflexos (CD 25) para evitar, 12 m de profundidade (dano 4d6, queda); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 3 m2); Procurar (CD 26); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado:* 28.200 PO.

Lâminas Giratórias Envenenadas: ND 6; mecânica; gatilho periódico, reativação automática; supressor com fechadura oculta (Procurar [CD 25], Abrir Fechaduras [CD 30]); Ataque corporal: adagas +10 (dano: 1d4+4;19–20/x2 mais veneno); veneno (verme púrpura, Fortitude [CD 24] anula, 1d6 For/2d6 For); alvos múltiplos (três alvos em espaços pré-determinados de 1,5 metro); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 30.200 PO.

Parede Instável (Desabamento): ND 6; mecânica; gatilho de proximidade; sem reativação; Ataque corporal: blocos de pedra +20 (dano 8d6); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 3 m^2); Procurar (CD 14); Operar Mecanismo (CD 16); *preço de mercado:* 15.000 PO.

Rajada de Lanças: ND 6; mecânica; gatilho de proximidade; reativação por reparo; Ataque à distância: lança +21 (dano: 1d8); alvos múltiplos (1d6 lanças contra cada alvo numa área de 3 m^2); Procurar (CD 26); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 31.200 PO.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Relâmpago: ND 6; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*relâmpago*, mago de 10º nível, Reflexos [CD 14] para reduzir a metade, 10d6 elétrico); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). Custo: 15.000 PO, 1.200 XP.

Sala Esmagadora: ND 6; mecânica; gatilho periódico, reativação automática; supressor com interruptor oculto; (Procurar [CD 25]); as paredes se deslocam (dano: 12d6, esmagamento); alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m^2); inevitável; tempo de ataque (4 rodadas); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 22); *preço de mercado:* 25.200 PO.

Símbolo de Proteção (explosão): ND 6; magia; gatilho mágico; sem reativação; efeito da magia (*símbolo de proteção* [explosão], clérigo de 16º nível, Reflexos [CD 14] para reduzir a metade, 8d8 sônico); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 1,5 m); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). Custo: 680 PO para contratar um PdM conjurador.

ND 7

Alçapão Bem Camuflado: ND 7; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; Reflexos (CD 25) para evitar; 21 m de profundidade (dano 7d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 18); *Preço de mercado:* 24.500 PO.

Barreira de Lâminas: ND 7; instrumento mágico; gatilho de proximidade (alarme); reativação automática; efeito da magia (barreira de lâminas, clérigo de 11º nível, Reflexos [CD 19] para evitar); Procurar (CD 31); Operar Mecanismo (CD 31). Custo: 33.000 PO, 2.640 XP.

Corrente de Relâmpagos: ND 7; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*corrente de relâmpagos*, mago de 11º nível, Reflexos [CD 19] para reduzir a metade; 11d6 elétrico no alvo mais próximo, mais 5d6 contra até 11 alvos secundários); Procurar (CD 31); Operar Mecanismo (CD 31). Custo: 33.000 PO, 2.640 XP.

Invocar Criaturas IV: ND 7; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); sem reativação; efeito da magia (*invocar criaturas* IV, mago de 11º nível), Procurar (CD 31); Operar Mecanismo (CD 31). Custo: 3.300 PO, 264 XP.

Névoa Ácida: ND 7; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*névoa ácida*, mago de 11º nível, 2d6 ácido/11 rodadas); Procurar (CD 31); Operar Mecanismo (CD 31). Custo: 33.000, 2.640 XP.

Rajada de Dardos Envenenados: ND 7; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: dardos +18 (dano: 1d4+1 mais veneno); veneno (óleo de sangue verde, Fortitude [CD 13] anula, 1 Con/1d2 Con); alvos múltiplos (1d8 dardos contra cada alvo numa área de 3 m^2); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado:* 33.000 PO.

Sala Inundada: ND 7; mecânica; gatilho local; reativação automática; alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m^2); inevitável; tempo de ataque (3 rodadas); água; Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado:* 21.000 PO.

Tentáculos Negros de Evard: ND 7; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); sem reativação; efeito da magia (*tentáculos negros de Evard*, mago de 7º nível, 1d4+7 tentáculos, ataque corporal +7 [dano: 1d6+4 mais imobilização]); alvos múltiplos (até seis tentáculos contra cada alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 29); Operar Mecanismo (CD 29). Custo: 1.400 PO, 112 XP.

Tranca Coberta com Bile de Dragão: ND 7; mecânica, gatilho de toque (vinculado); sem reativação; veneno (bile de dragão, Fortitude [CD 26] anula, 3d6 For/-); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 16); *preço de mercado:* 11.300 PO.

Vapor de Othur Queimado: ND 7; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; gás; alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m^2), inevitável; tempo de ataque (3 rodadas); veneno (vapor queimado de othur, Fortitude [CD 18] anula, 1 Con permanente/3d6 Con); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 21); *preço de mercado:* 17.500 PO.

ND 8

Alçapão Bem Camuflado: ND 8; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; Reflexos (CD 20) para evitar; 30 m de profundidade (10d6, queda); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado:* 16.000 PO.

Bruma da Insanidade Vaporizada: ND 8; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; gás; inevitável; tempo de ataque (1 rodada); veneno (bruma da insanidade, Fortitude [CD 15] anula, 1d4 Sab/2d6 Sab); alvos múltiplos; (todos os alvos numa sala de 3 m^2); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 23.900 PO.

Destruição: ND 8; instrumento mágico; gatilho de toque (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*destruição*, clérigo de 13º nível, Fortitude [CD 20] parcial); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). Custo: 45.500 PO, 3.640 XP.

Flecha Ácida de Melf: ND 8; instrumento mágico; gatilho visual (*visão da verdade*); reativação automática; Toque à distância +9; efeito da magia (*flecha ácida de Melf*, mago de 18º nível, 2d4 dano ácido/7 rodadas); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 27). Custo: 83.500 PO, 4.680 XP.

Foice Envenenada na Parede: ND 8; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; Ataque corporal: foice +16 (dano: 2d4+8/x4 mais veneno); veneno (lâmina da morte, Fortitude [CD 20] anula, 1d6 Con/2d6 Con); Procurar (CD 24); Operar Mecanismo (CD 19); *preço de mercado:* 31.400 PO.

Inverter a Gravidade: ND 8; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*inverter a gravidade*, mago de 13º nível, Reflexos [CD 20] para evitar o dano — 6d6, queda, ao atingir o teto de uma sala com 18 m de altura, depois 6d6, queda, quando a duração da magia terminar); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). Custo: 45.550 PO, 3.640 XP.

Observação: Este dispositivo é composto de duas armadilhas *flecha ácida de Melf*, com ND 6, que disparam simultaneamente usando o mesmo gatilho e reativação.

Palavra de Poder, Atordoar: ND 8; instrumento mágico; gatilho de toque; sem reativação; efeito da magia (*palavra de poder*, atordoar, mago de 13º nível); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). Custo: 4.550 PO, 364 XP.

Palavra do Caos: ND 8; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*detectar a ordem*); reativação automática; efeito da magia (*palavra do caos*, clérigo de 13º nível); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). Custo: 46.000 PO, 3.680 XP.

Rajada Prismática: ND 8; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*rajada prismática*, mago de 13º nível, Reflexos, Fortitude ou Vontade [CD 20] conforme o efeito); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). Custo: 45.550 PO, 3.640 XP.

Terremoto: ND 8; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*terremoto*, clérigo de 13º nível, Fortitude [CD 15 ou 20, conforme o terreno] 20 m de raio); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). Custo: 45.500 PO, 3640 XP.

ND 9

Desabamento do Teto: ND 9; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; a sala desmorona (dano: 12d6, esmagamento); ataques múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m^2); inevitável; tempo de ataque (1 rodada); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 16); *preço de mercado:* 12.600 PO.

Fosso Profundo e Largo com Estacas Envenenadas: ND 9; mecânica; gatilho local, reativação manual; supressor com fechadura oculta (Procurar [CD 25], Abrir Fechaduras [CD 30]); Reflexos (CD 20) para evitar; 21 m de profundidade (dano 7d6, queda); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 3 m2); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+5 mais veneno por estaca); veneno (vespa gigante, Fortitude [CD 18] anula, 1d6 Des/1d6 Des) Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); *Preço de mercado:* 11.910 PO.

Fosso Profundo e Largo: ND 9; mecânica; gatilho local, reativação manual; Reflexos (CD 25) para evitar; 30 m de profundidade (dano 10d6, queda); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 3 m2); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado:* 40.500 PO.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Gancho de Gaveta Coberto com Veneno de Contato: ND 9; mecânica; gatilho de toque (vinculado); reativação manual; veneno (extrato de lótus negra, [CD 20] anula, 3d6 Con/3d6 Con); Procurar (CD 18), Operar Mecanismo (CD 26); *preço de mercado:* 21.600 PO.

Nuvem Incendiária: ND 9; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*nuvem incendiária*, mago de 15º nível, Reflexos [CD 22] para reduzir a metade, 4d6 fogo/15 rodadas); Procurar (CD 33); Operar Mecanismo (CD 33); Custo: 60.000 PO, 4.800 XP.

ND 10

Cubo de Força e Invocar Criaturas VII: ND 10; instrumento mágico; gatilho de proximidade (alarme); reativação automática; armadilhas múltiplas (cubo da força e invocar criaturas VII que invoca um hamatula); efeito da magia (cubo de força, mago de 13º nível), efeito da magia (invocar criaturas VII, mago de 13º nível, hamatula); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). Custo: 241.000 PO, 7.280 XP.

Drenar Energia: ND 10; instrumento mágico; gatilho visual (*visão da verdade*), reativação automática; Toque à distância +8; efeito da magia (*drenar energia*, mago de 17º nível, Fortitude [CD 23] anula, 2d4 níveis negativos durante 24 horas); Procurar (CD 34); Operar Mecanismo (CD 34). Custo: 124.000 PO, 7.920 XP.

Fosso com Estacas Envenenadas: ND 10; mecânica; gatilho local; reativação manual; supressor com fechadura oculta (Procurar [CD 25], Abrir Fechaduras [CD 30]); Reflexos (CD 20) para evitar; 15 m de profundidade (dano 5d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+5 mais veneno por estaca); veneno (verme púrpura, Fortitude [CD 24] anula, 1d6 For/1d6 For) Procurar (CD 16); Operar Mecanismo (CD 25); *Preço de mercado:* 19.700 PO.

Grito da Banshee: ND 10; instrumento mágico; gatilho de proximidade (alarme), reativação automática; efeito da magia (grito da banshee, mago de 17º nível, Fortitude [CD 23] anula); alvos múltiplos (até 17 criaturas); Procurar (CD 34); Operar Mecanismo (CD 34). Custo: 76.500 PO, 6.120 XP.

Observação: Este dispositivo é composto de uma armadilha de ND 8 (cubo da força) e outra de ND 8, que invoca um hamatula para a mesma área. Caso ambas sejam disparadas, a criatura surge dentro do cubo de força. Os dois efeitos são independentes.

Parede Esmagadora: ND 10; mecânica; gatilho local; reativação automática; a parede se desloca (dano: 18d6, esmagamento); inevitável; Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado:* 25.000 PO.

Sala Esmagadora: ND 10; mecânica; gatilho local; reativação automática; as paredes se deslocam (dano: 16d6, esmagamento); alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m2); inevitável; tempo de ataque (2 rodadas); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado:* 29.000 PO.

COMO CRIAR ARMADILHAS

Há muito tempo as armadilhas fazem parte do arsenal do Mestre. No entanto, a utilização adequada da perícia Ofícios (armadilheiro) oferece aos PJs a chance de empregá-las na melhoria das defesas de seus esconderijos e fortalezas. Caso um personagem queira fabricar armadilhas ou desenvolver um dispositivo único (e o Mestre concorde com a idéia), acompanhe o processo a seguir com o jogador.

Os Mestres também podem usar essas regras para definir as estatísticas das armadilhas que eles criaram e pretendem disparar sobre aventureiros imprudentes.

Armadilhas Mecânicas: Criar uma armadilha mecânica é mais simples para o Mestre que para um personagem do jogador, pois o Mestre não precisa se importar com detalhes como testes de Ofício (armadilheiro) e se o PdM tem a quantidade necessária de recursos a disposição. Basta selecionar os elementos desejados para a armadilha, adicionar os ajustes ao Nível de Desafio pertinentes (consulte a Tabela 3–13) e determinar o ND final da armadilha.

Armadilhas Mecânicas Criadas por PJs: Se um personagem quiser criar e construir uma armadilha mecânica (e o Mestre concordar com a idéia), a primeira etapa envolve a definição do conceito do dispositivo. Determine as características apropriadas, adicionando os ajustes para cada elemento ao custo da armadilha, e informe ao jogador o preço final do mecanismo. Posteriormente, o personagem seria capaz de remover ou alterar alguns elementos para elevar ou baixar o custo do dispositivo. Quando os elementos da armadilha estiverem definidos, o Mestre determinará o ND da armadilha e, a partir deste valor, poderá obter a CD para os testes de Ofícios (armadilheiro) que o personagem deverá realizar para construir a armadilha.

Armadilhas Mágicas: De forma semelhante às armadilhas mecânicas, o Mestre precisa apenas definir os elementos que deseja para a armadilha e então determinar o ND resultante do mecanismo (consulte a Tabela 3–14).

Armadilhas Mágicas Criadas por PJs: Para que um personagem seja capaz de desenvolver e construir uma armadilha mágica, ele precisará do talento Criar Item Maravilhoso. Além disso, deve ser capaz de con-

TABELA 3–13: MODIFICADORES DE ND PARA ARMADILHAS MECÂNICAS

Característica	Modificador ND
CD de Procurar	
15 ou menos	–1
25–29	+1
30 ou mais	+2
CD de Operar Mecanismo	
15 ou menos	–1
25–29	+1
30 ou mais	+2
CD do Teste de Reflexos	
(fosso ou armadilha que permita um teste de resistência)	
15 ou menos	–1
16–24	—
25–29	+1
30 ou mais	+2
Bônus de Ataque (armadilha de ataque corpo a corpo ou à distância)	
+0 ou menor	–2
+1 a +5	–1
+6 a +14	—
+15 a +19	+1
+20 a +24	+2
Dano/Efeito	
Dano Padrão	+1 a cada 7 pontos de dano médio*
Características Variadas	
Dispositivo Alquímico	Nível de magia imitada
Líquido	+5
Alvos Múltiplos	+1 (ou 0 caso seja Inevitável)
Tempo de ataque (1 rodada)	+3
Tempo de ataque (2 rodadas)	+2
Tempo de ataque (3 rodadas)	+1
Tempo de ataque (4+ rodadas)	–1
Veneno	ND do veneno (veja abaixo)
Veneno de víbora negra +1	Veneno de escorpião grande +3
Extrato de lótus negra +8	Pomada de malyss +3
Erva impigem +1	Veneno de aranha média +2
Basalto azul +1	Nitarita +4
Vapores de othur queimado +6	Veneno de verme púrpura +4
Extrato do cérebro de verme da carniça +1	Resíduo de folha de sassone +3
Lâmina da morte +5	Essência de sombra +3
Bile de dragão +6	Veneno de centopéia pequena +1
Veneno de vespa gigante +3	Raiz de terinav +5
Óleo de sangue verde +1	Pó de ungol +3
Névoa da insanidade +4	Veneno de wyvern +5
Estacas de fosso	+1
Ataque de toque	+1

* Arredonde para o múltiplo de 7 mais próximo (para cima, caso a média fique exatamente entre dois múltiplos). Por exemplo, uma armadilha que cause 2d8 pontos de dano (média 9 — 4 e 5) seria arredonda para baixo até 7, enquanto uma que cause 3d6 pontos de dano (média 10 — 3, 4 e 3) seria arredonda para cima até 14.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

jurar a magia ou magias exigidas pela armadilha — ou contratar um PdM para conjurar as magias em seu lugar (veja PdMs Conjuradores, na página 106). Quando os elementos e magias da armadilha estiverem definidos, o Mestre determinará o custo das matérias-primas do dispositivo e seu ND.

Nível de Desafio de uma Armadilha

Para calcular o Nível de Desafio de uma armadilha, adicione todos os modificadores de ND (consulte a Tabela 3–13 para armadilhas mecânicas e a Tabela 3–14 para armadilhas mágicas) ao ND base daquele tipo de armadilha.

Armadilha Mecânica: O ND base para uma armadilha mecânica é 0. Caso o ND final seja 0 ou menor, adicione características até obter um Nível de Desafio 1 ou mais elevado.

Armadilha Mágica: Para uma armadilha mágica ou de instrumento mágico, o ND base é 1. Qualquer magia de nível mais elevado modificará o ND (veja a Tabela 3–14).

Dano Padrão: Caso a armadilha inflija dano, calcule o valor médio para um ataque bem-sucedido e arredonde o resultado para o múltiplo de 7 mais próximo. Utilize este valor para ajustar o Nível de Desafio da armadilha, conforme indicado na Tabela 3–13 ou na Tabela 3–14. O dano de venenos e estacas não é considerado neste cálculo, embora o dano adicional de ataques múltiplos e de arcos reforçados seja. Por exemplo, se uma armadilha dispara 1d4 dardos contra cada alvo, o dano médio equivale a quantidade de dardos x o dano médio dos disparos, arredondado para o múltiplo de 7 mais próximo — ou seja, 2,5 dardos x 2,5 pontos de dano = 6,25 pontos, arredondando para 7 pontos de dano.

Para as armadilhas mágicas, apenas um modificador é aplicado ao ND — seja o nível da magia mais poderosa utilizada no dispositivo ou o cálculo do dano padrão, o que for maior.

Armadilhas Múltiplas: Caso a armadilha inclua dois ou mais dispositivos interligados, capazes de afetar aproximadamente a mesma área, determine o ND de cada um separadamente.

Armadilhas Múltiplas Dependentes: Quando um mecanismo depende da ativação de outros (ou seja, é possível evitar completamente a segunda armadilha se superar a primeira), considere-os como armadilhas diferentes.

Armadilhas Múltiplas Independentes: Quando dois ou mais dispositivos atuam de maneira isolada (ou seja, nenhum depende do acionamento dos demais), utilize seus Níveis de Desafio combinados para determinar o Nível de Encontro (NE), como se fossem criaturas. Consulte a Tabela 3–1. O Nível de Encontro resultante será o ND das armadilhas interligadas.

Tabela 3–14: Modificadores de ND para Armadilhas Mágicas

Característica	Modificador de ND
Nível mais alto de magia	+ Nível de magia OU +1 a cada 7 pontos de dano médio por rodada*

* Veja a observação da Tabela 3–13.

Custo de Armadilhas Mecânicas

O custo base de uma armadilha mecânica é 1.000 PO. Aplique todos os modificadores para as características selecionadas indicados na Tabela 3–15 e calcule o novo custo base.

O preço de mercado equivale ao custo base atualizado x Nível de Desafio + custos extras. O preço de mercado mínimo de uma armadilha mecânica equivale a 100 PO a cada +1 no ND.

Depois de multiplicar o custo base atualizado pelo Nível de Desafio, adicione o valor de quaisquer venenos ou mecanismos alquímicos incorporados à armadilha. Caso o dispositivo utilize estas características e tenha reativação automática, multiplique o custo do veneno ou do mecanismo alquímico por 20 para assegurar um suprimento adequado.

Armadilhas Múltiplas: Caso a armadilha incorpore dois dispositivos interligados, determine o preço de mercado de cada um de forma distinta e então some os resultados. Essa regra se aplica tanto a armadilhas dependentes quanto independentes (veja acima).

Armadilhas de Instrumentos Mágicos

Fabricar uma armadilha de instrumento mágico envolve o gasto de XP, além dos custos em peças de ouro e a existência de um conjurador com as magias adequadas. A Tabela 3–16 resume as informações dos custos para as armadilhas de instrumentos mágicos. Se a armadilha utilizar mais de uma magia (por exemplo, um gatilho de som ou visual além do

Tabela 3–15: Modificadores de Custo para Armadilhas Mecânicas

Característica	Modificador de Custo
Tipo de Gatilho	
Local	—
Proximidade	+1.000 PO
Toque	—
Toque (vinculado)	–100 PO
Periódico	+1.000 PO
Tipo de Reativação	
Sem reativação	–500 PO
Reparo	–200 PO
Manual	—
Automático	+500 PO (ou 0 para gatilhos periódicos)
Tipo de Supressor	
Fechadura	+100 PO (Abrir Fechadura CD 30)
Interruptor oculto	+200 PO (Procurar CD 25)
Fechadura oculta	+300 PO (Abrir Fechadura CD 30, Procurar CD 25)
CD de Procurar	
19 ou menos	–100 PO x (20 — CD)
20	—
21 ou mais	+200 PO x (CD — 20)
CD de Operar Mecanismo	
19 ou menos	–100 PO x (20 — CD)
20	—
21 ou mais	+200 PO x (CD — 20)
CD do Teste de Reflexos (fosso ou armadilha que permita um teste de resistência)	
19 ou menos	–100 PO x (20 — CD)
20	—
21 ou mais	+200 PO x (CD — 20)
Bônus de Ataque (armadilha de ataque corpo a corpo ou à distância)	
+9 ou menos	–100 PO x (10 — bônus)
+10	—
+11 ou mais	+200 PO x (bônus — 10)
Dano Elevado	
Reforçado (armadilha de ataque à distância)	+100 PO x bônus (max +4)
Reforçado (armadilha de ataque corporal)	+100 PO x bônus (max +8)
Características Variadas	
Inevitável	+1.000 PO
Veneno	Custo do veneno* (veja a Tabela 8–3)
Item alquímico	Custo do item* (veja a Tabela 7–8 do *Livro do Jogador*)

* Multiplique o custo por 20 caso a armadilha tenha reativação automática.

Tabela 3–16: Modificadores de Custo para Armadilhas de Instrumentos Mágicos

Característica	Modificador de Custo
Magia *alarme* usada como gatilho	—
Armadilha de Uso Único	
Cada magia utilizada na armadilha	+50 PO x nível de conjurador x nível da magia, +4 XP x nível de conjurador x nível da magia
Componentes materiais	+ Custo de todos os componentes materiais
Componentes de XP	+ Total de XP x 5 PO
Armadilha de Reativação Automática	
Cada magia usada na armadilha	+500 PO x nível de conjurador x nível da magia, +40 XP x nível de conjurador x nível da magia
Componentes materiais	+ Custo de todos os componentes materiais x 100 PO
Componentes de XP	+ Total de XP x 500 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

efeito principal da armadilha), o construtor deve arcar com o custo de todas (exceto *alarme*, que é gratuita, a menos que seja conjurada por um PdM; veja a seguir).

Os custos inclusos na Tabela 3–16 assumem que o próprio construtor está conjurando as magias necessárias (ou talvez outro PJ esteja fornecendo as magias gratuitamente). Caso seja necessário contratar um PdM conjurador, consulte a Tabela 7–8: Bens e Serviços no *Livro do Jogador* para obter os preços exatos das magias.

A construção de uma armadilha de instrumento mágico exige 1 dia a cada 500 PO de seu custo

Custo de Armadilha Mágica

Uma armadilha mágica terá um custo apenas se o construtor for obrigado a contratar um conjurador PdM. Consulte a Tabela 7–8: Bens e Serviços do *Livro do Jogador* para obter estes custos.

CD de Ofícios para Armadilhas Mecânicas

Depois que o Nível de Desafio de uma armadilha estiver definido, determine a CD para os testes de Ofícios (armadilheiro) que serão realizados pelo personagem, conforme a tabela e os modificadores a seguir.

ND da Armadilha	CD Base de Ofícios (Armadilheiro)
1–3	20
4–6	25
7–10	30

Componentes Adicionais	Modificador da CD de Ofícios (Armadilheiro)
Gatilho de proximidade	+5
Reativação automática	+5

Fazendo os Testes: Para determinar o progresso semanal de um personagem ao construir uma armadilha, ele deve realizar um teste de Ofícios (armadilheiro). Os detalhes e as circunstâncias para essas jogadas são descritos na página 80 do *Livro do Jogador*.

ECOLOGIA DE UMA MASMORRA

Uma masmorra habitada deve ser um ambiente auto-suficiente. As criaturas que vivem nela precisam comer, beber, respirar e dormir, assim como as criaturas da floresta ou das planícies, sem esquecer que os predadores terão de caçar.

Os habitantes de uma masmorra devem ser capazes de se locomover. As portas trancadas ou mesmo as portas que precisam ser abertas com as mãos impediriam determinadas criaturas de conseguir comida e água.

O Mestre precisa considerar esses fatores ao criar uma masmorra caso deseje que ela seja verossímil para seus jogadores. Se o ambiente não tiver consistência, os PJs não poderão tomar decisões racionais. Por exemplo, se encontrarem um estanque de água limpa, os personagens devem ser capazes de supor que diversas criaturas que moram nesse local aparecem freqüentemente. Dessa forma, os PJs poderiam armar uma emboscada para uma criatura em particular. Pequenos defeitos que afetam a masmorra, como todas as portas estarem trancadas quando diversas criaturas a utilizam como covil, destruiriam qualquer chance de verossimilhança.

ANIMAIS

Nem tudo que vive numa masmorra é um monstro. Outras criaturas também habitam esses labirintos escuros.

Rastejantes Nojentos: Insetos, aranhas, larvas e vermes de todos os tipos vivem nos nichos escuros das masmorras. Eles não representam uma ameaça real, mas servem de comida para os predadores e carniceiros — que por sua vez representam uma ameaça aos aventureiros.

Ratos: Os ratos são uma parte importante da ecologia de qualquer masmorra. Esses roedores onipresentes servem como base alimentar para a maioria dos predadores e carniceiros das masmorras. Em grandes bandos, podem se tornar uma ameaça.

Morcegos: Assim como os ratos, os morcegos são encontrados em qualquer masmorra com acesso à superfície. Embora não sejam realmente perigosos, um enxame de morcegos obscureceria a visão e dificultaria as ações dos exploradores — especialmente dos conjuradores.

Outros Animais: Por mais estranho que pareça, os outros animais variam desde criaturas pequenas — como texugos e arminhos — até grandes onívoros como ursos e gorilas, capazes de viver em tempo integral (ou quase) no subterrâneo das masmorras e cavernas. Os predadores como os tigres, lobos e cobras perseguem suas presas masmorra adentro e passam a formar parte da sua ecologia. Os exploradores das masmorras profundas contam histórias de cavernas subterrâneas colossais onde havia bandos de pássaros voando. E, obviamente, rios, lagos e até mares subterrâneos, com todo tipo de peixes, mamíferos e répteis aquáticos também existem.

Através das gerações, os animais das masmorras desenvolveram a visão no escuro para sobreviver. Eles se adaptaram ao seu ambiente e agora prosperam nos confins das cavernas e passagens escuras. Eles se alimentam de bolores, fungos ou uns dos outros. Devido à carência de luz solar, muitas espécies se tornaram inteiramente brancas, enquanto outras desenvolveram uma coloração negra para se ocultar melhor.

Limos, Bolores e Fungos

Nos nichos úmidos e escuros de uma masmorra, os bolores e fungos proliferam. Enquanto algumas plantas e fungos são considerados criaturas (veja o *Livro dos Monstros*), outros fungos, limos e bolores são apenas formas de vida normais e inócuas, e certas espécies podem representar algum perigo. Para os propósitos de magias e efeitos similares, todo bolor, limo ou fungo é considerado uma planta. Assim como as armadilhas, os limos e os bolores perigosos têm ND e os personagens adquirem XP por superá-los.

Uma camada orgânica e brilhante acaba revestindo quase tudo que permanece muito tempo sob a escuridão úmida; o limo verde, embora seja repulsivo, não é perigoso.

Os bolores e fungos florescem em lugares escuros, frios e úmidos. Embora muitos sejam inofensivos como o lodo normal de uma masmorra, alguns são perigosos. Os cogumelos, as leveduras, o míldio e outros tipos de colônias de fungos achatados, fibrosos ou bulbóides espalham-se pela maioria dos subterrâneos. Quase todos são inofensivos e algumas espécies são até mesmo comestíveis (embora a maioria seja desagradável ou tenha um gosto estranho).

Limo Verde (ND 4): Essa variedade perigosa do lodo comum devora carne e materiais orgânicos e é capaz de dissolver até mesmo o metal por meio do contato. Verde, brilhante, úmido e pegajoso, ele adere às paredes, pisos e aos tetos em manchas, reproduzindo-se à medida que consome matéria orgânica. Ele despencará de paredes e tetos caso perceba movimento (e comida).

Uma única mancha de limo verde (1,5 m) causa 1d6 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada, enquanto dissolve a carne da vítima. Durante a primeira rodada de contato, é possível raspar o limo do alvo (provavelmente destruindo a ferramenta de raspagem); depois disso, será necessário congelá-lo, queimá-lo ou arrancá-lo (também causando dano à vítima). O calor ou frio extremo, a luz do sol ou a magia *remover doenças* destruirão uma mancha de limo verde. Contra madeira ou metal, o limo verde causa 2d6 pontos de dano a cada rodada, ignorando a dureza do metal, mas não da madeira. Ele não afeta as rochas.

Os anões consideram o limo verde como um dos piores perigos das minas e construções subterrâneas. Eles têm o seu próprio meio de incinerar as áreas infectadas, métodos definitivos segundo a raça. "Se você não fizer direito, a coisa voltará", alegam.

Bolor Mostarda (ND 6): Caso seja perturbado, um quadrado de 1,5 m desse bolor lançará uma nuvem de esporos venenosos. Qualquer criatura num raio de 3 metros precisa realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofrerá 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. Após um minuto, será necessário outro teste de resistência de Fortitude (CD 15) — mesmo para as criaturas que obtiveram sucesso no primeiro teste — para evitar mais 2d6 pontos de dano temporário de Constituição. O fogo destruirá o fungo e a luz do sol a deixará inerte.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Limo Marrom (ND 2): O limo marrom se alimenta de calor, retirando-o de qualquer coisa do ambiente. Normalmente, ele se agrupa em colônias de 60 a 1,5 cm de diâmetro; a temperatura do local sempre será mais baixa num raio de 9 m do bolor. As criaturas vivas num raio de 1,5 m sofrem 3d6 pontos de dano por contusão de frio. Qualquer fonte de fogo num raio de 1,5 m duplicará o tamanho da planta de imediato. O dano de frio, como um cone glacial, a destruirá instantaneamente.

Fungo Fluorescente (Sem ND): Esse estranho fungo subterrâneo cresce em montes similares a arbustos atrofiados. Ele emite um leve brilho violeta, que ilumina as cavernas e as passagens subterrâneas. Os drows o cultivam como fonte de iluminação e alimento.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Enquanto os aventureiros estão explorando a masmorra, a luz de suas lanternas atrai a atenção de arminhos atrozes; estes se aproximam na esperança de obter algo macio e suculento para comer. Em outra ocasião, um verme da carniça os encontra e os persegue, sem ser notado. Quando ouve ruídos que indicam um combate, ele surge de repente e tenta arrastar um personagem inconsciente. Numa terceira expedição, os heróis se encontram com outro grupo de aventureiros. Ambos podem trabalhar juntos, trocar informações vitais e itens valiosos. O encontro, no entanto, também pode se transformar numa terrível batalha. Os monstros errantes como esses adicionam imprevisibilidade e ação às aventuras.

Verificação de Encontros Aleatórios

Conforme os aventureiros exploram a masmorra, faça uma verificação de encontros aleatórios ocasionalmente. Essas jogadas servem para adicionar elementos imprevisíveis numa expedição, encorajar os personagens a manter-se em movimento e evitar que façam ruídos. A quantidade exata das verificações de encontros aleatórios fica a critério do Mestre. Geralmente, existem 10% de chances de um monstro errante aparecer em determinadas condições.

Verificação com Base no Tempo: A regra padrão sugere uma verificação por hora. É possível realizar jogadas adicionais em áreas densamente povoadas, até o máximo de uma verificação a cada 10 minutos. Se o Mestre não estiver marcando o tempo desde que os aventureiros entraram na masmorra (e não queira começar), deveria realizar a verificação somente quando os personagens gastarem muito tempo numa tarefa (como 'escolher 20' para encontrar uma porta secreta).

Excesso de Barulho: Derrubar uma porta ou iniciar um combate faz muito barulho. Derrubar uma porta e imediatamente entrar numa luta deve ser considerado apenas uma ocorrência de ruído e gera somente uma verificação. Discussões exaltadas, derrubar uma estátua, subir ou descer escadas em alta velocidade e carregar equipamentos também são ações suscetíveis a uma verificação de encontro aleatório.

Áreas de Muito Trânsito: Cabe ao Mestre decidir o que constitui uma área de muito trânsito. É possível realizar uma verificação sempre que um personagem entrar num novo corredor, pois eles são caminhos de locomoção confortáveis e, portanto, possuem muito movimento. Em outras áreas, como os estanques de águas limpas, também haverá um trânsito maior.

Áreas Exploradas: Se os PJs já desocuparam uma parte da masmorra, o Mestre poderá realizar uma verificação de monstros errantes enquanto os aventureiros viajam de uma zona desocupada para outra, ainda inexplorada. Afinal, as criaturas tendem a ocupar as áreas vazias, reclamando os territórios abandonados como seus.

Quando os PJs Saem da Masmorra: O Mestre tem todo o direito de realizar uma verificação de encontro aleatório quando o grupo deixa a masmorra; mesmo assim, pode decidir não fazê-lo. Em geral, os personagens gastam algum tempo para retornar a superfície e costumam utilizar a mesma rota usada para entrar — portanto, existe uma chance razoável de encontrarem monstros errantes. Entretanto, caso os jogadores reconheçam a possibilidade de enfrentar um desafio adicional a caminho de casa, quase sempre tentarão interromper a exploração quando ainda tiverem condições de superá-lo, agindo de forma mais cautelosa do que gostariam (ou o Mestre gostaria).

Encontro com Monstros

Numa masmorra extensa e aleatória, o Mestre poderia simplesmente utilizar as tabelas de encontros aleatórios (págs. 79 a 81) para determinar quais monstros serão encontrados. Faça uma nova verificação caso o resultado seja uma criatura estática ou improvável. Numa masmorra menor ou especial, elabore suas próprias tabelas de encontros aleatórios.

As tabelas de encontros aleatórios elaboradas pelo Mestre podem considerar criaturas individuais, grupos de monstros ou seus tipos. Por exemplo, a inscrição "Escorpião monstruoso Grande" poderia se referir a um escorpião específico que habita aquela região ou masmorra, em vez de um escorpião aleatório dentre uma população enorme de escorpiões similares. Dessa forma, as criaturas eliminadas não serão encontradas novamente. As criaturas de uma tabela personalizada deveriam ter seus covis indicados no mapa, de modo a permitir aos aventureiros encontrarem esse local vazio caso a destruam enquanto perambulam. Pelo mesmo motivo, as criaturas enfrentadas em seu covil não estarão em outro local.

Além da possibilidade de determinar os habitantes específicos das salas de uma masmorra (em vez de selecioná-los aleatoriamente), o Mestre pode definir encontros aleatórios específicos. Talvez eles considerem os monstros que escaparam dos PJs (ou dos quais os PJs escaparam). De fato, é possível substituir o conceito de monstro errante por um evento aleatório. Os personagens podem ouvir à distância o som de um combate, tropeçar em pistas aleatórias sobre o passado da masmorra ou tornar-se alvo de estranhas auras mágicas em vez de encontrar um monstro errante.

Tesouro dos Monstros Errantes

Em geral, os monstros errantes terão menos tesouros que as criaturas semelhantes encontradas em seus covis. Quando um ou mais PdMs forem selecionados como "monstros errantes," seu equipamento será seu tesouro. As criaturas inteligentes dos encontros aleatórios têm 50% de chance de portar um tesouro do mesmo nível da masmorra. Os monstros sem inteligência não terão riqueza. O esconderijo de um arminho atroz talvez esteja entulhado de coisas valiosas das criaturas devoradas, mas ele não as carregará consigo.

Uma vez que os monstros errantes portam menos riquezas que suas contrapartes em covis, os personagens tentam reduzir a quantidade de encontros com este tipo de monstro.

Encontros Aleatórios

Chance de Monstro Errante = 10%

Realize uma verificação de encontro aleatório nas seguintes circunstâncias:

- A cada hora que os personagens gastarem na masmorra.
- Quando os personagens fizerem barulho.
- Em áreas de muito trânsito.

O Mestre pode adicionar ou ignorar a verificação nas seguintes circunstâncias:

- Em áreas exploradas da masmorra.
- Quando os personagens estiverem saindo da masmorra.

MASMORRAS ALEATÓRIAS

Essa seção descreve a mecânica para a geração de masmorras aleatórias, desde a porta de entrada até o grande ancião vermelho e seu impressionante tesouro enterrado no nível mais profundo e perigoso.

NÍVEL DA MASMORRA

Algumas masmorras são uma série de níveis ou pisos, um debaixo do outro: os níveis mais perigosos encontram-se numa profundidade maior; os mais seguros estarão próximos da superfície. Para esse tipo de masmorra, o piso mais próximo da superfície poderia ser o 1º nível (NE 1) e cada nível subseqüente pertenceria a um nível superior. O segundo piso inferior teria NE 2, o terceiro teria NE 3 e assim por diante.

O nível de uma masmorra (ou qualquer outra área de aventura) indica quão perigoso esse local pode ser. Em geral, um grupo de aventureiros deveria explorar áreas que tenham um nível equivalente ao nível

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

médio do grupo (embora os grupos grandes sejam capazes de lidar com áreas mais difíceis e os pequenos suportem apenas desafios menores).

MAPA E A LEGENDA

Depois de determinar o nível da masmorra, desenhe um mapa em papel quadriculado (ou papel comum). Determine o tipo geral das paredes e do piso — alvenaria, pedra escavada, caverna natural, etc. — conforme desenhar o mapa. Este deve apresentar as salas, os corredores e as portas. Caso planeje elaborar uma masmorra imensamente grande, quase interminável, não será necessário o mapa inteiro de imediato.

Também serão necessárias algumas folhas em separado para anotar a legenda, que terá a descrição do local.

Tabela 3–17: Tipos Aleatórios de Portas

1d%	Tipo (CD para derrubar)
01–08	Madeira, simples, destrancada
09	Madeira, simples, destrancada e com armadilha
10–23	Madeira, simples, emperrada (13)
24	Madeira, simples, emperrada (13) e com armadilha
25–29	Madeira, simples, trancada (15)
30	Madeira, simples, trancada (15) e com armadilha
31–35	Madeira, boa, destrancada
36	Madeira, boa, destrancada e com armadilha
37–44	Madeira, boa, emperrada (18)
45	Madeira, boa, emperrada (18) e com armadilha
46–49	Madeira, boa, trancada (18)
50	Madeira, boa, trancada (18) e com armadilha
51–55	Madeira, reforçada, destrancada
56	Madeira, reforçada, destrancada e com armadilha
57–64	Madeira, reforçada, emperrada (23)
65	Madeira, reforçada, emperrada (23) e com armadilha
66–69	Madeira, reforçada, trancada (25)
70	Madeira, reforçada, trancada (25) e com armadilha
71	Pedra, destrancada
72	Pedra, destrancada e com armadilha
73–75	Pedra, emperrada (28)
76	Pedra, emperrada (28) e com armadilha
77–79	Pedra, trancada (28)
80	Pedra, trancada (28) e com armadilha
81	Ferro, destrancada
82	Ferro, destrancada e com armadilha
83–85	Ferro, emperrada (28)
86	Ferro, emperrada (28) e com armadilha
87–89	Ferro, trancada (28)
90	Ferro, trancada (28) e com armadilha
91–93	A porta desliza para o lado em vez de abrir normalmente. Jogue novamente (ignorando as jogadas 91+). Adicione +1 à CD para derrubar.
94–96	A porta desliza para baixo em vez de abrir normalmente. Jogue novamente (ignorando as jogadas 91+). Adicione +1 à CD para derrubar.
97–99	A porta desliza para cima em vez de abrir normalmente. Jogue novamente (ignorando as jogadas 91+). Adicione +2 à CD para derrubar.
100	Porta reforçada magicamente. Jogue novamente o tipo (ignorando as jogadas 91+). A CD para derrubar será 30 para madeira e 40 para pedra ou ferro.

Com Armadilha: Jogue na Tabela 3–19: Armadilhas Aleatórias (ND 1–3) na Tabela 3–20: Armadilhas Aleatórias (ND 4–6) ou na Tabela 3–21: Armadilhas Aleatórias (ND 7–10) para determinar a natureza da armadilha, e então consulte as descrições das armadilhas a partir da página 67.

Em primeiro lugar, planeje as áreas especiais da masmorra. Elas podem ser salas com seus monstros e tesouros favoritos, armadilhas, salas estranhas com fontes mágicas ou estátuas encantadas, mistérios, enigmas ou qualquer coisa diferente que você deseje incluir. Depois de definir o conteúdo de uma sala, anote-o na legenda, escolha um número e anote esse mesmo número no mapa, para indicar onde essas características serão encontradas. Para determinar o tipo de porta (ou portas) que a sala terá, é possível consultar a Tabela 3–17: Tipos Aleatórios de Portas ou simplesmente escolher um tipo disponível na lista.

O passo seguinte será preencher o restante da masmorra: decidir o que existe em cada sala ou determinar seu conteúdo aleatoriamente, com base na Tabela 3–18: Conteúdo Aleatório das Salas. Os resultados obtidos o conduzirão a outras tabelas, neste e em outros capítulos.

É possível realizar essas jogadas aleatórias com antecedência e anotar os resultados na legenda, ou executá-las conforme a partida prossegue. Caso esteja disposto, você poderá começar com um mapa em branco e determinar as características das portas e o conteúdo das salas conforme os personagens exploram a área, uma sala de cada vez.

ENCONTROS ALEATÓRIOS DAS MASMORRAS

Essa seção apresenta a mecânica de geração de encontros aleatórios, especialmente em masmorras. Também é possível utilizar essas tabelas como listas para selecionar os encontros da sua masmorra.

As tabelas de encontros de masmorras oferecem uma grande variedade de possibilidades, mas ainda assim representam somente uma pequena parcela das criaturas (e combinações de criaturas) que tornariam um encontro apropriado para um determinado nível da masmorra. Utilizando as regras sobre Nível de Desafio e Nível de Encontro (página 48), o Mestre poderia criar seus próprios encontros para complementar ou substituir os exemplos das tabelas a seguir.

Como Usar as Tabelas

Para gerar um encontro aleatório, siga as seguintes etapas:

1. Determine o nível da masmorra (veja acima).
2. Verifique a Tabela de Encontros do nível apropriado (de 1º nível até 20º nível) para determinar quais as criaturas presentes no encontro. Em alguns casos, o resultado indicará uma tabela de nível superior ou inferior e será necessária uma nova jogada.
3. Caso seja aplicável, defina a quantidade de criaturas existente no encontro, jogando os dados indicados na tabela.
4. Consulte o *Livro dos Monstros* (ou o Capítulo 4 quando o encontro indicar um ou mais PdMs) para obter as estatísticas da criatura em questão. Utilize a referência "Tesouro" da descrição da criatura para determinar a quantidade de tesouro que ela fornece, se houver.

UM EXEMPLO DE MASMORRA

A seção a seguir apresenta algumas descrições de salas e encontros. Talvez essas descrições sejam muito mais (ou menos) detalhadas que as anotações que você pretende utilizar, mas elas fornecem um bom exemplo das informações necessárias para planejar e preparar uma aventura.

Tabela 3–18: Conteúdo Aleatório das Salas

1d%	Conteúdo da Sala
01–18	Apenas monstros
19–44	Monstros e características
45	Monstros e tesouros escondidos
46	Monstros e armadilha
47	Monstros, características e tesouros escondidos
48	Monstros, características e armadilha
49	Monstros, tesouros escondidos e armadilha
50	Monstros, características, tesouros escondidos e armadilha
1d%	**Conteúdo da Sala**
51–76	Apenas características
77	Características e tesouros escondidos
78	Características e armadilha
79	Características, tesouros escondidos e armadilha
80	Apenas tesouros escondidos
81	Tesouros escondidos e armadilha
82	*Apenas armadilha*
83–100	Nada

Características: Escolha 1d4 características na Tabela 3–12: Características e Mobília Secundária (01–40), 1d4 características na Tabela 3–11: Características e Mobília Principal (41–48) ou ambos (81–100).

Tesouro Escondido: Determine um tesouro aleatório conforme o nível da masmorra na Tabela 3–5: Tesouro. Em geral, o tesouro escondi-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

do exige um teste bem-sucedido de Procurar (CD 20 + nível da masmorra) para ser descoberto.

Monstro: Escolha na tabela de encontro (a seguir) para o nível apropriado da masmorra. As criaturas que estiverem em salas com armadilhas ou tesouros escondidos podem estar cientes destas características ou não.

Armadilha: Consulte a Tabela 3–19: Armadilhas Aleatórias (ND 1–3) na Tabela 3–20: Armadilhas Aleatórias (ND 4–6) ou na Tabela 3–21: Armadilhas Aleatórias (ND 7–10) ou determine uma armadilha adequada ao conteúdo da sala.

Encontros de 1º Nível

1d%	Encontro
01–03	1d3 centopéias monstruosas Médias (inseto)
04–08	1d4 ratos atrozes
09–10	1d4 vaga-lumes gigantes (inseto)
11–13	1d3 escorpiões monstruosos Pequenos (inseto)
14–16	1d3 aranhas monstruosas Pequenas (inseto)
17–20	1d3 combatentes anões
21–22	1d3 combatentes elfos
23–25	1 manto negro
26–28	1 krenshar
29–30	1 lêmure (diabo)
31–40	1d3+1 combatentes goblins
41–50	1d4+2 combatentes kobolds
51–56	1d4 esqueletos médios humanos (combatente)
57–62	1d3 zumbis humanos (plebeu)
53–71	1d4+1 víboras Miúdas (animal)
72–80	1d3 combatentes orcs
81–85	1d3 stirges
86–90	1 enxame de aranhas
91–100	Jogue na tabela de 2º nível

Encontros de 2º Nível

1d%	Encontro
01–10	Jogue na tabela de 1º nível
11–12	1 arconte luminar
13–19	1 combatente robgoblin e 1d4 combatentes goblins
20–23	1 bugbear
24–26	1 constritor
27–28	1 dretch (demônio)
29–30	1 quasit (demônio)
31–32	1 diabrete (diabo)
33–35	1 morcego atroz
36–38	1d4+1 ratos atrozes abissais
39–40	1d3+1 operário formian
41–43	1d3+1 combatentes halflings
44–50	2d4+1 combatentes kobolds
51–55	1 homem-rato (licantropo)
56–62	1d3+1 combatentes orcs
63–65	1 lagarto elétrico
66–68	1 esqueleto urso-coruja
69–70	1 enxame de morcegos
71–72	1 enxame de ratos
73–74	1 thoqqua
75–79	1 worg
80–83	1 cobra constritora (animal)
84–87	1d4+2 víboras Pequenas (animal)
88–90	1 centopéia monstruosa Enorme (inseto)
91–100	Jogue na tabela de 3º nível

Encontros de 3º Nível

1d%	Encontro
01–10	Jogue na tabela de 2º nível
11–13	1 allip
14–16	1 cocatriz
17–19	2d4+1 ratos atrozes
20–21	1 doppelganger
22–23	1 dragão de bronze filhote
24–27	1d3 elfos (drow)
28–29	1 salteador etéreo
30–31	1 saqueador etéreo
32–33	1 ettercap
34–35	1 fungo violeta (fungo)
36–38	1 lívido (carniçal)
39–43	1d3 gnolls
44–45	1 grick
46–48	1 cão infernal
49–50	1 uivante
51–52	1d3 krenshar
53–55	1d3 homens-lagartos
56–57	1 lobisomem (licantropo)
58–62	1 ogro
63–65	1 cubo gelatinoso (limo)
66–67	1 fungo fantasma
68–69	1 monstro da ferrugem
70–72	1 sombra
73–75	2d4 stirge
76–77	1 enxame de gafanhotos gigantes
78–80	1 inumano
81–82	1 yuan-ti puro-sangue
83–84	1d3 zumbis trogloditas
85–86	1d3 víboras Médias (animal)
87–88	1 louva-a-deus gigante
89–90	1d3 escorpiões monstruosos Médios (inseto)
91–100	Jogue na tabela de 4º nível

Encontros de 4º Nível

1d%	Encontro
01–10	Jogue na tabela de 3º nível
11–12	1 barghest
13–14	1d3 arcontes luminares
15–16	1 arconte guardião
17–20	1 verme da carniça
21–22	1d4+1 mantos negros
23–27	1 pantera deslocadora
28–30	1 dragão branco jovem
31–33	1d3+1 anões (duergar)
34–38	1 gárgula
39–40	1 janni (gênio)
41–44	1d3+1 carniçais
45–47	1d3+1 gnomos (svirfneblin)
48–50	1d3+1 grimlocks
51–52	1 harpia
53–54	1 hidra de 5 cabeças
55–56	1 homem-javali (licantropo)
57–59	1 mímico
60–62	1 minotauro
63–64	1 limo cinzento (limo)
65–67	1 otyugh
68–69	1 urso-coruja
70–71	1 enxame de centopéias
72–73	1d3+1 enxames de aranhas
74–76	1d4+1 trogloditas
77–78	1 cria vampírica
79–80	1d3 worgs
81–83	1 zumbi minotauro
84–85	1d3 víboras Grandes (animal)
86–88	1d4+1 centopéias monstruosas Grandes (inseto)
89–90	1d3 aranhas monstruosas Grandes (inseto)
91–100	Jogue na tabela de 5º nível

Encontros de 5º Nível

1d%	Encontro
01–10	Jogue na tabela de 4º nível
11–12	1 basilisco
13–14	1 barghest superior
15–17	1d3+1 bugbear
18–19	1d3 leões celestiais
20–21	1 mantor
22–23	1 diabo barbado
24–26	1d4+4 morcegos atrozes
27–28	1d3 doppelganger
29–33	1d4+2 elfos (drow)
34–35	1 ettercap e 1d3+1 aranhas monstruosas Médias (inseto)
36–37	1 djinni (gênio)
38–39	1 abocanhador matraqueante
40–41	1 bruxa verde (bruxa)
42–43	1d3 cães infernais
44–45	1 hidra de 6 cabeças
46–47	1 homem-urso (licantropo)
48–49	1d3 homens-ratos (licantropo) e 2d4 ratos atrozes
50–51	1 mantícora
52–53	1 múmia
54–56	1d3 ogros
57–58	1 gosma ocre
59–60	1 aranha planar
61–62	1d3 monstros da ferrugem
63–64	1 mastim das sombras
65–66	1d4+1 skum
67–68	1d3+1 enxame de ratos
69–71	1 troll
72–73	1d4+1 vargouilles
74–76	1 aparição
77–78	1 yuan-ti mestiço
79–80	1 cobra constritora gigante (animal)
81–82	1d3 víboras Enormes (inseto)
83–84	1d3 formigas operárias gigantes (inseto)
85–86	1d3+1 escorpiões monstruosos Grandes (inseto)
87–88	PdM — monge humano 5º nível
89–90	PdM — kobold feiticeiro 5º nível
91–100	Jogue na tabela de 6º nível

Encontros de 6º Nível

1d%	Encontro
01–10	Jogue na tabela de 5º nível
11–12	1d4+2 arcontes luminares
13–14	1 gauth (beholder)
15–16	1d3+1 cocatrizes
17–18	1 babau (demônio)
19–21	1d3+1 derros
22–23	1 diabo das correntes
24–25	1 digestor
26–30	1d3 panteras deslocadoras
31–32	1 bralani (eladrin)
33–36	1 ettin
37–38	1d3+1 operários formian
39–42	1d3 gárgulas
43–45	1d3+1 lívidos (carniçais)
46–48	1d4+1 gnoll e 1d3 hienas
49–50	1d3+1 grick
51–52	1 anis (bruxa)
53–54	1 guerreiro meio-dragão 4º nível

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

1d%	Encontro
55–56	1d3 harpias
57–58	1d3+1 uivantes
59–60	1 hidra de 5 cabeças (piro ou crio)
61–63	1 homem-javali (licantropo) e 1d3 javalis
64–65	1d3+1 mephit (tipos mistos)
66–67	1 salamandra padrão
68–71	1d4+1 sombras
72–73	1d3+2 lagartos elétricos
74–75	1d3+1 enxames de gafanhotos
76–78	1d3+1 troglotitas e 1d3 lagartos
79–80	1 fogo-fátuo
81–82	1 xill
83–84	1d3+1 xorn menores
85–86	1d3+1 yuan-ti puro-sangue
87–88	1d4+2 besouros gigantes (inseto)
89–90	PdM — druida homem-lagarto 5° nível (com crocodilo)
91–100	Jogue na tabela de 7° nível

Encontros de 7° Nível

01–10	Jogue na tabela de 6° nível
11–12	1 abolete
13–14	1d4+1 vermes da carniça
15–16	1 besta do caos
17–19	1 chuul
20–21	1 súcubo (demônio)
22–23	1 gato infernal (diabo)
24–25	1 urso atroz
26–28	1 dragão de cobre jovem
29–31	1 drider
32–33	1d3+1 fungos violeta e 1d3+2 guardiões (fungo)
34–35	1d3+1 jann (gênio)
36–38	1 fantasma guerreiro 5° nível
39–42	1 gigante da colina
43–45	1 golem de carne
46–47	1 hidra de 8 cabeças
48–49	1 caçador invisível
50–51	1d3 homens-tigre (licantropo)
52–53	1d3 mantícoras
54–56	1 medusa
57–59	1d3+1 minotauros
60–61	1 bárbaro ogro 4° nível
62–63	1 pudim negro (limo)
64–65	1 phasm
66–67	1d3+2 salamandras (irmãs das chamas)
68–69	1d3 mastins das sombras
70–71	1 slaad vermelho
72–74	1 espectro
75–76	1d3+1 enxames de centopéias
77–80	1 tríbulo brutal
81–82	1 vampiro guerreiro 5° nível
83–84	1d4+1 inumanos
85–86	1 yuan-ti abominação
87–88	1 centopéia monstruosa Imensa
89–90	PdM — robgoblin guerreiro 5° nível e PdM — ladino goblin 5° nível
91–100	Jogue na tabela de 8° nível

Encontros de 8° Nível

01–10	Jogue na tabela de 7° nível
11–12	1d4+2 arcontes luminares
13–14	1d4+2 barghests
15–17	1 behir
18–19	1d3 gauth (beholder)
20–21	1 bodak
22–23	1 destrachan
24–25	1d3+1 diabos barbados
26–28	1 erinyes (diabo)
29–31	1d3 bralani (eladrin)
32–35	1 ettin e 1d3 ursos marrons (animal)
36–37	1 capataz formian e 1 PdM — bárbaro humano 5° nível (dominado)
38–39	1 djinni nobre (gênio)
40–42	1 efreeti (gênio)
43–44	1d3+1 lívidos (carniçal) e 2d4+1 carniçais
45–46	1 gigante de pedra
47–48	1 gorgon
49–51	1 hidra de 7 cabeças (piro ou crio)
52–54	1 devorador de mentes
55–56	1 mohrg
57–58	1d3+1 múmias
59–60	1 naga negra
61–64	1 ogro mago
65–66	1d4+1 aranhas planares
67–69	1 sombra maior
70–71	1d3 megaraptor esqueleto com progressão
72–73	1 slaad azul
74–75	1 enxame de vespas infernais
76–78	1d3+1 troll
79–81	1d4+1 crias vampíricas
82–83	1d3 xorn médio
84–86	1d3+1 yuan-ti mestiços
87–88	1d4+1 gafanhotos gigantes (inseto)
89–90	1d3 troglodita clérigo 5° nível
91–100	Jogue na tabela de 9° nível

Encontros de 9° Nível

01–10	Jogue na tabela de 8° nível
11–13	1d4+2 barghest maiores
14–16	1d4+2 basiliscos
17–19	1d4+2 mantores
20–21	1 escavador
22–24	1 vrock (demônio)
25–27	1 diabo dos ossos
28–30	1d3 gato infernal (diabo)
31–33	1d3+1 diabo das correntes
34–36	1d3 javalis atrozes
37–38	1 dragão negro adulto jovem
39	1 dragão de bronze juvenil
40–42	1 drider e 2d4+3 aranhas monstruosas Médias (inseto)
43–44	1 marechal formian e 2d4+1 soldados formian
45–48	1 gigante do gelo
49–52	1 gigante da colina e 1d4+2 lobos atrozes
53–55	1 avoral (guardinal)
56–58	1 clérigo meio-abissal 7° nível
59–61	1 hidra de 10 cabeças
62–63	1 zelekhut (inevitável)
64–66	1 naga espiritual
67–69	1 bruxa da noite
70–72	1 ogro bárbaro 4° nível e 1d4+3 ogros
73–75	1 slaad verde
76–77	1d3+1 fogos-fátuos
78–81	1d4+1 aparições
82–84	1d3 abominações yuan-ti
85–87	1d3+1 zumbis dilaceradores cinzentos
88–90	1d4+2 PdM — paladino humano 5° nível
91–100	Jogue na tabela de 10° nível

Encontros de 10° Nível

01–10	Jogue na tabela de 9° nível
11–12	1d3+1 aboletes
13–15	1d3 behir
16–17	1d4+2 gauth (beholder)
18–20	1d4+1 chuul
21–23	1d4+2 babaus (demônios)
24–26	1 bebilith (demônio)
27–29	1d4+2 digestores
30–33	1d3+1 guerreiros fantasmas 5° nível
34–39	1 gigante do fogo
40–43	1 golem de barro
44–46	1d3+1 golens de carne
47–49	1 hidra de 9 cabeças (piro ou crio)
50–52	1d3+1 medusas
53–54	1 naga guardiã
55–57	1d3 ogros magos
58–60	1d3+2 salamandras médias
61–62	1 salamandra nobre
63–64	1d3 esqueletos dragões vermelhos jovens adultos
65–67	1d4+1 slaadi vermelhos
68–70	1 slaad cinza
71–73	1d3+1 espectros
74–76	1d3+1 tríbulos brutais
77–80	1d4+1 xill
81–83	1d3 xorn anciões
84–86	Tropa yuan-ti; 1 abominação, 1d3 mestiços, 1d4+1 puro-sangue
87–88	1d3+1 escorpiões monstruosos Enormes (inseto)
89–90	PdM — mago drow 5° nível, 1 gato infernal (diabo) e 1 devorador de mentes
91–100	Jogue na tabela de 11° nível

Encontros de 11° Nível

01–10	Jogue na tabela de 10° nível
11–13	1d3+1 aboletes e 2d4+3 skum
14–18	1 hezrou (demônio)
19–22	1 caçador (demônio)
23–26	1 diabo barbado
27–30	1 devorador
31–35	1d3+1 efreet (gênio)
36–41	1d4+1 gigantes da colina
42–45	1 golem de pedra
46–49	1d3 avorais (guardinal)
50–52	1 paladino meio-celestial
53–56	1 hidra de 12 cabeças
57–60	1 gigante da colina homem-javali atroz (licantropo)
61–64	1d3+1 morgh
65–67	1d3+1 nagas negras
68–71	1 pudim negro ancião (limo)
72–75	1d4+1 slaadi azul
76–78	1d3+1 enxames de vespas infernais
79–82	1 troll caçador
83–86	1 aparição
87–90	PdM — ranger gnoll 5° nível, 1d3 caçadores invisíveis e 1 sombra maior
91–100	Jogue na tabela de 12° nível

Encontros de 12° Nível

01–10	Jogue na tabela de 11° nível
11–14	1d3+1 bodak
15–17	1 basilisco maior abissal
18–24	1d3+1 vrocks (demônio)
25–27	1d3+3 destrachan
28–34	1d3+1 diabos dos ossos

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

1d%	Encontro
35–38	1 pantera deslocadora (líder de matilha)
39–45	1d4+1 gigantes do gelo
46–48	1 leonal (guardinal)
49–52	1 hidra de 11 cabeças (piro ou crio)
53–55	1 kolyarut (inevitável)
56–58	1d3+2 devoradores de mentes
59–62	PdM — bárbaro meio-orc 10º nível, PdM — clérigo humano 10º nível
63–66	1d3+1 nagas espirituais
67–70	1 verme púrpura
71–73	1 estrangulador
74–79	1d3 salamandras nobres
80–84	1d4+1 slaadi verde
85–90	Jogue na tabela de 13º nível
91–100	

Encontros de 13º Nível

01–10	Jogue na tabela de 12º nível
11–18	1 beholder
19–24	1 glabrezu (demônio)
25–31	1 diabo do gelo
32–33	1 dragão verde adulto
34–35	1 dragão de prata jovem adulto
36–41	1 ghaele (eladrin)
42–48	1d3 gigantes do fogo e 1 cão infernal
49–54	1d3+1 golens de barro
55–61	1 golem de ferro
62–66	1 hidra de 12 cabeças (piro ou crio)
67–70	1 mago lich 11º nível
71–73	PdM — mago drow 10º nível e PdM — ladino goblin 10º nível
74–79	1 senhor das múmias
80–84	1d3+1 nagas guardiãs
85–90	1 slaad da morte
91–100	Jogue na tabela de 14º nível

Encontros de 14º Nível

01–10	Jogue na tabela de 13º nível
11–15	1 deva astral (anjo)
16–20	1 arconte mensageiro
21–27	1d3+1 hezrous (demônio)
28–35	1 nalfeshnee (demônio)
36–45	1d3+1 diabos barbados
46–52	2 panteras deslocadoras (líder de matilha)
53–63	2d4+2 gigantes de pedra e 1 gigante de pedra ancião
64–69	1d3+1 golens de pedra
70–78	1 senhor dos lobisomens (licantropo)
79–80	1 vulto alado (vulto noturno)
81–83	1d4+2 PdMs — ladinos goblins 20º nível
84–90	1 tríbulo brutal aterrador
91–100	Jogue na tabela de 15º nível

Encontros de 15º Nível

01–10	Jogue na tabela de 14º nível
11–17	1 basilisco maior abissal
18–26	1d3 beholder
27–37	Tropa de demônios: 1 glabrezu, 1 súcubo e 1d4+1 vrock
38–48	Tropa de diabos: 1 diabo do gelo, 2d4+3 diabos barbados e 1d3 diabos dos ossos
49–58	1d3 ghaeles (eladrin)
59–65	1 marut (inevitável)
66–74	1 vampiro de elite
75–82	1 PdM — guerreiro robgoblin 15º nível
83–90	1 PdM — feiticeiro kobold 15º nível
91–100	Jogue na tabela de 16º nível

Encontros de 16º Nível

01–10	Jogue na tabela de 15º nível
11–15	1 planetário (anjo)
16–21	1 herói arconte guardião
22–28	1d3 arcontes mensageiros
29–36	Tropa de demônios: 1 nalfeshnee, 1 hezrou e 2d4+1 vrock
37–47	1 diabo de chifres
48–50	1 dragão azul experiente
51–52	1 dragão dourado adulto
53–60	1d3+1 golens de ferro
61–67	1 golem de pedra maior
68–74	1 andarilho noturno (vulto noturno)
75–82	1d4+2 estranguladores
83–90	PdM — druida homem-lagarto 15º nível
91–100	Jogue na tabela de 17º nível

Encontros de 17º Nível

01–10	Jogue na tabela de 16º nível
11–20	1 mago abolete
21–30	1d4+2 beholder
31–43	1 marilith (demônio)
44–45	1 dragão branco muito antigo
46–47	1 dragão de bronze antigo
48–49	1 dragão de bronze experiente
50–62	1 gigante do gelo jarl
63–73	1 feiticeiro devorador de mentes 9º nível
74–82	PdM — paladino humano 15º nível e PdM — monge humano 15º nível
83–90	1d3 PdMs — guerreiros robgoblins 15º nível
91–100	Jogue na tabela de 18º nível

Encontros de 18º Nível

01–10	Jogue na tabela de 17º nível
11–25	1d4+2 devas astrais (anjo)
26–35	1d3 planetários (anjo)
36–38	1 dragão negro muito antigo
39–41	1 dragão antigo (azul ou verde)
42–44	1 dragão experiente (vermelho ou prata)
45–47	1 dragão branco venerável
48–62	1 rastejador noturno (vulto noturno)
63–72	1d3 PdMs — bárbaros meio-orcs 15º nível e 1 PdM — bardo humano 15º nível
73–90	PdM — feiticeiro kobold 15º nível e 1 senhor dos lobisomens (licantropo)
91–100	Jogue na tabela de 19º nível

Encontros de 19º Nível

01–10	Jogue na tabela de 18º nível
11–21	2d4+5 basilisco maiores abissais
22–36	1d3 marilith (demônio)
37–49	1d3+1 diabos de chifres
50–52	1 dragão negro venerável
53–55	1 dragão muito antigo (azul, verde ou bronze)
56–58	1 dragão branco ancião
59–61	1 dragão antigo (bronze ou cobre)
62–64	1 dragão dourado experiente
65–79	1d3+1 golens de pedra maiores
80–90	1d3+1 ranger gnoll 15º nível
91–100	Jogue na tabela de 20º nível

Encontros de 20º Nível

01–10	Jogue na tabela de 19º nível
11–45	1 balor (demônio)
46–80	1 lorde das profundezas (diabo)
81–85	1 dragão negro ancião
86–90	1 dragão antigo (vermelho ou prata)
91–95	1 dragão de bronze venerável
96–100	1 dragão de cobre muito antigo

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 3–19: Armadilhas Aleatórias (ND 1–3)

D%	Armadilha	ND
01–03	Flechas	1
04–06	Alçapão camuflado	1
07–09	Fosso profundo	1
10–11	Maçaneta coberta com veneno de contato	1
12–14	Rajada de dardos	1
15–16	Dardo envenenado	1
17–19	Agulha envenenada	1
20–22	Portão levadiço	1
23–24	Arame farpado	1
25–27	Pedregulho móvel	1
28–30	Lâmina oscilante	1
31–33	Lança	1
34–35	Bloco de pedra oscilante	1
36–38	Lâmina na parede	1
39–41	Caixa de limo marrom	2
42–44	Telhas soltas	2
45–47	*Mãos flamejantes*	2
48–50	Alçapão camuflado	2
51–53	*Infligir ferimentos leves*	2
54–56	Azagaia	2
57–58	Rede grande	2
59–61	Fosso	2
62–64	Agulha envenenada	2
65–67	Fosso com estacas	2
68–69	Corrente imobilizadora	2
70–72	Alçapão bem camuflado	3
73–75	*Mãos flamejantes*	3
76–78	Alçapão camuflado	3
79–80	Pêndulo de teto	3
81–83	*Armadilha de fogo*	3
84–85	*Maldição menor* estendida	3
86–87	*Toque do carniçal*	3
88–90	Rajada de agulhas	3
91–92	*Flecha ácida de Melf*	3
93–95	Fosso	3
96–98	Fosso com estacas	3
99–100	Blocos de pedra soltos no teto	3

Tabela 3–20: Armadilhas Aleatórias (ND 4–6)

1d%	Armadilha	ND
01–02	*Rogar maldição*	4
03–05	Alçapão camuflado	4
06–07	Desabamento de colunas	4
08–10	*Símbolo de proteção (explosão)*	4
11–12	*Relâmpago*	4
13–15	Fosso	4
16–18	Dardos envenenados	4
19–21	*Selo da serpente sépia*	4
22–24	Fosso com estacas	4
25–26	Foice na parede	4
27–29	Sala inundada	4
30–32	Fosso profundo com estacas	4
33–35	Alçapão camuflado	5
36–37	Maçaneta coberta com veneno de contato	5
38–40	Bloco de pedra solto no teto	5
41–43	*Armadilha de fogo*	5
44–46	*Bola de fogo*	5
47–48	Sala inundada	5
49–51	Rajada de dardos	5
52–53	Estátua executora móvel	5
54–55	*Assassino fantasmagórico*	5
56–58	Fosso	5
59–61	Estacas envenenadas nas paredes	5
62–64	Fosso com estacas	5
65–67	Fosso profundo com estacas	5
68–69	Pó de ungol vaporizado	5
70–71	Parede instável (desabamento)	6
72–74	Sala esmagadora	6
75–77	*Coluna de chamas*	6
78–80	Rajada de lanças	6
81–83	*Símbolo de proteção (explosão)*	6
84–85	*Relâmpago*	6
86–88	Blocos com estacas soltos no teto	6
89–91	Fosso profundo e largo	6
92–94	Lâminas giratórias envenenadas	6
95–97	Fosso profundo com estacas	6
98–100	Flecha da wyvern	6

Tabela 3–21: Armadilhas Aleatórias (ND 7–10)

1d%	Armadilha	ND
01–04	*Névoa ácida*	7
05–07	*Barreira de lâminas*	7
08–10	Vapor de othur queimado	7
11–14	*Corrente de relâmpagos*	7
15–17	*Tentáculos negros de Evard*	7
18–20	Rajada de dardos envenenados	7
21–23	Tranca coberta com bile de dragão	7
24–26	*Invocar criatura VI*	7
27–30	Sala inundada	7
31–33	Alçapão bem camuflado	7
34–36	Foice envenenada na parede	8
37–39	*Destruição*	8
40–42	*Terremoto*	8
43–46	Bruma da insanidade vaporizada	8
47–49	*Flecha ácida de Melf*	8
50–52	*Palavra de poder, atordoar*	8
53–55	*Rajada prismática*	8
56–59	*Inverter gravidade*	8
60–62	Alçapão bem camuflado	8
63–65	*Palavra do caos*	8
66–68	Gancho de gaveta coberto com veneno de contato	9
69–71	Desabamento do teto	9
72–74	*Nuvem incendiária*	9
75–77	Fosso profundo e largo	9
78–80	Fosso profundo e largo com estacas envenenadas	9
81–84	Sala esmagadora	10
85–88	Parede esmagadora	10
89–91	*Drenar energia*	10
92–94	*Cubo de energia* e *invocar criatura VII*	10
95–97	Fosso com estacas envenenadas	10
98–100	*Grito da banshee*	10

As anotações em *itálico* estão relacionadas diretamente ao mapa da masmorra e seções deste livro para elaborar uma aventura utilizando miniaturas.

Durante a criação de uma aventura, identifique cada área de encontro com um número e anote essa identificação no mapa. Os números não precisam representar a ordem exata dos encontros ou da entrada dos PJs nas áreas da masmorra, apenas servem para que o Mestre saiba a localização do grupo na aventura e seus destinos mais prováveis. Todas as áreas do exemplo a seguir podem ser representadas com o mapa que se encontra no final deste livro.

Texto sombreado: O exemplo a seguir inclui um texto sombreado, criado para ser parafraseado ou lido diretamente para os jogadores. A maioria das aventuras publicadas de D&D terão esse formato, que resume a percepção dos PJs quando entram numa área pela primeira vez (muito útil para o 'cartógrafo' do grupo). O texto não inclui os detalhes escondidos ou pouco óbvios, como as armadilhas, nem os monstros ou os itens além da visão imediata dos PJs.

Não é preciso incluir estes textos sombreados em suas anotações, mas certifique-se de separar o material que será utilizado para descrever a área de forma rápida e interessante. Cuidado para não incluir informações desconhecidas pelos personagens e evite descrever as ações e emoções dos PJs (como "enquanto vocês tremem de medo..."). Seja justo ao fornecer dicas para os jogadores, como o comentário sobre as teias do texto sombreado da área 1, mais adiante, mas não chame atenção demais. O melhor meio de escrever um texto sombrea-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

do ou anotar as sensações e a visão dos personagens ao entrar num lugar é imaginar o que você poderia ver, ouvir, cheirar ou sentir ao entrar nela e depois anotar as informações pertinentes da maneira mais resumida possível.

AS ADEGAS DO MONASTÉRIO

Na superfície, o mosteiro abandonado é uma ruína queimada, destruída quando o lugar foi atacado por gnolls há alguns anos. A parte mais interessante fica no subterrâneo, nas adegas e criptas sob essas ruínas. Os aventureiros foram atraídos para o local e, após uma breve investigação, descobrem uma escadaria que conduz para a escuridão subterrânea. Quando descerem as escadas, estarão na área de encontro 1.

1. Salão de Entrada (NE 3)

Esse cômodo tem um teto curvado, em forma de domo, com 6 m de altura no centro. As paredes são de alvenaria (blocos de pedra cortada) e o piso é uma laje desnivelada. Teias grossas ocultam o teto.

Para representar esta câmara, utilize a sala de 4 por 4 quadrados na parte esquerda do mapa da masmorra (a sala adjacente à câmara de 4 por 5 quadrados). É possível recortar e usar as figuras do final deste livro para identificar a localização de características específicas, como portas e tesouros. Para começar, coloque um recorte de escadaria no corredor de dois quadrados de largura que começa na parede norte desta sala (ignore a parede entre a sala e o corredor). A aventura acontece logo que os personagens descem esta escadaria e se encontram dentro da sala. Além do que os jogadores descobriram com o texto sombreado, a sala possui outras características que se tornarão aparentes conforme os PJs investigam o local. Uma das primeiras coisas avistadas é a porta na parede leste — coloque um recorte de porta sobre qualquer quadrado na parede entre esta sala e a sala a leste. Eles também notarão uma pilha de entulhos no centro da sala e outra pilha de lixo no canto noroeste; utilize os recortes representando entulho para mostrar a localização destas características.

Um amontoado de cascas, ossos, restos de aranhas e sujeira formam uma pilha nojenta no centro da sala. É necessário obter sucesso num teste de Observar (CD 22) para notar as criaturas (uma aranha e seus filhotes, veja a seguir) nas teias acima deles. A pilha de refugos no meio da sala contém o tesouro.

O teste de Observar para perceber a aranha a espreita é intencionalmente difícil, mas não fora do alcance dos PJs (nesse caso, todos personagens de 1º nível).

Dez sacos de farinha e grãos cheios de mofo estão empilhados no canto sudoeste. O tecido dos sacos se rompe facilmente, revelando o conteúdo estragado. Um dos sacos contém uma armadilha.

A sólida porta de carvalho na parede leste, que não está trancada, mas emperrada (CD 16 para abrir). Qualquer um que parar para ouvir além dela e for bem-sucedido num teste de Ouvir (CD 12) perceberá um som de gemido, que aumenta e depois some. É apenas um vento forte que sopra na área 2. Assim que a porta for aberta, uma lufada de vento irromperá pela nova passagem, apagando as tochas e possivelmente (50% de chance) as lanternas. Será impossível reacender as tochas no corredor enquanto a porta estiver aberta.

A CD baixa para o teste de Ouvir é intencional — os PJs devem ouvir os gemidos e ficar assustados, talvez achando que é um fantasma

Aranha Monstruosa Pequena (1): 7 PV.

Aranha Monstruosa Miúda (9): 2 PV cada.

Tesouro: Espalhadas no monte de lixo no centro da sala estão 19 PP e uma caveira de goblin com uma granada de 50 PO em seu interior. Os personagens somente se darão conta da jóia caso obtenham sucesso num teste de Procurar (CD 15).

Armadilha: Um dos sacos no canto sudoeste contém bolor mostarda em seu interior. Caso seja tocado, ele explodirá — todos num raio de 3 metros devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofrerão 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. Um minuto depois, todos os PJs expostos à explosão inicial precisam realizar outro teste (mesma CD) ou sofrerão 2d6 pontos de dano de Constituição temporário, não importa se obtiveram sucesso no primeiro teste ou não.

Nem sempre é necessário escrever as regras completas, como foi feito aqui para o bolor mostarda. Esse nível de detalhamento somente será preciso quando o Mestre desejar; em geral, basta anotar o número da página e o livro onde se encontram essas informações.

2. Sala da Água

Um riacho com correnteza e profundidade entre 1 e 1,5 m adentra essa sala rústica pelo norte e segue para o sul. Pouco abaixo, ele ele forma um lago com pouco mais de 1 metro de profundidade na margem e 2 metros no centro. Diversos peixes brancos e cegos brancos e cegos habitam o lago; vocês podem ver algumas lagostas brancas, também cegas, rastejando nas pedras do fundo

Um bom exemplo do que não incluir no texto sombreado é o fato da água ser gelada — não há nenhuma maneira dos personagens saberem isso apenas olhando para a água. Os personagens que virarem as costas e seguirem adiante após uma rápida olhada nunca descobrirão o esqueleto submerso, muito menos o item ao lado dele.

Essa câmara é representada pelo mapa de 4 por 5 quadrados adjacente à sala inicial da aventura. O lago ocupa uma área de 2 por 2 quadrados no canto sudeste da câmara.

A única forma de sair desta sala, sem voltar pela mesma porta por onde os PJs entraram, é uma porta secreta na parede sudoeste da câmara. Localizá-la exige um teste de Procurar (CD 18). *Não coloque um recorte no mapa para representar esta porta até que os PJs a descubram.*

Os monges que moraram aqui trabalharam nesta caverna natural para aumentá-la. Uma corrente de ar forte e úmida impossibilitava que as tochas ficassem acesas dentro da sala. Oito barris permanecem no local, apodrecendo, alinhados na parede oeste, desde quando a sala era usada para recolher água para os monges. Existem alguns baldes espalhados pela sala.

Numa ruína, sempre é bom definir qual era a utilidade de uma sala anteriormente, mesmo que hoje ela tenha um propósito diferente (ou nenhum). Sua descrição muitas vezes pode esclarecer a utilização antiga, lembrando que o lugar tem sua própria história — e não é apenas um pano de fundo para suas aventuras.

No fundo do lago, encontra-se o esqueleto do abade, coberto de lodo. Sem obter sucesso num teste de Observar (CD 15), ele parecerá somente uma formação mineral incomum. Entre os seus dedos esque-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tesouro: Dentro deste tubo de marfim *quase* impermeável há um mapa em pergaminho, borrado devido a infiltração de água.

O mapa detalha os níveis subterrâneos do monastério (se você quiser desenvolvê-los e continuar a aventura) ou algum outro local que possa ser utilizado no início de uma nova aventura.

3. Câmara Cerimonial Vazia

Esta sala parece ser um beco sem saída. A abóbada tem um arco de quase 8 m no centro. No lado leste da câmara, um filete de água com 1,5 m de largura corre do norte para o sul.

Esta área é representada pela sala de 3 por 5 quadrados, ao sul da área de onde os PJs vieram (independente das paredes que bloqueiam os quadrados no canto sudeste).

Após a morte de um fiel, os monges traziam seu corpo para esta câmara, purificavam-no e consagravam-no; depois, carregavam-no até seu local de descanso final, nas criptas. Existe uma plataforma de madeira apoiada na parede oeste, que servia tanto como estrado para realizar cerimônias, como um meio para alcançar a porta secreta que leva às criptas na direção oeste. A plataforma apodreceu no lugar há muitos anos; enquanto estava nesta sala, ela conduzia a um ponto 9 m acima do solo e a base da porta secreta estava localizada a 30 cm depois do final da plataforma. Duas maçanetas situadas no final da antiga rampa destruída (que agora parecem somente protuberâncias na rocha) podem ser deslocadas simultaneamente, forçando uma placa com 1,5 m por 1,5 m a deslizar, emitindo um rangido e liberando a passagem.

Para prosseguir na exploração das adegas do monastério, os PJs terão que resolver o enigma da abertura da passagem secreta. As duas maçanetas que precisam ser empurradas simultaneamente estão 3 m acima do solo, em quadrados adjacentes no canto sudoeste da sala. Antes que os personagens consigam examinar o dispositivo, eles precisam lidar com os outros ocupantes da sala.

Criaturas: Ocultos dos PJs, três carniçais espreitam no canto leste dessa câmara, do outro lado do corredor de 1,5 m. As criaturas se aproximarão para atacar o grupo assim que todos os personagens estiverem na sala.

Carniçais (3): 13, 13, 18 PV

Continuidade

Caso utilize estas três áreas de encontro para iniciar uma aventura nos corredores e adegas sob o monastério, o Mestre poderá conduzir os aventureiros em qualquer direção, assim que o grupo eliminar os carniçais e descobrirem uma forma de abrir a porta secreta. Esta porta pode continuar em um longo corredor repleto de armadilhas (para desencorajar os saqueadores de tumbas) ou ser a entrada de uma enorme câmara com inúmeros corredores diferentes levando para longe... ou qualquer outra coisa que o Mestre imaginar.

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

Relacionadas a seguir estão os blocos de estatísticas (uma forma condensada das estatísticas das criaturas) dos monstros mencionados acima. Esses exemplos apresentam todas as informações necessárias para conduzir um encontro com as aranhas ou os carniçais. Para obter orientações sobre esse bloco de estatísticas, consulte a próxima página.

Nas suas próprias anotações, esse bloco poderá conter a quantidade de detalhes desejada. A princípio, seria melhor incluir toda a informação disponível, e com o tempo criar modelos de anotações cada vez mais resumidos (por exemplo: 3 carniçais, 13 PV, febre do carniçal, paralisia, características dos mortos-vivos) conforme se acostuma com as diversas habilidades das criaturas, depois de alguns encontros.

Aranha Monstruosa Pequena (1): ND 1/2, Inseto Pequeno; DV 1d8; 7 PV, Inic. +3 (Des), Desl. 9 m, escalar 6 m; CA 14, toque 14, surpresa 11; Atq Base +0, Agr –6; Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–2 e veneno); Atq Ttl: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–2 e veneno); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE Veneno, Teia; QE Características de inseto, sentido sísmico; Tend: N; TR Fort +2, Ref +3, Vont +0; For 7, Des 17, Cons 10, Int -, Sab 10, Car 2.

Perícias e Talentos: Escalar +10, Esconder-se +11*, Observar +12*; Acuidade com Arma.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida, Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d3 pontos de dano temporário de Força.

Teia (Ext): Essa aranha produz seda e pode esperar em suas teias até uma vítima passar abaixo dela e, então, descer silenciosamente num fio de seda e saltar sobre a presa. Um único fio é forte o suficiente para agüentar a aranha e uma criatura do mesmo tamanho. *As aranhas monstruosas recebem +8 de bônus de competência em testes de Esconder-se e Furtividade quando estiverem em suas teias.

As aranhas tecelãs são capazes de lançar teias (8/dia). Este ataque é semelhante a um ataque com uma rede, mas o alcance máximo será de 15 metros, o incremento de distância será 3 metros e os alvos afetados devem pertencer a uma categoria de tamanho superior ou menor. Uma criatura aprisionada na teia não conseguirá se mover, mas poderá escapar com um teste de Arte da Fuga (CD 15) ou destruí-la se obtiver sucesso num teste de Força (CD 14). Ambos exigem uma ação padrão.

As aranhas tecelãs também criam finas lâminas de redes pegajosas. As criaturas que se aproximarem da área devem obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para notar a teia; caso contrário, ficarão presos nela, como se tivessem sofrido um ataque bem-sucedido. As tentativas para fugir ou destruir a teia recebem +5 de bônus se a vítima tiver um lugar para se apoiar ou segurar enquanto se liberta. Cada seção de 1,5 m tem 4 pontos de vida; qualquer teia possui redução de dano 5/fogo.

Uma aranha monstruosa é capaz de se deslocar na sua teia usando seu deslocamento de escalada e consegue determinar a localização exata de qualquer criatura em contato com a teia.

Sentido Sísmico (Ext): Uma aranha monstruosa é capaz de detectar e localizar qualquer criatura em contato com o solo num raio de 18 m ou qualquer criatura em contato com sua teia sem limite de alcance.

Características de Inseto: Visão no escuro 18 m. Valor nulo de Inteligência, portanto imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, padrões, fantasmas e efeitos de moral).

Aranhas Monstruosas Miúdas (6): ND 1/4, Inseto Miúdo; DV 1/2 d8; 2 PV; Inic. +3 (Des); Desl. 6 m, escalar 3 m; CA 15, toque 15, surpresa 12; Atq Base +0; Agr –12; Corpo a corpo: mordida +5 (1d3–4 e veneno); Atq Ttl: Corpo a corpo: mordida +5 (1d3–4 e veneno); Face/Alcance 75 cm por 75 cm/0 cm; AE Veneno, teia; QE QE Características de inseto, sentido sísmico; Tend: N; TR Fort +2, Ref +3, Vont +0; For 3, Des 17, Cons 10, Int -, Sab 10, Car 2.

Perícias e Talentos: Escalar +11, Esconder-se +15*, Saltar +0, Observar +7*; Acuidade com Arma.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida, Fortitude (CD 10); dano inicial e secundário: 1d2 pontos de dano temporário de Força.

Teia (Ext): As teias utilizadas nesse encontro foram produzidas pela aranha monstruosa Pequena, descrita acima. *As aranhas monstruosas recebem +8 de bônus de competência em testes de Esconder-se e Furtividade quando estiverem em suas teias.

Sentido Sísmico (Ext): Uma aranha monstruosa é capaz de detectar e localizar qualquer criatura em contato com o solo num raio de 18 m ou qualquer criatura em contato com sua teia sem limite de alcance.

Características de Inseto: Visão no escuro 18 m. Valor nulo de Inteligência, portanto imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, padrões, fantasmas e efeitos de moral).

Carniçais (3): ND 1; Morto-vivo Médio; DV 2d12; 13, 13 e 18 PV; Inic. +2 (Des); Desl. 9 m; CA 14, toque 12, surpresa 12; Atq Base +1; Agr +2; Corpo a corpo: mordida +2 (1d6+1 e paralisia); Atq Ttl: Corpo a corpo: mordida +2 (1d6+1 e paralisia), 2 garras +0/+0 (1d3 e paralisia); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE febre do carniçal, paralisia; QE Resistência a expulsão +2, características de morto-vivo; Tend: CM; TR Fort +0, Ref +2, Vont +5; For 13, Des 15, Cons -, Int 13, Sab 14, Car 12.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +6, Escalar +5, Esconder-se +6, Saltar +5, Furtividade +6, Observar +7; Ataque Múltiplo (veja o *Livro dos Monstros*).

Febre do Carniçal (Sob): Qualquer criatura atingida por um carniçal deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

contrairá essa doença. Período de incubação de 1 dia, dano de 1d3 Con e 1d3 Des. Um humanóide que perecer devido à febre do carniçal se erguerá com um deles à meia-noite do dia seguinte (consulte carniçal, no *Livro dos Monstros*, para obter mais detalhes).

Paralisia (Ext): As criaturas atingidas pelas garras ou mordida de um carniçal devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficarão paralisadas durante 1d4+1 minutos. Os elfos são imunes a essa paralisia.

Características de Morto-vivo: Visão no escuro 18 m. Imune a veneno, efeitos mágicos de *sono*, paralisia, atordoamento, doenças e efeitos de morte. Imunes a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário e permanente. Como não possuem um valor de Constituição, são imunes a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude (a menos que afetem objetos). Imunes a morte por dano maciço, mas são imediatamente destruídos quando reduzidos a 0 PV ou menos. Não podem ser afetados pelas magias *reviver os mortos* e *reencarnação*.

BLOCOS DE ESTATÍSTICAS

Cada personagem e criatura das aventuras de *D&D* possui uma grande variedade de habilidades e características. O bloco de estatísticas de uma criatura resume todos estes atributos.

No final do exemplo de aventura acima, foram apresentados os blocos de estatísticas das aranhas e carniçais que os PJs poderiam encontrar. Esta informação foi retirada das referências destas criaturas no *Livro dos Monstros* e fornecidas aqui de forma abreviada. A maioria das aventuras publicadas terá os blocos de estatísticas das criaturas encontradas para facilitar o trabalho do Mestre, descartando a necessidade de procurar informações sobre estes monstros nos livros básicos (geralmente no *Livro dos Monstros*) para conduzir a aventura.

Alguns blocos de estatísticas são menos detalhados que os outros, muitas vezes porque aqueles personagens ou criaturas são apenas "meio jogadores" (plebeus ou outros PdMs menos importantes) ou porque somente determinados aspectos das habilidades de uma criatura são relevantes naquela aventura.

Por exemplo, o bloco de estatística para um dragão dourado só precisaria mencionar que o dragão é capaz de respirar sob a água caso o lugar do encontro tenha um corpo de água grande o suficiente para que a habilidade seja potencialmente útil.

A seguir, há um resumo dos principais elementos de um bloco de estatísticas. Todos os termos utilizados neste resumo serão discutidos de forma mais detalhada na seção de regras. Para obter exemplos de vários tipos de blocos de estatísticas de personagens, consulte os PdMs do Capítulo 4. Para obter exemplos dos blocos de estatísticas das criaturas, consulte Familiares, a partir da página 200.

Nome: A palavra ou frase que identifica a criatura.

Raça e Classe: Fornecidas somente para criaturas com níveis.

ND: O Nível de Desafio de uma única criatura deste tipo.

Tamanho e Tipo: A categoria de tamanho e seu tipo (e subtipo ou subtipos, quando aplicável).

DV: Os Dados de Vida da criatura (e quaisquer pontos que ela ganha ou perde devido ao seu modificador de Constituição).

PV: O total de pontos de vida da criatura (geralmente resultados médios para cada Dado de Vida).

Inic.: O modificador da criatura para os testes de Iniciativa.

Desl.: O deslocamento base terrestre da criatura, seguido pelos deslocamentos de outras formas de movimentação, se houver.

CA: A Classe de Armadura da criatura contra a maioria dos ataques regulares, seguida pela CA contra ataques de toque (que ignora os modificadores de armadura) e a CA de surpresa (ou qualquer outra situação onde a criatura perca seu bônus de Destreza na CA).

Atq Base: O bônus base de ataque da criatura, sem nenhum modificador.

Agr: O bônus para a manobra Agarrar da criatura (ataque base + modificador de tamanho + bônus de Força).

Atq: O único ataque que a criatura desfere quando realiza uma ação de ataque regular, nessa ordem: tipo de ataque [corpo a corpo ou à distância], a arma ou armas utilizadas, bônus de ataque modificado, dano que o ataque inflige, modificador de sucesso decisivo (se houver).

Atq Ttl: Todos os ataques físicos que a criatura é capaz de realizar quando executa uma ação de ataque total (geralmente similar a referência Atq).

Espaço/Alcance: Quantos quadrados uma criatura ocupa no tabuleiro e a distância do seu alcance natural. A grande maioria das criaturas possui Espaço/Alcance de 1,5 m. por 1,5 m; logo, um bloco de estatísticas poderá omitir esta referência, a menos que seja diferente do padrão.

AE: Os ataques especiais da criatura (alguns são descritos de forma mais detalhada no parágrafo Perícias e Talentos).

QE: As qualidades especiais da criatura (algumas podem ser descritas de forma mais detalhada no parágrafo Perícias e Talentos).

Tend: A abreviação com uma ou duas letras indicando a tendência da criatura.

TR: Os bônus em testes de resistência da criatura.

Valores de Habilidade: Os valores de habilidade da criatura na ordem padrão (For, Des, Con, Int, Sab e Car).

Perícias e Talentos: Em um novo parágrafo, uma lista de todos os modificadores de perícias e talentos da criatura.

Detalhes: Ataques especiais e qualidades especiais que precisam de maiores explicações.

Magias Conhecidas: Para feiticeiros e membros de outras classes que não preparam magias.

Magias Preparadas: Para magos, clérigos e outras classes que preparam magias. O bloco de estatísticas de um clérigo também inclui os Domínios aos quais ele tem acesso (com as magias de Domínio marcadas por asterisco na lista de magias preparadas), sua divindade (se houver) e os poderes concedidos pelos domínios.

Grimório: Opcionalmente (além da lista de Magias Preparadas), é possível incluir o conteúdo do grimório de um conjurador em seu bloco de estatísticas. Veja os magos PdMs na página 125 para obter exemplos. Esta informação pode ser importante para um PdM que será encontrado pelos PJs repetidamente durante vários dias (assim ele poderia preparar magias diferentes no decorrer da aventura).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Equipamento: Uma lista de itens que a criatura ou personagem está vestindo e carregando.

Obviamente, qualquer bloco de estatísticas elaborado para uso próprio pode ser mais detalhado ou resumido, conforme as necessidades do Mestre. Se tudo o que realmente importa para um encontro é a CA da criatura, seus pontos de vida e seus bônus em ataque, estas serão as únicas características que devem ser anotadas.

O bloco de estatísticas é utilizado para acelerar a ação durante a partida, permitindo que o Mestre tenha tudo que precisa em suas mãos — não é necessário que os blocos de estatísticas contenham todas as características de todas as criaturas da aventura (a menos que o Mestre precise delas, é claro).

ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

Nas áreas remotas do mundo, os dragões cruzam os céus, a procura de presas sobre o solo, enquanto as tribos de robgoblins perseguem suas próprias vítimas. Um ankheg se projeta da terra e aranhas monstruosas saltam nas árvores.

Os encontros e as aventuras externas podem ser tão interessantes quanto as subterrâneas, mas diferem destas em muitos fatores. Os personagens têm mais liberdade para viajar. Em uma masmorra, os personagens estão restritos pelas portas e corredores disponíveis no local, mas em uma floresta eles seriam capazes de viajar em qualquer direção que desejarem.

As áreas selvagens externas podem ser emocionantes para os jogadores, mas exigem que o Mestre seja flexível. Não é necessário mapear cada quadrado de 1,5 m das Montanhas Abbor-Alz antes da aventura começar, apenas delimitar o terreno da vizinhança imediata quando o dragão vermelho surgir nos céus. Além disso, o Mestre deve conhecer — em termos gerais, pelo menos — o que os personagens encontrarão caso atravessem o rio ou superem o despenhadeiro.

Outra diferença fundamental entre as aventuras em áreas selvagens e nas masmorras é a possibilidade de recuar. Em uma masmorra, os PJs geralmente podem recuar e se recuperar sem muita dificuldade. Mas uma região selvagem é, por definição, afastada dos confortos da civilização e os personagens precisarão confiar mais em seus próprios recursos. Provavelmente não haverá um templo de curandeiros amigáveis no meio de um pântano sem trilhas, onde os personagens estão lutando para encontrar um caminho, logo o PJ clérigo deve sustentar toda a necessidade de cura do grupo. Não há estalagem, portanto alguns personagens terão que permanecer acordados e vigiar enquanto os outros dormem. E, se os personagens estiverem sendo perseguidos por inimigo, não haverá local seguro para ir — pelo menos nas redondezas.

Finalmente, as aventuras em áreas selvagens são diferentes das masmorras pois dificultam os propósitos maiores dos personagens. As aventuras selvagens muitas vezes envolvem viagens por regiões imensas em direção a um destino específico, não somente a exploração direta de um local. Uma masmorra é um local para onde se viaja, mas as áreas selvagens são locais *por onde* se viaja. Os personagens não costumam permanecer nessas regiões sem uma boa razão, pois geralmente estão a caminho de outro local.

Por razões óbvias, portas, pisos e paredes não são muito comuns nas áreas selvagens. Em vez disso, os personagens precisam superar árvores gigantescas e areia movediça conforme atravessam uma região inóspita. Os tipos de perigos enfrentados dependem do terreno (floresta, montanha, etc.) e do clima (quente, temperado ou frio).

PERDENDO O CAMINHO

Há muitas formas de se perder em áreas selvagens. Seguir uma estrada, trilha ou característica óbvia, como um riacho ou a praia impede qualquer possibilidade de se perder, mas os viajantes atravessando uma floresta podem ficar desorientados — especialmente em condições de pouca visibilidade ou terreno difícil.

Baixa Visibilidade: A qualquer momento em que os personagens não consigam enxergar em um raio de 18 m nas condições locais de visibilidade, podem se perder. Os personagens que viajarem através de neblina, tempestades ou neve quase sempre não conseguirão distinguir quaisquer rastros ou demarcações geográficas em suas imediações. De forma similar, personagens viajando à noite podem correr esse risco, dependendo da qualidade de suas fontes de luz, da intensidade da luz da lua e se possuem visão no escuro ou visão na penumbra.

Terreno Difícil: Qualquer personagem em uma floresta, charco, colina ou montanha pode se perder caso se afaste de uma estrada, trilha, margem ou qualquer outro caminho óbvio. As florestas são especialmente perigosas por ocultarem as demarcações geográficas e dificultarem a visão do sol ou das estrelas.

Chance de Se Perder: Se existirem condições onde se perder é uma possibilidade, o personagem que estiver guiando o grupo deve obter sucesso em um teste de Sobrevivência ou estará perdido. A dificuldade para este teste varia de acordo com o terreno, condições de visibilidade e se o personagem possui ou não um mapa da região que está sendo atravessada. Consulte a tabela abaixo e use a CD mais alta aplicável.

	CD Sobrevivência		CD Sobrevivência
Charco ou colina, mapa	6	Baixa visibilidade	12
Montanha, mapa	8	Montanha, sem mapa	12
Charco ou colina, sem mapa	10	Floresta	15

Um personagem com pelo menos 5 graduações em Conhecimento (geografia) ou Conhecimento (local) relacionado à área percorrida recebe +2 de bônus neste teste.

Faça um teste a cada hora (ou parte de uma hora) gasta no local ou em movimentação para verificar se os personagens se perderam. No caso de um grupo, apenas o personagem que guia os demais realiza o teste. *Dica:* Faça esse teste em segredo, já que os personagens podem não perceber que estão perdidos inicialmente.

Efeitos de Estar Perdido: Se um grupo estiver perdido, sua movimentação na direção desejada não estará mais assegurada. Determine aleatoriamente a direção tomada pelo grupo durante cada hora de movimento local ou de viagem. A movimentação dos personagens continuará a ser aleatória até que eles cheguem a uma demarcação geográfica inequívoca ou reconheçam que estão perdidos e se esforcem para recuperar o rumo.

Reconhecendo que o Grupo Está Perdido: Uma vez a cada hora de viagem aleatória, cada personagem no grupo pode realizar um teste de Sobrevivência (CD 20 –1 por hora de viagem aleatória) para reconhecer que não está mais se deslocando em direção ao seu destino. Algumas circunstâncias podem tornar óbvio que os personagens estão perdidos; se eles esperavam alcançar um determinado local no período de uma hora, mas caminharam durante três horas e não há sinal de seu destino, este é um péssimo sinal.

Determinando uma Nova Rota: Um grupo perdido também não terá certeza da direção que precisa seguir para alcançar um destino intermediário — mesmo um destino como "o ponto onde abandonamos a estrada e entramos nessa floresta." Determinar a direção correta da viagem quando um grupo está perdido exige um teste de Sobrevivência (CD 15 +2 por hora de viagem aleatória). Se um personagem fracassar nesse teste, ele escolherá uma direção aleatória como se fosse "correta" para prosseguir a jornada (*dica:* novamente, este é um teste que deve ser feito em segredo. Os personagens perdidos devem pensar que sabem o caminho a percorrer depois de recuperar o rumo, mas podem estar inteiramente enganados).

Assim que os personagens estiverem seguindo o novo percurso, esteja correto ou incorreto, eles podem se perder novamente. Se as condições ainda tornarem possível que o grupo se perca, realize um teste a cada hora de viagem, conforme descrito em "Chance de se Perder", acima, para verificar se os aventureiros continuam na nova rota ou voltam a se movimentar aleatoriamente.

Percursos Conflitantes: É possível que diversos personagens queiram determinar uma nova rota quando o grupo se perder. Nesse caso, o Mestre realiza (em segredo) um teste de Sobrevivência para cada personagem, então revela aos jogadores quais os personagens que descobriram a direção correta para prosseguir e quais se enganaram ou não conseguiram definir uma rota segura ou exata (*dica:* algumas jogadas de dados desnecessárias em segredo impedirão que os jogadores saibam quais personagens estão certos e quais estão errados, pois nin-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

guém saberá quando o teste obteve sucesso ou fracassou).

Retomando o Caminho Certo: Existem várias formas de sair dessa situação e não estar mais perdido. Primeiro: o grupo precisa estabelecer uma nova rota com sucesso e percorrê-la até o destino intermediário que escolheu, onde não estará mais perdido. Segundo: durante seu deslocamento de viagem aleatório, os personagens podem encontrar uma demarcação geográfica inequívoca (como uma cidade ou ruína). Terceiro: se as condições ambientais ficarem melhores — o nevoeiro se dissipa ou a tempestade acaba e o sol aparece — os personagens serão capazes de estabelecer uma nova rota, conforme descrito acima, com +4 de bônus no teste de Sobrevivência. Finalmente, a magia *encontrar o caminho* estabeleceria um trajeto imediatamente.

FLORESTAS

Os terrenos de floresta podem ser divididos em três categorias: esparsa, intermediária e densa. Uma selva imensa seria capaz de englobar as três categorias em suas fronteiras, com uma floresta esparsa nos limites externos e uma floresta densa mais perto do centro.

A tabela a seguir descreve, em termos gerais, a probabilidade de que um quadrado de floresta contenha uma característica de terreno em seu interior. O Mestre não precisa consultar a tabela para cada quadrado da floresta, mas poderia utilizar as porcentagens fornecidas como um guia para criar o mapa da região.

Características de Terreno das Florestas

	Categoria da Floresta		
	Esparsa	Intermediária	Densa
Árvores Comuns	50%	70%	80%
Árvores Imensas	—	10%	20%
Vegetação Esparsa	50%	70%	50%
Vegetação Densa	—	20%	50%

Árvores: Obviamente, a característica de terreno mais importante em qualquer floresta são as árvores. Coloque um marcador no centro de cada quadrado onde houver uma árvore, não importa a localização exata das raízes ou do caule no quadrado. Uma criatura que estiver no mesmo espaço da árvore recebe +2 de bônus na CA e +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos (esses bônus não se acumulam com os bônus de cobertura de outras fontes). A presença da árvore não afetará o espaço de combate da criatura de nenhuma outra forma, pois a criatura estará utilizando a árvore em sua vantagem sempre que possível. O tronco de uma árvore comum possui CA 4, dureza 5 e 150 PV. Um teste de Escalar (CD 15) é suficiente para subir na árvore.

As florestas intermediárias e densas também possuem árvores imensas. Elas ocupam um quadrado inteiro no tabuleiro e fornecem cobertura a qualquer criatura atrás delas. Essas árvore têm CA 3, dureza 5 e 600 PV. Semelhante à variedade menor, um teste de Escalar (CD 15) é suficiente para subir em uma árvore imensa.

Vegetação: Vinhas, raízes e arbustos baixos recobrem a maior parte do solo de uma floresta. Um espaço coberto por vegetação exige dois quadrados de deslocamento para entrar ou atravessar a área e fornece camuflagem. A vegetação adiciona +2 nas CDs dos testes de Acrobacia e Furtividade, pois as vinhas e arbustos atrapalham o movimento.

Uma vegetação densa exige quatro quadrados de deslocamento para entrar ou atravessar a área e fornece camuflagem com 30% de chance de falha (diferente dos 20% padrão). Ela adiciona +5 nas CDs dos testes de Acrobacia e Furtividade. É mais fácil se ocultar em um quadrado com vegetação densa e ela concede +5 de bônus nos testes de Esconder-se. É impossível correr ou realizar Investidas nessas áreas.

Normalmente, os quadrados que possuem vegetação densa são adjacentes. A vegetação e as árvores não se excluem mutuamente, é muito comum que um quadrado de 1,5 m tenha uma árvore e vegetação.

Plataformas Florestais: É comum que os elfos e outros habitantes das florestas construam plataformas elevadas, muito acima do nível do solo. Essas plataformas de madeira quase sempre apresentam pontes de corda entre si (descritas na página 64). Para alcançar as casas e os baldaquinos, em geral os personagens devem escalar a árvore (Escalar, CD 15), utilizam escadas de corda (Escalar, CD 0) ou usam elevadores com roldanas (que podem elevar os ocupantes a 30 cm x resultado do

Exemplo de Tabela de Encontros em Florestas Temperadas (NE 6)

1d%	Encontro	NE Médio
01-04	1d4+3 dríade	8
05-10	1 ente	8
11-16	1 PdM - druida homem-lagarto (5° nível) e 2 centauros	7
17-19	1 ninfa	7
20-25	1d4 unicórnios	7
26-33	1d6+1 lobos	7
34-43	1d4 centauros	6
44-51	1d4 lobos atrozes	6
52-61	1d3 ursos-coruja	6
62-69	1d3 pixies (fada)	6
70-73	1 lívido e 2 carniçais	5
74-79	1 PdM - ranger gnoll (5° nível)	5
80-85	1d4+1 sátiros	5
86-88	1d4+1 esqueletos urso coruja	5
89-93	1 aparição	5
94-97	2 ursos negros (animal)	4
98-100	1 homem-javali (licantropo)	4

Para obter informações sobre a criação de novas tabelas de encontros na áreas selvagens, consulte a página 95.

teste de Força a cada ação de rodada completa). As criaturas que estiverem nas plataformas ou galhos de uma habitação florestal desse tipo adquirem cobertura quando enfrentarem adversários que estiverem no solo; nas florestas intermediárias e densas, elas também adquirem camuflagem.

Outras Características de Terreno das Florestas: As árvores derrubadas têm cerca de 1 m de altura e fornecem cobertura como uma mureta ou parapeito. Elas exigem um quadrado de deslocamento (1,5 m) para serem atravessadas ou superadas. Em geral, os riachos têm de 1,5 m a 3 m de largura e cerca de 1,5 m de profundidade. Há trilhas rústicas na maioria das florestas, que permitem um deslocamento normal e não fornecem cobertura ou camuflagem. Essas trilhas são incomuns nas florestas densas, mas até as selvas inexploradas terão caminhos usados pelos animais e predadores.

Furtividade e Detecção nas Florestas: Em uma floresta esparsa, os testes de Observar para detectar inimigos a distância estão limitados a 3d6 x 3 m. Em uma floresta intermediária, essa distância máxima será 2d8 x 3 m; numa floresta densa, ela será reduzida para 2d6 x 3 m.

Todos os quadrados que contenham vegetação fornecem camuflagem, portanto será mais fácil para qualquer criatura utilizar a perícia Esconder-se em uma floresta. Os troncos e árvores imensas oferecem cobertura, uma circunstância que também permite que os personagens se escondam.

O som ambiente de uma floresta dificulta os testes de Ouvir, aumentando a CD em 2 pontos a cada 3 metros (em vez de 1 ponto); lembre-se que os testes de Furtividade também são mais difíceis no meio da vegetação.

Fogo na Floresta (ND 6)

A maioria das fagulhas das fogueiras de acampamento não ateia fogo aos objetos, mas se as condições estiverem propícias, como clima seco, ventos fortes ou se o chão da floresta estiver ressecado e inflamável, é possível que ocorra um incêndio. Os relâmpagos muitas vezes fazem com que as árvores peguem fogo e desse modo iniciam incêndios. Não importa a causa do incêndio, os viajantes podem ser apanhados no meio da conflagração.

Um incêndio florestal pode ser avistado a 2d6 x 30 m por qualquer criatura que obtiver sucesso em um teste de Observar. Considere o fogo como uma criatura Colossal, reduzindo a CD em 16. Caso todos os personagens fracassem nesse teste, o incêndio estará se aproximando do grupo. Eles conseguirão distinguir as labaredas quando percorrem metade da distância original (a partir do local do teste).

Os personagens cegos ou incapazes de realizar testes de Observar ainda são capazes de sentir o calor do fogo (essencialmente "enxergando" o incêndio) quando estiverem a 30 metros das chamas.

O vértice do incêndio (o lado a favor do vento) consegue avançar mais rápido do que um humano é capaz de correr (considere 36 metros

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

por rodada para ventos de força moderada). Assim que uma parte da floresta estiver em chamas, ela continuará queimando durante 2d4×10 minutos antes do fogo se extinguir. Os personagens surpreendidos por um incêndio florestal correm o risco de serem alcançados rapidamente pelo vértice, incapazes de fugir, sendo envolvidos cada vez mais profundamente nas labaredas.

Dentro da área de um incêndio, um personagem pode sofrer três efeitos imediatos: dano do calor, pegar fogo e/ou inalar fumaça.

Calor: Ser apanhado por um incêndio florestal é ainda pior do que ser exposto ao calor extremo (veja Perigos do Calor, página 303). Respirar o ar quente causa 1d6 pontos de dano a cada rodada (sem testes de resistência). Além disso, o personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude a cada 5 rodadas (CD 15 +1 para cada teste anterior) ou sofrerá 1d4 pontos de dano por contusão. O personagem que prender a respiração consegue evitar o dano normal, mas não o dano por contusão. Qualquer criatura utilizando vestimentas pesadas ou armaduras (leve, média ou pesada) sofre –4 de penalidade nos testes de resistência. Além disso, os personagens que usarem armaduras de metal ou estiverem em contato com metal superaquecido sofrem os efeitos da magia *esquentar metal* (consulte a descrição da magia no *Livro do Jogador*).

Fogo: Os personagens envolvidos por um incêndio florestal correm o risco de pegarem fogo quando o vértice do fogo alcançá-los; esta ameaça se repete a cada minuto consecutivo na área (consulte Pegando Fogo, pág. 303).

Fumaça: Os incêndios naturalmente produzem muita fumaça. Os personagens que inalarem a fumaça pesada devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude a cada rodada (CD 15 +1 para cada teste anterior) ou passarão a rodada sufocando-se e tossindo. Os personagens sufocados durante 2 rodadas consecutivas sofrem 1d6 pontos de dano por contusão. Além disso, a fumaça obscurece a visão, concedendo camuflagem para os personagens no interior da área afetada.

CHARCOS

Existem duas categorias de charcos: alagadiços (relativamente secos) e pântanos inundados. Com freqüência, ambos são delimitados por lagos (descritos em Terrenos Aquáticos, a seguir), que representa essencialmente outra categoria de terreno encontrada nos charcos.

A tabela a seguir descreve as características de terreno encontradas nos charcos. As porcentagens indicam a composição de um charco típico e não representam a probabilidade exata de um quadrado conter aquela característica de terreno

Características de Terreno dos Charcos

	Categoria do Charco	
	Alagadiço	Pântano
Charneca Rasa	20%	40%
Charneca Funda	5%	20%
Vegetação Esparsa	30%	20%
Vegetação Densa	10%	20%

Charnecas: Caso um quadrado seja parte de uma charneca rasa, ele terá um lamaçal ou água estagnada com cerca de 30 cm de profundidade. Um personagem deve gastar 2 quadrados de seu deslocamento para entrar num quadrado com uma charneca rasa e a CD para os testes de Acrobacia nessas áreas aumenta em +2.

Um quadrado que seja parte de uma charneca funda terá água estagnada com cerca de 1,20 m de profundidade. Um personagem Médio ou maior deve gastar 4 quadrados de seu deslocamento para entrar num quadrado com uma charneca funda ou precisará nadar (com o teste adequado e movimentação normal). Os personagens Pequenos ou menores são obrigados a nadar para atravessar um quadrado com uma charneca funda. As acrobacias são impossíveis nessas áreas.

A água em uma charneca funda fornece cobertura para as criaturas Médias ou maiores. As criaturas menores adquirem cobertura aprimorada (+8 de bônus na CA, +4 de bônus em testes de resistência de Reflexos). As criaturas Médias ou maiores seriam capazes de se encolher como uma ação padrão para adquirir a cobertura aprimorada. Qualquer criatura que receba a cobertura aprimorada sofre –10 de penalidade nas jogadas de ataque contra os alvos que não estejam submersos.

Os quadrados de charnecas fundas geralmente estão adjacentes e cercados por um anel irregular de quadrados com charnecas rasas.

Qualquer charneca aumenta a CD dos testes de Furtividade em +2.

Vegetação: Os arbustos, juncos e outras plantas altas dos charcos são similares à vegetação de uma floresta (veja acima). Um quadrado que seja parte de uma charneca não terá vegetação.

Areia Movediça: As áreas de areia movediça têm uma aparência sólida, mas falsa (em geral, similares a vegetação ou terra crua), capaz de enganar os viajantes incautos. Um personagem que estiver se aproximando de uma área de areia movediça usando seu deslocamento normal pode realizar um teste de Sobrevivência (CD 8) para distinguir o perigo antes de cair, mas as criaturas em Investida ou correndo não conseguirão perceber o charco disfarçado antes de afundar. Uma área de areia movediça comum tem 6 m de diâmetro; a inércia de um personagem em Investida ou correndo irá arremessá-lo a 1d2 x 1,5 m para o interior da área afetada.

Efeitos da Areia Movediça: Os personagens apanhados pela areia movediça devem obter sucesso em um teste de Natação (CD 10) a cada rodada para ficarem no mesmo local ou Natação (CD 15) para se moverem 1,5 m em qualquer direção desejada. Se um personagem aprisionado fracassar no teste por uma margem igual ou superior a 5 pontos, ele afundará e começará a se afogar a partir do momento em que não conseguir mais prender sua respiração (consulte a perícia Natação no *Livro do Jogador* e as regras de Afogamento, pág. 304).

Os personagens submersos em um charco conseguiriam alcançar a superfície com um teste de Natação (CD 15 +1 para cada rodada de submersão).

Resgate: Retirar um personagem da areia movediça pode ser difícil. O salvador precisa de um galho, o cabo de uma lança, uma corda ou uma ferramenta similar que permita alcançar a vítima com uma das pontas. Em seguida, ele deve obter sucesso em um teste de Força (CD 15) para puxar a vítima. A vítima também precisa realizar um teste de Força (CD 10) para segurar o galho, haste ou corda. Caso a vítima fracasse, deve fazer um teste de Natação (CD 15) imediatamente para não afundar. Caso ambos sejam bem-sucedidos, a vítima será arrastada 1,5 m para a saída da área perigosa.

Cercas Vivas: Muito comuns nos alagadiços, as cercas vivas são emaranhados de rochas, solo e arbustos com espinhos.

As cercas estreitas são semelhantes a muretas e exigem 4,5 m (3 quadrados) de deslocamento para serem atravessadas.

As cercas vivas largas têm mais de 1,5 m de altura e ocupam quadrados inteiros. Elas fornecem cobertura total, assim como um muro ou parede. Atravessar um quadrado que contenha uma cerca larga exige 4 quadrados de deslocamento. As criaturas que obtiverem sucesso em um teste de Escalar (CD10) gastarão apenas 2 quadrados de deslocamento para superar a cerca viva.

Exemplo de Tabela de Encontros em Pântanos Temperados (NE 9)

1d%	Encontro	NE Médio
01–07	1 hidra (11 cabeças)	10
08–11	1d3 mohrg	10
12–15	1 dragão negro (jovem adulto)	9
16–19	1d4+2 PdM — feiticeiro kobold (5º nível)	9
20–30	1d3 chuul	9
31–38	1d3 medusas	9
39–45	1d4+2 PdM — ladino goblin (5º nível)	9
46–53	1d3 espectros	9
54–63	1d4 fogos-fátuos	9
64–70	1d4 zumbis dilaceradores cinzentos	9
71–81	1 dilacerador cinzento	8
82–91	1 convenção de bruxas (bruxa do mar, annis, bruxa verde)	8
92–97	2d4 harpias	8
98–100	1 arbusto errante	6

Outras Características de Terreno dos Charcos: Alguns charcos, especialmente os pântanos, têm árvores como as florestas, em geral agrupadas em pequenas áreas. Há trilhas na maioria dos charcos, sinuosas para evitar os locais alagados. Semelhante às florestas, essas trilhas permitem um deslocamento normal e não fornecem a camuflagem que a vegetação oferece.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Furtividade e Detecção nos Charcos: Em um alagadiço, os testes de Observar para detectar inimigos a distância estão limitados a 6d6 x 3 m. Em um pântano, essa distância máxima será 2d8 x 3 m.

A vegetação e as charnecas fundas oferecem uma excelente camuflagem, portanto seria fácil de ocultar nessas áreas.

Um charco não impõe penalidades aos testes de Ouvir, mas utilizar a perícia Furtividade é mais difícil em qualquer vegetação ou charneca.

COLINAS

Existem colinas na maioria dos outros tipos de terrenos, mas elas podem ser a característica geográfica predominante. Os terrenos de colinas se dividem em duas categorias principais: amenas e escarpadas. Com freqüência, uma área de colinas serve como um território de transição entre uma paisagem irregular (como as montanhas) e os terrenos mais regulares (como as planícies).

O Mestre deveria mapear os terrenos de colinas com atenção, uma vez que os jogadores precisam distinguir as alterações de altitude quando subirem os morros. A tabela a seguir apresenta as porcentagens típicas dos aclives e declives, graduais ou íngremes, das colinas e o Mestre deveria desenhar o mapa com detalhes para que as ladeiras e descidas sejam óbvias e lógicas. As porcentagens a seguir não incluem uma previsão de áreas planas, mas os topos das colinas e as bases dos vales poderiam apresentar pelo menos alguns quadrados de superfície regular.

Características de Terreno das Colinas

	Categoria da Colina	
	Amena	Escarpada
Aclive Gradual	75%	40%
Aclive Íngreme	20%	50%
Penhasco	5%	10%
Vegetação Esparsa	15%	15%

Para desenvolver rapidamente um terreno de colina, determine a localização dos cumes das colinas e da base dos vales e adicione anéis com quadrados de aclives graduais e íngremes no restante do terreno. Se houver penhascos, posicione-os adjacentes ou no interior dos quadrados com aclives íngremes. Finalmente, desenhe setas indicando as ladeiras.

Aclive Gradual: Essa inclinação não é íngreme o suficiente para afetar o deslocamento, mas os personagens recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque corporal contra os adversários que estiverem abaixo deles na colina.

Aclive Íngreme: Os personagens que estiverem subindo a colina (em direção a um quadrado adjacente com elevação maior) precisam utilizar 2 quadrados de seu deslocamento para entrar em cada quadrado de um aclive íngreme. Os personagens que estiverem correndo ou realizando uma Investida ladeira abaixo (em direção a um quadrado adjacente com elevação menor) devem obter sucesso em um teste de Equilíbrio (CD 10) quando entrarem no primeiro quadrado de declive íngreme. Por outro lado, os personagens montados precisam realizar um teste de Cavalgar (CD 10). Qualquer criatura que fracassar nesses testes tropeçará e deverá terminar seu deslocamento 1d2 x 1,5 m depois da posição original. Um personagem que fracasse por uma margem igual ou superior a 5 pontos cairá no quadrado onde seu deslocamento terminou.

Um aclive íngreme aumenta a CD dos testes de Acrobacia em +2.

Penhasco: Escalar um penhasco comum exige um teste de Escalar (CD 15); em geral, essas formações têm 1d4 x 3 m de altura, embora as necessidades de sua aventura possam exigir um penhasco mais alto. Os penhascos e rochedos não são perfeitamente verticais e ocupam quadrados de 1,5 m caso tenham 9 m de altura ou menos ou quadrados de 3 m quando tiverem mais de 9 metros de altura.

Vegetação Esparsa: Os arbustos de Artemísia outras variedades atrofiadas são comuns nas colinas, embora raramente ocupem toda a paisagem, como acontece nas florestas e nos charcos. A vegetação esparsa fornece camuflagem e aumenta a CD dos testes de Acrobacia e Furtividade em +2.

Outras Características de Terreno das Colinas: As árvores não são muito raras nas colinas e os vales normalmente possuem riachos vívidos (entre 1,5 m e 3 m de largura e até 1,5 m de profundidade) ou leitos quase secos (similar a uma vala com 1,5 m ou 3 m de largura). Caso adicione um riacho ou leito, lembre-se que a água sempre escorre colina abaixo.

Furtividade e Detecção nas Colinas: Em uma colina amena, os testes de Observar para detectar inimigos a distância estão limitados a 2d10 x 3 m. Em uma colina escarpada, essa distância máxima será 2d6 x 3 m.

Esconder-se em uma colina será difícil se não houver vegetação nos arredores. O topo ou cume de uma colina oferece cobertura suficiente para que uma criatura se esconda dos adversários na parte inferior do terreno.

As colinas não acarretam penalidades aos testes de Ouvir ou Furtividade.

Exemplo de Tabela de Encontros em Colinas Temperadas (NE 5)

1d%	Encontro	NE Médio
01–02	1 dragão de cobre (jovem)	7
03–05	1 bulette	7
06–09	1 gigante das colinas	7
10–17	1d3 panteras deslocadoras	6
18–27	1d3 grifos	6
28–34	1d3 wyvern	6
35–44	1 PdM — bardo humano (5° nível)	5
45–58	1 ogro e 1d4+2 combatentes robgoblin	5
59–68	1d3 zumbis ogros	5
69–77	1 rast	5
78–85	1d3 inumanos	5
86–95	1d3 hipogrifos	4
96–100	1 doppelganger	3

MONTANHAS

Existem três categorias de terrenos de montanhas: pradarias alpinas, montanhas escarpadas e montanhas inexpugnáveis. Conforme os personagens avançam ou escalam uma área montanhosa, é provável que enfrentem uma categoria de terreno de cada vez, começando nas pradarias, passando através das regiões escarpadas e alcançando as áreas inexpugnáveis perto dos cumes das montanhas.

Para desenhar um mapa de um terreno de montanha, utilize as porcentagens da tabela abaixo e determine os elementos do terreno. Semelhante às colinas, o Mestre deveria desenhar o mapa com detalhes para que as ladeiras e descidas da montanha sejam óbvias. Os aclives graduais, os penhascos, os aclives íngremes e os abismos são mutuamente excludentes. Qualquer aclive pode apresentar vegetação, pedregulhos ou entulho em sua composição.

As montanhas possuem um elemento de terreno importante, a muralha de rocha, que deve ser posicionada na intersecção de dois quadrados em vez de ocupar um espaço isoladamente. Depois de determinar a localização dos outros elementos de terreno no mapa, posicione as muralhas no interior ou na intersecção dos quadrados que tenham aclives íngremes ou penhascos.

Características de Terreno das Montanhas

	Categoria da Montanha		
	Pradarias	Escarpadas	Inexpugnáveis
Aclive Gradual	50%	25%	15%
Aclive Íngreme	40%	55%	55%
Penhasco	10%	15%	20%
Abismo	—	5%	10%
Vegetação Esparsa	20%	10%	—
Pedregulhos	—	20%	30%
Entulho	—	20%	30%

Aclives Graduais e Íngremes: Consulte a descrição sob Colinas, acima.

Penhasco: Similares ao elemento de terreno descrito em Colinas, acima, mas costumam atingir 2d6 x 3 m de altura. Os penhascos que tenham mais de 24 m de altura ocupam 6 metros de espaço horizontal.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Abismo: Normalmente, os abismos são formados por processos geológicos naturais e são semelhantes aos fossos de uma masmorra. Não é possível ocultar um abismo, portanto os aventureiros não cairão nele por acidente (embora a manobra Encontrão possa derrubá-los). Um abismo comum tem 2d4 x 3 m de profundidade, 6 m de comprimento (ou mais) e entre 1,5 m e 6 m de largura. Escalar um abismo exige um teste de Escalar (CD 15).

Nas montanhas inexpugnáveis, os abismos atingem até 2d8 x 3 m de profundidade.

Vegetação Esparsa: Consulte a descrição sob Florestas, acima.

Pedregulhos: Os pedregulhos são formados por uma camada de cascalho solto, mas não afetam o deslocamento, embora seja muito traiçoeiro em um aclive ou declive. A CD para os testes de Equilíbrio e Acrobacia aumentam em +2 para um aclive gradual com pedregulhos e em +5 nos aclives íngremes. A CD para os testes de Furtividade aumentam em +2 para qualquer aclive com pedregulhos.

Entulho: O solo está coberto com rochas de diversos tamanhos. Esse terreno exige dois quadrados de deslocamento para entrar na área. Os entulhos adicionam +5 nas CDs dos testes de Equilíbrio e Acrobacia e +2 nas CDs dos testes de Furtividade.

Muralha de Rocha: As muralhas de rocha são um obstáculo vertical de pedra que exigem um teste de Escalar (CD 25) para serem superadas. Uma muralha comum tem 2d4 x 3 m de altura nas montanhas escarpadas e 2d8 x 3 m de altura nas montanhas inexpugnáveis. Elas são posicionadas na intersecção dos quadrados e não deveriam ocupar espaço no tabuleiro isoladamente.

Entrada de Cavernas: Localizadas nos penhascos e nos aclives íngremes, sempre adjacentes a muralha de rocha, as entradas de cavernas normalmente têm entre 1,5 m e 6 m de largura e 1,5 m de profundidade. Depois da entrada, a caverna poderia revelar uma única câmara ou o início de uma masmorra elaborada. Em geral, as cavernas utilizadas como habitação de monstros têm 1d3 salas com 1d4 x 3 m de largura.

Outras Características de Terreno das Montanhas: A maioria das pradarias alpinas começa acima do nível das copas das árvores, portanto as árvores e outros elementos das florestas são raros nas montanhas. Esse terreno pode apresentar riachos vívidos (entre 1,5 m e 3 m de largura e até 1,5 m de profundidade) ou leitos quase secos (similar a uma vala com 1,5 m ou 3 m de largura). As áreas com maiores altitudes costumam ser mais frias que a região inferior ao seu redor, logo os riachos podem estar cobertos com camadas de gelo (descritas a seguir).

Furtividade e Detecção nas Montanhas: Via de regra, nas montanhas, os testes de Observar para detectar inimigos a distância estão limitados a 4d10 x 3 m. Alguns picos e cadeias de montanhas oferecem pontos estratégicos mais vantajosos e os vales e desfiladeiros sinuosos reduzem significativamente a capacidade de visão. Uma vez que não há vegetação para obstruir a linha de visão, as características do mapa são o fator mais importante para determinar a distância de início de um encontro.

Similar aos terrenos de colinas, um pico ou cume oferece cobertura suficiente para que uma criatura se esconda dos adversários na parte inferior do terreno.

É mais fácil ouvir sons distantes nas montanhas. A CD para os testes de Ouvir aumenta em +1 a cada 6 m de distância entre o personagem e a fonte, em vez de +1 a cada 3 m.

Avalanches (ND 7)

A combinação de montanhas altas e nevascas pesadas significa que as avalanches são um perigo mortal em muitas áreas montanhosas. Embora as avalanches de neve e gelo sejam mais comuns, também é possível ocorrer um deslizamento de rochas e lama.

Uma avalanche pode ser avistada a 1d10 x 150 m (ou mais próximo) por qualquer personagem montanha abaixo que obtiver sucesso em um teste de Observar (CD 20); a avalanche ou deslizamento é considerada uma criatura Colossal. Caso todos os personagens do grupo fracassem no teste para determinar a distância do encontro, a avalanche se aproximará e eles conseguirão avistá-la automaticamente quando a neve percorrer metade da distância original entre o ponto inicial e o grupo.

Exemplo de Tabela de Encontros em Montanhas Frias (NE 11)

1d%	Encontro	NE Médio
01–04	1 beholder	13
05–07	1 dragão de prata (jovem adulto)	13
08–19	1d3 PdM — bárbaro meio-orc (10º nível)	12
20–29	1 devorador	11
30–47	1d3 gigantes do gelo	11
48–58	1d4 sombras maiores	11
59–75	1 caçador troll	11
76–88	1 PdM — mago drow (10º nível) e 1 guardião protetor	11
89–100	2d4 trolls	9

É possível ouvir uma avalanche se aproximando mesmo que seja impossível avistá-la. Sob condições favoráveis (ou seja, nenhum outro som elevado nos arredores), um personagem conseguiria perceber uma avalanche ou deslizamento a 1d6 x 150 m de distância com um teste bem sucedido de Ouvir (CD 15). A dificuldade aumentaria para 20, 25 ou mais em condições desfavoráveis à audição (em meio a uma tempestade elétrica, por exemplo).

Uma avalanche ou deslizamento possui duas áreas distintas: a zona de soterramento (no caminho direto da neve ou detritos) e a zona periférica (a área recoberta pelos detritos espalhados). Os personagens na zona de soterramento sempre sofrem o dano da avalanche; os personagens na zona periférica talvez consigam sair do caminho.

Qualquer criatura na zona de soterramento sofre 8d6 pontos de dano e ficará presa (é possível reduzir esse dano à metade; o PJ deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos, CD 15).

Os personagens na zona periférica sofrem 3d6 pontos de dano (nenhum dano se obtiverem sucesso num teste de resistência de Reflexos, CD 15). Os personagens na periferia que falharem em seus testes de resistência estarão presos.

Os personagens soterrados sofrem 1d6 pontos de dano por contusão por minuto enquanto não conseguirem escapar. Se o personagem ficar inconsciente, precisará realizar um teste de Constituição (CD 15); caso fracasse, sofrerá 1d6 pontos de dano por esmagamento a cada minuto até ser libertado ou morrer.

Uma avalanche comum tem 1d6 x 30 m de largura entre uma ponta do deslizamento até o lado oposto (vertical ou horizontalmente). A zona de soterramento terá metade dessa largura e estará posicionada no centro da área afetada. Para determinar a localização exata dos personagens no caminho de uma avalanche, jogue 1d6 x 6; o resultado será a quantidade de metros entre o centro da zona de soterramento da avalanche e o centro da localização do grupo. As avalanches de neve e gelo se deslocam 150 m a cada rodada; os deslizamentos de rochas percorrem 75 m por rodada.

Viagem pelas Montanhas

A altitude elevada pode ser muito cansativa — ou às vezes mortal — para as criaturas que não estejam acostumadas com ela. O frio se torna extremo e a falta de oxigênio no ar é capaz de desgastar até mesmo o guerreiro mais resistente.

Personagens Aclimatados: As criaturas acostumadas com grandes altitudes em geral suportam-nas melhor do que os habitantes das terras baixas. Qualquer criatura com a referência "Montanha" na linha "Ambiente" de sua descrição será considerada nativa dessas áreas e estará acostumada com a altitude elevada. Os personagens seriam capazes de se acostumar com a altitude elevada vivendo durante um mês inteiro no local. As criaturas que passarem mais de dois meses afastadas do clima da montanha precisam se acostumar novamente com a altitude.

Os mortos-vivos, constructos e outras criaturas que não respiram são imunes aos efeitos da altitude.

Níveis de Altitude: Em geral, as montanhas apresentam três níveis de altitude possíveis: passagens baixas, cumes baixos/passagens elevadas e cumes elevados.

Passagens Baixas (menos de 1.500 metros): A maioria das viagens em montanhas de pouca altitude acontece em passagens baixas, uma área composta essencialmente de pradarias alpinas e florestas. Os viajantes podem ter certa dificuldade (refletida nos modificadores de deslo-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

mento para as viagens pelas montanhas), mas não existem efeitos incomuns em função do clima ou da altitude.

Cumes Baixos ou Passagens Elevadas (1.500 a 4.500 metros): Essa categoria abrange escalar até as escarpas mais elevadas das montanhas menores ou a maioria das viagens normais pelas montanhas altas. Nessas altitudes, as criaturas que não estejam aclimatadas precisam se esforçar para respirar o ar rarefeito. Os personagens devem obter sucesso em um teste de Fortitude a cada hora (CD 15 +1 a cada teste anterior) ou ficarão fatigados. A fadiga é eliminada assim que os personagens alcançarem uma altitude com ar normal. As criaturas aclimatadas não precisam realizar o teste de resistência.

Cumes Elevados (mais de 4.500 metros): As montanhas e cumes mais elevados ultrapassam 6.000 metros de altura. Nessas elevações, as criaturas estão sujeitas à fadiga (conforme descrito acima) e aos males devido à altitude, não importa se estão aclimatadas ou não.

Os males da altitude representam a privação prolongada de oxigênio e afetam os valores das habilidades mentais e físicas. Quando uma criatura permanecer durante um período de 6 horas (e a cada período de 6 horas subseqüente) em qualquer altitude superior a 4.500 m, deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 +1 para cada teste anterior) ou sofrerá 1 ponto de dano temporário em todos os valores de habilidade.

As criaturas aclimatadas recebem +4 de bônus de competência nos testes de resistência para evitar a fadiga e os males da altitude, mas com o tempo, mesmo os alpinistas mais experientes devem retornar para as áreas mais baixas.

DESERTOS

Existem desertos nos climas frios, temperados e quentes, mas todos compartilham a mesma característica: poucas chuvas. As três categorias de terreno de deserto são tundra (climas frios), desertos rochosos (quase sempre em climas temperados) e desertos arenosos (com freqüência em climas quentes).

Características de Terreno dos Desertos

	Categoria do Deserto		
	Tundra	Rochoso	Arenoso
Vegetação Esparsa	15%	5%	5%
Camada de Gelo	25%	—	—
Pedregulhos	5%	30%	10%
Entulho	—	30%	5%
Dunas de Areia	—	—	50%

Exemplo de Tabela de Encontros em Desertos Quentes (NE 7)

1d%	Encontro	NE Médio
01–07	1 andro-esfinge	9
08–15	1 gino-esfinge	8
16–23	1d3 lamias	8
24–31	1d3 basiliscos	7
32–41	1 crio-esfinge	7
42–49	1 PdM — monge humano (5° nível) e 1 PdM — bardo humano (5° nível)	7
50–57	1 golem de carne	7
58–69	1d3 hieraco-esfinge	7
70–80	1 escorpião monstruoso Enorme (inseto)	7
81–88	1d3 jann (gênio)	6
89–96	1d4+2 escorpiões monstruosos Grandes (inseto)	6
97–100	1 múmia	5

A tundra difere das outras categorias de deserto de duas maneiras muito importantes. Uma vez que a neve e o gelo recobrem a paisagem, é muito fácil encontrar água. Durante o ápice do verão, a camada de gelo permanente encolhe até 30 cm de profundidade ou menos, transformando a área em um imenso campo de lama. Essa tundra lamacenta afeta o deslocamento e a utilização de perícias de forma similar a uma charneca rasa, descrita em Charcos (acima), embora quase não exista água estagnada.

A tabela acima apresenta as características de terreno encontradas nas três variedades de deserto. O Mestre não precisa consultar a tabela para cada quadrado do deserto, mas poderia utilizar as porcentagens fornecidas como um guia para criar o mapa da região. As características de terreno da tabela são mutuamente excludentes; por exemplo, um quadrado de tundra poderia conter vegetação esparsa ou uma camada de gelo, mas nunca ambos.

Vegetação Esparsa: Composta de arbustos atrofiados e robustos e cactos, a vegetação esparsa utiliza as mesmas regras descritas para essa característica anteriormente.

Camada de Gelo: Todo o solo está coberto com gelo escorregadio e exige dois quadrados de deslocamento para entrar em cada área. O gelo adiciona +5 nas CDs dos testes de Equilíbrio. Os personagens que tentem correr ou realizar uma Investida sobre uma camada de gelo devem obter sucesso em um teste de Equilíbrio (CD 10).

Pedregulhos: Pequenas rochas estão espalhadas sobre o solo, dificultando a execução de movimentos ágeis ou graciosos. A CD para os testes de Equilíbrio e Acrobacia aumentam em +2.

Entulho: O solo está coberto com uma grande quantidade de rochas grandes. Esse terreno exige dois quadrados de deslocamento para entrar na área. Os entulhos adicionam +5 nas CDs dos testes de Equilíbrio e Acrobacia e +2 nas CDs dos testes de Furtividade.

Dunas de Areia: As dunas são criadas pela ação do vento sobre a areia e são similares a colinas que trocam de localização. Caso o vento seja forte e contínuo, uma duna de areia poderia se deslocar por dezenas de metros em uma semana. Por outro lado, as dunas de areia podem abranger centenas de quadrados. Elas sempre possuem um aclive gradual na direção favorável ao vento e um aclive íngreme na direção oposta.

Outras Características de Terreno dos Desertos: Muitas vezes, as tundras possuem fronteiras com as florestas; logo, uma árvore isolada não seria muito incomum nas vastidões geladas. Os desertos rochosos apresentam rochedos e planaltos escarpados, compostos de uma área plana rodeada por penhascos e aclives íngremes (descritos em Montanhas, acima). Os desertos arenosos podem apresentar areia movediça, semelhante à variedade descrita em Charcos, acima, embora nos desertos essa ameaça seja formada de areia fina e poeira, sem água. Todos os terrenos de deserto são cortados por leitos de rios secos (similar a uma vala com 1,5 m ou 3 m de largura), que se preenchem com água nas raríssimas ocasiões em que há precipitação.

Furtividade e Detecção nos Desertos: Em um deserto, os testes de Observar para detectar inimigos a distância estão limitados a 6d6 x 6 m; além desse alcance, a elevação do terreno se altera e a distorção gerada pelo calor nos desertos quentes impossibilita qualquer observação apurada. A presença de dunas nos desertos arenosos limita essa distância a 6d6 x 3 m.

Os desertos não acarretam penalidades ou bônus aos testes de Ouvir ou Observar. A ausência de vegetação e outros elementos que fornecem camuflagem ou cobertura atrapalha a capacidade de esconder-se dos personagens.

Tempestades de Areia

Uma tempestade de areia reduz a visibilidade para 1d10 x 1,5 m e acarreta –4 de penalidade nos testes de Ouvir, Procurar e Observar. Ela causa 1d3 pontos de dano por contusão a qualquer criatura que estiver sem abrigo e deixa uma fina camada de poeira sobre tudo quando termina. A areia se desloca com força e invade todos os vasilhames e costuras (exceto os mais seguros), arranha a pele e contamina o equipamento dos personagens (como os cantis e rações).

PLANÍCIES

A maioria das civilizações está localizada nas planícies, portanto quase sempre essas áreas são povoadas. As planícies se dividem em três categorias: fazendas, áreas de pasto e campos de batalha. As fazendas são muito comuns nas áreas civilizadas, é óbvio, enquanto os pastos representam as planícies selvagens. Os campos de batalha, onde grandes exércitos colidem, são locais temporários, quase sempre reclamados pela vegetação natural ou pelos arados dos fazendeiros. Eles representam uma categoria de terreno somente porque os aventureiros costu-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

mam gastar muito tempo nessas áreas, não porque são uma característica predominante no mundo.

A tabela a seguir apresenta as proporções de cada característica de terreno das três categorias de planícies. Nas fazendas, a vegetação esparsa representa as plantações maduras de grãos, portanto os locais que cultivem vegetais terão uma quantidade inferior dessa característica, assim como todas as fazendas durante o intervalo entre a colheita e alguns meses depois do plantio.

As características de terreno da tabela são mutuamente excludentes.

Características de Terreno das Planícies

	Categoria da Planície		
	Fazenda	PastoCampo	Campo de Batalha
Vegetação Esparsa	40%	20%	10%
Vegetação Densa	—	10%	—
Pedregulhos	—	—	10%
Vala	5%	—	5%
Berma ou canal	—	—	5%

Vegetação: Seja uma plantação ou a vegetação natural da área, os gramados altos das planícies são similares à vegetação de uma floresta. Os arbustos muito densos ou próximos formam trechos de vegetação densa espalhados na paisagem repleta de gramados.

Pedregulhos: Nos campos de batalha, os pedregulhos normalmente representam algo que foi destruído: as ruínas de uma construção ou os pedaços espalhados de uma muralha, por exemplo. Essa característica é similar à descrição fornecida em Desertos, acima.

Vala: Com freqüência, uma vala é cavada antes de uma batalha para proteger os soldados; ela é semelhante a uma mureta, embora não forneça cobertura contra os adversários adjacentes. Sair de uma vala exige dois quadrados de deslocamento, mas entrar na área não afeta o deslocamento. As criaturas do lado externo que atacarem os oponentes dentro da vala com armas corporais recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque devido a posição mais elevada.

Nas fazendas, as valas geralmente são dutos de irrigação.

Berma ou Canal: Muito comum como uma estrutura defensiva, a berma é uma mureta de terra baixa que atrapalha o movimento e fornece alguma cobertura. Ela deve ser posicionada no mapa como duas fileiras adjacentes de aclives graduais (descritos em Colinas, acima), com as bordas da berma direcionadas colina abaixo. Portanto, uma criatura que deseje atravessar os dois quadrados de uma berma será obrigada a subir 1 quadrado e depois descer mais 1 quadrado. Essa característica fornece cobertura semelhante às muretas para qualquer personagem atrás dela. As bermas maiores fornecem cobertura para qualquer criatura posicionada a um quadrado abaixo do topo do terreno.

Cercas: As cercas de madeira quase sempre são utilizadas para conter os rebanhos ou impedir o avanço dos soldados inimigos. Elas exigem um quadrado adicional de deslocamento para serem atravessadas. Uma cerca de pedra também fornece cobertura, idêntico às muretas. Os personagens que estiverem montados são capazes de superar uma cerca sem prejudicar seu deslocamento se obtiverem sucesso em um teste de Cavalgar (CD 15). Caso fracassem, a montaria saltará a cerca, mas o cavaleiro cairá da sela.

Exemplo de Tabela de Encontros em Planícies Temperadas (NE 4)

1d%	Encontro	NE Médio
01–03	1 guerreiro humano/meio-dragão (4º nível)	6
04–08	1d4+2 worgs	6
09–13	1d3 cocatrizes	5
14–19	1d3 enxames de gafanhotos	5
20–26	1 PdM — paladino humano (5º nível)	5
27–35	1d3 cães teleportadores	4
36–44	1d3 formigas gigantes (soldados)	4
45–57	1d4+4 goblins	4
58–69	1d3 homens-rato (licantropo)	4
70–78	1 cria vampíricas	4
79–86	1 allip	3
87–94	1 ankheg	3
95–100	1d3 gnoll	3

Outras Características de Terreno das Planícies: Algumas árvores crescem na maioria das planícies, embora com freqüência sejam derrubadas nos campos de batalha para fornecer matéria-prima para as máquinas de cerco (descritas em Características Urbanas, página 99). As cercas vivas (descritas em Charcos, acima) também são comuns nas planícies. Os riachos, quase sempre entre 1,5 m a 6 m de largura e entre 1,5 m e 3 m de profundidade, existem em todas as planícies.

Furtividade e Detecção nas Planícies: Em uma planície, os testes de Observar para detectar inimigos a distância estão limitados a 6d6 x 12 m, embora as características do terreno possam restringir a linha de visão.

As planícies não acarretam penalidades ou bônus aos testes de Ouvir ou Observar. A existência de cobertura e camuflagem não é incomum; com freqüência, há um lugar para se esconder nas proximidades ou imediatamente disponível aos personagens.

TERRENO AQUÁTICO

Os terrenos aquáticos são os ambientes menos adequados para a maioria dos personagens, já que não é possível respirar. É mais provável que os PJs sejam imersos involuntariamente na água (quando caírem em um poço, por exemplo) do que tentem se aventurar intencionalmente em ambientes submersos.

Os terrenos aquáticos não possuem a mesma variedade que as regiões terrestres. O fundo do oceano abriga muitas maravilhas, inclusive semelhantes submersos de várias características de terreno descritas anteriormente. No entanto, se um personagem estiver na água porque foi empurrado do convés de um navio pirata, os recifes de coral que existem centenas de metros abaixo não terão qualquer importância.

Dessa forma, as regras a seguir dividem os terrenos aquáticos em duas categorias: água corrente (como riachos e rios) e água parada (como lagos e oceanos).

Tabela 3–22: Ajustes Para Combate Submerso

	Ataque/Dano			
Condição	Cortante ou Concussão	Cauda	Movimento	Sem Equilíbrio?[4]
Movimentação Livre	normal/normal	normal/normal	normal	Não
Deslocamento de Natação	–2/metade	normal	normal	Não
Sucesso no Teste de Natação	–2/metade[1]	–2/metade	1/4 ou metade[2]	Não
Estável[3]	–2/metade	–2/metade	metade	Não
Nenhuma das anteriores	–2/metade	–2/metade	normal	Sim

1 Uma criatura sem os efeitos da magia *movimentação livre* ou um deslocamento de Natação sofre –2 de penalidade nos testes de Agarrar sob a água, mas causa o dano normalmente durante a manobra.

2 Um teste bem-sucedido de Natação permite que a criatura percorra um quarto do seu deslocamento como uma ação de movimento ou metade do deslocamento como uma ação de rodada completa.

3 As criaturas estarão estáveis quando caminharem no fundo do rio ou oceano, encostarem no casco de um navio ou algo similar. Um personagem somente conseguirá se deslocar no fundo do rio ou oceano quando carregar equipamento suficiente para servir de lastro — pelo menos 8 kg para criaturas Médias, o dobro para cada categoria de tamanho superior e metade para cada categoria de tamanho inferior a Médio.

4 As criaturas que estiverem se debatendo na água (em geral porque fracassaram no teste de Natação) terão dificuldades para lutar. Uma criatura sem equilíbrio perde seu bônus de Destreza na CA e os seus adversários recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque para atingi-la.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Exemplo de Tabela de Encontros em Águas Temperadas (NE 8)

1d%	Encontro	NE Médio
01–04	1 dragão de bronze (adolescente)	9
05–08	1 tartaruga dragão	9
09–17	1 lula gigante (animal)	9
18–28	1 polvo gigante (animal)	8
29–39	1d4+2 leões marinhos	8
40–56	1d4+2 tubarões Enormes (animal)	8
57–70	2d4+4 tritões	8
71–83	1 baleia cachalote (animal)	7
84–94	1 naga aquática	7
95–100	1d4 merrow (ogro)	6

Água Corrente: As águas dos rios plácidos e grandes se deslocam a poucos quilômetros por hora e são semelhantes a água estagnada em muitos aspectos. Mas alguns rios e riachos são mais turbulentos; qualquer coisa flutuando em suas águas se desloca entre 3 m e 12 m a cada rodada. As corredeiras mais violentas arremessam os nadadores rio abaixo a 18 m ou 27 m por rodada. Os rios mais velozes possuem águas agitadas (Natação, CD 15) e as corredeiras espumantes têm águas violentas (Natação, CD 20).

Caso um personagem esteja imerso em água corrente, ele percorrerá o deslocamento indicado da correnteza, rio abaixo, no final do seu turno. Uma criatura que estiver tentando manter sua posição em relação à margem do rio deve gastar uma ou todas as ações do seu turno nadando contra a correnteza.

Arrastado: Os personagens arrastados pela correnteza de águas com deslocamento igual ou superior a 18 m devem obter sucesso em um teste de Natação (CD 20) a cada rodada para não submergir. Caso obtenha sucesso por uma margem igual ou superior a 5 pontos, a criatura interrompe o seu movimento agarrando uma rocha, galho ou raiz presa à margem e não estará mais sendo arrastada pela correnteza. Escapar das corredeiras simplesmente alcançando a margem exige três testes bem-sucedidos e seqüenciais de Natação (CD 20). A criaturas agarradas a uma rocha, galho ou raiz não são capazes de escapar sozinhas, a menos que voltem para a correnteza e tentem nadar até a margem. Os demais personagens podem resgatá-las usando as mesmas regras para salvar uma criatura da areia movediça (descritas em Charcos, acima).

Água Parada: Para se movimentar nos lagos e oceanos, basta utilizar o deslocamento de Natação da criatura ou obter sucesso em um teste da perícia Natação (CD 10 em águas tranqüilas, CD 15 em águas agitadas e CD 20 em águas violentas). Os personagens devem ter algum método para respirar se estiverem submersos; caso contrário, sofrem o risco de afogamento (veja Afogamento, página 304). Enquanto estiverem submersos, os personagens são capazes de se mover em qualquer direção, como se estivessem voando (capacidade de manobra perfeita).

Furtividade e Detecção nos Terrenos Aquáticos: A distância limite para avistar um alvo submerso depende da claridade da água. Em geral, as criaturas são capazes de enxergar a 4d8 x 3 m em águas claras e 1d8 x 3 m em águas turvas. A água corrente é sempre turva, exceto em um rio bastante largo e tranqüilo.

É muito difícil encontrar camuflagem ou cobertura embaixo d'água (exceto no fundo do oceano). Os testes de Ouvir e Furtividade não sofrem alterações sob a água.

Invisibilidade: Uma criatura invisível perturba a água normalmente e deixa uma "bolha" visível, com a forma do seu corpo, onde o líquido é deslocado. Ela ainda recebe os benefícios da camuflagem (20% de chance de falha), mas não da camuflagem total (50% de chance de falha).

Combate Submerso

As criaturas terrestres podem enfrentar dificuldades enormes para lutar sob a água. A água afeta a Classe de Armadura, as jogadas de ataque, o dano e o deslocamento das criaturas. Em alguns casos, os adversários dos personagens adquirem bônus nas jogadas de ataque. Os efeitos principais estão resumidos na Tabela 3–22. Eles se aplicam sempre que uma criatura estiver nadando, caminhando com a água na altura do peito ou no fundo de um rio ou oceano.

Ataques à Distância Submersos: As armas de arremesso não ineficazes sob a água, mesmo que sejam lançadas a partir da terra. Os ataques com as armas de disparo sofrem –2 de penalidade nas jogadas de ataque a cada 1,5 m que atravessem sob a água, além das penalidades normais de distância.

Ataques a Partir da Terra: Os personagens que estiverem nadando, flutuando ou se debatendo, ou ainda parcialmente submersos (com água até a altura do peito), adquirem cobertura aprimorada (+8 de bônus na CA, +4 de bônus nos testes de resistência de Reflexos) contra os adversários em terra. Os oponentes terrestres sob os efeitos de *movimentação livre* ignoram essa cobertura quando desferirem ataques corpo a corpo contra os alvos na água. Uma criatura totalmente submersa adquire cobertura total contra os adversários em terra, a menos que eles estejam sob os efeitos de *movimentação livre*. Os efeitos mágicos permanecem inalterados, exceto se exigirem uma jogada de ataque — nesse caso, são idênticos aos outros efeitos — ou forem magias de fogo.

Fogo: Qualquer fogo mundano (incluindo o fogo alquímico) não queimará sob a água. As magias e efeitos que tenham o descritor [Fogo] serão ineficazes embaixo d'água, a menos que o conjurador obtenha sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia). Nesse caso, a magia criará uma bolha de vapor em vez do efeito de fogo normal, mas a magia funcionará conforme sua descrição. Um efeito sobrenatural de fogo será ineficaz sob a água, a menos que sua descrição indique o contrário.

A superfície de qualquer corpo de água bloqueia a linha de efeito para as magias de fogo. Mesmo que o conjurador obtenha sucesso no teste de Identificar Magia para ativar o efeito embaixo d'água, a linha da superfície ainda bloqueará a linha de efeito. Por exemplo, uma *bola de fogo* conjurada sob a água não poderia visar uma criatura que estivesse em terra.

Enchentes

As enchentes dos rios são comuns em muitas áreas selvagens. Na primavera, a grande quantidade de degelo pode transbordar os riachos e rios que recebem essa água. Outros eventos catastróficos, como chuvas torrenciais ou a destruição de uma represa, também podem causar enchentes.

Durante uma enchente, os rios se tornam mais largos, profundos e rápidos. O nível do rio sobe 1d10 +3 metros durante uma inundação de primavera e sua largura aumenta em 1d4 x 50%. Alguns vaus podem desaparecer durante dias, é possível que as pontes sejam arrastadas ou cobertas pela água e mesmo as balsas muitas vezes são incapazes de enfrentar a correnteza de um rio inundado.

Uma enchente aumenta a dificuldade dos testes de Natação em uma categoria (as águas tranqüilas se tornam agitadas, e estas se tornam violentas). A velocidade da correnteza aumenta em 50%.

CLIMA

Muitas vezes, o clima é um aspecto importante da aventura — a chuva é capaz de apagar os rastros, uma tempestade elétrica pode obrigar os aventureiros a encontrar abrigo ou um tornado atrasa a partida do navio que o grupo está aguardando.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Quando uma aventura abrange longos períodos em áreas externas, o Mestre deveria elaborar uma tabela para determinar o clima aleatório de cada região. As condições locais têm um impacto dramático no clima. Com freqüência, as regiões com altitude elevada são mais frias que as terras baixas, por exemplo. A presença de uma cadeia de montanhas pode gerar uma baixa precipitação nas localidades adjacentes. A Tabela 3–23: Clima Aleatório é um exemplo adequado para qualquer cenário e o Mestre poderia usá-la como base para criar suas próprias variações. Os termos contidos na Tabela 3–23 são explicados a seguir.

Aguaceiro: Considere uma chuva normal (consulte Precipitação, a seguir), mas fornece camuflagem como um nevoeiro. É capaz de gerar enchentes (descritas acima). Um aguaceiro continua durante 24 horas.

Calmo: A velocidade do vento é amena (entre 0 e 15 km/h).

Calor: Entre 30° C positivos e 43,5° C positivos durante o dia; a temperatura ficará entre 12° C e 24° C mais fria durante a noite, respectivamente.

Frente Fria: Reduz a temperatura em 12° C.

Frente Quente: Aumenta a temperatura em 12° C.

Frio: Entre 17° C negativos e 4° C positivos durante o dia; a temperatura ficará entre 12° C e 24° C mais fria durante a noite, respectivamente.

Moderado: Entre 4° C positivos e 15° C positivos durante o dia; a temperatura ficará entre 12° C e 24° C mais fria durante a noite, respectivamente.

Precipitação: Jogue 1d% para determinar se a precipitação é um nevoeiro (01–30), chuva/neve (31–90) ou granizo/saraiva (91–100). Somente há precipitação de neve e saraiva quando a temperatura local equivale a 1° C negativos ou menos. A maioria das precipitações dura 2d4 horas. Por outro lado, a saraiva dura apenas 1d20 minutos, mas é acompanhada de 1d4 horas de chuva.

Quente: Entre 15° C positivos e 30° C positivos durante o dia; a temperatura ficará entre 12° C e 24° C mais fria durante a noite, respectivamente.

Tempestade (Areia/Neve/Elétrica): As velocidades dos ventos são severas (entre 45 km/h e 80 km/h) e a visibilidade é reduzida para 3/4 do normal. As tempestades duram 2d4–1 horas. Consulte Tempestades, a seguir, para obter detalhes.

Tempestade Violenta (Tempestade de Vento/Nevasca/Furacão/Tornado): A velocidade dos ventos supera 80 km/h (consulte a Tabela 3–24: Efeitos do Vento). Além disso, as nevascas são acompanhadas por neve pesada (entre 30 cm e 1 m de altura) e os furacões são acompanhados por frentes frias (acima). As tempestades de vento duram 1d6 horas. As nevascas continuam durante 1d3 dias. Os furacões podem se propagar durante uma semana, mas o impacto principal sobre os personagens ocorre no período de 24 a 48 horas em que o centro da tempestade assola a área onde eles estiverem. Os tornados são curtos (1d6 x 10 minutos), normalmente um reflexo da formação de uma tempestade de vento.

Ventania: As velocidades dos ventos são fortes (entre 15 km/h e 45 km/h); consulte a Tabela 3–24 para obter detalhes.

Chuva, Neve, Granizo e Saraiva

Com freqüência, um clima ruim reduz a velocidade ou impede totalmente as viagens, tornando quase impossível percorrer o caminho entre dois lugares. Os aguaceiros torrenciais e as nevascas obscurecem a visão com a mesma eficácia de um nevoeiro denso.

A maioria das precipitações é composta de chuvas, mas nas regiões mais frias elas podem se manifestar como neve, granizo ou saraiva. As precipitações de qualquer tipo são acompanhadas por frentes frias; caso a temperatura alcance ou caia abaixo do ponto de congelamento (1° C negativo), haverá gelo no solo (consulte Perigos do Frio, página 302).

Chuva: A chuva reduz a visibilidade pela metade, acarretando –4 de penalidade nos testes de Observar e Procurar. Ela gera os mesmos efeitos dos ventos severos sobre as chamas, ataques à distância e testes de Ouvir (consulte a seguir).

Neve: A neve tem os mesmos efeitos da chuva sobre a visibilidade, ataques à distância e testes de perícia; entrar em uma área coberta de neve exige dois quadrados de deslocamento. Um dia inteiro nevando deixa 1d6 x 2,5 cm de neve sobre o solo.

Neve Pesada: A neve pesada tem os mesmos efeitos da neve comum, mas também restringe a visibilidade como um nevoeiro (veja Nevoeiro, a seguir). Um dia inteiro nevando pesado deixa 1d4 x 30 cm de neve sobre o solo. Entrar em uma área coberta de neve pesada exige 4 quadrados de deslocamento. Acompanhada de ventos fortes ou severos, ela pode resultar em dunas de neve com 1d4 x 1,5 m de profundidade, em especial no interior ou ao redor de objetos grandes o suficiente para suportar o vento — uma cabana ou uma grande tenda, por exemplo.

Há 10% de chance de um dia de neve pesada ser acompanhado por trovões e relâmpagos (veja Tempestade Elétrica, a seguir).

A neve tem o mesmo efeito de um vento moderado sobre as chamas.

Granizo: Essencialmente, o granizo é a chuva congelada e acarreta os mesmos efeitos de uma chuva comum durante a precipitação (embora a chance de extinguir chamas protegidas seja de 75%) e os efeitos da neve quando estiver sobre o solo.

Saraiva: A saraiva não reduz a visibilidade, mas o barulho da precipitação dificulta os testes de Ouvir (–4 de penalidade). Algumas vezes, as saraivas mais fortes (5% de chance) podem causar 1 ponto de dano a qualquer criatura ou objeto desprotegido (somente uma vez por tempestade). Depois que estiver sobre o solo, a saraiva tem os mesmos efeitos da neve sobre o deslocamento.

Tempestades

Os efeitos combinados da precipitação (ou da areia) e do vento que acompanha todas as tempestades reduzem a visibilidade para 1/4 do normal, impondo –8 de penalidade nos testes de Observar, Procurar e Ouvir. As tempestades impossibilitam a utilização de armas de ataque à distância, exceto para as armas de cerco, que sofrem –4 de penalidade nas jogadas de ataque. Elas apagam as velas, tochas e chamas similares desprotegidas automaticamente; as chamas protegidas, como as lanternas, tremulam violentamente e há 50% de chance de serem apagadas. Consulte a Tabela 3–24: Efeitos do Vento para obter as possíveis conseqüências contras os personagens que estiverem em campo aberto e sem abrigo durante uma tempestade. Existem três categorias de tempestades:

Tempestade de Areia (ND 3): Essas tempestades do deserto diferem das outras tempestades, obviamente, porque não têm precipitação. Em vez disso, elas sopram grãos de areia fina que obscurecem a visão, sufocam as chamas desprotegidas e podem abafar as chamas protegidas (50% de chance). Quase todas as tempestades de areia são acompanhadas por ventos severos (consulte a Tabela 3–24) e deixam uma camada de 1d6 x 2,5 cm de poeira. No entanto, há 10% de chances de uma tempestade muito forte ser acompanhada por ventos com velocidades equivalentes a uma tempestade de vento. Essas tempestades de areia enormes causam 1d3 pontos de dano por contusão a cada rodada contra qualquer criatura desprotegida e também cria uma ameaça de asfixia (consulte Afogamento, pagina 304 — um personagem que utilize um lenço ou uma proteção similar ao redor da boca e do nariz não correrá o risco de asfixia durante [10 x Valor Constituição] rodadas). As grandes tempestades de areia deixam uma camada com (2d3–1) x 30 cm de espessura quando terminam.

Tempestade de Neve: Além do vento e da precipitação comuns às outras tempestades, uma tempestade de neve deixa uma camada de 1d6 x 2,5 cm de espessura de neve sobre o solo quando termina.

Tempestade Elétrica: Além do vento e da precipitação (quase sempre chuva, mas algumas vezes granizo), as tempestades elétricas são acompanhadas por raios que representam uma ameaça aos personagens que não tenham um abrigo adequado (em especial se utilizarem armaduras metálicas). Como regra geral, haverá um raio por minuto durante um período de uma hora no centro da tempestade. Para calcular o dano infligido pelo raio, jogue 1d10; o resultado será a quantidade de d8 pontos de dano de eletricidade sofrida pela vítima. Uma em cada dez tempestades elétricas é acompanhada por um tornado (veja a seguir).

Tempestades Poderosas: Os ventos muito fortes e a precipitação torrencial reduzem a visibilidade a zero, impossibilitando testes de Observar, Procurar e Ouvir e os ataque à distância. As chamas desprotegidas são apagadas automaticamente; as chamas protegidas têm 75% de chance de serem extintas. As criaturas que estiverem no meio da tempestade devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou enfrentarão as conseqüências adequadas ao seu

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 3–24: EFEITOS DO VENTO

Intensidade do Vento	Velocidade do Vento	Ataques à Distância Normal/Arma de Cerco[1]	Tamanho da Criatura[2]	Efeito do Vento nas Criaturas	CD do Teste de Fortitude
Ameno	0–15 km/h	–/–	Qualquer	Nenhum	—
Moderado	16–30 km/h	–/–	Qualquer	Nenhum	—
Forte	31–45 km/h	–2/—	Miúdo ou menor	Derrubado	10
			Pequeno ou maior	Nenhum	
Severo	46–80 km/h	–4/—	Miúdo	Arrastado	15
			Pequeno	Derrubado	
			Médio	Retido	
			Grande ou maior	Nenhum	
Tempestade	81–120 km/h	Impossível/–4	Pequeno ou menor	Arrastado	18
			Médio	Derrubado	
			Grande ou Enorme	Retido	
			Imenso ou Colossal	Nenhum	
Furacão	121–280 km/h	Impossível/–8	Médio ou menor	Arrastado	20
			Grande	Derrubado	
			Enorme	Retido	
			Imenso ou Colossal	Nenhum	
Tornado	281–480 km/h	Impossível/Impossível	Grande ou menor	Arrastado	30
			Enorme	Derrubado	
			Imenso ou Colossal	Retido	

1 A categoria arma de cerco inclui balestras e catapultas, além das rochas arremessadas pelos gigantes.

2 Considere as criaturas voadoras ou aladas como se pertencessem a uma categoria inferior ao seu tamanho real; portanto, um dragão Imenso seria tratado como Enorme para definir os efeitos do vento.

Retido: As criaturas são incapazes de se mover adiante ou contra a força do vento. As criaturas voadoras serão arrastadas 1d6 x 1,5 m na direção do vento.

Derrubado: As criaturas são derrubadas pela força do vento. No entanto, as criaturas voadoras são arrestadas 1d6 x 3 m na direção do vento.

Arrastado: As criaturas são derrubadas no solo e percorrem 1d4 x 3 m sem controle; sofrendo 1d4 pontos de dano por contusão a cada 3 m. As criaturas voadoras são arrastadas 2d6 x 3 m na direção do vento e sofrem 2d6 pontos de dano por contusão devido ao impacto.

tamanho, descritas na Tabela 3–24. As tempestades poderosas se dividem em quatro categorias.

Tempestade de Vento: Embora sejam acompanhadas de quase nenhuma (ou nenhuma) precipitação, as tempestades de vento são capazes de causar estragos consideráveis apenas com a intensidade dos ventos.

Nevasca: A combinação de ventos severos, neve pesada (em geral de 30 cm a 90 cm) e o frio intenso (veja Perigos do Frio, página 302) tornam as nevascas uma ameaça letal para as criaturas que não estiverem preparadas.

Furacão: Além dos ventos elevados e muito intensos e da chuva torrencial, os furacões são acompanhados de enchentes (veja acima). A maioria das atividades dos aventureiros é simplesmente impossível nestas condições.

Tornado: Uma em cada dez tempestades elétricas é acompanhada de um tornado.

Nevoeiro

Os nevoeiros são formados por uma nuvem próxima ao nível do chão ou uma névoa que emerge do solo. Eles obscurecem a visão, inclusive a visão no escuro, a partir de 1,5 m. Qualquer criatura que estiver a mais de 1,5 m dos personagens terá camuflagem (quaisquer ataques sofrem 20% de chance de falha).

Ventos

Os ventos são capazes de espalhar areia e poeira de forma traiçoeira, propagar um grande incêndio, naufragar pequenos botes e dispersar gases e vapores. Caso sejam muito fortes, conseguem derrubar os personagens (veja a Tabela 3–24: Efeitos do Vento), interferir nos ataques à distância ou acarretar penalidades em alguns testes de perícia.

Ventos Amenos: Uma brisa tranqüila. Não gera nenhum efeito importante no jogo.

Vento Moderado: Um vento contínuo que gera 50% de chance de apagar as chamas desprotegidas, como as velas.

Vento Forte: Lufadas que apagam automaticamente as chamas desprotegidas (velas, tochas e similares). Essas ventanias impõem –2 de penalidade nas jogadas de ataque à distância e nos testes de Ouvir.

Vento Severo: Além de apagar automaticamente as chamas desprotegidas, os ventos dessa intensidade perturbam as chamas protegidas (como as lanternas) e têm 50% de chance de apagá-las. As jogadas de ataque à distância e os testes de Ouvir sofrem –4 de penalidade. Esta é a velocidade do vento produzido pela magia *lufada de vento*.

Tempestade: Uma ventania forte o suficiente para arrancar galhos e até derrubar árvores inteiras. As tempestades extinguem automaticamente as chamas desprotegidas e têm 75% de chance de apagar as chamas protegidas, como as lanternas. Os ataques à distância são impossíveis e mesmo as armas de cerco sofrem –4 de penalidade nas jogadas de ataque. Os testes de Ouvir sofrem –8 de penalidade devido ao barulho do vento.

Furacão: Todas as chamas são extintas. Os ataques à distância são impossíveis (exceto com armas de cerco, que sofrem –8 de penalidade nas jogadas de ataque). Os testes de Ouvir são impossíveis: tudo que os personagens conseguirão ouvir será o estrondo do vento. Os ventos com a intensidade de um furacão com freqüência derrubam as árvores.

Tornado (ND 10): Todas as chamas são extintas. Todos os ataques à distância são impossíveis (mesmo com armas de cerco), assim como os testes de Ouvir. Em vez de serem arrastados (consulte a Tabela 3–24: Efeitos do Vento), os personagens que estiverem muito próximos de um tornado e fracassarem no teste de resistência de Fortitude serão envolvidos pelo turbilhão. As criaturas que forem absorvidas pelo cone de vento serão erguidas e arrastadas durante 1d10 rodadas, sofrendo 6d6 pontos de dano a cada rodada, até serem violentamente expelidas (sofrendo o dano de queda normalmente). Embora a velocidade de rotação de um tornado possa atingir 480 km/h, os ventos do cone se deslocam a 50 km/h em média (cerca de 75 m por rodada). Um tornado arranca árvores, destrói construções e causa outras formas de destruição catastrófica.

ENCONTROS ALEATÓRIOS EM ÁREAS SELVAGENS

Quando o Mestre planeja criar encontros aleatórios para uma aventura que envolve viagens através de áreas selvagens, a primeira coisa a ser determinada é a probabilidade do encontro ocorrer em qualquer região. Consulte a tabela abaixo, selecionando o tipo de terreno adequado, e então jogue 1d% no final de cada hora que os PJs gastarem na área para determinar se há um encontro aleatório.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Encontros Aleatórios em Áreas Selvagens

Terreno	1d%
Desolado/Deserto	5% de chance por hora
Fronteira/Selvagem	8% de chance por hora
Cultivado/Civilizado	10% de chance por hora
Trânsito Intenso	12% de chance por hora

Como Construir Tabelas de Encontros em Áreas Selvagens

A seguir, apresentamos todas as ferramentas necessárias para construir tabelas de encontros que se enquadrem nas diversas regiões de qualquer campanha. Essas ferramentas incluem a Tabela 3–25: Listas de Encontros — Áreas Selvagens, que classifica todas as criaturas descritas no *Livro dos Monstros* conforme o ambiente onde normalmente são encontradas. As listas incluem todas as criaturas do *Livro dos Monstros*, exceto aquelas encontradas somente no subterrâneo (consulte as seções anteriores deste capítulo, onde são fornecidas as tabelas de encontros em masmorras), as nativas de um plano de existência diferente do Plano Material (consulte Aventuras em Outros Planos, no Capítulo 5) e algumas criaturas com ND baixo, que geralmente são inadequadas para encontros (como os sapos, lagartos e macacos).

Os exemplos de tabelas de encontro apresentados na seção sobre as características de terreno (a partir dos terrenos de Floresta, pág. 87) foram elaborados utilizando o procedimento descrito a seguir. Consulte aquelas tabelas quando elaborar seus primeiros encontros aleatórios nas áreas selvagens.

Tabela 3–25: Listas de Encontros Aleatórios

ND	Qualquer Ambiente Selvagem
1/8	Rato (animal)
1/3	Rato atroz
1/3	Esqueleto humano (combatente)
1/2	Objeto animado Miúdo
1/2	Zumbi humano (plebeu)
1	Objeto animado Pequeno
1	Carniçal
1	Homúnculo
2	Objeto animado Médio
2	Homem-rato (licantropo)
2	Enxame de ratos
3	Allip
3	Objeto animado Grande
3	Doppelganger
3	Lívido (carniçal)
3	Sombra
3	Inumano
4	Gárgula
4	Cria vampírica
5	Objeto animado Enorme
5	Múmia
5	Aparição
7	Objeto animado Imenso
7	Golem de carne
7	Espectro
8	Sombra maior
8	Mohrg
8	Guardião protetor
10	Objeto animado Colossal
10	Golem de barro
11	Devorador
11	Aparição tórrida
11	Golem de pedra
13	Golem de ferro
13	Lich, mago humano (11º nível)
14	Vulto alado (vulto noturno)
15	Senhor das múmias
16	Golem de pedra maior
16	Andarilho noturno (vulto noturno)
18	Rastejador noturno (vulto noturno)
20	Tarrasque

ND	Aquático Frio
1	Tubarão Médio (animal)
2	Tubarão Grande (animal)
4	Tubarão Enorme (animal)
5	Scrag (troll)
5	Baleia orca (animal)
9	Tubarão atroz

ND	Deserto Frio
7	Remorhaz

ND	Florestas Frias
2	Carcajú (animal)
4	Urso marrom (animal)
4	Carcajú atroz
5	Homem-urso (licantropo)
5	Lobo das estepes
7	Urso atroz

ND	Colinas Frias
5	Esqueleto ettin
6	Ettin

ND	Colinas Frias
6	Gauth (beholder)
6	Ogro mago
13	Beholder

ND	Charcos Frios
4	Limo cinzento (limo)
6	Anis (bruxa)
6	Crio-hidra (cinco cabeças)
7	Crio-hidra (seis cabeças)
8	Crio-hidra (sete cabeças)
9	Crio-hidra (oito cabeças)
10	Crio-hidra (nove cabeças)
11	Crio-hidra (dez cabeças)
12	Crio-hidra (onze cabeças)
13	Crio-hidra (doze cabeças)

ND	Montanhas Frias
2	Dragão branco (filhote)
3	Dragão branco (muito jovem)
3	Esqueleto troll
4	Dragão branco (jovem)
5	Troll
6	Dragão branco (adolescente)
7	Dragão branco (jovem adulto)
9	Gigante do gelo
10	Dragão branco (adulto)
11	Caçador troll
12	Dragão branco (experiente)
15	Dragão branco (antigo)
17	Dragão branco (muito antigo)
17	Gigante do gelo (jarl)
18	Dragão branco (venerável)
19	Dragão branco (ancião)
21	Dragão branco (grande ancião)

ND	Planícies Frias
4	Urso polar (animal)
12	Verme do gelo

ND	Aquático Temperado
1/2	Elfo aquático
1/2	Povo do mar
1/2	Golfinho (animal)
1	Nixie (fada)
1	Lula (animal)
2	Kuo-toa
2	Tritão
3	Merrow (ogro)
4	Leão marinho
4	Bruxa do mar
7	Baleia cachalote (animal)
7	Naga aquática
9	Tartaruga dragão
9	Lula gigante (animal)
12	Kraken

ND	Deserto Temperado
1/6	Mula (animal)
2	Morcego atroz
2	Enxame de morcegos
3	Dragão azul (filhote)
4	Dragão azul (muito jovem)
6	Dragão azul (jovem)
6	Lâmia

ND	Deserto Temperado
7	Dragonado
8	Dragão azul (adolescente)
8	Lammasu
11	Dragão azul (jovem adulto)
14	Dragão azul (adulto)
16	Dragão azul (experiente)
18	Dragão azul (antigo)
19	Dragão azul (muito antigo)
21	Dragão azul (venerável)
23	Dragão azul (ancião)
25	Dragão azul (grande ancião)

ND	Florestas Temperadas
1/4	Kobold
1/4	Aranha monstruosa Miúda (inseto)
1/4	Kobold zumbi
1/2	Texugo (animal)
1/2	Elfo da floresta
1/2	Halfling (alto-pequenino)
1/2	Meio-elfo
1/2	Aranha monstruosa Pequena (inseto)
1	Grig (fada)
1	Krenshar
1	Aranha monstruosa Média (inseto)
1	Pseudodragão
1	Esqueleto lobo
1	Lobo (animal)
2	Urso negro (animal)
2	Javali (animal)
2	Texugo atroz
2	Aranha monstruosa Grande (inseto)
2	Sátiro
2	Esqueleto urso-coruja
3	Vinha assassina
3	Centauro
3	Lobo atroz
3	Dragão verde (filhote)
3	Dríade
3	Louva-a-deus gigante (inseto)
3	Vespa gigante (inseto)
3	Lobisomem (licantropo)
3	Coruja gigante
3	Pégasos
3	Unicórnio
4	Aranea
4	Javali atroz
4	Dragão verde (muito jovem)
4	Gafanhoto gigante (inseto)
4	Homem javali (licantropo)
4	Urso coruja
4	Pixie (fada)
5	Dragão verde (jovem)
5	Aranha monstruosa Enorme (inseto)
5	Pixie com *a dança irresistível de Otto* (fada)
5	Devorador de aranhas
6	Tendrículo
7	Ninfa
8	Dragão verde (adolescente)
8	Aranha monstruosa Imensa (inseto)
8	Ente
11	Corcel celestial (unicórnio)
11	Dragão verde (jovem adulto)
11	Aranha monstruosa Colossal (inseto)
13	Dragão verde (adulto)
14	Senhor dos lobisomens (licantropo)
15	Vampiro de elite

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

ND	Florestas Temperadas
16	Dragão verde (experiente)
18	Dragão verde (antigo)
19	Dragão verde (muito antigo)
21	Dragão verde (venerável)
22	Dragão verde (ancião)
24	Dragão verde (grande ancião)

ND	Colinas Temperadas
1/2	Gnomo
1/2	Gnomo da floresta
1/2	Orc
2	Arminho atroz
2	Hipogrifo
3	Dragão de bronze (filhote)
3	Ogro
3	Zumbi ogro
4	Pantera deslocadora
4	Grifo
5	Dragão de bronze (muito jovem)
7	Bulette
7	Quimera
7	Dragão de bronze (jovem)
7	Gigante da colina
7	Ogro bárbaro
8	Athach
8	Dragão de bronze (adolescente)
8	Naga negra
11	Homem-javali atroz (gigante das colinas)
12	Pantera deslocadora líder da matilha
12	Dragão de bronze (jovem adulto)
15	Dragão de bronze (adulto)
17	Dragão de bronze (experiente)
19	Dragão de bronze (antigo)
20	Dragão de bronze (muito antigo)
22	Dragão de bronze (venerável)
23	Dragão de bronze (ancião)
25	Dragão de bronze (grande ancião)

ND	Charcos Temperados
1/3	Víbora Miúda (animal)
1/2	Víbora Pequena (animal)
1	Homem-lagarto
1	Víbora Média (animal)
2	Víbora Grande (animal)
3	Víbora Enorme (animal)
4	Harpia
4	Hidra (cinco cabeças)
5	Bruxa verde (bruxa)
5	Hidra (seis cabeças)
5	Gosma ocre (limo)
6	Hidra (sete cabeças)
6	Arbusto errante
6	Fogo-fátuo
6	Zumbi dilacerador cinzento
7	Chuul
7	Hidra (oito cabeças)
7	Medusa
8	Dilacerador cinzento
8	Hidra (nove cabeças)
9	Hidra (dez cabeças)
9	Naga espiritual
10	Hidra (onze cabeças)
11	Harpia arqueira
11	Hidra (doze cabeças)

ND	Montanhas Temperadas
1/2	Anão
1/2	Águia
1/2	Elfo cinzento
2	Bugbear
2	Zumbi bugbear
3	Águia gigante
4	Dragão de prata (filhote)
5	Dragão de prata (muito jovem)
7	Dragão de prata (jovem)
7	Esqueleto gigante das nuvens
8	Gigante de pedra
9	Yrthak
10	Dragão de prata (adolescente)
11	Gigante das nuvens
13	Dragão de prata (jovem adulto)
15	Dragão de prata (adulto)
18	Dragão de prata (experiente)

ND	Montanhas Temperadas
20	Dragão de prata (antigo)
21	Dragão de prata (muito antigo)
23	Dragão de prata (venerável)
24	Dragão de prata (ancião)
26	Dragão de prata (grande ancião)

ND	Planícies Temperadas
1/4	Pônei (animal)
1/4	Pônei de guerra (animal)
1/3	Cachorro (animal)
1/3	Goblin
1/2	Abelha gigante (inseto)
1	Aasimar (tocado pelos planos)
1	Cachorro de montaria (animal)
1	Formiga gigante, operária (inseto)
1	Cavalo pesado (animal)
1	Cavalo leve (animal)
1	Cavalo de guerra leve (animal)
1	Tiefling (tocado pelos planos)
2	Bisão (animal)
2	Cão teleportador

ND	Planícies Temperadas
2	Formiga gigante, rainha (inseto)
2	Formiga gigante, soldado (inseto)
2	Cavalo de guerra pesado (animal)
2	Worg
3	Cocatriz
3	Enxame de gafanhotos
6	Guerreiro humano/meio-dragão (4º nível)
7	Fantasma, guerreiro humano (5º nível)
7	Tricerátops (dinossauro)
7	Vampiro, guerreiro humano (5º nível)
8	Gorgon
9	Clérigo humano/meio-abissal (7º nível)
10	Naga guardiã
11	Paladino humano/meio-celestial (9º nível)

ND	Aquático Quente
1/2	Locathah
1	Arraia (animal)
1	Polvo (animal)
2	Sahuagin
6	Baleia (animal)
7	Elasmossauro (dinossauro)
8	Polvo gigante (animal)

ND	Desertos Quentes
1/4	Escorpião monstruoso Miúdo (inseto)
1/2	Escorpião monstruoso Pequeno (inseto)
1	Camelo (animal)
1	Hiena (animal)
1	Escorpião monstruoso Médio (inseto)
2	Escorpião monstruoso Grande (inseto)
3	Dragão de bronze (filhote)
4	Dragão de bronze (muito jovem)
4	Janni (gênio)
5	Basilisco
5	Hieraco-esfinge
6	Dragão de bronze (jovem)
7	Crio-esfinge
7	Escorpião monstruoso Enorme (inseto)
8	Dragão de bronze (adolescente)
8	Gino-esfinge
9	Andro-esfinge
10	Dragão de bronze (jovem adulto)
10	Escorpião monstruoso Imenso (inseto)
12	Dragão de bronze (adulto)
12	Escorpião monstruoso Colossal (inseto)
15	Dragão de bronze (experiente)
17	Dragão de bronze (antigo)
19	Dragão de bronze (muito antigo)
20	Dragão de bronze (venerável)
21	Dragão de bronze (ancião)
23	Dragão de bronze (grande ancião)

ND	Florestas Quentes
1/2	Elfo selvagem
1	Enxame de aranhas
2	Gorila (animal)
2	Besouro gigante (inseto)
2	Leopardo (animal)
2	Lagarto (animal)
2	Cobra constritora (animal)

ND	Florestas Quentes
3	Deinonico (dinossauro)
3	Gorila atroz
3	Ettercap
3	Puro-sangue yuan-ti
4	Tigre (animal)
5	Girallon
5	Homem-tigre (licantropo)
5	Cobra constritora gigante (animal)
5	Mestiço yuan-ti
6	Digestor
6	Megaraptor (dinossauro)
6	Esqueleto de megaraptor com progressão
7	Abominação yuan-ti
8	Tigre atroz
10	Couatl

ND	Colinas Quentes
1/2	Halfling das profundezas
1/2	Robgoblin
3	Dragão de cobre (filhote)
4	Zumbi wyvern
5	Dragão de cobre (muito jovem)
5	Aranha interplanar
5	Rast
6	Wyvern
7	Dragão de cobre (jovem)
8	Behir
9	Dragão de cobre (adolescente)
11	Dragão de cobre (jovem adulto)
14	Dragão de cobre (adulto)
16	Dragão de cobre (experiente)
19	Dragão de cobre (antigo)
20	Dragão de cobre (muito antigo)
22	Dragão de cobre (venerável)
23	Dragão de cobre (ancião)
25	Dragão de cobre (grande ancião)

ND	Charcos Quentes
1/2	Stirge
2	Crocodilo (animal)
2	Lagarto elétrico
3	Dragão negro (filhote)
4	Crocodilo gigante (animal)
4	Dragão negro (muito jovem)
5	Dragão negro (jovem)
5	Mantícora
6	Piro hidra (cinco cabeças)
7	Dragão negro (adolescente)
7	Piro hidra (seis cabeças)
8	Piro hidra (sete cabeças)
9	Dragão negro (jovem adulto)
9	Piro hidra (oito cabeças)
10	Piro hidra (nove cabeças)
10	Rakshasa
11	Dragão negro (adulto)
11	Piro hidra (dez cabeças)
12	Piro hidra (onze cabeças)
13	Piro hidra (doze cabeças)
14	Dragão negro (experiente)
16	Dragão negro (antigo)
18	Dragão negro (muito antigo)
19	Dragão (venerável)
20	Dragão negro (ancião)
22	Dragão negro (grande ancião)

ND	Montanhas Quentes
4	Dragão vermelho (filhote)
5	Dragão vermelho (muito jovem)
7	Dragão vermelho (jovem)
8	Esqueleto dragão vermelho adulto
9	Pássaro roca
10	Dragão vermelho (adolescente)
10	Gigante do fogo
13	Dragão vermelho (jovem adulto)
13	Gigante das tempestades
15	Dragão vermelho (adulto)
18	Dragão vermelho (experiente)
20	Dragão vermelho (antigo)
21	Dragão vermelho (muito antigo)
23	Dragão vermelho (venerável)
24	Dragão vermelho (ancião)
26	Dragão vermelho (grande ancião)

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

ND	Planícies Quentes
1/3	Vaga-lume gigante (inseto)
1/2	Babuíno (animal)
1/2	Halfling
1	Gnoll
1	Mula (animal)
2	Guepardo (animal)
3	Ankheg
3	Leão (animal)
4	Rinoceronte (animal)
5	Leão atroz
5	Dragão dourado (filhote)
7	Dragão dourado (muito jovem)
7	Elefante (animal)
8	Tiranossauro (dinossauro)
9	Dragão dourado (jovem)
11	Dragão dourado (adolescente)
14	Dragão dourado (jovem adulto)
16	Dragão dourado (adulto)
19	Dragão dourado (experiente)
21	Dragão dourado (antigo)
22	Dragão dourado (muito antigo)
24	Dragão dourado (venerável)
25	Dragão dourado (ancião)
27	Dragão dourado (grande ancião)

Para criar uma tabela de encontros nas áreas selvagens, determine o Nível de Encontro médio da região. Depois, consulte a lista relevante e selecione os monstros com Níveis de Desafio que respeitem o padrão entre NE –6 e NE +2. Complemente a lista com criaturas selecionadas de outras fontes, como estas:

- A lista Qualquer Ambiente Selvagem, que inclui criaturas de todos os tipos.
- A lista de outros ambientes (adicionando algumas criaturas de florestas quentes à uma aventura numa floresta temperada, por exemplo).
- Alguns PdMs relevantes à área (bárbaros anões nas montanhas ou druidas elfos na floresta).

Agora, elabore a tabela de encontros linha a linha, introduzindo alguma variação de NE. Da mesma forma que não se deve criar uma masmorra onde todas as salas apresentam exatamente um NE 7, não se deve elaborar uma tabela de encontros em áreas selvagens somente com criaturas de NE 7.

Quando o Nível de Desafio de um monstro for mais elevado, idêntico ou 1 ponto inferior ao NE pretendido, ele poderá ser incluso na tabela como um monstro solitário. Caso o NE pretendido da região seja 8, o Mestre poderia incluir uma referência simplesmente com "Ente", uma vez que os entes são criaturas de ND 8.

Para os monstros que possuam um Nível de Desafio significativamente inferior ao NE pretendido, o Mestre deve adicionar uma quantidade maior de criaturas ao encontro. A Tabela 3–1 (página 49) indica a quantidade de monstros necessários para um encontro de qualquer NE. Converta o número fornecido na tabela para uma margem de dados apropriada. Por exemplo, se um encontro deveria ter cinco gárgulas (individualmente ND 4) para fornecer um Nível de Encontro 8, a referência dessas criaturas na tabela de encontros deveria indicar "2d4 gárgulas", pois o resultado médio da jogada de 2d4 é 5.

A linha "Organização" na descrição das criaturas do *Livro dos Monstros* oferece algum auxílio nessa tarefa. Ela indica a probabilidade de um monstro se unir a outras criaturas de sua espécie; os allips, por exemplo, são quase sempre solitários, portanto não faria sentido uma referência "2d6 allip" em uma tabela de encontros. A linha da organização dos monstros também apresenta as combinações de criaturas que tornam um encontro mais eficiente. Os ettins muitas vezes possuem ursos marrons como animais de estimação, portanto uma referência indicando "1 ettin e 1d2 ursos marrons" seria apropriada.

Quando todas as linhas da tabela de encontro estiverem prontas, basta adicionar as porcentagens à coluna da esquerda. É possível ajustar rigorosamente as probabilidades para garantir que a tabela de encontros apresente um NE médio idêntico ao NE pretendido, mas isto não é absolutamente necessário. Relacione as porcentagens maiores com as linhas capazes de gerar um encontro com nível adequado ao NE pretendido, e as probabilidades menores com as linhas que tenham um NE significativamente maior ou menor que o nível da região.

AVENTURAS URBANAS

Com freqüência, as cidades são os locais onde os personagens gastam o tempo entre as aventuras. No entanto, as áreas urbanas estão repletas de diversos elementos capazes de criar aventuras empolgantes: perseguições pelas ruas, duelos nos jardins e intrigas durante o banquete do rei. A "selva de ladrilhos" de uma metrópole pode ser tão perigosa quanto qualquer masmorra.

Numa análise superficial, uma cidade é muito semelhante a uma masmorra, repleta de paredes, portas, salas e corredores. Entretanto, as aventuras ambientadas nesses locais possuem duas diferenças importantes de suas contrapartes no subterrâneo. Os personagens têm mais acesso a recursos e devem respeitar os mantenedores da lei.

Acesso a Recursos: Basta descer a rua para encontrar um templo de curandeiros amigáveis e um pergaminho de *localizar objetos* pode ser adquirido com uma breve saída às compras. Diferente das masmorras e das áreas selvagens, os personagens podem comprar e vender equipamento rapidamente em uma cidade. Uma cidade grande ou uma metrópole provavelmente terá PdMs de nível elevado e muitos especialistas em campos obscuros do conhecimento, capazes de fornecer auxílio e decifrar pistas. E quando os PJs estiverem feridos e cansados, poderão recuar ao conforto de um quarto da estalagem.

A liberdade para recuar e o acesso direto ao mercado significa que os jogadores possuem um grau maior de controle sobre o ritmo de uma aventura urbana. Eles podem obter cura e reabastecer seus recursos após cada encontro, se desejarem. Por esta razão, o Mestre tem a liberdade de utilizar encontros de níveis mais elevados contra o grupo, em comparação a um ambiente diferente. Dentro da cidade, é possível elaborar desafios com 1 ou 2 Níveis de Encontro acima do que os PJs encontrariam em uma masmorra. Convenientemente, as cidades estão repletas de PdMs de níveis altos capazes de oferecer estes desafios.

Manutenção da Lei: A outra diferença essencial entre uma aventura urbana e a exploração de uma masmorra é que uma ruína é, quase por definição, um local onde reina apenas a lei da selva: matar ou morrer. Uma cidade, por outro lado, é sustentada por um código de leis, muitas delas criadas explicitamente para impedir o tipo de comportamento que os aventureiros conhecem bem: matanças e saques.

Ainda assim, a maioria das cidades reconhece que os monstros são uma ameaça à estabilidade que a sociedade precisa, logo as proibições relacionadas aos ataques e assassinatos raramente se aplicam aos monstros, como as aberrações e os extra-planares malignos. Entretanto, quase todos os humanóides malignos normalmente são protegidos pelas mesmas leis aplicadas a todos os cidadãos do local. *Pertencer* a uma tendência maligna não é um crime (exceto em algumas cidades teocráticas mais severas, onde a lei possui um auxílio mágico constante); *realizar* atos malignos é contra a lei. Mesmo quando os aventureiros encontram um agente do mal cometendo um ato flagrante contra a população de uma cidade, a lei costuma desaprovar os linchamentos e a justiça de vigilantes capazes de matar o agente do mal ou impedi-lo de testemunhar e se defender em um julgamento.

Um ponto importante que deve ser considerado sobre as leis da cidade durante este tipo de campanha é tentar utilizá-las para encorajar idéias criativas e formas alternativas de resolver os problemas. Se os jogadores pararem de se divertir e estiverem ansiosos para retornar à masmorra, onde podem utilizar todo seu poder de combate com potencial máximo, geralmente é uma boa idéia eliminar parte da burocracia da cidade e concentrar a aventura nos aspectos empolgantes de uma área urbana. Por outro lado, se os jogadores de uma campanha urbana selecionarem talentos, perícias e magias capazes de otimizar a eficiência dos personagens para atuar dentro da lei ou evitá-la, estarão analisando o problema com criatividade e merecem uma chance de tentar e obter sucesso com seus planos.

RESTRIÇÕES DE ARMAS E MAGIAS

Algumas cidades exigem que os personagens que adentram seus muros prendam suas armas nas bainhas com cordões, para evitar o fácil acesso. Outras proíbem encantamentos ou adivinhações, como *detectar pensamentos*, nos mercados. Cidades diferentes possuem leis diferentes sobre esses assuntos, como empunhar armas em público e restringir conjuradores. Quando planejar uma aventura urbana, determine como são essas leis na sua campanha.

A consideração mais importante é aprimorar o jogo com as leis, mas não interferir com a diversão dos jogadores. Embora possa ser lógico

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

que uma cidade confisque as armas e os componentes materiais, essas restrições realmente são capazes de impedir que os jogadores se divirtam em uma aventura urbana. Caso o Mestre deseje aumentar o desafio da vida urbana, forçando o grupo a resolver seus problemas sem armas ou magias, não há problemas — apenas certifique-se que os desafios enfrentados pelos aventureiros sejam apropriados aos seus recursos limitados. A menos que tenha considerado essas restrições na aventura, talvez seja melhor que os personagens tenham acesso relativamente fácil a todas as suas capacidades.

As leis da cidade não devem afetar todos os personagens igualmente. Um monge não seria afetado por uma lei que impede o manuseio de armas, mas um clérigo seria reduzido a uma fração de seu poder se todos os símbolos sagrados fossem confiscados nos portões da cidade.

Ao mesmo tempo, seria uma boa idéia permitir que os personagens espertos ou capacitados o suficiente contornem estas situações — como um mago com o talento Ignorar Componentes Materiais que não precisa da sua bolsa de componentes ou um bardo com um sabre escondido no braço de seu alaúde.

CARACTERÍSTICAS URBANAS

Uma cidade terá paredes, portas, iluminação precária e pisos irregulares: em muitos aspectos, ela se parece com uma masmorra. A maioria das características de terreno de uma masmorra, descritas anteriormente neste capítulo, será idêntica para uma cidade. As considerações adicionais relacionadas ao ambiente urbano são discutidas a seguir.

Muralhas e Portões

Muitas cidades são cercadas por muralhas. Uma muralha típica de qualquer cidade pequena será uma parede de pedra reforçada com 1,5 m de espessura e 6 m de altura. Geralmente, as muralhas são quase lisas e exigem um teste de Escalar (CD 30) para serem superadas. As muralhas são construídas com muretas superiores, que permitem aos guardas vigiarem a parte externa da cidade, e espaço suficiente para que andem sobre a muralha.

Uma muralha típica de uma cidade pequena tem CA 3, dureza 8 e 450 PV a cada seção de 3 m.

Uma muralha típica de uma cidade grande terá 3 m de espessura e 9 m de altura, com seteiras para os lados externo e interno da cidade e espaço suficiente para várias pessoas caminharem sobre a muralha. Ela também é quase lisa e exige um teste de Escalar (CD 30) para ser superada.

Essas muralhas têm CA 3, dureza 8 e 720 PV a cada seção de 3 m.

Uma muralha típica de uma metrópole terá 4,5 m de espessura e 12 m de altura, com seteiras para os lados externo e interno da cidade, um pequeno túnel e cômodos limitados em seu interior.

As muralhas das metrópoles têm CA 3, dureza 8 e 1.170 PV a cada seção de 3 m.

Diferente das cidades menores, as metrópoles possuem muros internos cercando as muralhas externas — sejam as muralhas antigas de uma cidade menor ou muros que dividem os bairros urbanos entre si. Algumas vezes, esses muros são largos e espessos como as muralhas externas, mas quase sempre possuem as características das muralhas das cidades pequenas ou grandes.

Torres de Vigia: Algumas muralhas possuem torres de vigia em intervalos irregulares. Poucas cidades têm guardas o suficiente para manter uma sentinela constantemente em cada torre, a menos que estejam esperando um ataque externo. As torres fornecem uma visão privilegiada dos arredores e um ponto de defesa adequado contra os invasores.

Normalmente, as torres de vigia têm 3 m de altura acima das muralhas e seu diâmetro equivale a 5 vezes a espessura da muralha. Há seteiras alinhadas nas paredes externas e superiores da torre e o topo é construído com muretas semelhantes àquelas existentes nas muralhas. Em uma torre pequena (7,5 m de diâmetro, sobre uma muralha de 1,5 m de espessura), uma escada simples conecta os andares da torre ao teto. Em uma torre maior, há escadarias para esse propósito.

Portas pesadas de madeira, reforçadas com ferro e com fechaduras de boa qualidade (Abrir Fechaduras, CD 30) bloqueiam as entradas de uma torre, a menos que ela seja utilizada com muita regularidade.

Via de regra, o capitão da guarda conserva a chave das torres consigo e uma cópia está dentro do forte ou dos quartéis do exército.

Portões: Um portão típico de uma cidade é composto de dois portões de grades e seteiras no espaço acima deles.

Nas vilas e algumas cidades pequenas, a entrada principal será composta de portas duplas de ferro embutidas nas muralhas da cidade.

Os portões ficam abertos durante o dia e são trancados ou barrados durante a noite. Geralmente, um portão permite a entrada dos viajantes depois do crepúsculo; ele está sempre repleto de guardas, que somente o abrirão para alguém que pareça honesto, apresente documentos adequados ou ofereça uma boa quantidade de suborno (dependendo da cidade e dos guardas).

Guardas e Soldados

Uma cidade normalmente possui um contingente militar de tempo integral equivalente a 1% de sua população adulta, além de uma milícia ou soldados voluntários equivalentes a 5% da população. Os soldados de tempo integral são os guardas responsáveis por manter a ordem no interior da cidade, similar à polícia moderna, e (em menor grau) defender a cidade de um ataque externo. Os soldados voluntários são convocados em caso de ataque.

A guarda de uma cidade comum trabalha em três turnos de oito horas, com 30% da força durante o dia (8 h a 14 h), 35% à tarde (14 h a 0 h) e 35% à noite (0 h a 8 h). A qualquer momento, 80% dos guardas em serviço estarão patrulhando as ruas, enquanto os outros 20% estarão parados em vários postos na cidade, onde são capazes de atender quaisquer alarmes nas proximidades. Haverá pelo menos um destes postos de guarda em cada vizinhança de uma cidade (cada vizinhança abrange vários bairros).

A maior parte da força da guarda de um distrito é composta por combatentes, em geral de 1º nível. Os oficiais incluem combatentes de nível mais elevado, guerreiros, uma grande quantidade de clérigos, magos e feiticeiros, assim como conjuradores/guerreiros multiclasse.

Armas de Cerco

Os mecanismos de cerco são armas grandes, estruturas temporárias ou peças de equipamentos tradicionalmente usadas para sitiar um castelo ou fortaleza.

Aríete: Esta viga pesada muitas vezes se encontra suspensa em um palanque ou armação móvel, e permite que uma equipe realize um movimento de pêndulo com ela, colidindo-a contra objetos ou edifícios. Usando uma ação de rodada completa, o personagem mais próximo da dianteira do aríete realiza uma jogada de ataque contra a CA da construção, mas sofre –4 de penalidade devido à falta do talento Usar Arma adequado (não é possível selecionar um talento para este mecanismo). Além do dano indicado na Tabela 3–26, até nove personagens que estiverem segurando o aríete podem adicionar seus modificadores de Força ao dano final, mas precisam dedicar uma ação de ataque para fazê-lo. Por exemplo, dez gnolls (cada um com Força 15, +2 de modificador) usando um aríete causariam 3d8+20 pontos de dano caso a jogada de ataque obtenha sucesso. Para utilizar um aríete, são necessárias uma criatura Enorme ou maior, ou duas criaturas Grandes, ou quatro criaturas Médias ou oito criaturas Pequenas. As criaturas Miúdas ou menores não são capazes de utilizar essa arma.

Um aríete tem 9 m de comprimento. Numa batalha, as criaturas que estiverem segurando o aríete ficam em duas colunas adjacentes, de comprimento idêntico, com o mecanismo entre elas.

Balestra: Essencialmente, uma balestra é uma besta Enorme fixada em um suporte. Seu tamanho dificulta sua operação pela maioria das criaturas, conforme descrito em Tamanho das Armas, página 113 do *Livro do Jogador*. Logo, uma criatura Média sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque para disparar uma balestra e uma criatura Pequena sofre –6 de penalidade. Qualquer personagem Médio ou Pequeno precisa de duas ações de rodada completa para recarregar a balestra depois de cada disparo.

Uma balestra ocupa o espaço de 1,5 m de comprimento.

Catapulta Leve: Esta é uma versão menor e mais leve da catapulta pesada. Ela funciona da mesma forma, mas reativar o mecanismo exige apenas um teste de Força (CD 15) e duas ações de rodada completa para mirar um novo alvo.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Uma catapulta leve ocupa o espaço de 3 m de comprimento.

Catapulta Pesada: Uma catapulta pesada é um grande mecanismo que arremessa rochas ou objetos pesados com muita força. Uma vez que arremessa sua carga em uma grande parábola, é capaz de atingir quadrados além da sua linha de visão. Para disparar uma catapulta pesada, o chefe da equipe realiza um teste especial contra CD 15, utilizando apenas seu bônus base em ataque, modificador de Inteligência, penalidade do incremento de distância e os modificadores apropriados da seção inferior da Tabela 3–26. Se obtiver sucesso, a pedra da catapulta atinge o quadrado visado, causando o dano indicado na tabela a qualquer objeto ou personagem naquela área. Os personagens que obtiverem sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) sofrem apenas metade do dano. Assim que uma pedra de catapulta atingir um quadrado, os disparos subseqüentes sempre atingem o mesmo quadrado, a menos que a catapulta vise outro alvo ou o vento mude de direção e intensidade.

Se a pedra da catapulta não atingir o alvo desejado, jogue 1d8 para determinar o novo ponto de impacto; o resultado indica o desvio do projétil — 1 seria a retaguarda da catapulta e os resultados entre 2 e 8 seriam os quadrados adjacentes ao ponto de impacto original, em sentido horário. Veja o diagrama na página 158 do *Livro do Jogador*. Depois de estabelecer a direção do desvio, conte 3 quadrados de distância a partir do ponto de impacto visado para cada incremento de distância do ataque.

Carregar uma catapulta exige uma série de ações de rodada completa. É necessário um teste de Força (CD 15) para flexionar novamente o mecanismo de disparo; a maioria das catapultas possui engrenagens para permitir que duas criaturas realizem a tarefa em conjunto (com a ação Prestar Auxílio), ajudando o operador principal. Um teste de Profissão (engenheiro de cerco) (CD 15) permite armar o mecanismo corretamente e outro teste de Profissão (engenheiro de cerco) (CD 15) carregará a munição da catapulta. São necessárias quatro ações de rodada completa para mirar novamente uma catapulta pesada (diversos membros de uma equipe poderiam realizar as quatro ações em apenas uma rodada, portanto uma equipe com quatro pessoas conseguiria mirar uma catapulta pesada em uma única ação de rodada completa).

Uma catapulta pesada ocupa o espaço de 4,5 m de comprimento.

Torre de Cerco: Este mecanismo é uma torre maciça de madeira, com rodas ou rolamentos que permitem seu deslocamento contra uma muralha para que os atacantes escalem a torre e cheguem ao topo do muro com cobertura. As torres de cerco têm cerca de 30 cm de espessura.

Uma torre de cerco ocupa o espaço de 4,5 m. As criaturas no interior da torre conseguem empurrá-la com deslocamento de 3 m (uma torre de cerco não pode usar a ação Corrida). As oito criaturas no solo, responsáveis pela movimentação da torre, adquirem cobertura total; as criaturas nos andares superiores adquirem cobertura aprimorada e conseguem disparar através de seteiras.

Ruas da Cidade

As ruas comuns de uma cidade são estreitas e repletas de curvas. A maioria tem entre 4,5 m e 6 m de largura [(1d4+1) x 1,5 m)], enquanto as vielas têm entre 1,5 m e 3 m. Se houver ladrilhos em boas condições, o deslocamento das criaturas será normal, mas as ruas sem nenhuma manutenção ou sujas e velhas são consideradas repletas de pedregulhos e aumentam a CD dos testes de Equilíbrio e Acrobacia em +2.

Algumas cidades não possuem vias públicas, particularmente as cidades que cresceram a partir de pequenos acampamentos e vilarejos. As metrópoles planejadas, e talvez as grandes cidades que sofreram catástrofes ou incêndios que permitiram às autoridades construírem novas estradas nas antigas áreas inabitadas, devem possuir algumas ruas mais largas. Estas estradas principais têm 7,5 m de largura — oferecendo espaço para duas carroças transitarem lado a lado — e calçadas com 1,5 m nas laterais.

Multidões: As ruas urbanas geralmente estão repletas de pessoas cuidando de suas tarefas cotidianas. Na maior parte dos casos, não é necessário posicionar cada plebeu de 1º nível no mapa quando uma batalha explodir na avenida principal de uma cidade. Em vez disso, indique os quadrados do mapa que contêm multidões. Se as multidões presenciarem algo obviamente perigoso, tentarão fugir a 9 m por rodada no resultado de Iniciativa 0.

Entrar em um quadrado que tenha uma multidão exige 2 quadrados de deslocamento. A multidão fornece cobertura para qualquer criatura na sua área, permitindo testes de Esconder-se e fornecendo bônus na Classe de Armadura e nos testes de resistência de Reflexos.

Direcionando as Multidões: Para convencer uma multidão a deslocar-se em uma direção qualquer, é necessário um teste bem-sucedido de Diplomacia (CD 15) ou Intimidação (CD 20); a multidão deve ser capaz de ouvir ou enxergar o personagem. O teste de Diplomacia requer uma ação de rodada completa, mas o teste de Intimidação exige apenas uma ação livre.

Caso dois ou mais personagens estiverem tentando direcionar uma multidão para lados diferentes, eles realizam testes resistidos de Diplomacia ou Intimidação para definir a quem a multidão seguirá. A multidão ignora ambos se nenhum dos testes superar as CDs indicadas acima.

Acima e Abaixo das Ruas

Os aventureiros muitas vezes perseguem figuras sombrias através da cidade e alguns PJs gastam muito tempo fugindo da guarda urbana. Quando uma perseguição cruzar a superfície ou o subterrâneo das ruas, eis algumas sugestões para manter as coisas empolgantes.

Telhados: Normalmente, alcançar um telhado exige escalar uma parede (consulte a seção Paredes, página 59), a menos que o personagem caia no telhado pulando de uma janela, peitoril ou ponte mais elevada. Os telhados planos, comuns apenas nos climas quentes (a neve acumulada pode causar o desabamento desse tipo de cobertura), são fáceis de percorrer. Deslocar-se nas bordas de um telhado exige um teste de Equilíbrio (CD 20). Atravessar um telhado angular sem mudar a própria altitude (andar paralelo ao topo, em outras palavras), requer um teste de Equilíbrio (CD 15). Subir ou descer pelo comprimento do telhado exige um teste de Equilíbrio (CD 10).

Depois de algum tempo, qualquer telhado acabará e o personagem deverá realizar um grande salto até o próximo telhado ou até o solo. Geralmente, a distância para o próximo edifício equivale a 1d3 x 1,5 m

Tabela 3–26: Armas de Cerco

Item	Custo	Dano	Decisivo	Incremento de Distância	Equipe
Catapulta pesada	800 PO	6d6	—	60 m (mínimo 30 m)	4
Catapulta leve	550 PO	4d6	—	45 m (mínimo 30 m)	2
Balestra	500 PO	3d8	19–20	36 m	1
Aríete	1000 PO	3d6*	—	—	10
Torre de cerco	2000 PO	—	—	—	20

* Consulte a descrição do item

Modificadores de Ataque da Catapulta

Condição	Modificador
Sem linha de visão com o quadrado visado	–6
Disparos sucessivos (a equipe pode ver os pontos de impacto mais recentes)	+2 cumulativos por disparo anterior (máximo +10)
Disparos sucessivos (a equipe não consegue ver os pontos de impacto mais recentes, mas há um observador fornecendo apoio)	+1 cumulativo por disparo anterior (máximo +5)

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

horizontalmente, mas existe a mesma probabilidade do telhado adjacente ser 1,5 m mais alto, da mesma altura ou 1,5 m mais baixo. Utilize as regras da página 83 do *Livro do Jogador* para determinar se um personagem consegue superar a distância apropriada.

Esgotos: No mundo básico de D&D, os esgotos são muito mais comuns do que realmente foram na época medieval do mundo real. Para entrar nos esgotos, os personagens devem abrir uma grade (uma ação de rodada completa) e saltar uma altura de 3 m. Os esgotos são construídos exatamente como as masmorras, mas possuem solos escorregadios ou cobertos com água (considere um estanque raso, descrito na página 65). Os esgotos também são similares a masmorras para definir as criaturas que podem ser encontradas (consulte as tabelas de encontros em masmorras, descritas anteriormente neste capítulo). Algumas cidades foram construídas sobre as ruínas de civilizações antigas e seus esgotos podem conduzir a tesouros e perigos de eras passadas.

Construções das Cidades

As construções urbanas são divididas em três categorias. A maior parte dos edifícios urbanos possuem entre dois e cinco andares, construídos adjacentes entre si, criando fileiras separadas pelas ruas secundárias ou avenidas principais. Geralmente, essas casas possuem algum comércio ou oficina no andar térreo, com escritórios ou moradias nos andares superiores.

As estalagens, comércios bem sucedidos e grandes armazéns — assim como engenhos, curtumes e outras oficinas que exijam bastante espaço — geralmente são construções grandes e independentes com até cinco andares.

Finalmente, as residências, lojas, armazéns ou depósitos pequenos são construções simples de um andar, feitas de madeira, especialmente se estiverem localizadas nos bairros mais pobres.

A maioria dos edifícios das cidades é construída com uma combinação de blocos de pedra ou barro (no andar térreo e nos dois andares superiores) e madeira (para os andares superiores, nas paredes internas e no assoalho). Os telhados são uma mistura de tábuas, ripas e palha, cobertos com piche.

A parede típica de um edifício baixo tem 30 cm de espessura, CA 3, dureza 8, 90 PV e CD 25 para Escalar.

As paredes dos andares superiores têm 15 cm de espessura, CA 3, dureza 5, 60 PV e CD 21 para Escalar.

As portas externas da maioria das construções são portas de madeira boa (página 61) que costumam permanecer trancadas, exceto nas construções públicas como lojas e tavernas.

Os personagens podem construir ou comprar seus próprios edifícios ou mesmo construir seu próprio castelo. Utilize diretamente os preços na Tabela 3–27 ou como sugestões para determinar o custo de estruturas mais exóticas.

Luzes da Cidade

Se uma cidade possuir avenidas principais, elas terão lanternas alinhadas e penduradas a 2 m de altura em postes ou nas paredes das construções. Estas lanternas são espaçadas a 18 m entre si, logo sua iluminação é contínua. As ruas secundárias e vielas não são iluminadas; é comum que os cidadãos contratem carregadores de lanternas para caminhar a noite.

As vielas podem ser locais escuros mesmo durante o dia, graças às sombras das altas construções ao seu redor. Uma viela escura durante o dia raramente terá uma iluminação precária o suficiente para fornecer camuflagem, mas concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se.

Tabela 3–27: Construções

Item	Custo
Casa simples	1.000 PO
Casa grande	5.000 PO
Mansão	100.000 PO
Torre	50.000 PO
Forte	150.000 PO
Castelo	500.000 PO
Castelo enorme	1.000.000 PO
Fosso com ponte	50.000 PO

Casa Simples: Uma casa com um, dois ou três cômodos, construída com madeira e telhado de palha.

Casa Grande: Uma casa com quatro a dez cômodos, construída com madeira e telhado de palha ou ardósia.

Mansão: Uma residência com dez a vinte cômodos, dois ou três andares, construída com madeira e tijolos e telhado de ardósia.

Torre: Uma torre redonda ou quadrada, com três andares, construída com pedras e argamassa.

Forte: Uma construção de pedra fortificada com quinze a vinte e cinco cômodos.

Castelo: Um castelo é um forte cercado por uma muralha de pedra com 4,5 m de altura e quatro torres. A muralha tem 3 m de espessura.

Castelo Enorme: Um castelo enorme é uma fortaleza muito grande, com diversas construções associadas (estábulos, forja, etc.) e uma muralha elaborada de 6 m de altura que abriga jardins e campos. A muralha possui seis torres e 6 m de espessura.

Fosso com Ponte: O fosso tem cerca de 4,5 m de profundidade e 6 m de largura. É possível usar uma ponte levadiça de madeira ou uma estrutura permanente de pedra.

ENCONTROS URBANOS

As tabelas de encontros aleatórios, um elemento principal das aventuras em áreas selvagens ou masmorras, funcionam de maneira diferente em um ambiente urbano, onde os "encontros" são a regra, não a exceção. Os personagens esperam ver outras pessoas constantemente nas ruas da cidade e quase todos os lugares de uma cidade terá dezenas de encontros potenciais nos arredores. Em áreas selvagens, é incomum encontrar outra criatura, como uma manticora voando sobre o grupo ou um ankheg saindo da terra para atacar. Por outro lado, seria estranho *não* encontrar pessoas em um ambiente urbano.

Como as cidades estão sempre cheias de gente, a maioria das tabelas de encontro é baseada em eventos, não em localidades. Um encontro na cidade significa algo importante, algo digno da atenção dos personagens. Observar os comerciantes anunciando seus produtos no bairro do mercado pode ser interessante, mas não é um encontro.

A cada dia que os personagens passarem em uma cidade, realize uma verificação de encontro para determinar se ocorre um evento capaz de exigir a atenção do grupo. Uma verificação de encontro é uma jogada em 1d20, modificada pelas circunstâncias descritas na tabela a seguir. Utilize um modificador de cada seção da tabela, quando aplicável. Um resultado 20 ou maior indica que ocorre o encontro.

Modificadores dos Testes de Encontros Urbanos

Circunstância	Modificador
Tamanho da Cidade	
Cidade pequena	+1
Cidade grande	+2
Metrópole	+3
Atividade/Condição dos Personagens	
Personagens anônimos[1]	–2
Personagens famosos[2]	+2
Personagens em repouso	–2
Personagens em busca de aventura	+2
Nível do Grupo de Personagens	
1–5	+0
6–10	+1
11–15	+2
16 ou mais	+3

1 Utilize este modificador quando os personagens não forem tão famosos na cidade quanto outros personagens de seu nível. Talvez eles sejam novos na região ou simplesmente conservaram suas atividades em segredo. Nunca aplique este modificador para personagens de 6º nível ou inferior.

2 Utilize este modificador quando os personagens forem mais conhecidos nesta cidade do que outros personagens de seu nível. Talvez eles tenham sido reconhecidos publicamente por salvar o prefeito ou seus rostos estejam em cartazes de recompensa na cidade.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Se houver um encontro, consulte a Tabela 3–28. Aplique os mesmos modificadores usados para determinar a ocorrência do encontro (é possível obter um resultado superior a 20). As descrições e definições das referências da Tabela 3–28 são fornecidas a seguir.

Abuso de Autoridade: Os PJs encontram um oficial da guarda que deseja atrapalhar ou criar problemas. Os personagens podem utilizar suas perícias sociais para resolver a situação ou usar a magia ou a força das armas se a situação piorar. Quase sempre, os guardas possuem um ND individual entre 1 e 3. Um encontro com um capitão da guarda abusivo deve considerar pelo menos alguns guardas adicionais da força policial da cidade, uma vez que eles costumam apoiar o capitão. Os personagens superam esse encontro se acabarem com o mal-entendido, não importa o que façam.

Acidente em Construção: Um (ou mais) personagem é atingido por um objeto em queda, despenca de uma bancada insegura ou algo similar. Esse encontro precisa da adaptação de uma das armadilhas descritas na lista que começa na página 70.

Tabela 3–28: Encontros Urbanos

1d20	Encontro	1d20	Encontro
0	Valentões	13	Duelo/Duelo arcano em progresso
1	Assaltantes	14	Discussão/Briga de rua/guerra de gangues em progresso
2	Abuso de autoridade	15	Roubo em progresso
3	Furto	16	Prisioneiro fugitivo
4	Espetáculo	17	Monstro
5	Item encontrado	18	Fogo (construção, navio, etc.)
6	Criança perdida	19	Acidente em construção
7	Cadáver	20	Magia fora de controle
8	Animal	21	Personagem proeminente
9	Carroça tombada/ descontrolada	22	Identidade confundida
10	Encontro em bairro específico	23	Guardas em perigo
11	Encontro em bairro específico	24	Oferta de emprego
12	Concurso em progresso	25+	Admirador

Admirador: Um personagem amigável (geralmente um PdM com níveis de classe) com ND 2 pontos inferior ao nível do grupo se aproxima com um pedido. Talvez ele queira contratar os personagens, falar sobre um rumor ou simplesmente acompanhá-los enquanto exploram a cidade.

Animal: De alguma forma, os personagens se deparam com animais. Este desafio pode incluir desde macacos ladrões até um urso que escapou do circo.

Assaltantes: Alguns brutamontes tentam assaltar os personagens — mas descobrem que tiveram os olhos maiores que a boca. Haverá um assaltante para cada PJ (ou mais) e cada um tem um ND 4 ou 6 pontos inferior ao nível do grupo.

Cadáver: Os personagens encontram um corpo. O cadáver poderia ser vítima de um crime, briga ou qualquer circunstância estranha.

Carroça Descontrolada: Vários cavalos atrelados a uma carroça correm desgovernados pelas ruas da cidade. Os personagens devem evitar os cavalos (use a manobra Pisotear). Se conseguirem parar a carroça, o dono (que estava correndo atrás dela) ficará muito grato.

Concurso em Progresso: Os personagens são convidados a participar ou julgar um concurso de qualquer tipo. O desafio poderia ser qualquer coisa: uma corrida, um teste intelectual ou um concurso de bebida.

Criança Perdida: Um pai ou responsável busca a ajuda dos PJs. A criança pode estar simplesmente perdida ou talvez seja vítima de um destino mais sinistro.

Discussão em Progresso: Esta pode ser uma briga clássica (em uma estalagem ou espalhada na rua), uma batalha entre facções, famílias ou gangues rivais da cidade (pense em *Romeu e Julieta*), ou um confronto entre guardas da cidade e criminosos tentando escapar. Os personagens podem ser simples testemunhas, atingidos por flechas, ser agarrados e usados como escudo ou reféns por uma das facções ou serem confundidos com membros qualquer grupo e atacados sem motivo.

Duelo em Progresso: Os personagens testemunham um duelo — seja um duelo tradicional com espadas ou um duelo arcano entre conjuradores.

Encontro em Bairro Específico: Utilize um encontro que se encaixe ao bairro da cidade em que os personagens estão no momento. Por exemplo, um PJ poderia ser confrontado por uma gangue no bairro portuário ou um estrangeiro ávido para testar sua imunidade diplomática no bairro das embaixadas.

Espetáculo: Os personagens testemunham alguma forma de divertimento público incomum — um bardo talentoso, um circo de rua ou magia dramática, por exemplo.

Fogo (construção, navio, etc): O fogo é um perigo que ameaça a cidade inteira. Considere um incêndio na cidade como um incêndio na floresta para determinar a velocidade de alastramento (consulte a página 87).

Furto: Um ou mais ladinos tenta roubar os PJs. Cada um terá níveis de ladino equivalentes ao nível do grupo –2 e um modificador total de Prestidigitação equivalente ao nível do grupo +4.

Guardas em Perigo: Os personagens recebem um pedido de ajuda de um oficial da lei da cidade. O pedido pode ser simples como uma magia de cura ou adivinhação, ou complexo como auxílio para desvendar os mistérios de um assassinato que confundiu os detetives da cidade.

Identidade Confundida: Um ou mais PJs têm suas identidades confundidas com outra pessoa — geralmente alguém famoso ou infame.

Item Encontrado: Os personagens encontram um item valioso: uma jóia ou um mapa, por exemplo. Eles podem usar o item ou tentar encontrar seu dono — ou talvez o dono tente encontrá-los.

Magia Fora de Controle: Um conjurador realizou uma experiência tola com uma magia ou obteve um grande fiasco com um pergaminho. Os PJs precisam lidar com uma criatura invocada e feroz, o resultado de uma *bola de fogo* no meio do mercado ou um esquadrão da guarda da cidade sob o efeito de *confusão*.

Monstro: Uma criatura (apropriada ao terreno dos arredores) invade a cidade e cruza o caminho dos personagens.

Oferta de Emprego: Os personagens encontram alguém que lhes oferece um emprego. O trabalho depende das circunstâncias e da natureza do empregador.

Personagem Proeminente: Os personagens encontram um PdM político, religioso, mercante ou militar.

Prisioneiro Fugitivo: Alguém escapa da custódia da guarda e cruza o caminho dos PJs. Eles podem ajudar a prender o criminoso ou ajudá-lo a escapar. Geralmente, o prisioneiro terá um ND 1d6 pontos inferior ao nível do grupo.

Roubo em Progresso: Os criminosos escapam de uma loja próxima, causando o maior distúrbio possível durante sua fuga. Cada um dos assaltantes (1d4+1) tem um ND 3 pontos inferior ao nível do grupo. Os espólios do roubo equivalem ao dobro do padrão para o ND dos assaltantes.

Valentões: Eles podem ser apenas brutamontes comuns nas ruas, mas essas criaturas nunca atacam qualquer personagem obviamente mais forte que eles. Os valentões também podem ser aventureiros experientes buscando vencer personagens de níveis mais baixos. Um grupo de valentões sempre está em vantagem numérica de pelo menos 2 (+50% é uma ótima regra), e cada valentão terá um ND 1 ponto inferior ao nível do grupo. Por exemplo, um grupo de quatro personagens de 6º nível (em média) seria alvo de um grupo de seis valentões, cada um com ND 5 (aventureiros de 5º nível ou combatentes de 6º nível), e este seria um encontro de NE 10. Um único personagem de 7º nível poderia ser alvo de três valentões de ND 6 (aventureiros de 6º nível ou combatentes de 7º nível), o que representa um encontro de NE 9. Para que um encontro seja significativo, os valentões devem ser poderosos: os rufiões que fogem ao primeiro sinal de perigo estão descritos em Assaltantes.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

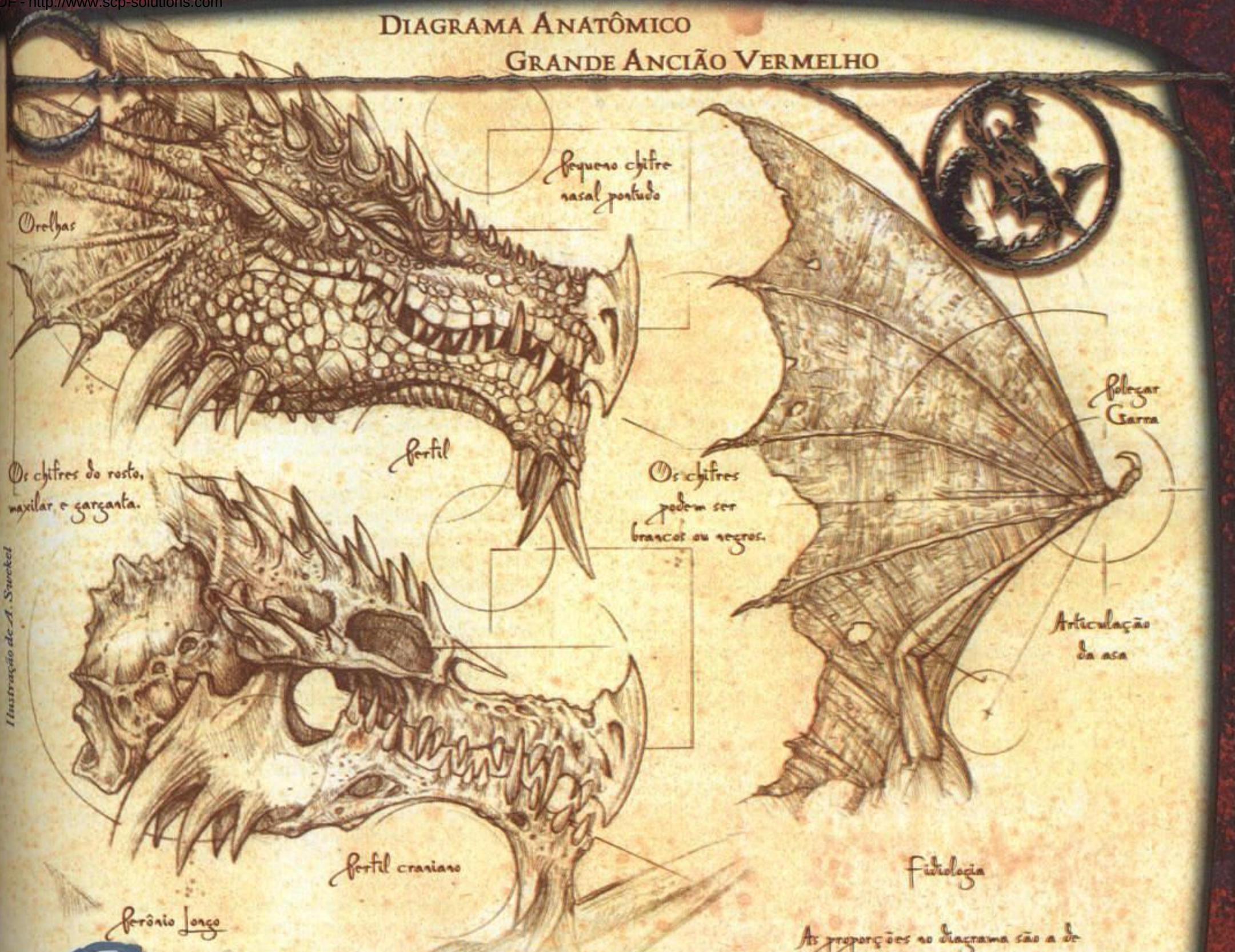


Ilustração de A. Swekel

Conforme conduz sua campanha, o Mestre necessita retratar todos os tipos de personagens. Utilize as informações neste capítulo para criar e controlar os PdMs que povoam o mundo da sua campanha.

TODO O MUNDO

É sua responsabilidade retratar todo o mundo, exceto pelos personagens dos jogadores. Os PdMs vão desde a velha que conduz a cocheira, passando pelo necromante que deseja destruir o reino até o dragão em seu covil, contando ouro. A grande maioria das pessoas não se importa com os PJs, a menos que eles estejam prestes a salvar o mundo. E mesmo assim, a maioria da população nem saberá quem são eles.

A maior parte das pessoas e das criaturas segue suas próprias vidas, ignorante das ações dos PJs e dos acontecimentos de suas aventuras. As pessoas comuns encontradas numa cidade não irão achar os PJs diferentes de quaisquer outras pessoas a menos que eles façam algo para atrair a atenção. Resumindo, o resto do mundo não sabe que os PJs são, na verdade, os personagens dos jogadores. Eles não recebem tratamento diferenciado, recompensas (ou punições) características nem atenção especial. Os PJs dependem de suas próprias ações. Se forem tolos ou indisciplinados, farão inimigos e conquistarão a desconfiança de todos. Se forem sábios e gentis, ganharão amigos e respeito — e provavelmente terão inimigos que não compartilham de suas virtudes.

INIMIGOS

Interpretar os inimigos dos PJs é um dos principais deveres do Mestre, e um dos mais divertidos. Ao criar inimigos para os PJs, lembre dos seguintes tópicos:

Personagens Bem Definidos: Detalhe os inimigos. Pense por que os PdMs fazem o que fazem, são o que são, e como interagem com o que está ao seu redor. Se o Mestre não pensar neles apenas como vilões para serem mortos pelos PJs, os jogadores também não farão isso.

Inteligência: Interprete a verdadeira inteligência dos inimigos — sem exageros ou concessões. Os ogros podem não ser os melhores estrategistas, mas os devoradores de mentes são incrivelmente inteligentes e sempre têm truques e planos de emergência preparados.

Não Hesite em Torná-los Maus: Os personagens maus são maus. Não tenha medo de fazer seus vilões serem realmente malvados. Traições, mentiras diabólicas e atos hediondos tornam a derrota dos inimigos mais gratificante.

O Mal Não Está por Toda a Parte: Um oponente PdM não precisa ser mau. Às vezes personagens neutros e até mesmo bons podem se opor ao que os PJs estão fazendo, já que nem todas as pessoas boas concordam em tudo. Pode ser interessante enfrentar um oponente que não se deseja matar a qualquer custo.

O Mau nem Sempre Coopera: Mesmo se todos os inimigos dos PJs forem maus, isso não significa que todos estejam trabalhando em conjunto. Na verdade, os personagens maus normalmente não se dão bem (especialmente no caso de criaturas caóticas e más), pois os objetivos de um ser egoísta e destrutivo, por definição, são conflitantes com os de outros seres egoístas e destrutivos.

O Dilema do Prisioneiro: O que os PJs devem fazer com os inimigos capturados? Se um inimigo se rende, os personagens ficam numa encruzilhada: Devem poupar a vida de seus oponentes malignos, ou exterminá-los? O que é mais errado, matar alguém maligno ou permitir que ele sobreviva para cometer novas maldades? Em algumas campanhas ou em certos lugares no mundo do jogo, haverão recompensas por prisioneiros capturados com vida. Os amigos do cativo também podem oferecer um resgate para que ele seja devolvido com vida. Esses dois fatores podem ajudar os PJs a decidir o que fazer com os prisioneiros, assim como alguma outra indicação sua através de PdMs aliados sobre os cursos de ação aceitáveis na terra

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

onde os personagens vivem suas aventuras. Embora o Mestre deva interpretar os PdMs da forma mais apropriada possível, não obrigue os PJs a enfrentarem o dilema de um prisioneiro a menos que tenha certeza do que está fazendo.

Vilões

Um feiticeiro diabólico, um sumo sacerdote maligno, um mestre assassino, um lich, um dragão vermelho ancião — as possibilidades de vilões inteligentes são infinitas, e eles tornam-se alguns dos inimigos mais memoráveis e odiados dos PJs. Um vilão bem interpretado pode se tornar um personagem recorrente e uma pedra constantemente no sapato dos PJs.

Seguem-se algumas dicas para interpretar os vilões:

Use Lacaios: Não faça um vilão importante confrontar os PJs a menos que seja absolutamente necessário. Eventualmente, os personagens vão desejar combatê-lo pessoalmente, mas ele deve usar lacaios, subalternos e criaturas invocadas para desafiá-los sempre que possível. Por outro lado, não negue aos PJs a satisfação de uma oportunidade final de derrotá-lo.

Seja Traiçoeiro e Engenhoso: Use todas as opções disponíveis para frustrar os PJs. Um vilão traiçoeiro pode usar *dissimular tendência* ou *dificultar detecção* para impedir as tentativas de localizá-lo. A magia *detectar observação* ou, ainda melhor, *animação ilusória* pode impedir que suas ações sejam descobertas por vidência. *Limpar a mente* anula *detectar pensamentos*, e *resistência à magia* pode impedir quase qualquer coisa. A idéia básica a manter é que um vilão PdM pode ser capaz de combater cada habilidade que os PJs possuam, através de magias, habilidades ou itens apropriados.

Tenha um Plano de Fuga: Quando os PJs confrontarem o vilão e arruinarem seus planos, pode ser difícil que ele escape se não tiver se preparado com antecedência. Os PJs são notórios por perseguir os vilões que tentam fugir. Use passagens secretas, *invisibilidade*, *porta dimensional*, *contingência* e enxames de subalternos para ajudar na fuga do personagem.

Faça Reféns: Coloque os PJs em um dilema moral. Eles estarão dispostos a atacar o vilão se seus serviçais estiverem prontos para, ao seu comando, executar um grupo de aldeões seqüestrados?

Use Magia: Um vilão de alto nível (mesmo um guerreiro ou ladino) deve possuir uma boa reserva de magias à disposição, talvez graças a servos conjuradores ou itens mágicos. Os PJs possuem muitas magias para usar contra o vilão, por isso ele também deve ter um número razoável de truques e surpresas preparados contra eles.

Lute sob Condições Favoráveis: Um bom vilão luta contra os PJs somente quando for necessário e estiver preparado. De preferência, ele se lançará ao combate apenas depois que os heróis estiverem enfraquecidos pelas armadilhas e os guardiões de seu covil.

Animais e Outros Monstros

Animais, insetos, bestas mágicas e outros monstros de baixa inteligência constituem uma categoria especial de PdMs. Eles não agem da mesma forma que as criaturas mais inteligentes. Ao invés disso, são governados pelo instinto e pela necessidade. Fome e medo, por exemplo, são fatores que motivam os animais. Eles podem ficar curiosos ocasionalmente, mas na maioria das vezes estarão procurando por comida. Quando estiver planejando encontros com animais e outras criaturas de baixa inteligência, lembre-se de desenvolver algum tipo de ecologia. Centenas de orcs podem se organizar na mesma área, mas centenas de panteras deslocadoras nunca fariam isso, a menos que uma força externa inteligente as obrigasse a isso. Numa masmorra, por exemplo, os predadores precisam de algo para comer e provavelmente não estabeleceriam seus covis próximos uns aos outros, para evitar a competição por comida. As exigências lógicas de um ecossistema podem tornar uma masmorra difícil de imaginar ou de descrever de uma forma verossímil. Uma força organizadora inteligente freqüentemente ajuda a explicar a presença de criaturas em números ou localizações contrárias à sua inclinação natural.

Os animais e os monstros pouco inteligentes desejam apenas se alimentar, sentir-se seguros e proteger sua prole. Eles não adoram competir por comida, mas somente os mais agressivos atacam por outros motivos. Eles não acumulam riquezas, mas os pertences dos personagens que eles mataram provavelmente estarão intocados em seus covis.

Essas criaturas podem ser ótimos inimigos para os PJs, já que matar um lobo atroz, um tríbulo brutal ou uma wyvern levanta poucas questões morais. Assim, mesmo que no mundo real os seres humanos sejam uma má escolha de presa para a maioria dos animais, suponha que a maioria dos predadores na campanha não se importa ou até mesmo prefere caçar e comer criaturas inteligentes.

AMIGOS

Nem todo mundo odeia os PJs. Se eles forem espertos, farão tanto amigos quanto inimigos conforme a campanha se desenvolve. Personagens que não se opõem aos PJs são divididos em quatro tipos: aliados, parceiros, seguidores e empregados. O talento Liderança (consulte Os PJs Como Líderes, página 106) permite que os personagens atraiam parceiros e seguidores. Aliados e empregados possuem um relacionamento diferente com os PJs.

Aliados

Markiov Thenuril é um ranger rústico, que patrulha os territórios selvagens do oeste. Desde que os PJs o ajudaram a combater uma incursão de gnolls há dois anos, ele sempre está disposto a lhes oferecer as informações necessárias sobre a área. Ele também os apresentou a Viran Canção da Chuva, uma barda/maga elfa que lhes oferece poções e pergaminhos de manufatura própria a preços módicos. O meio-irmão de Viran, Ethin, viajou com os PJs à Montanha Esquecida e ao Covil do Lich.

Aliados dividem-se em duas categorias: os que ajudam os PJs com informações, equipamento ou um lugar para passar a noite, e os que realmente se aventuram com eles em suas viagens. Os primeiros são ótimas fontes de contatos e recursos, enquanto os últimos funcionam como membros do grupo, com direito a uma parte igual à de qualquer outro personagem na divisão dos pontos de experiência e dos tesouros. Essencialmente, são aventureiros que por acaso não são controlados pelos jogadores, e diferem dos parceiros e dos empregados (veja adiante), que trabalham diretamente para os PJs.

Parceiros

Os parceiros são servidores leais que seguem um determinado personagem ou, algumas vezes, um grupo (aventureiros PdMs também podem ter parceiros). Eles são contratados ou procuram um ou mais PJs, estabelecem um acordo bom para ambas as partes e passam a trabalhar para eles. Um parceiro serve como ajudante geral, guarda-costas, companheiro ou simplesmente alguém para proteger a retaguarda de um personagem. Embora tecnicamente sejam subservientes, em geral os parceiros são valiosos demais para serem desperdiçados em tarefas cotidianas.

Não há limites de classe, raça ou sexo para os parceiros de um personagem, nem limites ao número de subalternos que podem ser empregados por ele. Os parceiros maltratados tornam-se desleais e eventualmente abandonam ou tentam se vingar de seus patrões. Os parceiros leais tornam-se amigos de confiança e ajudantes durante longos períodos.

Então qual é a diferença entre os aliados que acompanham e usam suas habilidades para enfrentar o perigo ao lado dos PJs e os parceiros que fazem a mesma coisa?

Os parceiros são pessoas que adotam um papel subserviente. Não são líderes. Podem dar opiniões de vez em quando, mas durante a maior parte do tempo, apenas obedecem ordens.

Pontos de Experiência: Os parceiros adquirem pontos de experiência, mas não na mesma quantidade que os personagens dos jogadores. Para determinar a premiação em XP de um parceiro, utilize este procedimento:

1. Não inclua o parceiro como membro do grupo para determinar a premiação em XP para os personagens. Num grupo composto por quatro PJs e um parceiro, cada PJ recebe 1/4 do valor total de XP.
2. Divida o nível do parceiro pelo nível do PJ associado (o personagem que atraiu o parceiro).
3. Multiplique esse resultado pelo total de XP atribuído ao PJ e some esse número ao total de pontos de experiência do parceiro.

Por exemplo, um parceiro de 4º nível, associado a um personagem de 6º nível, adquire o equivalente a 2/3 do total recebido pelo personagem.

Se um parceiro adquire XP suficiente para atingir um nível a menos que o nível do personagem associado, ele não avança para o novo nível — seu novo total de XP será igual ao valor necessário para atingir o próximo nível menos 1 ponto. Essa regra é especialmente importante quan-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

do o personagem perde um ou mais níveis; a progressão de um parceiro pode ser neutralizada durante um período considerável, até que o PJ recupere seus níveis perdidos e receba XP adicional suficiente para controlar um parceiro de nível mais elevado (consulte o talento Liderança na página seguinte).

Tesouros: Embora os PJs possam formular outros acordos, geralmente seus subordinados recebem somente metade da cota atribuída aos membros do grupo. Às vezes, um parceiro não deseja pagamento, mas somente a oportunidade de servir aos PJs. Esse tipo de parceiro despende exclusivamente as despesas de subsistência, mas é incomum.

A forma mais simples de calcular a metade de uma cota é proceder como se o parceiro recebesse a cota integral, conceder-lhe apenas a metade desse valor, e distribuir o restante entre o grupo. Por exemplo, se um grupo de quatro jogadores e um parceiro encontra 1.000 PO, divida o valor por 5 (200 PO para cada um), mas marque apenas 100 para o parceiro e divida os 100 restantes entre os quatro PJs (25 PO para cada um).

Seguidores

Seguidores são semelhantes a parceiros, com a diferença de que normalmente são PdMs de nível baixo. Como geralmente estão cinco níveis ou mais abaixo do personagem associado, raramente fazem diferença num combate. Mas um jogador inteligente pode utilizá-los como batedores, espiões, mensageiros, ajudantes ou guardas.

Os seguidores não adquirem experiência e portanto não progridem em níveis. Entretanto, quando um personagem com o talento Liderança (consulte a página 106) adquire o próximo nível, o jogador deve consultar a tabela na descrição do talento para determinar se obteve mais seguidores, alguns dos quais podem ser de nível mais alto que os existentes (essa tabela não é utilizada para parceiros, porque eles recebem seus próprios pontos de experiência).

Os seguidores não exigem uma parte dos tesouros, mas dependem dos PJs que seguem para alimentação e para adquirir equipamento.

Substituindo Parceiros e Seguidores

Se um líder perde parceiros ou seguidores, geralmente é possível substituí-los de acordo com seu valor atual de Liderança. Leva algum tempo (1d4 meses) para recrutar os substitutos. Se o líder for culpado pela morte dos parceiros ou seguidores, pode levar mais tempo para substituí-los, mas no máximo um ano. Note que o líder também adquire uma má reputação pelo fracasso, o que diminui seu valor de Liderança.

Empregados

Quando os PJs precisam contratar alguém para executar uma tarefa — criar itens, conversar com estudiosos, cuidar dos cavalos ou ajudar na construção de um castelo — podem contratar PdMs. Os personagens podem usar empregados para carregar tochas, contar seu tesouro e lutar por eles. Os empregados diferem dos parceiros porque não têm nenhuma relevância nos acontecimentos. Eles apenas executam o seu trabalho.

Ao contrário dos parceiros, os empregados não tomam decisões. Eles fazem o que lhes mandam (pelo menos em teoria). Assim, mesmo que partam numa aventura com os PJs, não acumulam experiência nem afetam os cálculos envolvendo o nível do grupo. Como os parceiros, os empregados têm que ser razoavelmente bem tratados, ou podem abandonar ou até mesmo voltar-se contra seus antigos patrões. Alguns empregados podem solicitar adicionais de insalubridade (talvez o dobro do normal) se forem colocados em situações especialmente perigosas. Além de pagamento adicional, os empregados que estejam em grande perigo podem ser pouco amistosos (veja Influenciando as Atitudes dos PdMs, página 74 do *Livro do Jogador*), mas os personagens são capazes de influenciá-los e melhorar sua disposição ou até mesmo abrir mão dos adicionais.

Os empregados são úteis, em particular para tarefas específicas. Se os PJs eliminaram um ninho de homens-rato, mas não são capazes de transportar todo o tesouro, podem contratar carregadores para voltar com eles ao ninho e ajudar com os espólios. Um ou dois tratadores de animais seriam úteis para cuidar dos cavalos enquanto os PJs estão numa masmorra. Combatentes mercenários representariam uma força de ataque adicional vital à capacidade de combate do grupo.

Os PJs de nível elevado ou intermediário devem perceber que levar um plebeu de 1º nível com eles em uma aventura, seja para carregar equipamento ou lutar como mercenário, provavelmente irá colocá-lo em grande perigo. Os empregados contratados para lutar são mais eficazes contra adversários de nível equivalente: guerreiros goblins, por exemplo, ou o exército de esqueletos de um clérigo maligno.

A Tabela 4–1: Preço por Serviços Contratados fornece parâmetros das exigências ou expectativas salariais diárias de vários tipos de empregados. Os preços da tabela são para empregos de longo prazo; contratar uma pessoa por um ou dois dias poderia custar duas ou três vezes o preço indicado.

Além disso, esses preços não incluem os materiais, as ferramentas ou as armas que o empregado pode precisar para executar sua função.

Tabela 4–1: Preço por Serviços Contratados

Empregado	Diária
Alquimista*	1 PO
Tratador de animais/cavalariço	15 PC
Arquiteto/engenheiro	5 PP
Causídico	1 PO
Escrevente	4 PP
Cozinheiro	1 PP
Artista	4 PP
Trabalhador	1 PP
Pintor	6 PP
Criada	1 PP
Pedreiro/Artesão	3 PP
Mercenário	2 PP
Mercenário de Cavalaria	4 PP
Líder Mercenário	6 PP
Carregador	1 PP
Sábio	2 PO ou mais
Escriba	3 PP
Ferreiro	4 PP*
Condutor	3 PP
Camareiro/Pagem	2 PP

* Caso seja contratado para criar um item específico, use o preço de itens e horas de trabalho.

Os tipos de empregados à disposição dos personagens (de acordo com a Tabela 4–1) são os seguintes:

Alquimista: Um manipulador de produtos químicos. Também inclui boticários (que lidam com drogas e medicamentos).

Tratador de Animais/Cavalariço: Responsável por cuidar dos animais. Também inclui pastores, tosquiadores e porqueiros.

Arquiteto/Engenheiro: Um planejador habilidoso e letrado, essencial para grandes projetos de construção civil. Também inclui construtores navais.

Causídico: Um advogado.

Escrevente: Um escriba especializado em contabilidade. Também inclui tradutores e intérpretes.

Cozinheiro: Alguém capaz de preparar refeições, geralmente para grupos grandes.

Artista: Um menestrel, ator, cantor, dançarino ou poeta.

Trabalhador: Qualquer um executando tarefas simples ou que não exijam muito treinamento. Inclui escavadores, coveiros, foleiros (que trabalham em forjas, operando os foles), lavradores, mineradores e muitos outros.

Pintor: Inclui todos os artesãos desse tipo.

Criada: Uma empregada doméstica responsável pela limpeza.

Pedreiro/Artesão: Um pedreiro é alguém que trabalha com pedras ou tijolos, mas essa categoria também inclui carpinteiros, curtidores (que trabalham com couro), armarinheiros, cervejeiros, tanoeiros, sapateiros, encadernadores, flecheiros, pisoeiros (estofadores), fabricantes de arcos, costureiros, faqueiros, marceneiros, pergaminheiros, estucadores, candeeiros (fabricantes de velas), tintureiros, tratadores de pele, saboeiros, joalheiros, funileiros, vinhateiros, tecelões, lapidadores, fabricantes e consertadores de rodas, carroceiros, trombeteiros, mascates, fabricantes de meias e outros artesões.

Mercenário: Um combatente de 1º nível (consulte a classe de PdM combatente, na página 108).

Mercenário de Cavalaria: Um combatente de 1º nível capaz de cavalgar e de lutar montado.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Líder Mercenário: Um combatente de 2º nível. Para PdMs de nível superior, adicione 3 PP por dia a cada nível ao valor da Tabela 4–1.

Carregador: Alguém para carregar cargas pesadas.

Sábio: Um pesquisador, um estudioso, ou uma pessoa letrada e culta que fornece informações. O Mestre deve determinar o período de tempo necessário para pesquisar as respostas solicitadas, que pode variar de um dia a um mês ou mais (dependendo da dificuldade da pergunta e da probabilidade de que o sábio conheça a resposta ou possa encontrá-la facilmente). Os sábios renomados exigem pagamentos mais altos, especialmente em áreas de pesquisa mais complexas ou obscuras.

Escriba: Alguém que sabe escrever. Também inclui copistas (copiadores de manuscritos).

Ferreiro: Alguém que trabalha com metal. Inclui ourives, prateiros, picheleiros, caldeireiros, cunhadores (de moedas), bronzeiros (que trabalham com bronze), estanhadores (que trabalham com latão), chaveiros, armeiros e armoreiros.

Condutor: De carroça ou charrete.

Camareiro/Pagem: Um criado genérico que executa diversas tarefas variadas.

OS PJs COMO LÍDERES

À medida que os PJs progridem em níveis, eles também acumulam reputação. Os que demonstram talento, grande poder, estar no caminho do sucesso ou talvez apenas um comportamento amigável podem atrair PdMs como seguidores. Esses personagens podem estar à procura de aprendizado, de emprego ou de um líder em quem se espelhar.

Atraindo Parceiros

Um personagem de 6º nível ou superior pode começar a atrair parceiros (consulte a página 104) e seguidores (página 105) adquirindo o talento Liderança (veja adiante). Ao contrário de outros talentos, este depende bastante do ambiente social da campanha, da localização atual dos PJs e da dinâmica do grupo. O Mestre tem a liberdade de proibir este talento se ele prejudicar a campanha. Assegure-se de considerar os efeitos de permitir que um PJ tenha um parceiro. Esse subalterno será, de fato, mais um PJ no grupo, sob o controle daquele jogador, e sua cota de XP, tesouros e atenção do Mestre certamente vai diminuir a cota dos personagens dos demais jogadores. Se o seu grupo for pequeno, os parceiros podem ser uma ótima idéia. Se for grande o bastante para causarem problemas, não permita que os PJs tenham parceiros.

Um personagem pode tentar atrair um parceiro de determinada raça, classe ou tendência. A tendência do parceiro não pode ser oposta à tendência do líder, seja no eixo moral (bem versus mal) ou ético (ordem versus caos), e o líder sofre uma penalidade de Liderança se recrutar um parceiro de tendência diferente da sua. O Mestre determina as características dos parceiros. Seu equipamento é idêntico ao de um PdM (consulte a Tabela 4–23: Valor do Equipamento dos PdMs, na página 127).

LIDERANÇA [GERAL]

Um personagem com este talento é o tipo de indivíduo que os demais desejam seguir, e já realizou algumas tentativas de recrutar parceiros e seguidores.

Pré-Requisitos: Para adquirir este talento, um personagem deve ter atingido pelo menos o 6º nível.

Benefícios: Possuir este talento permite que o personagem atraia companheiros leais e seguidores devotados, subordinados que o auxiliam. Consulte a tabela abaixo para determinar o tipo de parceiro e quantos seguidores o personagem pode recrutar.

Modificadores de Liderança: Diversos fatores podem afetar o valor de Liderança de um personagem, alterando o valor básico (nível de personagem + modificador de Carisma). A reputação do personagem (do ponto de vista do parceiro ou do seguidor que ele está tentando atrair) aumenta ou diminui seu valor de Liderança:

Valor de	Nível do	Número de Seguidores por Nível					
Liderança	Parceiro	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1 ou menos	—	—	—	—	—	—	—
2	1º	—	—	—	—	—	—
3	2º	—	—	—	—	—	—
4	3º	—	—	—	—	—	—
5	3º	—	—	—	—	—	—
6	4º	—	—	—	—	—	—
7	5º	—	—	—	—	—	—
8	5º	—	—	—	—	—	—
9	6º	—	—	—	—	—	—
10	7º	5	—	—	—	—	—
11	7º	6	—	—	—	—	—
12	8º	8	—	—	—	—	—
13	9º	10	1	—	—	—	—
14	10º	15	1	—	—	—	—
15	10º	20	2	1	—	—	—
16	11º	25	2	1	—	—	—
17	12º	30	3	1	1	—	—
18	12º	35	3	1	1	—	—
19	13º	40	4	2	1	1	—
20	14º	50	5	3	2	1	—
21	15º	60	6	3	2	1	1
22	15º	75	7	4	2	2	1
23	16º	90	9	5	3	2	1
24	17º	110	11	6	3	2	1
25 ou mais	17º	135	13	7	4	2	2

Valor de Liderança: O valor base de Liderança de um personagem é igual ao seu nível mais o modificador de Carisma. Para permitir o cálculo com modificadores de Carisma negativos, esta tabela considera valores de Liderança muito baixos, mas o personagem deve ser pelo menos de 6º nível para adquirir este talento. Fatores exteriores podem afetar o valor de Liderança de um personagem, como detalhado adiante.

Nível do Parceiro: O personagem pode atrair um parceiro de nível igual ou inferior a este valor. Não importa seu valor de Liderança, só é possível recrutar um parceiro de 2 ou mais níveis inferiores ao nível do personagem. Por exemplo, um paladino de 6º nível, com +3 de bônus de Carisma, só conseguiria recrutar um parceiro de 4º nível ou inferior. Este deve estar equipado de acordo com seu nível (consulte a Tabela 4–23: Valor do Equipamento dos PdMs, na página 127).

Número de Seguidores por Nível: O personagem pode liderar até o número indicado de personagens de cada nível. Por exemplo, um personagem com valor de Liderança 14 pode liderar até quinze seguidores de 1º nível e um seguidor de 2º nível.

Reputação do Líder	Modificador
Grande Renome	+2
Justiça e generosidade	+1
Poder especial	+1
Fracasso	–1
Arrogância	–1
Crueldade	–2

Outros modificadores podem se aplicar quando o personagem tenta atrair um parceiro:

O Líder...	Modificador
Possui um familiar, uma montaria especial ou um companheiro animal	–2
Está recrutando um parceiro de tendência diferente	–1
Já causou a morte de um parceiro	–2*

* Cumulativo, por parceiro morto.

As prioridades dos seguidores são diferentes das exigências dos parceiros. Quando o personagem tenta recrutar um novo seguidor, utilize todos os modificadores aplicáveis a seguir:

O Líder...	Modificador
Possui uma fortaleza, base de operações, sede de guilda, ou similar	+2
Viaja muito	–1
Causou a morte de outros seguidores	–1

PdMs Conjuradores

Os personagens precisam se curar, remover maldições, teletransporte, ressurreição. Em diversos momentos no decorrer da campanha, os PJs precisarão encontrar PdMs capazes de conjurar magias em seu lugar, seja porque não desejam fazê-lo ou, mais freqüentemente, porque a magia em questão está além de sua capacidade. Consulte a página 138 para obter mais informações sobre o conjurador de mais alto nível disponível numa determinada comunidade.

Supondo que os PJs possam encontrar um conjurador do nível adequado e que ele esteja disposto a ajudá-los, este cobrará 10 PO por nível

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

da magia multiplicado por seu nível de conjurador (ou 5 PO × seu nível para magias de nível 0). Se for um clérigo, pode considerar que este valor seja uma doação à sua congregação. Se for um mago, o preço pode ser uma "tarifa de pesquisa mágica". Em ambos os casos, quanto maior o nível do conjurador, mais caro o custo da magia.

Se uma magia possui um componente material muito caro, o PdM exige que seu cliente arque com este custo, além do valor básico.

Se a magia exige um componente de foco (exceto um foco divino), o PdM solicita ao cliente que pague por 10% do custo do foco (mesmo se já possuir o item).

Finalmente, se a magia possui um componente em Pontos de Experiência, o PdM cobra um custo adicional de 5 PO para cada ponto perdido.

CLASSES DE PdM

O *Livro do Jogador* descreve detalhadamente os aventureiros. Mas e quanto ao resto do mundo? Certamente nem todo mundo é um guerreiro, um ladino ou um mago. Nesta seção são apresentadas cinco classes criadas especificamente para PdMs. Nenhuma delas, talvez com exceção do especialista e do aristocrata, serve como classe para PJs. Ao invés disso, elas representam o restante do mundo ao redor dos personagens, pessoas que não treinam para sair em aventuras ou explorar masmorras.

Trate essas classes como qualquer outra. Elas proporcionam talentos a cada três níveis e aumento do valor de uma habilidade a cada quatro níveis (consulte a Tabela 3–2: Experiência e Benefícios por Nível, na página 22 do *Livro do Jogador*). A maioria dos PdMs escolhe talentos como Tolerância, Foco em Perícia, Rastrear e outras habilidades sem relação com o combate. Contudo, é possível que um PdM se torne multiclasse e até mesmo adquira níveis nas classes de PJ se o Mestre desejar.

O nível e a classe de um PJ fornece uma indicação do quanto o personagem é habilidoso em sua área de atuação. Um ferreiro típico pode ser apenas um plebeu de 3º nível, mas o maior ferreiro do mundo provavelmente será um especialista de 20º nível. Esse personagem será capacitado e habilidoso, mas não irá lutar como um guerreiro do mesmo nível (ou mesmo de um nível muito inferior), não pode lançar magias ou fazer as outras coisas que os personagens com classes de PJ podem.

Os PdMs ganham pontos de experiência da mesma forma que os PJs. Entretanto, por não serem aventureiros, suas oportunidades são mais limitadas. Assim, um plebeu provavelmente vai adquirir níveis muito lentamente. A maioria nunca vai ultrapassar o 2º ou 3º nível em todo a sua vida. Um combatente servindo a guarda da cidade provavelmente terá mais oportunidades de adquirir pontos de experiência esporadicamente e portanto pode avançar alguns níveis, mas esses XP são desprezíveis em comparação aos obtidos pelos aventureiros. Porém, lembre-se que áreas mais perigosas têm mais chance de produzir PdMs com níveis altos que regiões pacíficas. Um plebeu que é obrigado a lutar continuamente contra os gnolls que tentam saquear sua fazenda ou queimar seus campos deveria ter um nível mais elevado que outro que não enfrenta esse tipo de desafio.

Estas classes de PdM proporcionam variedade suficiente para representar qualquer pessoa que os PJs encontrem e que não sejam outros aventureiros. Consulte Total de Personagens por Classe, na página 138, para obter mais informações sobre quantos personagens de cada uma dessas classes de PdM podem ser encontrados em uma cidade típica, bem como seus respectivos níveis.

ADEPTO

Algumas sociedades tribais ou regiões pouco sofisticadas não dispõem dos recursos necessários para treinar magos e clérigos. Possuindo um conhecimento menos aprimorado da magia, mas com uma combinação intrigante de perícias arcanas e divinas, os adeptos servem a essas culturas como mulheres sábias (ou religiosos) e defensores místicos.

Os adeptos podem ser encontrados em comunidades isoladas de humanos, elfos, anões, gnomos e halflings, mas são mais presentes entre espécies humanóides mais bestiais e gigantes, como orcs, goblins, gnolls, bugbears e ogros.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um adepto (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab), Identificar Magia (Int) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia no 1º Nível: (2 + modificador de Inteligência) ×4.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subseqüente: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem à classe de PdM adepto.

Usar Armas e Armaduras: Um adepto sabe usar todas as armas simples, mas não armaduras ou escudos de qualquer tipo.

Magias: Um adepto pode conjurar magias divinas (o mesmo tipo de magia disponível para clérigos, druidas, paladinos e rangers) escolhidas da lista de magias do adepto (veja adiante). Assim como um clérigo, um adepto deve escolher e preparar suas magias com antecedência, mas ao contrário dele, não consegue conjurar magias de *cura* ou *infligir* espontaneamente.

À diferença dos magos, os adeptos não adquirem suas magias de livros ou pergaminhos, nem as preparam através do estudo. Ao invés disso, eles meditam ou oram para obter magia, recebendo-a como inspiração divina ou através da própria força de sua fé. Cada adepto deve escolher um período do dia durante o qual deve passar uma hora em súplica ou contemplação silenciosa para recuperar sua quantidade diária

Tabela 4–2: O Adepto

Nível do PdM	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia 0	1º	2º	3º	4º	5º
1º	+0	+0	+0	+2		3	1	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	Invocar familiar	3	1	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4		3	2	0	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+5		3	3	1	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+5		3	3	2	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	—	—
9º	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—
10º	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	—	—
11º	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—
12º	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	—
13º	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	—
14º	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—
15º	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—
16º	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17º	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18º	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19º	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20º	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

de magias. A preparação das magias do adepto não depende do período de descanso.

Como os demais conjuradores, um adepto só pode conjurar um determinado número de magias de cada nível por dia. Sua quantidade de magias por dia é fornecida pela Tabela 4–2: O Adepto. Além disso, ele recebe magias adicionais se possuir um valor alto em Sabedoria (consulte a Tabela 1–1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais, na página 8 do *Livro do Jogador*). Quando a Tabela 4–2 indica que o adepto ganha 0 magias de um determinado nível (por exemplo, 0 magias de 2º nível para um adepto de 4º nível), ele recebe apenas as magias adicionais de acordo com seu valor de Sabedoria.

Cada adepto tem um símbolo sagrado particular (como um foco divino), dependendo da sua tradição mágica.

Invocar Familiar: A partir do 2º nível, um adepto pode invocar um familiar, exatamente como um mago ou feiticeiro. Consulte a seção sobre familiares no *Livro do Jogador* (pág. 52) para obter mais informações.

Equipamento Inicial

2d4 × 10 PO em equipamento.

Lista de Magias do Adepto

Os adeptos escolhem suas magias da seguinte lista:

Nível 0: *criar água, curar ferimentos menores, detectar magia, som fantasma, guia, luz, consertar, purificar alimentos, ler magias, toque da fadiga.*

1º Nível: *bênção, mãos flamejantes, causar medo, comando, compreender idiomas, curar ferimentos leves, detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem, suportar elementos, névoa obscurecente, proteção contra o caos, proteção contra o mal, proteção contra o bem, proteção contra a ordem, sono.*

2º Nível: *ajuda, transe animal, vigor do urso, força do touro, agilidade do gato, curar ferimentos moderados, escuridão, retardar envenenamento, invisibilidade, reflexos, resistência a elementos, raio ardente, ver o invisível, teia.*

3º Nível: *criar mortos-vivos menores, rogar maldição, praga, chama contínua, curar ferimentos graves, luz do dia, escuridão profunda, relâmpago, neutralizar venenos, remover maldição, remover doença, idiomas.*

4º Nível: *curar ferimentos críticos, criar itens efêmeros, metamorfosear, restauração, pele rochosa, muralha de fogo.*

5º Nível: *metamorfose tórrida, cancelar encantamento, comunhão, cura completa, criar itens temporários, reviver os mortos, visão da verdade, muralha de pedra.*

ARISTOCRATA

Aristocratas geralmente são indivíduos educados e ricos nascidos entre as altas castas da sociedade. São as pessoas com posses ou influência política. Possuem a liberdade de treinar nos campos que escolherem, e freqüentemente viajam bastante. Com acesso aos melhores produtos e oportunidades, muitos aristocratas tornam-se indivíduos formidáveis. Alguns até mesmo se aventuram ao lado de guerreiros, magos e membros de outras classes, embora geralmente essas atividades não passem de diversão.

O aristocrata pode funcionar como classe de PJ, pois possui uma impressionante seleção de perícias e um treinamento em combate respeitável. Contudo, ser um aristocrata não é uma questão de escolha, mas sim de nascimento. Um personagem multiclasse não pode adquirir níveis nesta classe, a menos que ela seja seu primeiro nível. Na maioria dos casos, o Mestre deve reservar essa classe para governantes, suas famílias e cortesões.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um aristocrata (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Blefar (Car), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Falsificação (Int), Obter Informação (Car), Adestrar Animais (Car), Intimidar (Car), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Ouvir (Sab), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab), Falar Idioma, Observar (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia no 1º Nível: (4 + modificador de Inteligência) ×4.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

A característica a seguir pertence à classe de PdM aristocrata.

Usar Armas e Armaduras: Um aristocrata sabe usar todas as armas simples e comuns e todos os tipos de armaduras e escudos.

Equipamento Inicial

6d8 × 10 PO em equipamento.

TABELA 4–3: O ARISTOCRATA

Nível do PdM	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade
1º	+0	+0	+0	+2
2º	+1	+0	+0	+3
3º	+2	+1	+1	+3
4º	+3	+1	+1	+4
5º	+3	+1	+1	+4
6º	+4	+2	+2	+5
7º	+5	+2	+2	+5
8º	+6/+1	+2	+2	+6
9º	+6/+1	+3	+3	+6
10º	+7/+2	+3	+3	+7
11º	+8/+3	+3	+3	+7
12º	+9/+4	+4	+4	+8
13º	+9/+4	+4	+4	+8
14º	+10/+5	+4	+4	+9
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12

COMBATENTE

O combatente é um lutador forte e vigoroso, mas sem o treinamento especializado e a precisão do guerreiro, as habilidades de sobrevivência dos bárbaros e rangers ou a sofisticação e a concentração religiosa de um paladino. O combatente é um oponente direto e pouco sutil numa luta, mas ainda assim é um oponente respeitável.

Os combatentes são inferiores aos guerreiros, e por isso os PJs devem ser encorajados a evitar esta classe e favorecer as classes orientadas ao combate encontradas no *Livro do Jogador*. Representando a experiência em combate, mas não um treinamento sofisticado, os combatentes são comuns entre humanóides e gigantes (orcs, ogros, etc). Também podem ser usados como soldados (embora não como comandantes ou militares de carreira), guardas, criminosos locais, brigões e até mesmo pessoas normais que aprenderam a defender suas casas com alguma aptidão.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um combatente (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Adestrar Animais (Car), Intimidar (Car), Saltar (For), Cavalgar (Des) e Natação (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia no 1º Nível: (2 + modificador de Inteligência) ×4.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subseqüente: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

A característica a seguir pertence à classe de PdM combatente.

Usar Armas e Armaduras: Um especialista sabe usar todas as armas simples e comuns e todas as armaduras e escudos.

Equipamento Inicial

3d4 × 10 PO em equipamento.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 4–4: O COMBATENTE

Nível do PdM	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade
1º	+1	+0	+0	+2
2º	+2	+0	+0	+3
3º	+3	+1	+1	+3
4º	+4	+1	+1	+4
5º	+5	+1	+1	+4
6º	+6/+1	+2	+2	+5
7º	+7/+2	+2	+2	+5
8º	+8/+3	+2	+2	+6
9º	+9/+4	+3	+3	+6
10º	+10/+5	+3	+3	+7
11º	+11/+6/+1	+3	+3	+7
12º	+12/+7/+2	+4	+4	+8
13º	+13/+8/+3	+4	+4	+8
14º	+14/+9/+4	+4	+4	+9
15º	+15/+10/+5	+5	+5	+9
16º	+16/11/+6/+1	+5	+5	+10
17º	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10
18º	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11
19º	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11
20º	+20/+15/10/+5	+6	+6	+12

ESPECIALISTA

Os especialistas atuam como os artesões e os profissionais do mundo. Normalmente não possuem a inclinação ou o treinamento para se tornarem aventureiros, mas são habilidosos em suas próprias áreas. O ferreiro hábil, o causídico astuto, o mercador sagaz, o sábio culto e o mestre armador são exemplos de especialistas.

O especialista pode ser adotado como classe de PJ, mas apenas para jogadores interessados em criar um personagem focado em algo além do que uma carreira tradicional de aventureiro. Os especialistas possuem uma grande quantidade de perícias. A maioria das cidades e comunidades possui pelo menos dois ou três especialistas em campos diferentes. O Mestre deve utilizar esta classe para PdM como artesões de elite, mercadores experientes, guias viajados e outros profissionais altamente habilidosos.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe

O especialista pode escolher quaisquer dez perícias como perícias de classe. Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia no 1º Nível: (6 + modificador de Inteligência) ×4.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subseqüente: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

A característica a seguir pertence à classe de PdM especialista.

Usar Armas e Armaduras: Um especialista sabe usar todas as armas simples e armaduras leves, mas não escudos.

Equipamento Inicial

3d4 × 10 PO em equipamento.

TABELA 4–5: O ESPECIALISTA

Nível do PdM	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade
1º	+0	+0	+0	+2
2º	+1	+0	+0	+3
3º	+2	+1	+1	+3
4º	+3	+1	+1	+4
5º	+3	+1	+1	+4
6º	+4	+2	+2	+5
7º	+5	+2	+2	+5
8º	+6/+1	+2	+2	+6
9º	+6/+1	+3	+3	+6
10º	+7/+2	+3	+3	+7
11º	+8/+3	+3	+3	+7
12º	+9/+4	+4	+4	+8
13º	+9/+4	+4	+4	+8
14º	+10/+5	+4	+4	+9
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12

PLEBEU

As pessoas comuns cultivam os campos, trabalham nas lojas, constroem as casas e produzem os bens no mundo em torno dos aventureiros. Os plebeus geralmente não desejam experimentar a vida perigosa de um aventureiro e não possuem nenhuma das perícias necessárias para enfrentar os desafios que eles encaram. São habilidosos em suas próprias vocações e constituem a grande maioria da população.

Os plebeus são péssimos aventureiros. Essa classe deve ser reservada àqueles que não se qualificam para nenhuma outra.

Dado de Vida: d4.

TABELA 4–6: O PLEBEU

Nível do PdM	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade
1º	+0	+0	+0	+0
2º	+1	+0	+0	+0
3º	+1	+1	+1	+1
4º	+2	+1	+1	+1
5º	+2	+1	+1	+1
6º	+3	+2	+2	+2
7º	+3	+2	+2	+2
8º	+4	+2	+2	+2
9º	+4	+3	+3	+3
10º	+5	+3	+3	+3
11º	+5	+3	+3	+3
12º	+6/+1	+4	+4	+4
13º	+6/+1	+4	+4	+4
14º	+7/+2	+4	+4	+4
15º	+7/+2	+5	+5	+5
16º	+8/+3	+5	+5	+5
17º	+8/+3	+5	+5	+5
18º	+9/+4	+6	+6	+6
19º	+9/+4	+6	+6	+6
20º	+10/+5	+6	+6	+6

Perícias de Classe

As perícias de classe de um plebeu (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Ofícios (Int), Adestrar Animais (Car), Saltar (For), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Observar (Sab), Natação (For) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia no 1º Nível: (2 + modificador de Inteligência) ×4.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subseqüente: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

A característica a seguir pertence à classe de PdM plebeu.

Usar Armas e Armaduras: Um plebeu sabe usar apenas uma arma simples. Ela não sabe usar qualquer outra arma e nenhum tipo de armadura ou escudo.

Equipamento Inicial

5d4 PO em equipamento.

ESTATÍSTICAS DOS PdMs

Esta seção fornece as estatísticas básicas para PdMs de todas as classes padrão entre os níveis 1–20, além de regras para ajustá-las conforme a

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

raça ou o tipo de monstro. Começando apenas pelo nível (ou o Nível de Desafio, o que geralmente é a mesma coisa) de um PdM, é possível gerar o personagem aleatoriamente, ou reunir cada aspecto de acordo com a necessidade. As regras cobrem todos os tipos de personagens, desde o típico anão guerreiro até um minotauro meio-abissal feiticeiro.

Estas estatísticas fornecem personagens básicos com o mínimo de esforço. Se desejar um personagem mais detalhado, o Mestre poderá utilizá-las como ponto de partida.

Para criar um PdM, pode-se escolher entre as opções das tabelas a seguir, ou utilizar o sistema aleatório.

PdMs USANDO AS TABELAS

As tabelas nesta seção servem como auxílio para o Mestre durante a criação de uma aventura. Elas fornecem as estatísticas e o equipamento básicos, deixando o resto por sua conta. Para criar um PdM utilizando-as, siga os seguintes passos:

1 Decida a classe e o nível do PdM, e a qual raça ou tipo de criatura ele pertence.
2 Localize a classe e o nível nas tabelas de PdMs (da Tabela 4–12 à Tabela 4–22).
3 Modifique as estatísticas fornecidas conforme a raça ou o tipo de acordo com a seção Ajustes por Raça ou Tipo, na página 126.
4 Equipe o PdM com os itens básicos fornecidos na tabela e adquira equipamento adicional até o valor total em PO permitido para o seu nível. Se preferir, ajuste o equipamento básico para adequar-se ao conceito do personagem.

Classe, Nível e Raça ou Tipo Aleatórios

Para determinar aleatoriamente a classe, o nível e a raça ou tipo de um PdM, comece pelo seu nível (ou Nível de Desafio, o que geralmente é a mesma coisa). Em seguida determine as seguintes informações aleatoriamente:

1 Obtenha a tendência na Tabela 4–7: Tendências Aleatórias para PdMs.
2 Obtenha a classe na Tabela 4–8: Classes Aleatórias para PdMs.
3 Obtenha a classe ou o tipo na coluna apropriada da Tabela 4–9: Raças ou Tipos com Tendência Boa para PdMs, da Tabela 4–10: Raças ou Tipos com Tendência Neutra para PdMs, ou da Tabela 4–11: Raças ou Tipos com Tendência Má para PdMs.

TABELA 4–7: TENDÊNCIAS ALEATÓRIAS PARA PdMs

d%	Tendência
01–20	Bom (LB, NB ou CB)
21–50	Neutro (LN, N ou CN)
51–100	Mau (LM, NM ou CM)

TABELA 4–8: CLASSES ALEATÓRIAS PARA PdMs

Bom	Neutro	Mau	Classe
01-05	01-05	01–10	Bárbaro
06–10	06–10	11–15	Bardo
11–30	11–15	16–35	Clérigo
31–35	16–25	36–40	Druida
36–45	26–45	41–50	Guerreiro
46–50	46–50	51–55	Monge
51–55	—	—	Paladino
56–65	51–55	56–60	Ranger
66–75	56–75	61–80	Ladino
76–80	76–80	81–85	Feiticeiro
81–100	81–100	86–100	Mago

PdMs CONSTRUÍDOS

Para criar um PdM sem recorrer às tabelas, simplesmente utilize as informações contidas no *Livro do Jogador*, no *Livro dos Monstros* e nas seções anteriores deste capítulo.

A única informação adicional necessária é o valor do equipamento do PdM. Consulte a Tabela 4–23: Valor do Equipamento do PdM para determinar o valor total do equipamento do NPC. Escolha itens cujo valor total seja igual ou inferior a esse limite, e converta a diferença em dinheiro. O Mestre também pode utilizar as demais tabelas como guias e atalhos.

Se o equipamento do NPC inclui um item mágico com cargas, considere que seu preço corresponde à metade do valor de mercado e determine aleatoriamente o total de cargas restantes, de forma similar aos itens mágicos encontrados como parte de um tesouro. Caso o item possua valor próprio, e não somente pela quantidade de cargas (um caso raro), divida apenas o valor relacionado às cargas. Use o bom-senso.

Ao escolher o equipamento para um conjurador, considere o preço dos itens mágicos que ele mesmo pode criar como 70% do valor de mercado. Essa regra considera o custo em XP como um custo adicional em ouro. Se este item contiver cargas, utilize a metade do valor de mercado (ou seja, 35% do preço do item) e determine a quantidade de cargas aleatoriamente.

PdMS PRONTOS

Se o Mestre estiver com pressa, ou não dispuser do tempo necessário para criar um PdM apropriadamente, pode utilizar um dos personagens prontos que acompanham as Tabelas 4–12 a 4–22. Para cada classe de personagem, há um ou dois exemplos em diversos níveis de progressão. Pode ser necessário ajustar algumas das estatísticas desses personagens "de improviso", para representar uma criatura diferente ou de outro nível.

MÉTODO MISTO

Naturalmente, é possível combinar os métodos, utilizando o material fornecido como ponto de partida e escolhendo conscientemente as perícias, talentos, equipamentos e até mesmo as classes de seu PdM (no caso de personagens multiclasse).

PERSONAGENS DE ELITE E MEDIANOS

Todos os PJs e os PdMs descritos nessa seção são considerados "de elite", indivíduos acima da média. Personagens de elite (sejam PJs ou não) possuem valores de habilidade acima da média e obtêm automaticamente o valor máximo em seu primeiro Dado de Vida. Personagens medianos, por outro lado, possuem habilidades medianas (obtidas com o lançamento de 3d6) e não obtém o valor máximo do primeiro Dado de Vida. As criaturas descritas no *Livro dos Monstros* são personagens medianos (embora existam monstros de elite). Da mesma forma, alguns guerreiros, magos, etc. são pessoas medianas; eles possuem menos pontos de vida e valores de habilidade inferiores aos PdMs descritos aqui.

LENDO AS DESCRIÇÕES DOS PdMs

As descrições dos PdMs a seguir resumem diversas informações sobre os personagens. Abaixo estão alguns detalhes sobre cada categoria de informação:

Valores Iniciais de Habilidades: Todos os PdMs possuem valores iniciais de habilidades determinadas de acordo com a distribuição de elite (15, 14, 13, 12, 10, 8) e combinando esses números da forma mais vantajosa para o personagem (consulte a página 169 para mais informações sobre a distribuição de elite e outros métodos alternativos para determinar valores de habilidade).

Valores de Habilidade Aprimorados: Alguns dos valores das habilidades dos PdMs aumentam nos níveis superiores, seja pela progressão de nível ou através da posse de itens mágicos com este efeito. Valores de habilidade aumentados graças a magia ficam entre parênteses.

Corpo a Corpo e **À Distância:** Cada PdM é equipado com uma arma corpo a corpo e uma arma à distância (o monge também possui o valor de referência para o ataque desarmado). Estas colunas da tabela fornecem os bônus de ataque totais do PdM de acordo com a classe e o nível. O número para ataque à distância não inclui os possíveis bônus de munição.

F/R/V: Os bônus de classe para testes de resistência de Fortitude, Reflexos e Vontade.

Pontos de Perícia/ Talentos: O número de pontos de perícia e talentos de um NPC são calculados supondo um personagem não-humano. Caso trate-se de um humano, adicione os pontos de perícia e os talentos apropriados. O número total de talentos inclui os talentos adicionais concedidos pela classe.

Magias: O número de magias de cada nível de um conjurador é dado em ordem de nível, do menor para o maior. Assim, "6/7/4" para um feiticeiro de 4º nível significa que ele possui seis magias de nível 0, sete de 1º nível e 4 de 2º nível.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image to PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 4–9: Raças ou Tipos com Tendência Boa para PdMs

Bbr	Brd	Clr	Drd	Gue	Mng	Pal	Rgr	Lad	Fet	Mag	Raça/Tipo	Nível[2]
—	01	01	—	0	01-02	01–10	—	—	01-02	01	Aasimar (tocado pelos planos)	Normal
—	—	02	—	01-03	—	—	—	—	03	—	Anão das profundezas	Normal
01-02	02-06	03–22	—	04–33	03	11–20	01-05	01-05	04-05	02	Anão das colinas	Normal
—	—	23–24	—	34–41	—	21	—	06	06	—	Anão das montanhas	Normal
—	07–11	25	01	42	—	—	—	—	07-08	03-07	Elfo cinzento	Normal
—	12–36	26–35	02–11	43–47	04–13	—	06–20	07–19	09–11	08–41	Alto elfo	Normal
03–32	37	36–40	12–21	—	—	—	21	—	12–36	—	Elfo selvagem	Normal
33–34	38	41	22–31	—	—	—	22–36	—	37	42	Elfo da floresta	Normal
—	39	42	32–36	—	—	—	37–41	20	38	43	Gnomo da floresta	Normal
—	40–44	43–51	37	48	—	22	42	21–25	39–40	44–48	Gnomo das rochas	Normal
35	45–53	52–56	38–46	49–50	14–18	23–27	43–57	26–35	41–45	49–58	Meio-elfo	Normal
36	54	57–66	47	51	19	28	58	36–60	46–54	59–63	Halfling pés-leves	Normal
—	55	67	—	52	20	29	—	61–66	55	64	Halfling das profundezas	Normal
—	56	68–69	48	—	—	—	59	67–72	56	65–67	Halfling alto-pequenino	Normal
37–61	57	70	49	53–57	21–25	30	60–64	73–77	57–58	68	Meio-Orc	Normal
62–98	58–97	71–95	50–99	58–97	26–97	31–97	65–97	78–96	59–95	69–96	Humano	Normal
—	98	96	—	—	—	—	—	97	96	97	Gnomo svirfneblin	–1
99	99	97–98	100	98	98	98	98	98	97	98	Meio-celestial[1]	–1
100	100	99	—	99	99	99	99	99	98–99	99	Meio-dragão[1]	–2
—	—	100	—	100	100	100	100	100	100	100	Homem-urso (licantropo)[1]	–2

1 Jogue novamente para determinar a raça ou espécie básica do PdM (nessa nova jogada, ignore os resultados marcados com 1).

2 Se a criatura for excepcionalmente poderosa, reduza seu nível de classe para equilibrá-la. Se o nível for 0 ou menos, jogue novamente.

Equipamento: Essa coluna relaciona a armadura básica, as armas genéricas corpo a corpo e à distância (mundanas, obras-primas ou mágicas) e os tipos comuns de equipamento de cada PdM. Você pode escolher qualquer arma simples ou comum apropriada (mas não armas exóticas). Se a arma à distância escolhida for um arco composto, ele não possuirá uma alta taxa de força (consulte Arco Longo Composto, página 115 do *Livro do Jogador*). Por uma questão de simplicidade, nesta coluna "op" é a abreviação de "obra-prima", e os termos "corpo a corpo" e "distância" devem ser entendidos como "arma de ataque corpo a corpo" e "arma de ataque à distância". Da mesma forma, o nome de itens mágicos específicos foi reduzido a apenas uma palavra em todas as referências após a primeira; por exemplo, *anel de proteção* torna-se simplesmente *anel*.

O dinheiro em espécie possuído por um PdM (excedente do valor do equipamento) é indicado ao final desta entrada e pode ser utilizado para a compra de equipamento adicional, se o Mestre desejar. O custo de equipar um personagem com uma arma exótica ou com uma arma de ataque à distância com alta taxa de força deve ser deduzido desse valor. Esses valores são arredondados em múltiplos de 50 PO, mas pode-se excedê-los em algumas PO.

Magias Conhecidas por Nível: Para bardos e feiticeiros, uma tabela adicional fornece o número de magias conhecidas a cada nível, do 1º ao 20º.

BÁRBARO PdM

Valores Iniciais de Habilidade: For 15, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 4º nível, For 16; 8º, Con 14; 12º, For 17; 16º, For 18; 17º, For 18 (20); 19º, For 18 (24), Des 14 (16); 20º, For 19 (25).

Exemplo — Bárbaro PdM de 5º nível: Meio-orc Bbr 5; ND 5; Humanóide (Médio — orc); DV 5d12+5; 43 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 18, toque 12, surpresa 18; Atq Base +5; Agr +9; corpo a corpo: machado grande (obra-prima) +11 (dano: 1d12+6, dec. ×3); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +4) +7 (dano: 1d8+4, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: machado grande (obra-prima) +11 (dano: 1d12+6, dec. ×3); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +4) +7 (dano: 1d8+4, dec. ×3); AE —; QE visão no escuro 18 m, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 2/dia, sentir armadilhas +1, esquiva sobrenatural; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +3, Von +2; For 18, Des 14, Con 13, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Escalar +7, Saltar +7, Ouvir +7, Sobrevivência +7; Esquiva, Foco em Arma (machado grande).

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Este bárbaro não pode ser flanqueado, exceto por um ladino com pelo menos 4 níveis acima do seu.

Tabela 4–10: Raças ou Tipos com Tendência Neutra para PdMs

Bbr	Brd	Clr	Drd	Gue	Mng	Rgr	Lad	Fet	Mag	Raça/Tipo	Nível[2]
01	01	01–15	—	01–10	—	—	01	—	—	Anão das profundezas	Normal
02	02-03	16–25	—	11–29	—	01	02-04	01	—	Anão das colinas	Normal
—	—	26	—	30–34	—	—	—	—	—	Anão das montanhas	Normal
—	04-05	—	01	—	—	—	—	—	01	Elfo cinzento	Normal
—	06–15	27	02-06	35	01-02	02-06	05-08	02	02–26	Alto elfo	Normal
03–13	16	28	07–11	—	—	07	—	03–12	—	Elfo selvagem	Normal
14	17–21	29–38	12–31	36–41	03	08–36	09	13–15	27–28	Elfo da floresta	Normal
—	—	—	32	—	—	37	—	—	—	Gnomo da floresta	Normal
—	22–23	39	—	—	—	38	10	16	29	Gnomo das rochas	Normal
15–16	24–33	40–48	33–37	42–46	04–13	39–55	11–25	17–31	30–44	Meio-elfo	Normal
17–18	34–36	49–48	38	47	14	56	26–53	32–41	45–47	Halfling pés-leves	Normal
19	37	59	—	48	15	—	54–58	42	—	Halfling das profundezas	Normal
—	38	60	39	—	—	57	59–63	43	48–49	Halfling alto-pequenino	Normal
20–58	39–40	61–62	40	49–58	16–25	58–67	64–73	44–48	50	Meio-Orc	Normal
59–87	41–98	63–90	41–88	59–96	26–100	68–96	74–97	49–95	51–97	Humano	Normal
88–98	—	91–97	89–98	97	—	97–98	—	96–97	—	Povo Lagarto	Normal
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Gnomo svirfneblin	–1
—	—	98	—	98	—	—	98	98	98	Doppelganger[1]	–3
99	99	99	99	99	—	99	99	99	99	Homem-javali (licantropo)[1]	–1
100	100	100	100	100	—	100	100	100	100	Homem-tigre (licantropo)[1]	–1

[1] Jogue novamente para determinar a raça ou espécie básica do PdM (nessa nova jogada, ignore os resultados marcados com 1).

[2] Se a criatura for excepcionalmente poderosa, reduza seu nível de classe para equilibrá-la. Se o nível for 0 ou menos, jogue novamente

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 4–11: Raças ou Tipos com Tendência Má para PdMs

Bbr	Brd	Clr	Drd	Gue	Mng	Rgr	Lad	Fet	Mag	Raça/Tipo	Nível[2]
—	—	01-02	—	01-02	—	—	01	—	—	Anão das profundezas	Normal
—	—	03	—	03-04	—	—	—	—	—	Anão das colinas	Normal
—	01	04	—	05	—	01	02	—	01–10	Alto elfo	Normal
01	—	05	—	—	—	—	—	01	—	Elfo selvagem	Normal
02-03	02	06-08	01-02	06-07	—	02–11	03	—	11	Elfo da floresta	Normal
04	03–17	09–18	03	08–12	01–10	12–28	04–18	02–16	12–26	Meio-elfo	Normal
05	18	19–20	—	13	—	29	19–38	17–21	27	Halfling pés-leves	Normal
06	19	21	—	14	—	—	39	22	—	Halfling das profundezas	Normal
—	20	22	04	—	—	30	40	23	28	Halfling alto-pequenino	Normal
07–29	21–22	23–25	05-06	15–23	11–20	31–39	41–50	24–28	—	Meio-Orc	Normal
30–39	23–97	26–56	07–56	24–53	21–90	40–69	51–70	29–68	29–78	Humano	Normal
40–44	—	57–63	57–71	54	—	70–71	—	69	—	Povo Lagarto	Normal
45	98	64	72	55	—	—	71–85	70	—	Goblin	Normal
46	—	65	73	56–80	91–93	72	86	71	79–80	Robgoblin	Normal
47	—	66	74	81	—	—	87	72–86	—	Kobold	Normal
48–77	—	67	75	82–86	—	—	—	—	—	Orc	Normal
78	99	68	—	—	94	—	88–89	—	81	Tiefling (tocado pelos planos)	Normal
—	—	69–71	—	87	—	—	—	—	—	Drow (elfo) [mulher]	–1
—	—	—	—	88	—	—	—	—	82–91	Drow (elfo) [homem]	–1
—	—	72	—	89	—	—	—	—	—	Anão duergar	–1
—	—	—	—	90	—	—	—	—	—	Derro	–1
79–83	—	73–74	76–100	91	—	73–92	—	87	92	Gnoll	–1
84	—	75–89	—	92	—	93	—	88–90	—	Troglodita	–1
85–86	—	90–91	—	93	—	94	90–93	91	93	Bugbear	–2
87–90	—	92	—	94	—	95	—	92	—	Ogro	–2
91–94	—	93	—	—	—	—	—	93	—	Minotauro	–4
—	—	94	—	95	—	—	94	94	94	Devorador de mentes	–8
—	—	95	—	96	95–96	—	—	95	95–96	Ogro mago	–8
—	—	96	—	97	97–98	96	95–96	96	97	Homem-rato (licantropo)[1]	–1
95–96	100	97	—	98	—	97–98	97	97	98	Lobisomem (licantropo)[1]	–1
97–98	—	98–99	—	99	99	99	98–99	98	99	Meio-abissal[1]	–2
99–100	—	100	—	100	100	100	100	99–100	100	Meio-dragão[1]	–2

[1] Jogue novamente para determinar a raça ou espécie básica do PdM (nessa nova jogada, ignore os resultados marcados com 1).
[2] Se a criatura for excepcionalmente poderosa, reduza seu nível de classe para equilibrá-la. Se o nível for 0 ou menos, jogue novamente.

Sentir Armadilhas (Ext): Este bárbaro possui um sentido intuitivo que o alerta do perigo de armadilhas, concedendo-lhe +1 de bônus em testes de resistência de Reflexos e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques de armadilhas.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Este bárbaro pode reagir ao perigo antes que o normal permitido por seus sentidos. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo quando surpreso.

Equipamento: peitoral +1, machado grande (obra-prima), arco longo composto (bônus de For +4), 20 flechas, 5 flechas de ferro frio, 5 flechas de prata, 2 *poções de curar ferimentos moderados*, *poção de restauração menor*, *poção de neutralizar venenos*, 3 frascos de fogo grego, kit de escalada, adaga.

Exemplo — Bárbaro PdM de 10º nível: Meio-orc Bbr 10; ND 10; Humanóide (Médio — orc); DV 10d12+30; 90 PV; Inic. +2; Desl. 12 m; CA 18, toque 12, surpresa 18; Atq Base +10; Agr +14; corpo a corpo: *machado grande +1* +16 (dano: 1d12+7, dec. 19–20/×3); ou à distância: *arco longo composto +1* (bônus de For +4) +13 (dano: 1d8+5, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: *machado grande +1* +16/+11 (dano: 1d12+7, dec. 19–20/×3); ou à distância: *arco longo composto +1* (bônus de For +4) +13/+8 (dano: 1d8+5, dec. ×3); AE —; QE visão no escuro 18 m, redução de dano 2/—, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 3/dia, sentir armadilhas +3, esquiva sobrenatural; Tend. CM; TR Fort +9, Ref +5, Von +4; For 18, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Escalar +11, Saltar +10, Ouvir +7, Sobrevivência +8; Esquiva, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado grande), Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado grande).

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Este bárbaro não pode ser flanqueado, exceto por um ladino com pelo menos 4 níveis acima do seu.

Sentir Armadilhas (Ext): Este bárbaro possui um sentido intuitivo que o alerta do perigo de armadilhas, concedendo-lhe +3 de bônus em testes de resistência de Reflexos e +3 de bônus de esquiva na CA contra ataques de armadilhas.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Este bárbaro pode reagir ao perigo antes que o normal permitido por seus sentidos. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo quando surpreso.

Equipamento: peitoral +2, amuleto da armadura natural +1, machado grande +1, arco longo composto +1 (bônus de For +4), 20 flechas, 5 flechas de prata, 2 *poções de curar ferimentos moderados*, kit de escalada, adaga.

BARDO PdM

Valores Iniciais de Habilidade: For 10, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 8, Car 15.

Valores de Habilidade Aprimorados: 4º nível, Car 16; 8º, Car 17 (19); 12º, Car 18 (20); 16º, Car 19 (21); 17º, Car 19 (23); 18º, Car 19 (25); 20º, Car 20 (26).

Exemplo — Bardo PdM de 15º nível: Humano Brd 15; ND 15; Humanóide (Médio); DV 15d6+15; 70 PV; Inic. +5; Desl. 9 m; CA 19, toque 14, surpresa 18; Atq Base +11; Agr +11; corpo a corpo: *espada longa +2* +14 (dano: 1d8+2, dec. 19–20); ou à distância: besta leve (obra-prima) +13 (dano: 1d8, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: *espada longa +2* +14/+9/+4 (dano: 1d8+2, dec. 19–20); ou à distância: besta leve (obra-prima) +13 (dano: 1d8, dec. 19–20); AE –; QE conhecimento de bardo 17, música de proteção 15/dia, *fascinar* 15/dia, inspirar competência 15/dia, inspirar coragem 15/dia, inspirar grandeza 15/dia, *melodia de libertação* 15/dia, *sugestão*; Tend. NM; TR Fort +6, Ref +10, Von +8; For 10, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 8, Car 20.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +3, Blefar +23, Decifrar Escrita +20, Diplomacia +30, Obter Informação +23, Intimidar +7, Saltar +2, Atuação +26, Sentir Motivação +17, Identificar Magia +23, Acrobacia +19, Usar Instrumento Mágico +5; Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Foco em Perícia (Diplomacia), Foco em Perícia (Atuação), Foco em Perícia (Identificar Magia), Foco em Arma (espada longa).

Música de Proteção (Sob): Este bardo pode anular efeitos de magia que dependam do som fazendo um teste de Atuação para cada rodada enquanto durar a música de proteção. Qualquer criatura a até 9 m do

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 4–12: BÁRBARO PdM

Nível	PV	CA	Corpo a Corpo	À Distância	F/R/V	Pts. de Perícia/ Talentos	Equipamento
1°	13	16	+4	+3	+3/+2/+1	16/1	Brunea op, corpo a corpo op, distância mundano, 200 PO
2°	20	17	+5	+5	+4/+2/+1	20/1	Peitoral de aço op, corpo a corpo op, distância mundano, 1.200 PO
3°	28	17	+6	+6	+4/+3/+2	24/2	Idêntico ao 2° nível, mas 1.700 PO
4°	35	17	+8	+7	+5/+3/+2	28/2	Idêntico ao 2° nível, mas 2.500 PO
5°	43	18	+9	+8	+5/+3/+2	32/2	*Peitoral de aço +1*, corpo a corpo op, distância mundano, 2.500 PO
6°	50	18	+10/5	+9/4	+6/+4/+3	36/3	Idêntico ao 5° nível, mas 3.800 PO
7°	58	18	+11/6	+10/5	+6/+4/+3	40/3	*Peitoral +1, corpo a corpo +1*, distância mundano, 3.500 PO
8°	73	19	+12/7	+11/6	+8/+4/+3	44/3	*Peitoral +1, amuleto da armadura natural +1, corpo a corpo +1*, distância mundano, 3.500 PO
9°	81	20	+13/8	+12/7	+8/+5/+4	48/4	*Peitoral +1, amuleto +1, corpo a corpo +1*, distância mundano, 6.000 PO
10°	90	20	+14/9	+14/9	+9/+5/+4	52/4	*Peitoral +2, amuleto +1, corpo a corpo +1, distância +1*, 1.000 PO
11°	98	21	+15/10/5	+15/10/5	+9/+5/+4	56/4	*Peitoral +3, amuleto +1, corpo a corpo +1, distância +1*, 1.000 PO
12°	107	22	+16/11/6	+16/11/6	+10/+6/+5	60/5	*Peitoral +3, amuleto +2, corpo a corpo +1, distância +1*, 1.000 PO
13°	115	24	+17/12/7	+17/12/7	+10/+6/+5	64/5	Idêntico ao 12° nível, mas 9.000 PO
14°	124	24	+18/13/8	+18/13/8	+11/+6/+5	68/5	*Peitoral +3, amuleto +2, anel de proteção +2, corpo a corpo +2, distância +1*, 11.000 PO
15°	132	24	+19/14/9	+19/14/9	+11/+7/+6	72/6	*Peitoral +3, amuleto +2, anel +2, corpo a corpo +3, distância +1*, 14.000 PO
16°	141	24	+21/16/11/6	+21/16/11/6	+12/+7/+6	76/6	*Peitoral +3, amuleto +2, anel +2, corpo a corpo +4, distância +2*, 25.000 PO
17°	149	26	+22/17/12/7	+22/17/12/7	+12/+7/+6	80/6	*Peitoral +4, amuleto +3, anel +2, corpo a corpo +4, distância +2, manoplas do poder do ogro +2*, 3.000 PO
18°	158	28	+24/19/14/9	+24/19/14/9	+13/+7/+6	84/7	*Peitoral +5, amuleto +3, anel +3, corpo a corpo +4, distância +3, luvas +2*, 17.000 PO
19°	166	29	+26/21/16/11	+26/21/16/11	+13/+8/+6	88/7	*Peitoral +5, amuleto +3, anel +3, corpo a corpo +4, distância +3, cinto da força de gigante +6, luvas de Destreza +2*, 16.000 PO
20°	175	29	+27/22/17/12	+27/22/17/12	+14/+9/+7	92/7	Idêntico ao 19° nível, mas 66.000 PO

bardo afetada por um ataque mágico sônico ou dependente de idioma pode utilizar o resultado do teste de Atuação do bardo no lugar do seu teste de resistência, se desejar. A música de proteção dura por 10 rodadas.

Fascinar (SM): Esse bardo pode fazer com que até cinco criaturas a até 27 m, capazes de vê-lo e ouvi-lo, fiquem *fascinadas* por ele (elas sentam-se calmamente e sofrem –4 de penalidade em todos os testes de perícias executados como reação, como testes de Ouvir e Observar). O resultado do teste de Atuação do bardo é a CD para o teste de resistência de Vontade do oponente. Qualquer ameaça óbvia anula o efeito. O fascínio dura por 15 rodadas.

Inspirar Competência (Sob): Um aliado a até 9 m capaz de ver e ouvir este bardo recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de uma determinada perícia enquanto puder ouvir a música. Inspirar competência dura por até 20 rodadas.

Inspirar Coragem (Sob): Os aliados (incluindo o próprio bardo) capazes de ouvir este bardo recebem +3 de bônus de moral nos testes de resistência contra feitiços e efeitos de medo e +3 de bônus de moral em jogadas de ataque e dano. O efeito dura por 5 rodadas após o aliado ouvir o bardo pela última vez.

Inspirar Grandeza (Sob): Após ouvir este bardo cantar por uma rodada completa, até 3 criaturas a menos de 9 m (incluindo o próprio bardo, se desejado) ganham +2 Dados de Vida (d10 que concedem pontos de vida temporários), +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque, e +1 de bônus de competência nos testes de resistência de Fortitude. O efeito dura até 5 rodadas após o aliado ouvir o bardo pela última vez.

Melodia de Libertação (SM): Cantando por 1 minuto sem interrupção, este bardo pode criar um efeito de *cancelar encantamento*, idêntico à magia lançada por um conjurador de 15° nível, em um único alvo a até 9 m. O bardo é incapaz de utilizar esta habilidade nele mesmo.

Sugestão (SM): Este bardo pode fazer uma sugestão (de forma idêntica à magia) para uma criatura que já tenha *fascinado*. Obter sucesso em um teste de resistência com CD 22 anula o efeito.

Magias de Bardo Conhecidas (4/6/4/4/4/3; CD do teste de resistência 15 + nível da magia): 0 — *globos de luz, pasmar, som fantasma, luz, canção de ninar, ler magias*; 1° — *causar medo, enfeitiçar pessoa, curar ferimentos leves, sono*; 2° — *curar ferimentos moderados, poeira ofuscante, imobilizar pessoa, invisibilidade*; 3° — *piscar, enfeitiçar monstro, dissipar magia, loquacidade*; 4° — *cancelar encantamento, dominar pessoas, imobilizar monstros, grito*; 5° — *dissipar magia maior, névoa mental, despistar*.

Equipamento: *Amuleto da armadura natural +2, braçadeiras da armadura +3, anel de proteção +3, espada longa +2*, besta leve (obra-prima), 10 virotes, 5 virotes de ferro frio, 5 virotes de prata, 3 *poções de curar ferimentos graves*, 2 *poções de esplendor da águia*, 2 *poções de vôo*, 3 *poções de loquacidade*, 2 *poções de idiomas*, *manto do Carisma +2, varinha de invocar criaturas II*, alaúde (obra-prima).

CLÉRIGO PdM

Valores Iniciais de Habilidade: For 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 12.

Valores de Habilidade Aprimorados: 4° nível, Sab 16; 8°, Sab 17; 10°, Sab 17 (19); 12°, Sab 18 (20); 13°, Des 8 (10); 14°, Sab 18 (22); 16°, Sab 19 (23); 17°, Sab 19 (25); 20°, Sab 20 (26).

Exemplo — Clérigo PdM de 5° nível: Humano Clr 5; ND 5; Humanóide (Médio); DV 5d8+10; 36 PV; Inic. –1; Desl. 6 m; CA 21, toque 9, surpresa 21; Atq Base +3; Agr +4; corpo a corpo: maça-estrela (obra-prima) +6 (dano: 1d8+1); ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: maça-estrela (obra-prima) +6 (dano: 1d8+1); ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8, dec. 19–20); AE expulsar mortos-vivos 4/dia; QE –; Tend. NB; TR Fort +6, Ref +2, Von +7; For

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 4–13: Bardo PdM

Nível	PV	CA	Corpo a Corpo	À Distância	F/R/V	Pts. de Perícia/ Talentos	Magias Por Dia	Equipamento
1º	7	14	+1	+2	+1/+3/+1	24/1	2	Corselete de couro batido* op, corpo a corpo op, distância op
2º	11	14	+2	+3	+1/+4/+2	30/1	3/1	Idêntico ao 1º nível, mais 1.000 PO
3º	16	14	+3	+4	+2/+4/+2	36/2	3/2	Idêntico ao 1º nível, mais 1.500 PO
4º	20	15	+4	+5	+2/+5/+3	42/2	3/3/1	Idêntico ao 1º nível, mais 2.300 PO
5º	25	15	+4	+5	+2/+5/+3	48/2	3/4/2	Corselete op, *amuleto da armadura natural +1*, corpo a corpo op, distância op, 1.400 PO
6º	29	15	+5	+6	+3/+6/+4	54/3	3/4/3	Idêntico ao 5º nível, mas 2.500 PO
7º	34	15	+6	+7	+3/+6/+4	60/3	3/4/3/1	Idêntico ao 5º nível, mas 4.000 PO
8º	38	15	+7/2	+8/3	+3/+7/+5	66/3	3/4/4/2	Corselete op, *amuleto +1*, corpo a corpo op, distância op, *manto do Carisma +2*, 2.500 PO
9º	43	15	+7/2	+8/3	+4/+7/+5	72/4	3/4/4/3	Idêntico ao 8º nível, mas 5.000 PO
10º	47	15	+8/3	+9/4	+4/+8/+6	78/4	3/4/4/3/1	*Amuleto +2*, *braçadeiras da armadura +2*, corpo a corpo op, distância op, *manto +2*
11º	52	16	+9/4	+10/5	+4/+8/+6	84/4	3/4/4/4/2	*Amuleto +2*, *braçadeiras +3*, corpo a corpo op, distância op, *manto +2*
12º	567	17	+10/5	+11/6	+5/+9/+7	90/5	3/5/4/4/3	*Amuleto +2*, *braçadeiras +3*, *anel de proteção +1*, *corpo a corpo +1*, distância op, *manto +2*, 1.400 PO
13º	61	18	+10/5	+11/6	+5/+9/+7	96/5	3/5/4/4/3/1	*Amuleto +2*, *braçadeiras +3*, *anel +2*, *corpo a corpo +1*, distância op, *manto +2*, 3.500 PO
14º	65	19	+12/7	+12/7	+5/+10/+8	102/5	4/5/4/4/4/2	*Amuleto +2*, *braçadeiras +3*, *anel +2*, *corpo a corpo +2*, distância op, *manto +2*, 2.500 PO
15º	70	19	+13/8/3	+13/8/3	+6/+10/+8	108/6	4/6/4/4/4/3	Idêntico ao 14º nível, mas 16.500 PO
16º	74	20	+14/9/4	+14/9/4	+6/+11/+9	114/6	4/6/5/4/4/3	*Amuleto +2*, *braçadeiras +4*, *anel +3*, *corpo a corpo +2*, distância op, *manto +2*, 28.500 PO
17º	79	22	+14/9/4	+14/9/4	+6/+11/+9	120/6	4/6/6/5/4/4/2	*Amuleto +3*, *braçadeiras +5*, *anel +3*, *corpo a corpo +2*, distância op, *manto +4*, 20.000 PO
18º	83	23	+15/10/5	+15/10/5	+7/+12/+10	126/7	4/6/6/6/5/4/3	*Amuleto +4*, *braçadeiras +5*, *anel +3*, *corpo a corpo +2*, distância op, manto +6, 22.000 PO
19º	88	23	+16/11/6	+16/11/6	+7/+12/+10	132/7	4/6/6/6/5/5/4	Idêntico ao 18º nível, mas 62.000 PO
20º	92	23	+17/12/7	+17/12/7	+7/+13/+11	138/7	4/6/6/6/6/5/5	Idêntico ao 18º nível, mas 112.000 PO

* 15% de chance de falha de magia arcana do 1º ao 9º nível.

Magias Conhecidas por Nível

Nível	Magias
1º	4
2º	5/2
3º	6/3
4º	6/3/2
5º	6/4/3
6º	6/4/3
7º	6/4/4/2
8º	6/4/4/3
9º	6/4/4/3
10º	6/4/4/4/2
11º	6/4/4/4/3
12º	6/4/4/4/3
13º	6/4/4/4/4/2
14º	6/4/4/4/4/3
15º	6/4/4/4/4/3
16º	6/5/4/4/4/4
17º	6/5/5/4/4/4/3
18º	6/5/5/5/4/4/3
19º	6/5/5/5/5/4/4
20º	6/5/5/5/5/5/4

Exemplo — Clérigo PdM de 10º nível: Humano Clr 10; ND 10; Humanóide (Médio); DV 10d8+20; 68 PV; Inic. –1; Desl. 6 m; CA 22, toque 10, surpresa 22; Atq Base +7; Agr +8; corpo a corpo: *maça-estrela +1* +8 (dano: 1d8+2); ou à distância: besta leve com *virotes +1* +6 (dano: 1d8+1, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: *maça-estrela +1* +8/+3 (dano: 1d8+2); ou à distância: besta leve com *virotes +1* +6 (dano: 1d8+1, dec. 19–20); AE expulsar mortos-vivos 4/dia; QE –; Tend. NB; TR Fort +9, Ref +4, Von +11; For 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 19, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +15, Ouvir +17, Identificar Magia +13; Preparar Poção, Magias em Combate, Reflexos Rápidos, Escrever Pergaminho, Foco em Arma (maça-estrela).

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/6/5/5/3; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *guia* (2), *luz*, *resistência* (2); 1º — *maldição menor* (2), *bênção* (2), *santuário**, *escudo da fé*; 2º — *ajuda*, *força do touro* (2), *curar ferimentos moderados**, *imobilizar pessoa*, *explosão sonora*; 3º — *dissipar magia* (2), *círculo mágico contra o mal*, *proteção contra elementos*, *luz cegante*; 4º — *poder divino*, *arma mágica maior*, *restauração* (2), *imunidade à magia**; 5º — *coluna de chamas*, *resistência à magia**, *visão da verdade*.

* Magias de domínio. *Domínios:* Cura (conjura magias de cura com +1 nível de conjurador), Proteção (o escudo de proteção concede +5 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, 1/dia).

Equipamento: *Armadura de batalha +1*, *escudo de metal pesado +1*, *anel de proteção +1*, *periapto da Sabedoria +2*, maça-estrela (obra-prima), besta leve, 10 virotes, 2 pergaminhos de *curar ferimentos leves*, símbolo sagrado de madeira, 6 tochas.

13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +10, Ouvir +11, Identificar Magia +8; Preparar Poção, Reflexos Rápidos, Foco em Arma (maça-estrela).

Magias de Clérigo Preparadas (5/5/4/3; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *guia* (2), *luz*, *resistência*; 1º — *maldição menor*, *bênção* (2), *santuário**, *escudo da fé*; 2º — *ajuda*, *força do touro*, *curar ferimentos moderados**, *explosão sonora*; 3º — *dissipar magia*, *círculo mágico contra o mal*, *proteção contra elementos**.

* Magias de domínio. *Domínios:* Cura (conjura magias de cura com +1 nível de conjurador), Proteção (o escudo de proteção concede +5 de bônus de resistência no próximo teste de resistência, 1/dia).

Equipamento: *Armadura de batalha +1*, *escudo de metal pesado +1*, maça-estrela (obra-prima), besta leve, 10 virotes, 2 pergaminhos de *curar ferimentos leves*, símbolo sagrado de madeira, 6 tochas.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

DRUIDA PdM

Valores Iniciais de Habilidade: For 10, Des 14, Con 13, Int 12, Sab 15, Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 4º nível, Sab 16; 8º, Sab 17; 11º, Sab 17 (19); 12º, Sab 18 (20); 14º, Sab 18 (22); 16º, Sab 19 (23); 17º, Sab 19 (25); 20º, Sab 20 (26).

Exemplo — Druida PdM de 5º nível: Povo lagarto Drd 5; ND 6; Humanóide (Médio — réptil); DV 7d8+14; 50 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 19, toque 12, surpresa 17; Atq Base +3; Agr +4; corpo a corpo: 2 garras +5 (dano: 1d4+1) e mordida +3 (dano: 1d4); ou *cimitarra* +1 +6 (dano: 1d6+2, dec. 18–20); ou à distância: funda (obra-prima) +7 (dano: 1d6); Atq Ttl corpo a corpo: 2 garras +5/+5 (dano: 1d4+1) e mordida +3 (dano: 1d4); ou *cimitarra* +1 +6 (dano: 1d6+2, dec. 18–20); ou à distância: funda (obra-prima) +7 (dano: 1d6); AE –; QE companheiro animal, prender a respiração, vínculo com companheiro animal, senso da natureza, resistir à tentação da natureza, partilhar magias, rastro invisível, empatia com a natureza, forma selvagem (animal Pequeno ou Médio 1/dia), caminho da floresta; Tend. N; TR Fort +6, Ref +6, Von +7; For 12, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 16, Car 8.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +6, Concentração +6, Adestrar Animais +3, Saltar +7, Conhecimento (natureza) +8, Identificar Magias +4, Natação +9, Sobrevivência +9; Ataques Múltiplos (consulte a página 304 do *Livro dos Monstros*), Escrever Pergaminho, Rastrear.

Companheiro Animal (Ext): Este druida possui um crocodilo como companheiro animal. Esta criatura é um companheiro leal que acompanha o druida em aventuras da forma apropriada à sua espécie. Suas habilidades e características estão resumidas abaixo:

Crocodilo Companheiro Animal: ND –; Besta Mágica (Média); DV 3d8+9; 22 PV; Inic. +1, Desl. 6 m, nadando 9 m; CA 15, toque 11, surpresa 14; Atq Base +2; Agr +6; corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d8+6), ou cauda +6 (dano: 1d12+6); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Agarrar Aprimorado; QE truque adicional, prender a respiração, visão na penumbra; Tend. N; TR Fort +6, Ref +4, Von +2; For 19, Des 13, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Esconder-se +7, Ouvir +4, Observar +4, Natação +12; Prontidão, Foco em Perícia (Esconder-se).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o crocodilo precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso obtenha sucesso no

TABELA 4–14: CLÉRIGO PdM

Nível	PV	CA	Corpo a Corpo	À Distância	F/R/V	Pts. de Perícia/ Talentos	Magias Por Dia	Equipamento
1º	10	17	+2	–1	+4/–1/+4	8/1	3/3	Cota de talas, escudo de metal pesado, corpo a corpo op, distância mundano, 300 PO
2º	16	18	+3	+0	+5/–1/+5	10/1	4/4	Meia-armadura, escudo de metal pesado, corpo a corpo op, distância mundano, 1.000 PO
3º	23	19	+4	+1	+5/+0/+5	12/2	4/4/3	*Armadura de batalha*, escudo de metal pesado, corpo a corpo op, distância mundano, 600 PO
4º	29	19	+5	+2	+6/+0/+7	14/2	5/5/4	Idêntico ao 3º nível, mas 1.400 PO
5º	36	19	+5	+2	+6/+0/+7	16/2	5/5/4/3	Idêntico ao 3º nível, mas 2.500 PO
6º	42	20	+6	+3	+7/+1/+8	18/3	5/5/5/4	*Armadura de batalha +1, escudo de metal pesado, corpo a corpo op*, distância mundano, 3.600 PO
7º	49	20	+7	+4	+7/+1/+8	20/3	6/6/5/4/2	Idêntico ao 6º nível, mas 4.200 PO
8º	55	21	+8/3	+5/0	+8/+1/+9	22/3	6/6/5/5/3	*Armadura de batalha +1*, escudo de metal pesado +1, corpo a corpo op, distância mundano, 6.200 PO
9º	62	22	+8/3	+5/0	+8/+2/+9	24/4	6/6/6/5/3/2	*Armadura de batalha +1, ecudo de metal pesa do +1, anel de proteção +1*, corpo a corpo op, distância mundano, 7.000 PO
10º	68	22	+9/4	+6/1	+9/+2/+11	26/4	6/6/6/5/5/3	*Armadura de batalha +1, escudo de metal pesado +1, anel +1, corpo a corpo op*, distância mundano, *periapto da Sabedoria +2*, 11.500PO
11º	75	22	+10/5	+7/2	+9/+2/+11	28/4	6/7/6/6/5/3/2	Idêntico ao 10º nível, mas 20.000 PO
12º	81	23	+11/6	+8/3	+10/+3/+13	30/5	6/8/6/6/5/5/3	*Armadura de batalha +1, escudo de metal pesado +1, amuleto da armadura natural +1, anel +1, corpo a corpo +1*, distância mundano, *periapto +2*, 14.000PO
13º	88	24	+11/6	+9/4	+10/+4/+13	32/5	6/8/7/6/6/5/3/2	*Armadura de batalha +1, escudo de metal pesado +1, amuleto +1, anel +1, corpo a corpo +1*, distância mundano, luvas da *Destreza +2, periapto +2*, 18.000 PO
14º	94	24	+12/7	+10/5	+11/+4/+15	34/5	6/8/8/6/6/5/5/3	*Armadura de batalha +1, escudo de metal pesado +1, amuleto +1, anel +1, corpo a corpo +1*, distância mundano, *luvas +2, periapto +4*, 16.000 PO
15º	101	24	+13/8/3	+11/6/1	+11/+5/+15	36/6	6/8/8/7/6/6/5/3/2	Idêntico ao 14º nível, mas 30.000 PO
16º	107	26	+14/9/4	+12/7/2	+12/+5/+16	38/6	6/8/8/7/6/6/5/4/3	*Armadura de batalha +2, escudo de metal pesa do +2, amuleto +1, anel +1, corpo a corpo +1*, distância mundano, *luvas +2, periapto +4*, 41.000 PO
17º	114	26	+14/9/4	+12/7/2	+12/+5/+17	40/6	6/8/8/8/7/6/6/5/3/2	*Armadura de batalha +2, escudo de metal pesado +2, amuleto +1, anel +1, corpo a corpo +1*, distância mundano, *luvas +2, periapto +6*, 44.000 PO
18º	120	26	+15/10/5	+13/8/3	+13/+6/+18	42/7	6/8/8/8/7/6/6/5/4/3	Idêntico ao 17º nível, mas 74.000 PO
19º	127	26	+16/11/6	+14/9/4	+13/+6/+18	44/7	6/8/8/8/7/7/6/6/4/4	Idêntico ao 17º nível, mas 114.000 PO
20º	133	26	+17/12/7	+15/10/5	+14/+6/+20	46/7	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5	Idêntico ao 17º nível, mas 164.000 PO

*Inclui as magias de domínio. O Mestre deve escolher uma magia por nível dos domínios apropriados.

PDF File Created with and Unregistered Copy of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 4–15: Druida PdM

Nível	PV	CA	Corpo a Corpo	À Distância	F/R/V	Pts. de Perícia/ Talentos	Magias Por Dia	Equipamento
1º	9	17	+1	+3	+3/+2/+4	20/1	3/2	Gibão de peles, escudo de madeira pesado, corpo a corpo op, distância op, 250 PO
2º	14	17	+2	+4	+4/+2/+5	25/1	4/3	Idêntico ao 1º nível, mas 1.350 PO
3º	20	17	+3	+5	+4/+3/+5	30/2	4/3/2	Idêntico ao 1º nível, mas 1.800 PO
4º	25	17	+4	+6	+5/+3/+7	35/2	5/4/3	Idêntico ao 1º nível, mas 2.600 PO
5º	31	17	+4	+6	+5/+3/+7	40/2	5/4/3/2	Idêntico ao 1º nível, mas 3.000 PO
6º	36	18	+5	+7	+6/+4/+8	45/3	5/4/4/3	*Gibão de peles +1*, escudo de madeira pesado, corpo a corpo op, distância op, 3.400 PO
7º	42	18	+6	+8	+6/+4/+8	50/3	6/5/4/3/1	Idêntico ao 6º nível, mas 5.000 PO
8º	47	19	+7/2	+9/4	+7/+4/+9	55/3	6/5/4/4/2	*Gibão de peles +1, escudo de madeira pesado +1, anel de proteção +1*, corpo a corpo op, distância op, 3.400 PO
9º	53	20	+7/2	+9/4	+7/+5/+9	60/4	6/5/5/4/2/1	Idêntico ao 8º nível, mas 6.000 PO
10º	58	21	+8/3	+10/5	+8/+5/+10	65/4	6/5/5/4/3/2	*Gibão de peles +1, escudo de madeira pesado +1, amuleto da armadura natural +1, anel +1*, corpo a corpo op, distância op, 8.000 PO
11º	64	21	+9/4	+11/6	+8/+5/+11	70/4	6/6/5/5/4/2/1	*Gibão de peles +1, escudo de madeira pesado +1, amuleto +1, anel +1*, corpo a corpo op, distância op, *periapto da Sabedoria +2*, 9.000 PO
12º	69	21	+10/5	+12/7	+9/+6/+13	75/5	6/7/5/5/4/4/2	*Gibão de peles +1, escudo de madeira pesado +1, amuleto +1, anel +1, corpo a corpo +1*, distância op, *periapto +2*, 6.500 PO
13º	75	22	+10/5	+12/7	+9/+6/+13	80/5	6/7/6/5/5/4/2/1	*Gibão de peles +2, escudo de madeira pesado +1, amuleto +1, anel +1, corpo a corpo +1*, distância op, *periapto +2*, 19.500 PO
14º	80	22	+11/6	+13/8	+10/+6/+15	85/5	6/7/7/5/5/4/4/2	*Gibão de peles +2, escudo de madeira pesado +1, amuleto +1, anel +1, corpo a corpo +1*, distância op, *periapto +4*, 17.500 PO
15º	86	23	+12/7/2	+14/9	+10/+7/+15	90/6	6/7/7/6/5/5/4/2/1	*Gibão de peles +2, escudo de madeira pesado +1, amuleto +2, anel +1, corpo a corpo +1*, distância op, *periapto +4*, 29.500 PO
16º	91	24	+14/9/4	+15/10	+11/+7/+16	95/6	6/7/7/6/5/5/4/3/2	*Gibão de peles +2, escudo de madeira pesado +1, amuleto +2, anel +2, corpo a corpo +2*, distância op, *periapto +4*, 31.000 PO
17º	97	25	+14/9/4	+15/10	+11/+7/+17	100/6	6/7/7/7/6/5/5/4/2/1	*Gibão de peles +2, escudo de madeira pesado +2, amuleto +2, anel +2, corpo a corpo +2*, distância op, *periapto +6*, 41.000 PO
18º	102	28	+15/10/5	+16/11	+12/+8/+18	105/7	6/7/7/7/6/5/5/4/3/2	*Gibão de peles +3, escudo de madeira pesado +4, amuleto +2, anel +2, corpo a corpo +2*, distância op, *periapto +6*, 54.000 PO
19º	108	28	+16/11/6	+17/12	+12/+8/+18	110/7	6/7/7/7/6/6/5/5/3/3	Idêntico ao 18º nível, mas 94.000 PO
20º	113	28	+17/12/7	+18/13	+13/+8/+20	115/7	6/7/7/7/7/6/5/5/5/4	Idêntico ao 18º nível, mas 144.000 PO

teste de Agarrar, o crocodilo apanha o inimigo em sua mandíbula e arrasta-o até as águas profundas, tentando imobilizá-lo.

Truque Adicional: Este companheiro animal é capaz de aprender um truque adicional, além do ensinado pelo druida (consulte a perícia Adestrar Animais, na página 67 do *Livro do Jogador*). Este truque adicional na requer tempo de treinamento ou testes de Adestrar Animais, e não é contado no limite normal de truques que a criatura conhece. O druida escolhe esse truque adicional, e uma vez selecionado, não pode ser modificado.

Prender a Respiração (*Ext*): Esta criatura pode prender a respiração por 68 rodadas antes de correr risco de afogamento.

Visão na Penumbra (*Ext*): Pode enxergar até duas vezes mais longe que um humano em condições de pouca luminosidade.

Prender a Respiração (*Ext*): Criaturas do povo lagarto podem prender a respiração por 60 rodadas antes de correr risco de afogamento.

Vínculo com Companheiro Animal (*Ext*): Este druida pode comandar seu companheiro animal como uma ação livre, ou forçá-lo como uma ação de movimento, com bônus de +4 nos testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais em relação a esse animal.

Senso da Natureza (*Ext*): Este druida recebe +2 de bônus nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência (esses bônus estão incluídos nas estatísticas acima).

Resistir à Tentação da Natureza (*Ext*): Este druida recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra as habilidades similares a magia das fadas.

Partilhar Magias (*Ext*): Este druida pode fazer com que todas as magias que ele conjura sobre si mesmo também afetem seu companheiro animal se ele estiver a até 1,5 m. O druida também pode conjurar sobre o animal qualquer magia com o alvo "Conjurador".

Rastro Invisível (*Ext*): Este druida não deixa rastros em ambientes naturais e não pode ser rastreado.

Empatia com a Natureza (*Ext*): Este druida pode modificar a atitude de um animal da mesma forma que a perícia Diplomacia faz com seres inteligentes. O druida lança 1d20+10, ou 1d20+6 se estiver tentando influenciar bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2.

Forma Selvagem (*Sob*): Este druida pode transformar-se em um animal Pequeno ou Médio e voltar à sua forma original uma vez ao dia, de forma idêntica à magia *metamorfosear*.

Caminho da Floresta (*Ext*): Este druida pode deslocar-se através de espinheiros naturais, arbustos, áreas de vegetação cerrada e terrenos similares com seu deslocamento normal e sem sofrer dano ou qualquer tipo de obstrução. Entretanto, espinheiros, arbustos e vegetação cerrada manipulada através de magia para impedir o deslocamento ainda o afetam normalmente.

Magias de Druida Preparadas (5/4/3/2; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, detectar venenos, guia, luz, purificar alimentos*; 1º — *constrição, presa mágica* (2), *névoa obscurescente*; 2º — *pele de árvore, lâmina flamejante, resistência a elementos*; 3º — *convocar relâmpagos, proteção contra elementos*.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image to PDF - http://www.scp-solutions.com

Equipamento: Escudo de madeira pesado, cimitarra, (obra-prima), funda (obra-prima), 10 balas, 2 pergaminhos de *curar ferimentos moderados*, 2 pergaminhos de *neutralizar venenos*, 2 pergaminhos de *falar com plantas*, *filacteria da fé*, 2 *amuletos de Quaal* (*árvore*), *varinha de curar ferimentos leves*.

GUERREIRO PdM

Valores Iniciais de Habilidade: For 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 4º nível, For 16; 8º, For 17; 12º, For 18; 16º, For 19; 17º, For 19 (21); 19º, For 19 (25), Con 14 (16); 20º, For 20 (26).

Exemplo — Guerreiro PdM de 5º nível: Robgoblin Gue 5; ND 5; Humanóide (Médio — goblinóide); DV 5d10+15; 47 PV; Inic. +6; Desl. 6 m; CA 21, toque 11, surpresa 20; Atq Base +5; Agr +8; corpo a corpo: espada bastarda (obra-prima) +10 (dano: 1d10+5, dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +3) +8 (dano: 1d8+3, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: espada bastarda (obra-prima) +10 (dano: 1d10+5, dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +3) +8 (dano: 1d8+3, dec ×3); AE –; QE visão no escuro 18 m; Tend. LM; TR Fort +8, Ref +4, Von +3; For 16, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +1, Saltar +3, Furtividade –1; Usar Arma Exótica (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda).

Equipamento: Armadura de batalha, escudo de metal pesado, espada bastarda (obra-prima), arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +3), 10 flechas normais, 10 flechas de ferro frio, 10 flechas de prata, *manto da resistência +1*, *poção de vigor do urso*, *poção de curar ferimentos moderados*.

Exemplo — Guerreiro PdM de 15º nível: Robgoblin Gue 15; ND 15; Humanóide (Médio — goblinóide); DV 15d10+45; 132 PV; Inic. +6; Desl. 6 m; CA 28, toque 12, surpresa 27; Atq Base +15; Agr +19; corpo a corpo: *espada bastarda* +3 +23 (dano: 1d10+9, dec. 17–20); ou à distância: *arco longo composto* +1 (bônus de For +4) +19 (dano: 1d8+7, dec. 19–20/×3); Atq Ttl corpo a corpo: *espada bastarda* +3 +23/+18/+13 (dano: 1d10+9, dec. 17–20); ou à distância: *arco longo composto* +1 (bônus de For +4) +19/+14/+9 (dano: 1d8+7, dec. 19–20/×3); AE –; QE visão no escuro 18 m; Tend. LM; TR Fort +14, Ref +9, Von +8; For 18, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 8.

TABELA 4–16: GUERREIRO PdM

Nível	PV	CA	Corpo a Corpo	À Distância	F/R/V	Pts. de Perícia/ Talentos	Equipamento
1º	12	18	+4	+2	+4/+1/+1	8/2	Cota de talas, escudo de metal pesado, corpo a corpo op, distância mundano, 350 PO
2º	19	19	+5	+4	+5/+1/+1	10/3	Meia-armadura, escudo de metal pesado, corpo a corpo op, distância op, 750 PO
3º	27	21	+6	+5	+5/+2/+2	12/4	*Armadura de batalha*, escudo de metal pesado, corpo a corpo op, distância op, 350 PO
4º	34	21	+8	+6	+6/+2/+2	14/5	Idêntico ao 3º nível, mas 1.150 PO
5º	42	21	+9	+7	+6/+2/+2	16/5	Idêntico ao 3º nível, mas 2.150 PO
6º	49	22	+10/5	+8/3	+7/+3/+3	18/7	*Armadura de batalha +1*, escudo de metal pesado, corpo a corpo op, distância op, 2.300 PO
7º	57	22	+11/6	+9/4	+7/+3/+3	20/7	*Armadura de batalha +1*, escudo de metal pesado, *corpo a corpo +1*, distância op, 2.900 PO
8º	64	23	+12/7	+10/5	+8/+3/+3	22/8	*Armadura de batalha +1*, *escudo de metal pesado +1*, *corpo a corpo +1*, distância op, 4.900 PO
9º	72	23	+13/8	+11/6	+8/+4/+4	24/9	*Armadura de batalha +1*, *escudo de metal pesado +1*, *corpo a corpo +1*, *distância +1*, 4.500 PO
10º	79	24	+14/11	+12/7	+9/+4/+4	26/10	*Armadura de batalha +2*, *escudo de metal pesado +1*, *corpo a corpo +1*, *distância +1*, 5.500 PO
11º	87	25	+15/10/5	+13/8/3	+9/+4/+4	28/10	*Armadura de batalha +2*, *escudo de metal pesado +1*, *anel de proteção +1*, *corpo a corpo +1*, *distância +1*, 8.500 PO
12º	94	25	+18/13/8	+14/10/4	+10/+5/+5	30/12	*Armadura de batalha +2*, *escudo de metal pesado +1*, *anel +1*, *corpo a corpo +1*, *distância +1*, 9.500 PO
13º	102	25	+19/14/9	+15/10/5	+10/+5/+5	32/12	Idêntico ao 12º nível, mas 18.500 PO
14º	109	27	+20/15/10	+16/11/6	+11/+5/+5	34/13	*Armadura de batalha +2*, *escudo de metal pesado +1*, *amuleto da armadura natural +2*, *anel +1*, *corpo a corpo +2*, *distância +1*, 20.500 PO
15º	117	28	+22/17/12	+17/12/7	+11/+6/+6	36/14	*Armadura de batalha +2*, *escudo de metal pesado +2*, *amuleto +2*, *anel +1*, *corpo a corpo +3*, *distância +1*, 21.500 PO
16º	124	30	+23/18/13/8	+19/14/9/4	+12/+6/+6	38/15	*Armadura de batalha +2*, *escudo de metal pesado +3*, *amuleto +2*, *anel +2*, *corpo a corpo +3*, *distância +2*, 27.500 PO
17º	132	31	+25/20/15/10	+20/15/10/5	+12/+6/+6	40/15	*Armadura de batalha +3*, *escudo de metal pesado +3*, *amuleto +2*, *anel +2*, *corpo a corpo +3*, *distância +2*, 47.500 PO
18º	139	32	+27/22/17/12	+21/16/11/6	+13/+7/+7	42/17	*Armadura de batalha +4*, *escudo de metal pesado +3*, *amuleto +2*, *anel +2*, *corpo a corpo +4*, *distância +2*, 56.500 PO
19º	166	32	+30/25/20/15	+22/17/12/7	+14/+7/+7	44/17	*Armadura de batalha +4*, *escudo de metal pesado +3*, *amuleto +2*, *anel +2*, *corpo a corpo +4*, *distância +2*, *cinto da força de gigante +6*, *pedra iônica rosa*, 52.500 PO
20º	175	34	+32/27/22/17	+23/18/13/8	+15/+7/+7	46/18	*Armadura de batalha +4*, *escudo de metal pesado +3*, *amuleto +2*, *anel +4*, *corpo a corpo +4*, *distância +2*, *cinto +6*, *pedra iônica rosa*, 78.500 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Perícias e Talentos: Escalar +10, Intimidar +5, Saltar +8, Furtividade +1; Trespassar, Esquiva, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro, Ataque Poderoso, Precisão, Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (arco longo composto), Especialização em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (arco longo composto).

Equipamento: Armadura de batalha +2, escudo de metal pesado +2, amuleto da armadura natural +2, anel de proteção +1, espada bastarda +3, arco longo composto +1 (bônus de For +4), 15 flechas normais, 5 flechas de adamante, 5 flechas de ferro frio, 10 flechas de prata, 15 *flechas +2, aljava de Ehlonna, botas da velocidade, manto da resistência +2, poção de vigor do urso, poção de curar ferimentos moderados, poção de heroísmo.*

MONGE PdM

Valores Iniciais de Habilidade: For 14, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 15, Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 4º nível, Des 14; 8º, Sab 16; 12º, Des 15; 15º, Des 15 (17), Sab 16 (18); 16º, Des 16 (18); 19º, For 14 (16), Con 12 (14), Des 16 (20), Sab 16 (20); 20º, Des 16 (22), Sab 17 (23).

Exemplo — Monge PdM de 5º nível: Humano Mng 5; ND 5; Humanóide (Médio); DV 5d8+5; 31 PV; Inic. +2; Desl. 12 m; CA 16, toque 15, surpresa 14; Atq Base +3; Agr +5; corpo a corpo: golpe desarmado +5 (dano: 1d8+2) ou *kama* +1 +7 (dano: 1d6+3); ou à distância: funda (obra-prima) +6 (dano: 1d6); Atq Ttl corpo a corpo: golpe desarmado +5 (dano:1d8+2) ou *kama* +1 +7 (dano: 1d6+3); ou golpe desarmado +4/+4 (dano:1d8+2) ou *kama* +1 +6/+6 (dano: 1d6+3); ou à distância: funda (obra-prima) +6 (dano: 1d6); AE rajada de golpes, ataque chi +1; QE evasão, pureza corporal, queda lenta 6 m, mente tranqüila; Tend. LN; TR Fort +6, Ref +7, Von +7; For 14, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 15, Car 8.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +12, Escalar +10, Esconder-se +10, Saltar +12, Acrobacia +12; Desviar Objetos, Esquiva, Mobilidade, Ataque Atordoante, Foco em Arma (kama).

Rajada de Golpes (Ext): Este monge pode usar uma ação de ataque total para fazer um ataque adicional por rodada, desarmado ou utilizando uma arma especial de monge, com seu valor de ataque desarmado mais alto, mas este ataque e cada um dos ataques subseqüentes nessa rodada sofrem –1 de penalidade. Esta penalidade é aplicada durante uma rodada, e por isso afeta os ataques de oportunidade que o monge pode realizar antes de sua próxima ação. Se estiver armado com um kama, nunchaku ou siangham, o monge pode fazer o ataque extra com a arma ou desarmado. Se estiver portando duas armas, ele usa uma para o ataque regular e a outra para o ataque adicional. De qualquer forma, seu bônus de ataque com a mão inábil não é reduzido.

Ataque Chi (Sob): O golpe desarmado deste monge pode infligir dano em uma criatura com redução de dano como o golpe fosse administrado por uma arma leal com bônus de melhoria de +1.

Evasão (Ext): Se este monge obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra um ataque que normalmente seria reduzido à metade, ele não sofre qualquer dano.

Pureza do Sangue (Ext): Este monge é imune a todas as doenças, exceto as de natureza mágica como podridão da múmia ou licantropia.

Queda Lenta (Ext): Um monge que tiver uma parede ao seu alcance pode utilizá-la para desacelerar sua queda enquanto cai. O dano infligido corresponde ao de uma queda 6 m menor.

Mente Tranqüila (Ext): Este monge recebe +2 de bônus em testes de resistência contra magias e efeitos da escola de encantamento.

Equipamento: Kama +1, funda (obra-prima), *manto da resistência +1, poção de agilidade do gato, poção de curar ferimentos moderados.*

Exemplo — Monge PdM de 15º nível: Humano Mng 15; ND 15; Humanóide (Médio); DV 15d8+15; 86 PV; Inic. +7; Desl. 24 m; CA 25, toque 21, surpresa 22; Atq Base +11; Agr +13; corpo a corpo: golpe desarmado +13 (dano: 2d6+2, dec. 19–20) ou *kama* +3 +17 (dano: 1d6+5, dec. 19–20); ou à distância: *funda* +2 +16 (dano: 1d6+2/0); Atq Ttl corpo a corpo: golpe desarmado +13/+8/+3 (dano: 2d6+2) ou *kama* +3 +17/+12/+7 (dano: 1d6+3); ou golpe desarmado +13/+13/+13/+8/+3 (dano: 2d6+2, dec. 19–20) ou *kama* +3 +17/+17/+17/+12/+7 (dano: 1d6+3, dec. 19–20); ou à distância: *funda* +2 +16 (dano: 1d6+2/0); AE rajada de golpes, ataque chi +4, mão vibrante; QE *passo etéreo,* corpo de diamante, alma de diamante, evasão aprimorada, pureza corporal, queda lenta 21 m, mente tranqüila, integridade corporal; Tend. LN; TR Fort +10, Ref +12, Von +13; For 14, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 18, Car 8.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +23, Escalar +20, Esconder-se +21, Saltar +22, Acrobacia +23; Reflexos de Combate, Esquiva, Sucesso Decisivo Aprimorado (golpe desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (kama), Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Mobilidade, Deslocamento, Foco em Arma (kama).

Rajada de Golpes (Ext): Este monge pode usar uma ação de ataque total para fazer dois ataques adicionais por rodada, desarmado ou utilizando uma arma especial de monge, com seu valor de ataque desarmado mais alto.

Ataque Chi (Sob): O golpe desarmado deste monge pode infligir dano em uma criatura com redução de dano como o golpe fosse administrado por uma arma leal com bônus de melhoria de +1.

Mão Vibrante (Sob): Uma vez por semana, este monge pode usar um golpe desarmado para implantar vibrações potencialmente fatais dentro do corpo de outra criatura. O monge deve possuir mais níveis que os Dados de Vida do alvo. Se este sofrer dano com o golpe do monge, o ataque mão vibrante é bem sucedido. A qualquer momento nos próximos 15 dias, o monge pode desejar que o alvo morra (como ação livre) a menos que o alvo obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude com CD 21, e neste caso, ele não correrá mais risco em relação àquele determinado ataque.

Passo Etéreo (SM): Este monge pode deslizar magicamente entre os espaços uma vez por dia, como a magia *porta dimensional* lançada por um conjurador de 7º nível.

Corpo de Diamante (Sob): Este monge é imune a todos os tipos de venenos.

Alma de Diamante (Sob): Este monge possui resistência a magia 25.

Evasão Aprimorada (Ext): Se este monge obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra um ataque que normalmente seria reduzido à metade, ele não sofre qualquer dano. Caso fracasse, sofre apenas metade do dano.

Queda Lenta (Ext): Um monge que tiver uma parede ao seu alcance pode utilizá-la para desacelerar sua queda enquanto cai. O dano infligido corresponde ao de uma queda 21 m menor.

Integridade Corporal (Sob): Este monge pode curar até 30 pontos de dano de seus próprios ferimentos por dia, e pode repartir essa capacidade em diversos usos.

Equipamento: Amuleto da armadura natural +1, braçadeiras da armadura +3, anel de proteção +1, kama +3, funda +2, luvas da Destreza +2, cinto do monge, periapto da Sabedoria +2, poção de heroísmo.

PALADINO PdM

Valores Iniciais de Habilidade: For 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 15.

Valores de Habilidade Aprimorados: 4º nível, Sab 14; 8º, Car 16; 12º, Car 17 (19); 16º, Car 18 (20); 19º, Car 18 (24); 20º, Car 19 (25).

Exemplo — Paladino PdM de 5º nível: Humano Pal 5; ND 5; Humanóide (Médio); DV 5d10+5; 37 PV; Inic. –1; Desl. 6 m; CA 19, toque 9, surpresa 19; Atq Base +5; Agr +7; corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +9 (dano: 1d8+2, dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +2) +5 (dano: 1d8+2, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +9 (dano: 1d8+2, dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +2) +5 (dano: 1d8+2, dec. ×3); AE destruir o mal 2/dia, expulsar mortos-vivos 5/dia; QE aura de coragem, *detectar o mal,* graça divina, saúde divina, vínculo empático com a montaria, montaria cavalo de guerra pesado, cura pelas mãos, partilhar magias com a montaria; Tend. LB; TR Fort +7, Ref +2, Von +5; For 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 15.

Perícias e Talentos: Concentração +9, Cura +10, Cavalgar +7; Combate Montado, Investida Montada, Foco em Arma (espada longa).

Destruir o Mal (Sob): Duas vezes por dia, este paladino pode tentar destruir o mal com um ataque corpo a corpo normal. Ele acrescenta +2 à sua jogada de ataque, e inflige 5 pontos adicionais de dano. Tentar destruir uma criatura que não seja maligna não gera efeitos, mas é considerado como um uso da habilidade.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Como um clérigo de 2º nível.

PDF File Created with 'and Unregistered Copy of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 4–17: Monge PdM

Nível	PV	CA	Golpe Desarmado	Rajada de Golpes (Desarmado)	Corpo a Corpo	À Distância	Pts. de Perícia/ F/R/V	Pts. de Perícia/ Talentos	Equipamento
1º	9	13	+2	+0/0	+3	+1	+3/+3/+4	16/2[1]	Corpo a corpo op, distância mundano, 550 PO
2º	14	13	+3	+1/1	+4	+3	+4/+4/+5	20/4[2]	Idêntico ao 1º nível, mas 1.650 PO
3º	20	23	+4	+2/2	+6	+4	+4/+4/+5	24/5	*Corpo a corpo +1*, distância op
4º	25	14	+5	+3/3	+6	+6	+5/+6/+6	28/5	Idêntico ao 3º nível, mais 650 PO
5º	31	16	+5	+4/4	+6	+6	+5/+6/+6	32/5	Idêntico ao 3º nível, mas 1.650 PO
6º	36	16	+6	+5/5	+7	+7	+7/+8/+8	36/7[3]	*Braçadeiras da armadura +1, corpo a corpo +1*, distância op, 2.000 PO
7º	42	17	+7	+6/6	+8	+8	+7/+8/+8	40/7	*Braçadeiras +1, anel de proteção +1, corpo a corpo +1*, distância op, 1.500 PO
8º	47	19	+8/3	+7/7	+9/4	+9/4	+8/+9/+10	44/7	*Amuleto da armadura natural +1, braçadeiras +1, anel +1, corpo a corpo +1*, distância op, 1.750 PO
9º	53	19	+8/3	+7/7	+9/4	+9/4	+8/+9/+10	48/8	Idêntico ao 8º nível, mas *distância +1* e 2.300 PO
10º	58	20	+9/4	+9/9/9	+11/6	+10/5	+8/+9/+10	52/8	*Amuleto +1, braçadeiras +1, anel +1, corpo a corpo +2, distância +1*, 350 PO
11º	64	21	+10/5	+10/10/5	+12/7	+11/6	+8/+9/+10	56/8	Idêntico ao 10º nível, mas *braçadeiras +2* e 2.300 PO
12º	69	21	+11/6	+11/11/11/6	+13/8	+13/8	+9/+10/+11	60/9	Idêntico ao 10º nível, mas *braçadeiras +2, distância +2* e 2.300 PO
13º	75	21	+11/6	+11/11/11/6	+13/8	+13/8	+9/+10/+11	64/9	Idêntico ao 10º nível, mas *braçadeiras +2, distância +2* e 10.000 PO
14º	80	21	+12/7	+12/12/12/7	+15/10	+14/9	+10/+11/+12	68/9	*Amuleto +1, braçadeiras +2, anel +1, corpo a corpo +3, distância +2*, 350 PO
15º	86	25	+13/8/3	+13/13/13/8/3	+16/11/6	+16/11/6	+10/+12/+13	72/10	*Amuleto +1, braçadeiras +2, anel +1, corpo a corpo +3, distância +2, luvas da Destreza +2, periapto da Sabedoria +2*, 11.000 PO
16º	91	26	+14/9/4	+14/14/14/9/4	+17/12/7	+18/13/8	+11/+14/+14	76/10	Idêntico ao 10º nível, mas 29.000 PO
17º	97	27	+14/9/4	+14/14/14/9/4	+18/13/8	+18/13/8	+11/+14/+14	80/10	*Amuleto +1, braçadeiras +3, anel +2, corpo a corpo +4, distância +2, luvas +2, periapto +2*, 9.000 PO
18º	102	28	+15/10/5	+15/15/15/10/5	+20/15/10	+19/14/9	+12/+15/+15	84/11	Idêntico ao 17º nível, mas *amuleto +2, corpo a corpo +5* e 38.000 PO
19º	127	30	+17/12/7	+17/17/17/12/7	+22/17/12	+21/16/11	+13/+16/+16	88/11	*Amuleto +2, braçadeiras +3, anel +2, corpo a corpo +5, distância +2, luvas +4, periapto +4, pedra iônica azul pálido, pedra iônica rosa*, 26.000 PO
20º	133	34	+18/13/8	+18/18/18/13/8	+23/18/13	+23/18/13	+14/+18/+18	92/11	Idêntico ao 19º nível, mas *braçadeiras +4, luvas +6, periapto +6* e 3.600 PO

[1] Talento Adicional: Agarrar Aprimorado ou Ataque Atordoante.

[2] Talento Adicional: Reflexos de Combate ou Desviar Objetos.

[3] Talento Adicional: Desarme Aprimorado ou Imobilizar Aprimorado.

Aura de Coragem (*Sob*): Este paladino é imune ao medo, quer tenha origem mágica ou não. Seus aliados a até 3 m recebem +4 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos de medo.

Detectar o Mal (*SM*): Este paladino pode *detectar o mal*, de forma idêntica à magia, sem limite diário.

Graça Divina (*Sob*): Este paladino aplica seu bônus de Carisma em todos os seus testes de resistência (este modificador já está incluído nas estatísticas acima).

Saúde Divina (*Ext*): Este paladino é imune a todas as doenças, incluindo as de origem mágica como podridão da múmia e licantropia.

Vínculo Empático (*Sob*): Este paladino pode se comunicar telepaticamente com sua montaria a uma distância de até 1,5 km. O paladino possui a mesma conexão com itens ou locais que a montaria tiver.

Montaria Cavalo de Guerra Pesado: Por até 10 horas por dia, este paladino pode invocar os serviços de um cavalo de guerra como montaria especial. As habilidades e características da criatura são as seguintes:

Cavalo de Guerra Pesado: Besta Mágica (Grande); DV 6d8+12; 39 PV; Inic. +1; Desl. 15 m; CA 18, toque 10, surpresa 17; Atq Base +3; Agr +11; corpo a corpo: casco +6 (1d6+4); Atq Ttl 2 cascos +6/+6 (dano: 1d6+4) e mordida +1 (dano: 1d4+2); Espaço/Alcance 3m/1,5 m; QE evasão aprimorada, visão na penumbra, faro; TR Fort +7, Ref +5, Von +2; For 19, Des 13, Con 17, Int 6, Sab 13, Car 6.

Perícias e Talentos: Ouvir +5, Observar +4; Tolerância, Corrida.

Evasão Aprimorada (*Ext*): Se esta montaria obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra um ataque que normalmente seria reduzido à metade, ela não sofre qualquer dano. Caso fracasse, sofre apenas metade do dano.

Visão na Penumbra (*Ext*): Pode ver duas vezes mais longe que um humano em condições de pouca luminosidade.

Faro (*Ext*): Pode detectar inimigos se aproximando, oponentes ocultos e rastrear pelo sentido do olfato. ✦

Cura pelas Mãos (*Sob*): Este paladino pode curar ferimentos através do toque como uma ação padrão. Ele pode curar até 10 PV por dia. O paladino pode curar a si mesmo e dividir a cura entre diversas pessoas. Não é necessário usar todo o poder de uma só vez. Como alternativa, o paladino pode utilizar parte ou o total desses pontos para causar dano a criaturas mortas-vivas com um ataque de toque.

Partilhar Magias (*Ext*): Este paladino pode fazer com que todas as magias que ele conjure sobre si mesmo também afetem sua montaria se ela estiver a até 1,5 m. O paladino também pode conjurar sobre o animal qualquer magia com o alvo "Conjurador".

Magias de Paladino Preparadas (1; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 1º — *abençoar arma*.

Equipamento: Armadura de batalha, escudo de metal pesado (obra-prima), espada longa (obra-prima), arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +2), 10 flechas normais, 10 flechas de ferro frio, 10 flechas

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

de prata, 4 *poções de curar ferimentos leves*, *poção de vigor do urso*, 2 pergaminhos de *arma mágica*, 2 pergaminhos de *proteção contra o mal*, freio e rédeas (montaria), adaga, 3 frascos de água benta, kit de primeiros socorros, brunea de montaria (obra-prima) (montaria), sela militar (montaria), alforje (montaria), símbolo sagrado de prata.

Exemplo — Paladino PdM de 15º nível: Humano Pal 15; ND 15; Humanóide (Médio); DV 15d10+15; 102 PV; Inic. –1; Desl. 6 m; CA 26, toque 10, surpresa 26; Atq Base +15; Agr +17; corpo a corpo: *espada longa* +3 +21 (dano: 1d8+5, dec. 17–20); ou à distância: *arco longo composto* +1 (bônus de For +2) +15 (dano: 1d8+3, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: *espada longa* +3 +21/+16/+11 (dano: 1d8+5, dec. 17–20); ou à distância: *arco longo composto* +1 (bônus de For +2) +15/+10/+5 (dano: 1d8+3, dec. ×3); AE destruir o mal 4/dia, expulsar mortos-vivos 11/dia; QE aura de coragem, *detectar o mal*, graça divina, saúde divina, vínculo empático com a montaria, montaria cavalo de guerra pesado, cura pelas mãos, *remover doença* 4/semana, partilhar magias com a montaria; Tend. LB; TR Fort +14, Ref +10, Von +13; For 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 19.

Perícias e Talentos: Concentração +19, Cura +20, Cavalgar +17; Expulsão Adicional, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Combate Montado, Investida Montada, Foco em Arma (espada longa).

Destruir o Mal (*Sob*): Quatro vezes por dia, este paladino pode tentar destruir o mal com um ataque corpo a corpo normal. Ele acrescenta +4 à sua jogada de ataque, e inflige 15 pontos adicionais de dano. Tentar destruir uma criatura que não seja maligna não gera efeitos, mas é considerado como um uso da habilidade.

Expulsar Mortos-Vivos (*Sob*): Como um clérigo de 12º nível.

Aura de Coragem (*Sob*): Este paladino é imune ao medo, quer tenha origem mágica ou não. Seus aliados a até 3 m recebem +4 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos de medo.

Detectar o Mal (*SM*): Este paladino pode *detectar o mal*, de forma idêntica à magia, sem limite diário.

Graça Divina (*Sob*): Este paladino aplica seu bônus de Carisma em todos os seus testes de resistência (este modificador já está incluído nas estatísticas acima).

Saúde Divina (*Ext*): Este paladino é imune a todas as doenças, incluindo as de origem mágica como podridão da múmia e licantropia.

Vínculo Empático (*Sob*): Este paladino pode se comunicar por telepatia com sua montaria a uma distância de até 1,5 km. O paladino possui a mesma conexão com itens ou locais que a montaria tenha.

Montaria Cavalo de Guerra Pesado: Sempre que desejar, este paladino pode invocar os serviços de um cavalo de guerra como montaria especial. As habilidades e características da criatura são as seguintes:

Cavalo de Guerra Pesado: Besta Mágica (Grande); DV 12d8+12; 66 PV; Inic. +1; Desl. 18 m; CA 24, toque 10, surpresa 23; Atq Base +3; Agr +13; corpo a corpo: casco +8 (1d6+4); Atq Ttl 2 cascos +8/+8 (dano:

Tabela 4–18: Paladino PdM

Nível	PV	CA	Corpo a Corpo	À Distância	Pts. de Perícia/ F/R/V	Talentos	Magias Por Dia	Equipamento
1º	11	17	+4	+0	+3/–1/+1	8/1	—	Cota de talas, escudo de metal pesado, corpo a corpo op, distância mundano, 350 PO
2º	17	18	+5	+2	+6/+1/+3	10/1	—	Meia-armadura, escudo de metal pesado, corpo a corpo op, distância op, 650 PO
3º	24	18	+6	+3	+6/+2/+4	12/2	—	Meia-armadura op, escudo de metal pesado, corpo a corpo op, distância op, 1.100 PO
4º	30	19	+7	+4	+7/+2/+5	14/2	1	*Armadura de batalha*, escudo de metal pesado op, corpo a corpo op, distância op, 1.000 PO
5º	37	19	+8	+5	+7/+2/+5	16/2	1	Idêntico ao 4º nível, mas 3.300 PO
6º	43	19	+9/4	+6/1	+8/+3/+6	18/3	2	*Armadura de batalha*, escudo de metal pesado op, *corpo a corpo +1*, distância op, 2.900 PO
7º	50	20	+10/5	+7/2	+8/+3/+6	20/3	2	*Armadura de batalha +1*, *escudo de metal pesado op*, *corpo a corpo +1*, distância op, 1.900 PO
8º	56	21	+11/6	+8/3	+10/+4/+7	22/3	2/1	Idêntico ao 7º nível, mas *escudo de metal pesado +1* e 3.100 PO
9º	63	22	+12/7	+9/4	+10/+5/+8	24/4	2/1	*Armadura de batalha +1*, *escudo de metal pesado +1*, *anel de proteção +1*, *corpo a corpo +1*, distância op, 3.700 PO
10º	69	22	+13/8	+10/5	+11/+5/+8	26/4	2/2	Idêntico ao 9º nível, mas 7.700 PO
11º	76	22	+15/10/5	+11/6/1	+11/+5/+8	28/4	2/2	Idêntico ao 9º nível, mas corpo a corpo +2 e 7.500 PO
12º	82	23	+16/11/6	+12/7/2	+13/+7/+10	30/5	2/2/1	*Armadura de batalha +2*, *escudo de metal pesado +1*, *anel +1*, *corpo a corpo +2*, distância op, *manto do Carisma +2*, 6.500 PO
13º	89	24	+17/12/7	+13/8/3	+13/+7/+10	32/5	2/2/1	*Armadura de batalha +2*, *escudo de metal pesado +2*, *anel +1*, *corpo a corpo +2*, *distância +1*, *manto +2*, 9.500 PO
14º	95	24	+19/14/9	+14/9/4	+14/+7/+10	34/5	3/2/1	Idêntico ao 13º nível, mas *corpo a corpo +3*
15º	102	26	+20/15/10	+15/10/5	+14/+9/+11	36/6	3/2/1/1	*Armadura de batalha +3*, *escudo de metal pesado +3*, *anel +1*, *corpo a corpo +3*, *distância +1*, *manto +2*, 13.500 PO
16º	108	28	+21/16/11/6	+16/11/6/1	+16/+9/+12	38/6	3/3/1/1	*Armadura de batalha +3*, *escudo de metal pesado +3*, *amuleto da armadura natural +1*, *anel +2*, *corpo a corpo +3*, *distância +1*, *manto +2*, 23.500 PO
17º	115	29	+23/18/13/8	+17/12/7/2	+16/+9/+12	40/6	3/3/2/1	Idêntico ao 16º nível, mas *Armadura de batalha +4*, *corpo a corpo +4* e 25.500 PO
18º	121	30	+25/20/15/10	+18/13/8/3	+17/+10/+13	42/7	4/3/2/1	*Armadura de batalha +4*, *escudo de metal pesado +4*, *amuleto +1*, *anel +2*, *corpo a corpo +5*, *distância +1*, *manto +2*, 30.500 PO
19º	128	30	+26/21/16/11	+20/15/10/5	+19/+12/+15	44/7	4/4/3/2	Idêntico ao 18º nível, mas *distância +2*, *manto +6* e 44.500 PO
20º	134	30	+27/22/17/12	+21/16/11/6	+20/+12/+15	46/7	4/4/3/3	Idêntico ao 18º nível, mas *distância +2*, *manto +6* e 94.500 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

1d6+4) e mordida +1 (dano: 1d4+2); Espaço/Alcance 3m/1,5 m; QE *comando*, visão na penumbra, faro, resistência à magia 20; TR Fort +7, Ref +5, Von +2; For 22, Des 13, Con 17, Int 9, Sab 13, Car 6.

Perícias e Talentos: Ouvir +5, Observar +4; Tolerância, Corrida.

Comando (*SM*): Pode ser usado até 7/dia em outros eqüinos (Vontade CD 21 anula).

Evasão Aprimorada (*Ext*): Se esta montaria obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra um ataque que normalmente seria reduzido à metade, ela não sofre qualquer dano. Caso fracasse, sofre apenas metade do dano.

Visão na Penumbra (*Ext*): Pode ver duas vezes mais longe que um humano em condições de pouca luminosidade.

Faro (*Ext*): Pode detectar inimigos se aproximando, oponentes ocultos e rastrear pelo sentido do olfato.

Cura pelas Mãos (*Sob*): Este paladino pode curar ferimentos através do toque como uma ação padrão. Ele pode curar até 60 PV por dia.

Remover Doença (*SM*): Este paladino pode *remover doenças*, como a magia de mesmo nome, quatro vezes por semana.

Magias de Paladino Preparadas (3/2/1/1; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 1º — *abençoar arma* (2), *auxílio divino*; 2º — *força do touro*, *proteger outro*; 3º — *curar montaria*; 4º — *espada sagrada*.

Equipamento: *Armadura de batalha* +3, *escudo de metal pesado* +3, *anel de proteção* +1, *espada longa* +3, *arco longo composto* +1 (bônus de For +2), 10 flechas normais, 10 *flechas* +2, 10 flechas de ferro frio, 10 flechas de prata, 8 flechas de adamante, *manto do Carisma* +2, *mochila de carga tipo II*, 2 *poções de curar ferimentos moderados*, *poção de vôo*, *poção de sabedoria da coruja*, *poção de idiomas*, pergaminho de *proteção contra a morte*, 3 pergaminhos de *retardar envenenamento*, 2 pergaminhos de *arma mágica*, 2 pergaminhos de *remover paralisia*, 2 pergaminhos de *resistência a elementos* (*fogo*), 2 doses de antídoto, freio e rédeas (montaria), adaga, 4 frascos de água benta, loriga segmentada de montaria (obra-prima) (montaria), sela militar (montaria), alforje (montaria), símbolo sagrado de prata.

RANGER PdM

Valores Iniciais de Habilidade: For 14, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 4º nível, Des 16; 8º, Des 17; 10º, Des 17 (19); 12º, Des 18 (20); 14º, Sab 12 (14); 16º, For 14 (18), Des 19 (21); 17º, Des 19 (23); 20º, Des 20 (24).

Exemplo — Ranger PdM de 5º nível: Gnoll Rgr 5; ND 6; Humanóide (Médio); DV 7d8+14; 49 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 18, toque 13, surpresa 15; Atq Base +6; Agr +10; corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +11 (dano: 1d8+6, dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +4) +11 (dano: 1d8+4, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +11/+6 (dano: 1d8+6, dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +4) +11/+6 (dano: 1d8+4, dec. ×3); AE –; QE companheiro animal, visão no escuro 18 m, inimigo predileto elfos +4, inimigo predileto humanos +2, vínculo com companheiro animal, partilhar magias; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +7, Von +2; For 18, Des 16, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se +10, Ouvir +5, Furtividade +10, Observar +11, Sobrevivência +8; Tolerância, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Tiro Rápido, Rastrear, Foco em Arma (arco longo composto).

Estilo de Combate (*Ext*): Este ranger escolheu arqueirismo. Ele ganha o talento Tiro Rápido sem a necessidade dos pré-requisitos normais.

Companheiro Animal (*Ext*): Este ranger possui um lobo como companheiro animal. Esta criatura é um companheiro leal que acompanha o ranger em aventuras da forma apropriada à sua espécie. Suas habilidades e características estão resumidas abaixo:

Lobo Companheiro Animal: ND –; Besta Mágica (Média); DV 2d8+4; 13 PV; Inic. +2, Desl. 15 m; CA 14, toque 12, surpresa 12; Atq Base +1; Agr +2; corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+1); Atq Ttl mordida +3 (dano: 1d6+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Imobilização; QE truque adicional, evasão, visão na penumbra, faro; Tend. N; TR Fort +5, Ref +5, Von +1; For 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se +2, Ouvir +3, Furtividade +3, Observar +3, Sobrevivência +1; Rastrear, Foco em Arma (mordida).

Imobilização (*Ext*): Um lobo que atinge seu oponente com sua mordida pode tentar imobilizá-lo como ação livre. Consulte a página 158 do *Livro do Jogador* para mais detalhes.

Truque Adicional: Este companheiro animal é capaz de aprender um truque adicional, além do ensinado pelo druida (consulte a perícia Adestrar Animais, na página 67 do *Livro do Jogador*). Este truque adicional não requer tempo de treinamento ou testes de Adestrar Animais, e não é contado no limite normal de truques que a criatura conhece. O ranger escolhe esse truque adicional, e uma vez selecionado, não pode ser modificado.

Evasão (*Ext*): Se um companheiro animal obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra um ataque que normalmente seria reduzido à metade, ele não sofre qualquer dano.

Visão na Penumbra (*Ext*): Pode ver duas vezes mais longe que um humano em condições de baixa luminosidade.

Faro (*Ext*): Pode detectar inimigos se aproximando, oponentes ocultos e rastrear pelo sentido do olfato.

Inimigo Predileto (*Ext*): Este ranger recebe bônus indicado em testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência se estiver utilizando uma destas perícias contra a criatura apropriada. Ele também obtém o mesmo bônus em jogadas de dano contra essas criaturas.

Vínculo com Companheiro Animal (*Ext*): Este ranger pode comandar seu companheiro animal como uma ação livre, ou forçá-lo como uma ação de movimento, com bônus de +4 nos testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais em relação a esse animal.

Partilhar Magias (*Ext*): Este ranger pode fazer com que todas as magias que ele conjura sobre si mesmo também afetem seu companheiro animal se ele estiver a até 1,5 m. O ranger também pode conjurar sobre o animal qualquer magia com o alvo "Conjurador".

Empatia com a Natureza (*Ext*): Este ranger pode modificar a atitude de um animal da mesma forma que a perícia Diplomacia faz com seres inteligentes. O ranger lança 1d20+3, ou 1d20–1 se estiver tentando influenciar bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2.

Magias de Ranger Preparadas (1; CD do teste de resistência 12): 1º — *constrição*.

Equipamento: *Corselete de couro batido* +1, espada longa (obra-prima), arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +4), 20 flechas normais, 10 flechas de ferro frio, 10 flechas de prata, *olhos da águia*, 3 *poções de curar ferimentos leves*.

Exemplo — Ranger PdM de 15º nível: Gnoll Rgr 15; ND 16; Humanóide (Médio); DV 17d8+34; 114 PV; Inic. +5; Desl. 12 m; CA 23, toque 16, surpresa 18; Atq Base +16; Agr +20; corpo a corpo: *espada longa* +2 +23 (dano: 1d8+8, dec. 17–20); ou à distância: *arco longo composto* +2 (bônus de For +4) +24 (dano: 1d8+6, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: *espada longa* +2 +23/+18/+13/+8 (dano: 1d8+8, dec. 17–20); ou *espada longa* +2 +21/+16/+11/+6 (dano: 1d8+8, dec. 17–20) e *espada curta* +2 +20/+15/+10 (dano: 1d6+3, dec. 19–20); ou à distância: *arco longo composto* +2 (bônus de For +4) +24/+19/+14/+9 (dano: 1d8+6, dec. ×3); AE –; QE companheiro animal, camuflagem, visão no escuro 18 m, evasão, inimigo predileto elfos +6, inimigo predileto humanos +4, inimigo predileto fadas +2, rastreador eficaz, caminho da floresta; Tend. CM; TR Fort +11, Ref +13, Von +7; For 18, Des 21, Con 15, Int 8, Sab 14, Car 6.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +13, Esconder-se +25, Saltar +9, Ouvir +6, Furtividade +20, Cavalgar +7, Observar +23, Sobrevivência +17; Tolerância, Combater com Duas Armas Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Tiro Certeiro, Ataque Poderoso, Precisão, Rastrear, Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (espada longa).

Estilo de Combate (*Ext*): Este ranger escolheu combater com duas armas. Ele ganha o talento Combater com Duas Armas Maior sem a necessidade dos pré-requisitos normais.

Companheiro Animal (*Ext*): Este ranger possui um lobo atroz como companheiro animal. Esta criatura é um companheiro leal que acompanha o ranger em aventuras da forma apropriada à sua espécie. Suas habilidades e características estão resumidas abaixo:

Lobo Companheiro Animal: ND –; Besta Mágica (Média); DV 6d8+18; 45 PV; Inic. +2, Desl. 15 m; CA 14, toque 11, surpresa 12; Atq Base +4; Agr +15; corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d8+10); Atq Ttl mordida +10 (dano: 1d8+10); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m; AE Imobilização; QE truque adicional, visão na penumbra, faro; Tend. N; TR Fort +8, Ref +7, Von +6; For 26, Des 16, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Esconder-se +0, Ouvir +7, Furtividade +4, Observar +7, Sobrevivência +2; Prontidão, Corrida, Rastrear, Foco em Arma (mordida).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 4–19: Ranger PdM

Nível	PV	CA	Corpo a Corpo	À Distância	F/R/V	Pts. de Perícia/ Talentos	Magias Por Dia	Equipamento
1º	9	15	+3	+4	+3/+4/+1	24/1 + Rastrear	—	Corselete de couro batido, corpo a corpo mundano, à distância op, 550 PO
2º	15	15	+5	+5	+4/+5/+3	30/1	—	Corselete de couro batido op, corpo a corpo op, à distância op, 1.200 PO
3º	20	15	+6	+6	+4/+5/+2	36/2 + Tolerância	—	Idêntico ao 2º nível, mas 1.700 PO
4º	25	17	+7	+8	+5/+7/+2	42/2	1	*Corselete de couro batido +1*, corpo a corpo op, à distância op, 1.500 PO
5º	31	17	+8	+9	+5/+7/+2	48/2	1	Idêntico ao 4º nível, mas 2.500 PO
6º	37	17	+9/4	+10/5	+6/+8/+3	54/3	2	*Corselete de couro batido +1, corpo a corpo +1*, à distância op, 2.800 PO
7º	42	17	+10/5	+11/6	+6/+8/+3	60/3	2	*Corselete de couro batido +1, corpo a corpo +1, à distância +1*, 1.400 PO
8º	48	17	+11/6	+12/7	+7/+9/+3	66/3	2	Idêntico ao 7º nível, mas 3.600 PO
9º	53	17	+12/7	+13/8	+7/+9/+4	72/4	2	Idêntico ao 7º nível, mas 6.200 PO
10º	59	18	+13/8	+15/10	+8/+11/+4	78/4	2/1	*Corselete de couro batido +1, corpo a corpo +1, à distância +1, luvas da Destreza +2*, 6.200 PO
11º	64	19	+14/9/4	+16/11/6	+8/+11/+4	84/4	2/1	*Corselete de couro batido +2, corpo a corpo +1, à distância +1, luvas +2*, 8.200 PO
12º	70	20	+15/10/5	+18/13/8	+9/+13/+5	90/5	2/1	Idêntico ao 11º nível, mas 15.000 PO
13º	75	22	+16/11/6	+20/15/10	+9/+13/+5	96/5	2/1	*Corselete de couro batido +2, amuleto da armadura natural +1, anel de proteção +1, corpo a corpo +1, à distância +2, luvas +2*, 12.000 PO
14º	81	22	+18/13/8	+21/16/11	+10/+14/+6	102/5	3/2/1	*Corselete de couro batido +2, amuleto +1, anel +1, corpo a corpo +2, à distância +2, luvas +2, periapto da Sabedoria +2*, 12.000 PO
15º	86	23	+19/14/9	+22/17/12	+10/+14/+7	108/6	3/2/1/1	Idêntico ao 14º nível, mas *corselete de couro batido +3* e 21.000 PO
16º	92	23	+22/17/12/7	+23/18/13/8	+11/+15/+7	114/6	3/3/1/1	*Corselete de couro batido +3, amuleto +1, anel +1, corpo a corpo +2, à distância +2, cinto da força de gigante +4, luvas +2, periapto +2*, 19.000 PO
17º	97	24	+23/18/13/8	+25/20/15/10	+11/+16/+7	120/6	3/3/2/1	Idêntico ao 16º nível, mas *luvas +4* e 30.000 PO
18º	103	25	+25/20/15/10	+27/22/17/12	+12/+17/+8	126/7	4/3/2/1	*Corselete de couro batido +4, amuleto +1, anel +1, corpo a corpo +3, à distância +3, cinto +4, luvas +4, periapto +2*, 33.000 PO
19º	108	25	+26/21/16/11	+28/23/18/13	+12/+17/+8	132/7	4/4/3/2	Idêntico ao 18º nível, mas 73.000 PO
20º	114	25	+28/23/18/13	+31/26/21/16	+13/+19/+8	138/7	4/4/3/3	*Corselete de couro batido +4, amuleto +1, anel +1, corpo a corpo +4, à distância +4, cinto +4, luvas +4, periapto +2*, 95.000 PO

1 Se o estilo de combate do ranger for combate com duas armas, ele pode, como ação de ataque total, usar uma arma leve de combate corpo a corpo adicional. Fazê-lo permite um ataque extra com esta arma e seu maior bônus de ataque, mas todos os ataques dessa rodada sofrem –2 de penalidade. Do 6º ao 12º nível, é possível atacar duas vezes com a segunda arma, a primeira com o bônus mais alto e a segunda com penalidade de –5 (ainda permanece a penalidade de –2 em todos os ataques). A partir do 11º nível, pode-se atacar três vezes com a arma adicional: a primeira com o bônus mais alto, a segunda com penalidade de –5 e a terceira com penalidade de –10 (permanece a penalidade de –2 em todos os ataques).

2 Se o estilo de combate do ranger for arquearia, ele pode, como ação de ataque total, fazer um ataque à distância adicional com seu maior bônus de ataque, mas todos os ataques nessa rodada sofrem –2 de penalidade. Do 6º ao 12º nível, é possível atirar uma flecha adicional no mesmo ataque (e outra a cada 5 pontos de bônus base de ataque acima de +6). Todos os ataques nessa rodada sofrem –4 de penalidade, cumulativa em –2 a cada flecha adicional além da segunda.

Imobilização (Ext): Um lobo que atinge seu oponente com sua mordida pode tentar imobilizá-lo como ação livre. Consulte a página 158 do *Livro do Jogador* para mais detalhes.

Truque Adicional: Este companheiro animal é capaz de aprender um truque adicional, além do ensinado pelo druida (consulte a perícia Adestrar Animais, na página 67 do *Livro do Jogador*). Este truque adicional na requer tempo de treinamento ou testes de Adestrar Animais, e não é contado no limite normal de truques que a criatura conhece. O ranger escolhe esse truque adicional, e uma vez selecionado, não pode ser modificado.

Visão na Penumbra (Ext): Pode ver duas vezes mais longe que um humano em condições de baixa luminosidade.

Faro (Ext): Pode detectar inimigos se aproximando, oponentes ocultos e rastrear pelo sentido do olfato.

Camuflagem: Este ranger pode usar Esconder-se em terrenos que não proporcionam cobertura ou camuflagem.

Rastreador Eficaz (Ext): Este ranger pode rastrear com deslocamento normal sem sofrer a penalidade usual de –5, ou pode rastrear com o dobro de deslocamento com uma penalidade de apenas –10.

Empatia com a Natureza (Ext): Este ranger pode modificar a atitude de um animal da mesma forma que a perícia Diplomacia faz com seres inteligentes. O ranger lança 1d20+7, ou 1d20+13 se estiver tentando influenciar bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2.

Magias de Ranger Preparadas (3/2/1/1; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 1º — *retardar envenenamento, constrição, resistência a elementos*; 2º — *curar ferimentos leves, armadilha*; 3º — *presa mágica maior*; 4º — *caminhar em árvores*.

Equipamento: Corselete de couro batido +3, amuleto da armadura natural +1, anel de proteção +1, espada longa +2, espada curta +1, arco longo composto +2 (bônus de For +4), 12 flechas normais, 5 *flechas +3*, 10 flechas de ferro frio, 15 flechas de prata, 10 flechas de adamante, *botas de caminhar e saltar, manto élfico, olhos da águia, luvas da Destreza +2, braçadeiras do arqueiro (menores), periapto da Sabedoria +2, aljava de Ehlonna*.

Ladino PdM

Valores Iniciais de Habilidade: For 12, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 4º nível, Des 16; 8º, Des 17; 12º, Des 18 (20); 16º, Des 19 (21); 17º, Des 19 (23); 19º, Des 19 (25); 20º, Des 20 (26).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Exemplo — Ladino PdM de 5º nível: Goblin Lad 5; ND 5; Humanóide (Pequeno — goblinóide); DV 5d6+5; 25 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 19, toque 15, surpresa 19; Atq Base +3; Agr –1; corpo a corpo: adaga (obra-prima) +5 (dano: 1d4, dec. 19–20); ou à distância: arco curto (obra-prima) +9 (dano: 1d4, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: adaga (obra-prima) +5 (dano: 1d4, dec. 19–20); ou à distância: arco curto (obra-prima) +9 (dano: 1d4, dec. ×3); AE ataque furtivo +3d6; QE evasão, encontrar armadilhas, sentir armadilhas +1, esquiva sobrenatural; Tend. N; TR Fort +3, Ref +9, Von +2; For 10, Des 18, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 6.

Perícias e Talentos: Avaliação +10, Equilíbrio +6, Operar Mecanismo +10, Esconder-se +20, Saltar +2, Ouvir +8, Furtividade +12, Abrir Fechaduras +12, Cavalgar (worg) +8, Procurar +10, Observar +8, Acrobacia +12, Usar Instrumento Mágico +6; Iniciativa Aprimorada, Usar Escudo.

Evasão (Ext): Se este ladino obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra um efeito que normalmente seria reduzido à metade, ele não sofre qualquer dano.

Sentir Armadilhas (Ext): Este ladino possui um sentido intuitivo que o alerta do perigo de armadilhas, concedendo-lhe +1 de bônus em testes de resistência de Reflexos e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques de armadilhas.

Encontrar Armadilhas (Ext): Este ladino pode utilizar a perícia Procurar para localizar armadilhas quando a CD desta tarefa for maior que 20. Encontrar uma armadilha não-mágica tem pelo menos CD 20, e mais se estiver bem escondida. Encontrar uma armadilha mágica tem CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la. Ladinos podem utilizar a habilidade Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas. Esta ação geralmente tem CD 25 + nível da magia utilizada para criar a armadilha. Um ladino que supera a CD da armadilha por 10 ou mais no teste de Operar Mecanismo geralmente poderá estudá-la, descobrir como funciona e desviar-se dela (juntamente com seu grupo) sem desarmá-la.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Este ladino pode reagir ao perigo antes que o normal permitido por seus sentidos. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo quando surpreso.

Equipamento: Corselete de couro (obra-prima), broquel (obra-prima), adaga (obra-prima), arco curto (obra-prima), 10 flechas normais, 5 flechas de ferro frio, 5 flechas de prata, *manto da resistência +1*, 6 *poções de curar ferimentos leves*, 2 *poções de neutralizar venenos*, ferramentas de ladrão (obra-prima).

Exemplo — Ladino PdM de 10º nível: Goblin Lad 10; ND 10; Humanóide (Pequeno — goblinóide); DV 10d6+10; 47 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 21, toque 16, surpresa 21; Atq Base +11; Agr +7; corpo a corpo: *sabre Pequeno +1* +13 (dano: 1d4, dec. 18–20); ou à distância: *arco curto Pequeno +1* +13 (dano: 1d4, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: *sabre Pequeno +1* +13/+8 (dano: 1d4, dec. 18–20); ou à distância: *arco curto Pequeno +1* +13/+8 (dano: 1d4, dec. ×3); AE ataque furtivo +5d6; QE evasão, evasão aprimorada, esquiva sobrenatural aprimorada, encontrar armadilhas, sentir armadilhas +3, esquiva sobrenatural; Tend. N; TR Fort +4, Ref +11, Von +3; For 10, Des 19, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 6.

Perícias e Talentos: Avaliação +10, Equilíbrio +12, Operar Mecanismo +10, Esconder-se +20, Saltar +2, Ouvir +8, Furtividade +14, Abrir Fechaduras +12, Cavalgar (worg) +10, Procurar +8, Observar +6, Acrobacia +12, Usar Instrumento Mágico +4; Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro, Acuidade com Arma.

Evasão (Ext): Se este ladino obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra um efeito que normalmente seria reduzido à metade, ele não sofre qualquer dano.

Evasão Aprimorada (Ext): Esta habilidade funciona como a evasão, mas embora este ladino ainda não sofra dano caso obtenha sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra magias como *bola de fogo* ou o sopro de um dragão, ele também sofre apenas metade do dano caso fracasse.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada: Este ladino não pode ser flanqueado exceto por outro ladino de pelo menos 14º nível.

Sentir Armadilhas (Ext): Este ladino possui um sentido intuitivo que o alerta do perigo de armadilhas, concedendo-lhe +3 de bônus em testes de resistência de Reflexos e +3 de bônus de esquiva na CA contra ataques de armadilhas.

Encontrar Armadilhas (Ext): Este ladino pode utilizar a perícia Procurar para localizar armadilhas quando a CD desta tarefa for maior que 20. Encontrar uma armadilha não-mágica tem pelo menos CD 20, e mais se estiver bem escondida. Encontrar uma armadilha mágica tem CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la. Ladinos podem utilizar a habilidade Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas. Esta

TABELA 4–20: LADINO PdM

Nível	PV	CA	Corpo a Corpo	À Distância	F/R/V	Pts. de Perícia/ Talentos	Equipamento
1º	7	15	+2	+3	+1/+4/+0	40/1	Corselete de couro op, corpo a corpo op, distância op, 100 PO
2º	11	15	+3	+4	+1/+5/+0	50/1	Idêntico ao 1º nível, mas 1.200 PO
3º	16	16	+4	+5	+2/+5/+1	60/2	Corselete de couro op, broquel op, corpo a corpo op, distância op, 1.500 PO
4º	20	17	+5	+7	+2/+7/+1	70/2	Idêntico ao 3º nível, mas 2.300 PO
5º	25	17	+5	+7	+2/+7/+1	80/2	Idêntico ao 3º nível, mas 3.000 PO
6º	29	17	+6	+8	+3/+8/+2	90/3	Idêntico ao 3º nível, mas 4.600 PO
7º	34	19	+7	+9	+3/+8/+2	100/3	*Corselete de couro +1*, *broquel +1*, corpo a corpo op, distância op, 4.200 PO
8º	38	19	+8/3	+10/5	+3/+9/+2	110/3	Idêntico ao 7º nível, mas 6.400 PO
9º	43	19	+8/3	+10/5	+4/+9/+3	120/4	*Corselete de couro +1*, *broquel +1*, *corpo a corpo +1*, *à distância +1*, 5.000 PO
10º	47	19	+9/4	+11/6	+4/+10/+3	130/4	*Broquel +2*, *braçadeiras da armadura +2*, *anel de proteção +1*, *corpo a corpo +1*, *distância +1*, 1.000 PO
11º	52	19	+10/5	+12/7	+4/+10/+3	140/4	Idêntico ao 10º nível, mas 6.000 PO
12º	56	22	+11/6	+15/10	+5/+13/+4	150/5	*Broquel +2*, *amuleto da armadura natural +1*, *braçadeiras +2*, *anel +1*, *corpo a corpo +1*, *distância +1*, *luvas da Destreza +2*, 6.000 PO
13º	61	22	+12/7	+15/10	+5/+13/+4	160/5	Idêntico ao 12º nível, mas *corpo a corpo +2* e 8.000 PO
14º	65	22	+13/8	+16/11	+5/+14/+4	170/5	Idêntico ao 12º nível, mas *corpo a corpo +2* e 18.000 PO
15º	70	22	+14/9/4	+17/12/7	+6/+14/+5	180/6	*Amuleto +1*, *braçadeiras +4*, *anel +2*, *corpo a corpo +2*, *distância +1*, *luvas +2*, 18.000 PO
16º	74	22	+15/10/5	+18/13/8	+6/+15/+5	190/6	Idêntico ao 15º nível, mas 36.000 PO
17º	79	24	+15/10/5	+20/15/10	+6/+16/+5	200/6	*Amuleto +1*, *braçadeiras +5*, *anel +2*, *corpo a corpo +2*, *distância +2*, *luvas +4*, 32.000 PO
18º	83	24	+16/11/6	+21/16/11	+7/+17/+6	210/7	Idêntico ao 17º nível, mas 62.000 PO
19º	88	25	+18/13/8	+23/18/13	+7/+18/+6	220/7	*Amuleto +1*, *braçadeiras +5*, *anel +2*, *corpo a corpo +3*, *distância +2*, *luvas +6*, 72.000 PO
20º	92	26	+19/14/9	+26/21/16	+7/+20/+6	230/7	Idêntico ao 19º nível, mas *distância +3* e 112.000 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

ação geralmente tem CD 25 + nível da magia utilizada para criar a armadilha. Um ladino que supera a CD da armadilha por 10 ou mais no teste de Operar Mecanismo geralmente poderá estudá-la, descobrir como funciona e desviar-se dela (juntamente com seu grupo) sem desarmá-la.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Este ladino pode reagir ao perigo antes que o normal permitido por seus sentidos. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo quando surpreso.

Equipamento: Broquel +2, braçadeiras da armadura +2, anel de proteção +1, sabre Pequeno +1, arco curto Pequeno +1, 20 flechas, 5 flechas de ferro frio, 5 flechas de prata, *poção de curar ferimentos graves*, ferramentas de ladrão (obra-prima).

FEITICEIRO PdM

Valores Iniciais de Habilidade: For 8, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 15.

Valores de Habilidade Aprimorados: 4º nível, Car 16; 8º, Car 17; 12º, Car 18 (20); 14º, Des 14 (16); 15º, Car 18 (22); 16º, Car 19 (23); 18º, Car 19 (25); 20º, Car 20 (26).

Exemplo — Feiticeiro PdM de 5º nível: Kobold Fet 5; ND 5; Humanóide (Pequeno — réptil); DV 5d4+3; 17 PV; Inic. +6; Desl. 9 m; CA 15, toque 13, surpresa 13; Atq Base +2; Agr –2; corpo a corpo: meia-lança +3 (dano: 1d4, dec. ×3); ou à distância: besta leve (obra-prima) +6 (dano: 1d6, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: meia-lança +3 (dano: 1d4, dec. ×3); ou à distância: besta leve (obra-prima) +6 (dano: 1d6, dec. 19–20); AE –; QE vínculo empático, sensibilidade à luz, partilhar magias, familiar víbora Miúda; Tend. CM; TR Fort +1, Ref +3, Von +5; For 10, Des 14, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +6, Concentração +4, Ofícios (armadilheiro) +1, Esconder-se +6, Ouvir +3, Profissão (mineiro) +3, Procurar +1, Identificar Magias +3, Observar +3; Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Vitalidade.

Vínculo Empático (Sob): Este feiticeiro pode se comunicar telepaticamente com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com itens ou locais que o familiar tenha.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os kobolds são sensíveis à luz e sofrem –1 de penalidade de circunstância em jogadas de ataque à luz do sol ou no raio de efeito de uma magia *luz do dia*.

Partilhar Magias (Ext): Este feiticeiro pode fazer com que todas as magias que ele conjura sobre si mesmo também afetem seu familiar se ele estiver a até 1,5 m. O mestre também pode conjurar qualquer magia com o alvo "Conjurador" sobre o familiar.

Familiar Víbora Miúda: Esta criatura concede a seu mestre +3 de bônus em testes de Blefar. Também concede Prontidão desde que esteja a menos de 1,5 m. O familiar utiliza o valor mais alto de bônus base de resistência entre o seu e o de seu mestre.

Familiar Víbora Miúda: ND –; Besta Mágica (Miúda); DV 1; 8 PV; Inic. +3, Desl. 4,5 m, escalando 4,5 m, nadando 4,5 m; CA 20, toque 15, surpresa 17; Atq Base +0; Àgr –11; corpo a corpo: mordida +5 (veneno); Atq Ttl mordida +5 (veneno); Espaço/Alcance 2–1/0,6 m/0 m; AE veneno; QE transmitir magias de toque, evasão aprimorada, faro, falar com o mestre; Tend. CM; TR Fort +2, Ref +5, Von +1; For 4, Des 17, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +15, Ouvir +6, Observar +6, Natação +5; Acuidade com Arma.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Evasão Aprimorada (Ext): Se esta criatura obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra um ataque que normalmente seria reduzido à metade, ele não sofre qualquer dano. Caso fracasse, sofre apenas metade do dano.

Faro (Ext): Pode detectar inimigos se aproximando, oponentes ocultos e rastrear pelo sentido do olfato.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *pasmar, som fantasma, mãos mágicas, raio de gelo, ler magias, toque da fadiga*; 1º — *causar medo, armadura arcana, mísseis mágicos, sono*; 2º — *nublar, esfera flamejante*.

Equipamento: Braçadeiras da armadura +1, meia-lança (obra-prima), besta leve (obra-prima), 10 virotes, *poção de nublar, poção de curar ferimentos moderados, poção de velocidade*, 2 pergaminhos de *invisibilidade*, 2 pergaminhos de *flecha ácida de Melf*, 2 pergaminhos de *teia*, adaga.

Exemplo — Feiticeiro PdM de 15º nível: Kobold Fet 15; ND 15; Humanóide (Pequeno — réptil); DV 15d4+3; 42 PV; Inic. +6; Desl. 9 m; CA 19, toque 15, surpresa 17; Atq Base +7; Agr +3; corpo a corpo: *meia-lança +1* +9 (dano: 1d4+1, dec. ×3); ou à distância: besta leve (obra-prima) +11 (dano: 1d6, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: *meia-lança +1* +9/+4 (dano: 1d4+1, dec. ×3); ou à distância: besta leve (obra-prima) +11 (dano: 1d6, dec. 19–20); AE –; QE vínculo empático, sensibilidade à luz, vidência no familiar, partilhar magias, familiar víbora Miúda; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +7, Von +10; For 10, Des 14, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 22.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Concentração +9, Ofícios (armadilheiro) +1, Esconder-se +6, Ouvir +3, Profissão (mineiro) +3, Procurar +1, Identificar Magias +8, Observar +3; Prontidão, Magias em Combate, Criar Varinha, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Vitalidade.

Vínculo Empático (Sob): Este feiticeiro pode se comunicar por telepatia com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com itens ou locais que o familiar tenha.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os kobold são sensíveis à luz e sofrem –1 de penalidade de circusntância em jogadas de ataque à luz do sol ou no raio de efeito de uma magia *luz do dia*.

Vidência no Familiar (SM): Uma vez por dia, este feiticeiro pode observar seu familiar como se estivesse conjurando a magia *vidência*.

Partilhar Magias (Ext): Este feiticeiro pode fazer com que todas as magias que ele conjura sobre si mesmo também afetem seu familiar se ele estiver a até 1,5 m. O mestre também pode conjurar qualquer magia com o alvo "Conjurador" sobre o familiar.

Familiar Víbora Miúda: Esta criatura concede a seu mestre +3 de bônus em testes de Blefar. Também concede Prontidão desde que esteja a menos de 1,5 m. O familiar utiliza o valor mais alto de bônus base de resistência entre o seu e o de seu mestre.

Familiar Víbora Miúda: ND –; Besta Mágica (Miúda); DV 15; 21 PV; Inic. +3, Desl. 4,5 m, escalando 4,5 m, nadando 4,5 m; CA 25, toque 15, surpresa 22; Atq Base +0; Agr –11; corpo a corpo: mordida +5 (veneno); Atq Ttl mordida +5 (veneno); Espaço/Alcance 2–1/0,6 m/0 m; AE veneno; QE magias de toque, evasão aprimorada, faro, falar com o mestre; falar com outros répteis, resistência a magia 20; Tend. CM; TR Fort +2, Ref +5, Von +1; For 4, Des 17, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +15, Ouvir +6, Observar +6, Natação +5; Acuidade com Arma.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Evasão Aprimorada (Ext): Se esta criatura obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra um ataque que normalmente seria reduzido à metade, ele não sofre qualquer dano. Caso fracasse, sofre apenas metade do dano.

Faro (Ext): Pode detectar inimigos se aproximando, oponentes ocultos e rastrear pelo sentido do olfato.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/7/7/7/4; CD do teste de resistência 16 + nível da magia): 0 — *globos de luz, pasmar, detectar magia, som fantasma, mãos mágicas, raio de gelo, ler magias, resistência, toque da fadiga*; 1º — *causar medo, armadura arcana, mísseis mágicos, névoa obscurescente, sono*; 2º — *nublar, esfera flamejante*, invisibilidade, *flecha ácida de Melf, mão espectral*; 3º — *dissipar magia, imobilizar pessoa, relâmpago, toque vampírico*; 4º — *tempestade glacial, globo de invulnerabilidade menor, grito, pele rochosa*; 5º — *névoa mortal, cone glacial, imobilizar monstros, teletransporte*; 6º — *névoa ácida, desintegrar, dissipar magia maior*; 7º — *passeio etéreo, rajada prismática*.

Equipamento: Amuleto da armadura natural +1, braçadeiras da armadura +3, anel de proteção +2, meia-lança +1, besta leve (obra-prima), 10 virotes, *manto do Carisma +4, poção de nublar, poção de velocidade*, 2 pergaminhos de *dominar pessoas, varinha de mísseis mágicos* (9º nível de conjurador, maximizado), adaga.

MAGO PdM

Valores Iniciais de Habilidade: For 10, Des 14, Con 13, Int 15, Sab 12, Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 4º nível, Int 16; 8º, Int 17; 12º, Int 18 (20); 14º, Des 14 (16); 15º, Int 18 (22); 16º, Int 19 (23); 18º, Int 19 (25); 20º, Int 20 (26).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 4–21: Feiticeiro PdM

Nível	PV	CA	Corpo a Corpo	À Distância	F/R/V	Pts. de Perícia/ Talentos	Magias Por Dia	Equipamento
1º	5	12	–1	+3	+1/+2/+3	8/1	5/4	Corpo a corpo mundano, distância op, 550 PO
2º	8	12	+0	+4	+1/+2/+4	10/1	6/5	Idêntico ao 1º nível, mas 1.650 PO
3º	12	12	+0	+4	+2/+3/+4	12/2	6/6	Idêntico ao 1º nível, mas 2.150 PO
4º	15	13	+1	+5	+2/+3/+5	14/2	6/7/4	*Braçadeiras da armadura* +1, corpo a corpo mundano, distância op, 950 PO
5º	19	13	+1	+5	+2/+3/+5	16/2	6/7/5	Idêntico ao 4º nível, mas 2.000 PO
6º	23	13	+2	+6	+3/+4/+6	18/3	6/7/6/4	Idêntico ao 4º nível, mas 4.300 PO
7º	26	14	+2	+6	+3/+4/+6	20/3	6/7/7/5	*Braçadeiras* +1, *anel de proteção* +1, corpo a corpo mundano, distância op, 3.900 PO
8º	30	14	+2	+7	+3/+4/+7	22/3	6/7/7/6/3	Idêntico ao 7º nível, mas 6.100 PO
9º	33	15	+3	+7	+4/+5/+7	24/4	6/7/7/7/4	*Braçadeiras* +2, *anel de proteção* +1, corpo a corpo mundano, distância op, 5.700 PO
10º	37	15	+3	+8	+4/+5/+8	26/4	6/7/7/7/5/3	Idêntico ao 9º nível, mas 9.700 PO
11º	40	16	+4	+8	+4/+5/+8	28/4	6/7/7/7/6/4	*Amuleto da armadura natural* +1, *braçadeiras* +2, *anel* +1, corpo a corpo mundano, distância op, 12.700 PO
12º	44	17	+4	+9/4	+5/+6/+9	30/5	6/8/7/7/7/6/3	*Amuleto* +1, *braçadeiras* +2, *anel* +2, corpo a corpo mundano, distância op, *manto do Carisma* +2, 9.700 PO
13º	47	18	+5/0	+9/4	+5/+6/+9	32/5	6/8/7/7/7/7/4	*Amuleto* +1, *braçadeiras* +3, *anel* +2, *corpo a corpo* +1, distância op, *manto* +2, 9.300 PO
14º	51	19	+6/1	+11/6	+5/+7/+10	34/5	6/8/7/7/7/7/5/3	Idêntico ao 13º nível, mas 19.000 PO
15º	54	19	+7/2	+11/6	+6/+8/+10	36/6	6/8/8/7/7/7/6/4	Idêntico ao 13º nível, mas *manto* +4 e 21.000 PO
16º	58	19	+8/3	+12/7	+6/+8/+11	38/6	6/8/8/7/7/7/7/5/3	Idêntico ao 13º nível, mas *manto* +4 e 39.000 PO
17º	61	21	+8/3	+12/7	+6/+8/+11	40/6	6/8/8/8/7/7/7/6/4	*Amuleto* +2, *braçadeiras* +4, *anel* +2, *corpo a corpo* +1, distância op, *manto* +4, 49.000 PO
18º	65	22	+9/4	+13/8	+7/+9/+12	42/7	6/8/8/8/7/7/7/7/5/3	*Amuleto* +2, *braçadeiras* +5, *anel* +2, *corpo a corpo* +1, distância op, *manto* +6, 50.000 PO
19º	68	22	+9/4	+13/8	+7/+9/+12	44/7	6/8/8/8/7/7/7/7/6/4	Idêntico ao 18º nível, mas 90.000 PO
20º	72	22	+10/5	+14/9	+7/+9/+13	46/7	6/8/8/8/8/7/7/7/7/6	Idêntico ao 18º nível, mas 140.000 PO

Magias Conhecidas por Nível

Nível	Magias
1º	4/2
2º	5/2
3º	5/3
4º	6/3/1
5º	6/4/2
6º	7/4/2/1
7º	7/5/3/2
8º	8/5/3/2/1
9º	8/5/4/3/2
10º	9/5/4/3/2/1
11º	9/5/5/4/3/2
12º	9/5/5/4/3/2/1
13º	9/5/5/4/4/3/2
14º	9/5/5/4/4/3/2/1
15º	9/5/5/4/4/4/3/2
16º	9/5/5/4/4/4/3/2/1
17º	9/5/5/4/4/4/3/3/2
18º	9/5/5/4/4/4/3/3/2/1
19º	9/5/5/4/4/4/3/3/3/2
20º	6/5/5/4/4/4/3/3/3/3

Exemplo — Mago PdM de 5º nível: Drow Mag 5; ND 6; Humanóide (Médio — elfo); DV 5d4+3; 17 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 14, toque 13, surpresa 11; Atq Base +2; Agr +2; corpo a corpo: sabre +2 (dano: 1d6, dec. 18–20); ou à distância: besta de mão (obra-prima) +6 (dano: 1d4, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: sabre +2 (dano: 1d6, dec. 18–20); ou à distância: besta de mão (obra-prima) +6 (dano: 1d4, dec. 19–20); AE –; QE características de drow; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +5, Von +6; For 10, Des 16, Con 11, Int 18, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +8, Ofícios (alquimia) +9, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (masmorras) +12, Conhecimento (história) +9, Ouvir +3, Procurar +6, Identificar Magias +14, Observar +3; Preparar Poção, Magias em Combate, Escrever Pergaminho, Vitalidade.

Características de Drow: Imune a magias e efeitos mágicos de *sono*; bônus racial de +2 em testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento; visão no escuro 36 m; pode fazer um teste de Procurar quando estiver a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida como se estivesse efetivamente procurando por ela; resistência à magia 16; bônus racial de +2 em testes de resistência de Vontade contra magias ou habilidades similares a magia; habilidades similares a magia (1/dia — *globos de luz*, *escuridão* e *fogo das fadas* como se lançadas por um conjurador de 5º nível); cegueira à luz (cego por 1 rodada se exposto abruptamente à luz forte, penalidade de circunstância de –1 em todas as jogadas de ataque e testes de perícia e de resistência realizados sob iluminação intensa); bônus racial de +2 em testes de Ouvir, Observar e Procurar (já incluídos nas estatísticas acima).

Magias de Mago Preparadas (4/4/3/2; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *pasmar, detectar magia, som fantasma, raio de gelo;* 1º — *leque cromático, identificação, armadura arcana, mísseis mágicos, arma mágica;* 2º — *nublar, vigor do urso, poeira ofuscante, arrombar, flecha ácida de Melf, resistência a elementos;* 3º — *dissipar magia, bola de fogo, velocidade, círculo mágico contra o bem.*

Grimório: 0 — *pasmar, detectar magia, detectar venenos, brilho, som fantasma, raio de gelo, ler magias;* 1º — *leque cromático, identificação, armadura arcana, mísseis mágicos, arma mágica;* 2º — *nublar, vigor do urso, poeira ofuscante, arrombar, flecha ácida de Melf, resistência a elementos;* 3º — *dissipar magia, bola de fogo, velocidade, círculo mágico contra o bem.*

Equipamento: *Braçadeiras da armadura* +1, sabre, besta de mão (obra-prima), 10 virotes, *manto da resistência* +1, *poção de nublar, poção de curar ferimentos moderados, poção de curar ferimentos graves, poção de velocidade,* pergaminho de *confusão*, 2 pergaminhos de *bola de fogo*, pergaminho de *teia*, adaga.

Exemplo — Mago PdM de 10º nível: Drow Mag 10; ND 11; Humanóide (Médio — elfo); DV 10d4+3; 29 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 17, toque 14, surpresa 14; Atq Base +5; Agr +5; corpo a corpo: sabre (obra-prima) +6 (dano: 1d6+1, dec. 18–20); ou à distância: besta de mão (obra-prima) +9 (dano: 1d4, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: sabre (obra-prima) +6 (dano: 1d6+1, dec. 18–20); ou à distância: besta de mão (obra-prima) +9 (dano: 1d4, dec. 19–20); AE –; QE características de drow; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +7, Von +9; For 10, Des 16, Con 11, Int 19, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +13, Ofícios (alquimia) +14, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (masmorras) +17, Conhecimento (história) +14, Ouvir +3, Procurar +6, Identificar Magias +19, Observar +3; Preparar Poção, Magias em Combate, Criar Item Maravilhoso, Grande Fortitude, Escrever Pergaminho, Magia Penetrante, Vitalidade.

Características de Drow: Imune a magias e efeitos mágicos de *sono*; bônus racial de +2 em testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento; visão no escuro 36 m; pode fazer um teste de Procurar

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

quando estiver a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida como se estivesse efetivamente procurando por ela; resistência à magia 16; bônus racial de +2 em testes de resistência de Vontade contra magias ou habilidades similares a magia; habilidades similares a magia (1/dia — *globos de luz*, *escuridão* e *fogo das fadas* como se lançadas por um conjurador de 5º nível); cegueira à luz (cego por 1 rodada se exposto abruptamente à luz forte, penalidade de circunstância de –1 em todas as jogadas de ataque e testes de perícia e de resistência realizados sob iluminação intensa); bônus racial de +2 em testes de Ouvir, Observar e Procurar (já incluídos nas estatísticas acima).

Magias de Mago Preparadas (4/5/5/4/4/2; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *pasmar, detectar magia, som fantasma, raio de gelo*; 1º — *mísseis mágicos* (3), *escudo arcano, ataque certeiro*; 2º — *nublar, poeira ofuscante, flecha ácida de Melf, teia*; 3º — *dissipar magia, bola de fogo, velocidade, relâmpago*; 4º — *drenar temporário, tempestade glacial* (2), *grito*; 5º — *cone glacial, teletransporte*.

Grimório: 0 — *pasmar, detectar magia, detectar venenos, brilho, som fantasma, raio de gelo, ler magias*; 1º — *enfeitiçar pessoa, identificação, armadura arcana, mísseis mágicos, arma mágica, proteção contra o bem, escudo arcano, ataque certeiro*; 2º — *vigor do urso, nublar, força do touro, agilidade do gato, poeira ofuscante, invisibilidade, flecha ácida de Melf, resistência a elementos, raio ardente, teia*; 3º — *dissipar magia, bola de fogo, vôo, velocidade, imobilizar pessoa, esfera de invisibilidade, relâmpago, sugestão*; 4º — *enfeitiçar monstro, confusão, porta dimensional, drenar temporário, tempestade glacial, esfera resiliente de Otiluke, vidência, grito, pele rochosa*; 5º — *cone glacial, dominar pessoas, telecinésia, teletransporte, muralha de energia*.

Equipamento: Braçadeiras da armadura +2, anel de proteção +1, amuleto da armadura natural +1, manto da resistência +1, sabre (obra-prima), besta de mão (obra-prima), 10 virotes, 3 doses de veneno nocauteante drow, grimório.

AJUSTES POR RAÇA OU TIPO

Acrescente os seguintes ajustes às estatísticas de classe. Aplique todos os ajustes, como os de valores de habilidade. Por exemplo, um halfling ganha um modificador racial de +2 em Destreza (e conseqüentemente +1 de bônus de Des) e +1 de bônus em todos os testes de resistência, o que significa que o personagem final terá +2 de bônus em testes de resistências de Reflexos. Se um talento estiver duplicado, escolha outro.

Consulte o *Livro do Jogador* ou o *Livro do Mestre* para outras características de raça ou tipo (aspectos raciais que sempre afetam um teste de perícia já estão incluídos nas estatísticas das perícias).

Explicações/Definições

As notas seguintes explicam ou definem certos termos utilizados na lista de ajustes.

–3 Graduações/Perícia: Subtraia 3 graduações de cada modificador de perícia que aparece no PdM de 1º nível (o PdM possui Dados de Vida iguais aos de um monstro, e portanto seus pontos iniciais de perícias não são multiplicados por 4 no 1º nível).

Grande: Os ataques e bônus de CA do PdM são menores em 1, e ele sofre –1 de penalidade em testes de Esconder-se. As armas do PdM são maiores, aumentando o dano (consulte a página 28). A criatura possui alcance de 3 m.

Lento: O deslocamento básico por terra do PdM é de 6 m, ao invés de 9 m.

Pequeno: Os ataques e bônus de CA do PdM são maiores em 1, e ele recebe +4 de bônus em testes de Esconder-se. As armas do PdM são menores, diminuindo o dano (consulte a página 28).

Usar Armas: Apesar da classe, o PdM sabe usar pelo menos as armas simples e as armas listadas para o seu tipo no *Livro dos Monstros*.

Ajustes dos PdMs

As estatísticas fornecidas adiante representam os ajustes às habilidades e perícias de uma criatura. Se ela possuir Dados de Vida raciais, o material inclui os ajustes relativos ao bônus base de ataque e aos modificadores de habilidades. Além dos ajustes abaixo, acrescente os talentos com base no total de Dados de Vida e os ataques e qualidades especiais da criatura.

Aasimar (Tocado Pelos Planos): +2 Sab, +2 Car, +2 Ouvir, +2 Observar.

Alto Elfo [Comum]: +2 Des, –2 Con. +2 Ouvir, +2 Procurar, +2 Observar.

Anão das Colinas [Comum]: +2 Con, –2 Car. Lento.

Anão das Montanhas: +2 Con, –2 Car. Lento.

Anão das Profundezas: +2 Con, –2 Car. Lento.

Anão Duergar: +1 ND. +2 Con, –4 Car. +1 Ouvir, +4 Furtividade, +1 Observar. Lento.

Bugbear: ND +2. +4 For, +2 Des, +2 Con, –2 Car. +3d8 DV. +2 no bônus base de ataque. +1 Fort, +3 Ref, +1 Von. Armadura natural +3. –3 graduações/perícia, +2 Escalar, +4 Esconder-se, +2 Ouvir, +6 Furtividade, +2 Observar.

Derro: ND +3. +4 Des, +2 Con, –6 Sab, +6 Car. +3d8 DV. +3 no bônus base de ataque. +1 Fort, +3 Ref, +3 Von. Armadura natural +2. –3 graduações/perícia, +2 Blefar, +7 Esconder-se, +4 Ouvir, +7 Furtividade. Pequeno. Lento.

Devorador de Mentes: ND +8. +2 For, +4 Des, +2 Com, +8 Int, +6 Sab, +6 Car. +8d8 DV. +6 no bônus base de ataque. +2 Fort, +2 Ref, +6 Von. Armadura natural +3. –3 graduações/perícia, +8 Blefar, +6 Concentração, +8 Esconder-se, +4 Intimidar, +8 Conhecimento (qualquer um), +8 Ouvir, +8 Furtividade, +4 Sentir Motivação, +4 Observar.

Doppelganger: ND +3. +2 For, +2 Des, +2 Con, +2 Int, +4 Sab, +2 Car. +4d8 DV. +4 no bônus base de ataque. +1 Fort, +4 Ref, +4 Von. Armadura natural +4. –3 graduações/perícia, +9 Blefar, +8 Disfarces, +4 Ouvir, +4 Sentir Motivação, +4 Observar.

Drow (elfo): ND +1. +2 Des, –2 Con, +2 Int, +2 Car, +2 Ouvir, +2 Procurar, +2 Observar.

Elfo Cinzento: –2 For, +2 Des, –2 Con, +2 Int. +2 Ouvir, +2 Procurar, +2 Observar.

Elfo da Floresta: +2 For, +2 Des, –2 Con, –2 Int. +2 Ouvir, +2 Procurar, +2 Observar.

Elfo Selvagem: +2 Des, –2 Int. +2 Ouvir, +2 Procurar, +2 Observar.

Gnoll: +1 ND. +4 For, +2 Con, –2 Int, –2 Car. +2d8 DV. +1 no bônus base de ataque. +3 Fort. Armadura natural +1. –3 graduações/perícia, +2 Ouvir, +3 Observar.

Gnomo da Floresta: –2 For, +2 Con, +2 Car. +2 Ofícios (alquimia), +4 Esconder-se, +2 Ouvir. Pequeno. Lento.

Gnomo das Rochas [Comum]: –2 For, +2 Con. +2 Ofícios (alquimia), +2 Ouvir. Pequeno. Lento.

Gnomo Svirfneblin: ND +1. –2 For, +2 Des, +2 Sab, –4 Car. +2 Fort, +2 Ref, +2 Von. Bônus de esquiva de +4 na CA. Pequeno. Lento.

Goblin: –2 For, +2 Des, –2 Car, +4 Furtividade, +4 Cavalgar. Pequeno.

Halfling Alto-Pequenino: –2 For, +2 Des. +1 Fort, +1 Ref, +1 Von. +1 em ataques com armas de arremesso. +2 Ouvir, +2 Procurar, +2 Observar. Pequeno. Lento.

Halfling das Profundezas: –2 For, +2 Des. +1 Fort, +1 Ref, +1 Von. +1 em ataques com armas de arremesso. +2 Ouvir. Pequeno. Lento.

Halfling Pés-Leves [Comum]: — For, +2 Des. +1 Fort, +1 Ref, +1 Von. +1 em ataques com armas de arremesso. +2 Escalar, +2 Saltar, +2 Ouvir, +2 Furtividade. Pequeno. Lento.

Homem-Javali (Licantropo): ND +1. +2 For, +2 Con, –2 Car. Armadura natural +2. +2 no bônus base de ataque. +3 Fort, +3 Ref, +1 Von. +3 Ouvir, +3 Observar, +4 Natação. Consulte o *Livro dos Monstros* para informações sobre as formas híbrida e de javali. Os PdMs perdem seu equipamento na forma animal.

Homem-Rato (Licantropo): ND +1. +2 For, +2 Con, –2 Car. Armadura natural +2. +2 Fort, +2 Ref, +2 Von. +1 Esconder-se, +1 Furtividade. Prontidão, Vontade de Ferro. Consulte o *Livro dos Monstros* para informações sobre as formas híbrida e de rato. Os PdMs perdem seu equipamento na forma animal.

Homem-Tigre (Licantropo): ND +1. +2 For, +2 Con, –2 Car. Armadura natural +2. +4 no bônus base de ataque. +5 Fort, +5 Ref, +2 Von. +3 Ouvir, +3 Observar. Prontidão, Vontade de Ferro. Consulte o *Livro dos Monstros* para informações sobre as formas híbrida e de tigre. Os PdMs perdem seu equipamento na forma animal.

Homem-Urso (Licantropo): ND +5. +2 For, +2 Con, –2 Car. Armadura natural +2. +4 no bônus base de ataque. +5 Fort, +5 Ref, +2 Von. +2 Ouvir, +2 Observar, +4 Natação. Vontade de Ferro, Rastrear. Consulte o *Livro dos Monstros* para informações sobre as formas híbrida e de urso. Os PdMs perdem seu equipamento na forma animal.

Humano: 1 talento extra. +1 perícia (graduações = nível +3)

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 4–22: Mago PdM

Nível	PV	CA	Corpo a Corpo	À Distância	F/R/V	Pts. de Perícia/ Talentos	Magias Por Dia	Equipamento
1º	5	12	+0	+2	+1/+2/+3	16/1 + Escrever Pergaminho	3/2	Corpo a corpo mundano, distância mundano, 800 PO
2º	8	12	+1	+4	+1/+2/+4	20/1	4/3	Corpo a corpo mundano, distância op, 1.650 PO
3º	12	12	+1	+4	+2/+3/+4	24/2	4/3/2	Idêntico ao 2º nível, mas 2.150 PO
4º	16	13	+2	+5	+2/+3/+5	35/2	4/4/3	*Braçadeiras da armadura +1*, corpo a corpo mundano, distância op, 950 PO
5º	19	13	+2	+5	+2/+3/+5	40/3	4/4/3/2	Idêntico ao 4º nível, mas 2.000 PO
6º	23	13	+3	+6	+3/+4/+6	45/4	4/4/4/3	Idêntico ao 4º nível, mas 4.300 PO
7º	26	14	+3	+6	+3/+4/+6	50/4	4/5/4/3/1	*Braçadeiras +1*, *anel de proteção +1*, corpo a corpo mundano, distância op, 3.900 PO
8º	30	14	+4	+7	+3/+4/+7	55/4	4/5/4/4/2	Idêntico ao 7º nível, mas 6.100 PO
9º	33	15	+4	+7	+4/+5/+7	60/5	4/5/5/4/2/1	*Braçadeiras +2*, *anel +1*, corpo a corpo mundano, distância op, 5.700 PO
10º	37	15	+5	+8	+4/+5/+8	65/6	4/5/5/4/3/2	Idêntico ao 9º nível, mas 9.700 PO
11º	40	16	+5	+8	+4/+5/+8	70/6	4/5/5/5/3/2/1	*Amuleto da armadura natural +1*, *braçadeiras +2*, *anel +1*, corpo a corpo mundano, distância op, 12.700 PO
12º	44	17	+6/1	+9/4	+5/+6/+9	105/7	4/6/5/5/4/4/2	*Amuleto +1*, *braçadeiras +3*, *anel +1*, corpo a corpo mundano, distância op, *tiara do intelecto +2*, 9.700 PO
13º	47	18	+7/2	+9/4	+5/+6/+9	112/7	4/6/5/5/5/4/2/1	*Amuleto +1*, *braçadeiras +3*, *anel +2*, *corpo a corpo +1*, distância op, *tiara +2*, 9.300 PO
14º	51	19	+8/3	+11/6	+5/+7/+10	119/7	4/6/5/5/5/4/3/2	*Amuleto +1*, *braçadeiras +3*, *anel +2*, *corpo a corpo +1*, distância op, *luvas da Destreza +2*, *tiara +2*, 15.000 PO
15º	54	20	+8/3	+11/6	+6/+8/+10	144/9	4/6/6/5/5/5/4/2/1	*Amuleto +2*, *braçadeiras +3*, *anel +2*, *corpo a corpo +1*, distância op, *luvas +2*, *tiara +4*, 11.000 PO
16º	58	20	+9/4	+12/7	+6/+8/+11	152/9	4/6/6/5/5/5/4/3/2	Idêntico ao 15º nível, mas 29.000 PO
17º	61	22	+9/4	+12/7	+6/+8/+11	160/9	4/6/6/5/5/5/5/3/2/1	*Amuleto +2*, *braçadeiras +5*, *anel +2*, *corpo a corpo +1*, distância op, *luvas +2*, *tiara +6*, 26.000 PO
18º	65	23	+10/5	+13/8	+7/+9/+12	189/10	4/6/6/5/5/5/5/4/3/2	Idêntico ao 17º nível, mas *braçadeiras +6* e 45.000 PO
19º	68	23	+10/5	+13/8	+7/+9/+12	198/10	4/6/6/6/5/5/5/5/3/3	Idêntico ao 17º nível, mas *braçadeiras +6* e 85.000 PO
20º	72	23	+11/6	+14/9	+7/+9/+13	230/11	4/6/6/6/6/5/5/5/5/4	Idêntico ao 17º nível, mas *braçadeiras +6* e 135.000 PO

Kobold: –4 For, +2 Des, –2 Con. Armadura natural +1. +2 Ofícios (armadilheiro), +2 Profissão (mineiro), +2 Procurar. Pequeno.

Lobisomem (Licantropo): ND +1. +2 For, –2 Int, +4 Sab, –2 Car. Armadura natural +2. +1 no bônus base de ataque. +3 Fort, +3 Ref, +0 Von. +1 Ouvir, +1 Observar. Vontade de Ferro, Rastrear. Consulte o *Livro dos Monstros* para informações sobre as formas híbrida e de lobo. Os PdMs perdem seu equipamento na forma animal.

Meio-Abissal: ND +1 (até 4 DV), +2 (5–10 DV), +3 (11 DV ou mais). +4 For, +4 Des, +2 Con, +4 Int, +2 Car. Armadura natural +1. Asas (vôo com o mesmo deslocamento em terra). Acrescente esses modificadores aos ajustes da criatura base.

Meio-Celestial: ND +1 (até 5 DV), +2 (6–10 DV), +3 (11 DV ou mais). +4 For, +2 Des, +4 Con, +2 Int, +4 Sab, +4 Car. Armadura natural +1. Asas (vôo com o dobro do deslocamento em terra). Acrescente esses modificadores aos ajustes da criatura base.

Meio-Dragão: ND +2. +8 For, +2 Con, +2 Int, +2 Car. Armadura natural +4. Os Dados de Vida da criatura base aumentam em uma categoria de tamanho até o máximo de d12 (sem efeitos sobre os Dados de Vida da classe). Se for Grande, possui asas (vôo com o dobro do deslocamento em terra). Acrescente esses modificadores aos ajustes da criatura base.

Meio-Elfo: +2 Diplomacia, +2 Obter Informação, +1 Ouvir, +1 Procurar, +1 Observar.

Meio-Orc: +2 For, –2 Int, –2 Car.

Minotauro: ND +4. +8 For, +4 Con, –4 Int, –2 Car. +6d8 DV. +6 no bônus base de ataque. +2 Fort, +5 Ref, +5 Von. Armadura natural +5. –3 graduações/perícia, +3 Intimidar, +7 Ouvir, +4 Procurar, +7 Observar. Grande.

Ogro Mago: ND +8 +10 For, +6 Con, +4 Int, +4 Sab, +6 Car. +5d8 DV. +3 no bônus base de ataque. +4 fort, +1 Ref, +1 Von. Armadura natural +5. –3 graduações/perícia, +8 Concentração, +8 Ouvir, +8 Identificar Magias, +8 Observar. Grande. Deslocamento 15 m.

Ogro: ND +2. +10 For, –2 Des, +4 Con, –4 Int, –4 Car. +4d8 DV. +3 no bônus base de ataque. +4 Fort, +1 Ref, +1 Von. Armadura natural +5. –3 graduações/perícia, +3 Escalar, +2 Ouvir, +2 Observar. Grande. Deslocamento 12 m.

Orc: +4 For, –2 Int, –2 Sab, –2 Car.

Povo Lagarto: ND +1. +2 For, +2 Con, –2 Int. +2d8 DV. +1 no bônus base de ataque. +3 Ref. Armadura natural +5. –3 graduações/perícia, +5 Equilíbrio, +6 Saltar, +6 Natação.

Robgoblin: +2 Des, +2 Con. +4 Furtividade.

Tiefling (Tocado Pelos Planos): +2 Des, +2 Int, –2 Car. +2 Blefar, +2 Esconder-se.

Troglodita: ND +1. –2 Des, +4 Con, –2 Int. +2d8 DV. +1 no bônus base de ataque. +3 Fort. Armadura natural +6. –3 graduações/perícia, +6 Esconder-se, +3 Ouvir. Ataques Múltiplos (consulte o *Livro dos Monstros*).

Tabela 4–23 Valor do Equipamento dos PdMs

Nível do PdM	Valor do Equipamento	Nível do PdM	Valor do Equipamento
1º	900 PO	11º	21.000 PO
2º	2.000 PO	12º	27.000 PO
3º	2.500 PO	13º	35.000 PO
4º	3.300 PO	14º	45.000 PO
5º	4.300 PO	15º	59.000 PO
6º	5.600 PO	16º	77.000 PO
7º	7.200 PO	17º	100.000 PO
8º	9.400 PO	18º	130.000 PO
9º	12.000 PO	19º	170.000 PO
10º	16.000 PO	20º	220.000 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

ATITUDES DOS PdMs

Em geral, o Mestre interpreta um PdM da mesma forma que um jogador interpreta um PJ: ele executa as ações que o personagem faria, desde que sejam plausíveis. Por isso é importante determinar as idéias e características do PdM antecipadamente sempre que possível, para que ele possa ser interpretado corretamente.

Quando um PdM está tratando com os PJs, o Mestre determina sua atitude, e um personagem pode utilizar Diplomacia para influenciá-lo, de acordo com a página 74 do *Livro do Jogador*. Um personagem sem graduações em Diplomacia pode, ao invés disso, fazer um teste de Diplomacia.

Escolha a atitude de um ou mais PdMs com base nas circunstâncias. A maioria das pessoas encontradas em uma cidade neutra é indiferente. Guardas costumam ser indiferentes mas desconfiados, porque isso é o que se espera deles.

Testes de Carisma de PdMs para Alterar a Atitude de Outro PdM: Caso surja a oportunidade, um PdM pode utilizar um teste de Carisma ou Diplomacia para influenciar outro PdM. Entretanto, os PdMs nunca influenciam as atitudes dos PJs. Os jogadores devem tomar suas próprias decisões.

DETALHANDO PdMs

Um PdM com uma tosse entrecortada e opiniões fortes sobre o rei sempre é mais interessante que alguém retratado apenas como Kiale, a plebéia de 2º nível. Lembre-se que os PdMs não são somente estatísticas de jogo, mas sim indivíduos com personalidades, trejeitos e opiniões. O Mestre deve se esforçar para transformar diversos dos PdMs de sua campanha em personagens memoráveis que os PJs irão amar ou odiar de acordo com sua interpretação. (Às vezes um PdM não é memorável ou simplesmente deixa os personagens indiferentes. Tudo bem, nem sempre as pessoas são memoráveis na vida real).

Isso não significa que o Mestre deva detalhar a história da vida de cada PdM. Como regra geral, dê a um PdM uma ou duas características particulares. Pense nelas como aquilo pelo qual os personagens irão se lembrar dele ("Vamos voltar e falar com aquele cara com mau hálito. Parece que ele sabia sobre o que estava falando, mesmo que conversar com ele seja desagradável").

A Tabela 4–24: Uma Centena de Características dá sugestões que o Mestre pode escolher ao criar o PdM (ou que podem ser determinadas aleatoriamente, se desejado). Esta tabela é só o começo. Muitas outras características podem ser adicionadas à lista. Nenhuma delas tem qualquer efeito sobre valores de habilidade, perícias ou mecanismos do jogo. Algumas podem parecer influir nas estatísticas do jogo (como forte odor de suor e Carisma). Nesses casos, não modifique o Carisma, mas interprete a característica da forma adequada. Por exemplo, um personagem com forte odor de suor, mas um Carisma médio ou alto, compensa isso com sua simpatia. Um personagem leal e bom com a característica cruel não tem paciência ou compaixão com o mal. Um personagem com Destreza alta e a característica manco tem reflexos rápidos, apesar de sua dificuldade.

O Mestre também pode utilizar as estatísticas de jogo para escolher as características. Se um personagem possui um valor baixo de Constituição, ele se cansa facilmente, portanto pode ser obeso. Se um personagem é extremamente inteligente, ele pode ser rápido em fazer piadas ou dar respostas engraçadas. Se um personagem possui muitas perícias e talentos físicos, provavelmente é atlético e musculoso. As tendências também se prestam a características particulares, como altruísmo, sadismo, ou amor pela liberdade.

Tabela 4–24: Uma Centena de Características

d%	Característica
01	Cicatriz evidente
02	Sem um dente
03	Sem um dedo
04	Mau hálito
05	Forte odor de suor
06	Aroma agradável (perfumado)
07	Transpira em abundância
08	As mãos tremem
09	Olhos de coloração incomum
10	Tosse seca e entrecortada
11	Espirra e funga
12	Voz particularmente grave
13	Voz particularmente aguda
14	Má dicção
15	Assovia o S
16	Gagueja
17	Enuncia com clareza
18	Fala em voz alta
19	Fala em sussurros
20	Má audição
21	Tatuagem
22	Marca de nascença
23	Cor da pele incomum
24	Calvo
25	Cabelos particularmente compridos
27	Cor dos cabelos incomum
28	Manco
29	Jóias características
30	Usa roubas extravagantes ou estrangeiras
31	Poucas roupas
32	Excesso de roupas
33	Tique nervoso no olho
34	Agita-se e treme nervosamente
35	Assovia com freqüência
36	Canta com freqüência
37	Atira uma moeda
38	Boa postura
39	Encurvado
40	Alto
41	Baixo
42	Magro
43	Gordo
44	Feridas ou pústulas visíveis
45	Aperta os olhos
46	Olhar fixo na distância
47	Sempre mastigando algo
48	Sujo e descuidado
49	Limpo
50	Nariz estranho
51	Egoísta
52	Obsequioso
53	Sonolento
54	Estudioso
55	Observador
56	Pouco observador
57	Demasiadamente crítico
58	Amante das artes ou artista apaixonado
59	Aficionado por lazer (caça, pesca, jogo, animais, etc.)
60	Colecionador (livros, troféus, moedas, armas, etc.)
61	Sovina
62	Perdulário
63	Pessimista
64	Otimista
65	Bêbado
66	Abstêmio
67	Bem educado
68	Rude
69	Apreensivo
70	Vaidoso
71	Autoritário
72	Altivo
73	Orgulhoso
74	Individualista
75	Conformista
76	Iracundo
77	Fleumático
78	Neurótico
79	Ciumento
80	Corajoso
81	Covarde
82	Despreocupado
83	Curioso
84	Honesto
85	Mentiroso
86	Preguiçoso
87	Enérgico
88	Respeitador ou religioso
89	Irreverente ou ateu
90	Opiniões fortes sobre política ou moral
91	Melancólico
92	Cruel
93	Fala com floreios ou usa palavras longas
94	Repete as mesmas frases
95	Sexista, racista ou com outro preconceito
96	Fascinado por magia
97	Desconfiado da magia
98	Prefere membros de uma classe a todas as demais
99	Brincalhão
100	Sem senso de humor (consulte o nº 26)

Ilustração de A. Swekel

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Ilustração de A. Swekel

Os encontros estão para as aventuras assim como essas estão para as campanhas: boas aventuras constroem boas campanhas. Criar uma campanha é uma das tarefas mais difíceis e mais gratificantes que o Mestre enfrenta.

É importante distinguir entre uma campanha e um mundo, já que muitas vezes esses termos são usados como sinônimos. Uma campanha é composta de uma série de aventuras, dos personagens do Mestre (PdMs) envolvidos nelas e os acontecimentos ao seu redor. Quando o Mestre conduz os jogadores pelas aventuras que preparou, e eles escolhem o caminho para seus personagens, ele está criando uma campanha.

Um mundo é um lugar fictício onde a campanha se desenrola. Também é freqüentemente chamado de cenário de campanha. Uma campanha requer um mundo onde a ação acontece, mas quer o Mestre crie o seu próprio ou utilize um cenário já definido, a campanha que ele organiza é sempre única e específica.

Uma campanha geralmente tem o mesmo elenco de personagens (veja O Grupo de Aventureiros, adiante) durante todo o seu desenrolar. Eles são a ligação entre as aventuras. Pode-se pensar nesse tipo de campanha como uma série de romances ou novelas, com os mesmos personagens enfrentando novos desafios que não são necessariamente relacionados com os que já enfrentaram antes.

MONTANDO UMA CAMPANHA

Antes de qualquer coisa, uma campanha precisa de um mundo, ou seja, um ambiente coerente. A geografia e a população devem ser consistentes: Ravensburg fica sempre na mesma margem do rio, e os PdMs recordam-se dos PJs após o primeiro encontro. Existem duas opções para construir um mundo:

- Utilizar um cenário de campanha publicado: A vantagem de usar um cenário publicado é que requer menos trabalho. Grande parte da criação já estará à sua disposição, em gral desde os conceitos básicos até os detalhes mais minuciosos. Naturalmente, o Mestre sempre tem a liberdade de escolher e usar apenas o que lhe agradar no cenário. Uma desvantagem dos cenários publicados é que os jogadores também podem ler os mesmos livros e portanto podem saber tanto (ou mais) sobre o mundo que o Mestre. Se isso acontecer, não permita que os jogadores ditem o cenário ("não, eu acho que Ravensburg é governada por uma rainha..."). Acima de tudo, mesmo se tratando de um livro já publicado, é o seu mundo.
- Criar o Próprio Mundo: Para mais informações a esse respeito, consulte Criação de Mundos na página 135.

Depois de selecionar o mundo fictício e uma aventura como ponto de partida para os personagens, a campanha pode começar. O propósito principal de uma campanha é fazer com que os jogadores sintam que seus personagens vivem em um mundo real. Essa aparência de realidade, também chamada verossimilhança, é importante porque ajuda os jogadores a ignorar que estão participando de um jogo e começarem a interpretar seus papéis. Quando estiverem imersos em seus papéis, é mais provável que reajam contra o terrível Lorde Erimbar e não contra o Mestre interpretando o Lorde Erimbar.

O Mestre saberá que conseguiu isso quando os jogadores começarem a fazer perguntas cada vez mais detalhadas, não apenas "o que há além do bosque?", mas "se os rangers ao redor do bosque guardam as saídas da floresta tão atentamente, como é que os salteadores orcs continuam a atacar de surpresa?". Quando os jogadores fazem esse tipo de pergunta, estão raciocinando como seus personagens. Jamais responda a uma pergunta dessas com "porque eu disse que é assim" ou "porque eu sou o Mestre". Isso encoraja o pensamento metajogo (consulte a página 11). Forneça uma resposta, ou pergunte-lhes como seus personagens descobririam isso.

Ocasionalmente, um jogador perceberá uma falha ou uma inconsistência em sua criação. Aproveite essa observação a

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

seu favor, ao invés de admitir que cometeu um erro. Torne a busca por uma resposta parte da aventura. Quando descobrirem que o líder dos rangers está aceitando suborno dos orcs para fazer vista grossa, os jogadores se sentirão recompensados por fazer as perguntas certas, e irão confiar mais na verossimilhança do seu mundo.

O GRUPO DE AVENTUREIROS

Reunir o grupo de aventureiros pode ser um desafio. Não para os jogadores, que estarão sentados em torno da mesa, mas para os personagens. O que reúne um grupo tão diferente de raças e profissões e os transforma em uma equipe coesa, viajando em busca de aventuras? O objetivo, ao responder essa pergunta, é evitar a insatisfação que os jogadores sentem ao perceber que aqueles são seus companheiros de aventura apenas por serem os demais PJs. Uma forma de evitar essa sensação é permitir que os jogadores criem seus personagens em conjunto, outorgando-lhes a responsabilidade de determinar como eles se conheceram antes mesmo do início da primeira aventura. Eis algumas outras sugestões:

Acaso: A primeira aventura é preparada em decorrência de uma convocação de mercenários e aventureiros para realizar alguma tarefa, e os personagens são as pessoas que atenderam ao anúncio. Também é possível que se encontrem e descubram que estão indo para o mesmo lugar.

História: Os personagens são amigos de infância, que se conhecem há muito tempo. Apesar de terem seguido caminhos e treinamentos diferentes, ainda são bons amigos.

Amigos em Comum: Os personagens não começam como aliados, mas são apresentados como pessoas de confiança por amigos em comum.

Intervenção Externa: Os personagens são reunidos por uma força externa — alguém com autoridade suficiente para ser obedecido — e são ordenados a trabalhar em conjunto, pelo menos durante a primeira aventura.

O Clichê: Os personagens se encontram numa taverna e, entre canecas de cerveja, decidem trabalhar em conjunto.

COMEÇANDO A CAMPANHA

Comece devagar. Situe a primeira aventura no local escolhido, forneça aos jogadores as informações necessárias para essa missão e deixe-os descobrir alguma coisa sobre a área ao redor. Mais adiante, será possível ampliar essas informações, ou os PJs poderão explorar e descobrir mais em primeira mão. A cada seção de jogo subseqüente, dê aos jogadores um pouco mais de informação sobre o cenário da campanha. Pouco a pouco, ele irá se desenvolver ao seu redor no que parecerá um mundo real.

Um grande momento na carreira de qualquer Mestre é quando os jogadores começam a se referir aos lugares e pessoas que ele criou como se fossem reais: "Eles nunca vão deixar você se safar com isso em Greyhawk!", "O que será que o Lorde Nosh anda fazendo? Ele estava procurando um aprendiz quando o vimos da última vez". Quando esse tipo de comentário começar a aparecer, tenha a certeza de que sua campanha é um sucesso.

MANTENDO A CAMPANHA

Uma vez iniciada, o trabalho de manutenção de uma campanha torna-se basicamente preparar as aventuras. Mantenha registrado tudo o que aconteceu, tudo o que foi dito aos jogadores sobre o cenário, e tente manter seu mundo atualizado. Construa cada aventura com base nas anteriores. Aprenda com o que já aconteceu — seja bom ou ruim.

CONTEXTO

O aspecto mais importante de uma campanha é o contexto em que o Mestre ambienta suas aventuras e os jogadores localizam seus personagens.

Consistência: Para tornar sua campanha consistente, o Mestre deve manter anotações detalhadas. Se a porta da Estalagem do Javali Azul rangia quando os jogadores visitaram o lugar, ela deve continuar assim quando eles voltarem (a menos que você tenha uma boa razão para isso ter mudado). Quando os jogadores repararem nos detalhes consistentes (coisas simples, como o ranger da porta, ou mais importantes, como o nome de uma alta sacerdotisa), começam a sentir que o mundo criado pelo Mestre é um lugar real. Mantenha um caderno ou fichário com as suas anotações durante a campanha, de modo a ter fácil acesso a qualquer informação durante uma seção de jogo. Se um jogador pergunta o nome do lugar que alguém lhe disse que estava sitiado, você deve saber a resposta.

Calendários e Passagem do Tempo: Preste atenção na passagem do tempo. Marque as passagens de cada estação para que seja possível descrever o clima. Preocupe-se com a passagem de feriados religiosos e outras datas importantes. Esta prática auxilia a sua organização, assim como o encoraja a estabelecer um calendário para seu cenário. Isso é outra forma de conferir verossimilhança ao seu mundo.

Eventos: A estagnação não é verossímil, ao passo que as mudanças provocam a sensação de realismo. As secas arruínam as plantações, os reinos entram em guerra, a rainha dá a luz a uma filha, o preço do aço aumenta porque as minas de ferro são fechadas e novos impostos causam rebeliões entre os plebeus. No mundo da campanha, assim como no mundo real, acontecem coisas novas todos os dias. Ao contrário do nosso mundo, o cenário da campanha pode não ter a tecnologia necessária para que a informação se espalhe com rapidez, mas eventualmente os personagens ficarão sabendo das mudanças. Nem todos os eventos precisam ser os catalisadores de uma aventura. Alguns servem apenas para estabelecer a atmosfera.

Um Ambiente Interativo: As ações realizadas pelos PJs devem afetar a campanha. Se eles queimam uma taverna no centro da cidade, serão procurados pelas autoridades para um interrogatório, punições ou até

VARIAÇÃO: SUSTENTO

Ao invés de se preocupar com preços de refeições, acomodações, reposição de roupas rasgadas e outros custos variados, bem como representar os tipos de gastos diários da vida real que não constam nas tabelas do Capítulo 7 do *Livro do Jogador*, o Mestre pode solicitar aos jogadores que paguem um custo de sustento mensal fixo, com base no estilo de vida do personagem.

Deve-se supor que esse valor engloba todas as despesas, até mesmo impostos, exceto o custo de equipamentos específicos para aventuras. Cada jogador deve escolher o tipo de sustento que está disposto a pagar.

Do mais modesto ao mais caro, os níveis de sustento são: subsistência, escasso, comum, pobre, comum, bom e extravagante.

Subsistência: Custo mensal de 2 PO. Mesmo que tenha a sua própria casa (ou more com alguém), cultive a sua própria comida, costure as próprias roupas, e assim por diante, ocasionalmente é necessário comprar um novo par de sapatos, pagar um pedágio ou comprar alimentos de primeira necessidade, como sal. Os trabalhadores comuns recebem cerca de 3 PO por mês, portanto precisam se adaptar ao nível de subsistência para sobreviver.

Escasso: Custo mensal de 12 PO. O sustento escasso significa cuidar do seu próprio sustento nas acomodações mais básicas, o que ainda é melhor que viver nas ruas ou na floresta.

Comum: Custo mensal de 45 PO. Você vive em estalagens e alimenta-se nas tavernas todos os dias, um costume que logo se torna razoavelmente caro. Esse nível de sustento admite uma bebedeira esporádica na taverna ou um bom copo de vinho no jantar.

Bom: Custo mensal de 100 PO. Você sempre fica em um quarto particular nas estalagens, e faz refeições fartas e saudáveis acompanhadas por uma taça de vinho. Você mantém um estilo elegante de se vestir e tenta obter todas as coisas boas da vida.

Extravagante: Custo mensal de 200 PO. Você só compra e usa o melhor. Hospeda-se nos melhores quartos das melhores tavernas, faz refeições pródigas acompanhadas dos melhores vinhos, organiza e freqüenta festas maravilhosas, veste-se de forma requintada e faz gestos extravagantes com grandes gastos. É possível que tenha a sua própria mansão e criados.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

indenizações (consulte Personagens Fora de Controle, página 135). Quando os PJs conseguem fazer algo grandioso, as pessoas no mundo da campanha ouvem estórias sobre seus feitos. As pessoas comuns começam a reconhecer o nome dos personagens e talvez até mesmo seus rostos. Se os personagens libertam a cidade de um tirano, da próxima vez que forem até lá as condições devem ser melhores — ou pelo menos diferentes.

BASEANDO-SE NO PASSADO

Outro ponto chave para a manutenção de uma campanha é basear-se no passado para aumentar a dramaticidade, estabelecer motivações e detalhar o mundo. Prepare uma surpresa para os jogadores. Crie um lugar pacífico, livre e maravilhoso. Algum tempo depois, faça esse lugar ser invadido e saqueado por uma força maligna. Como você já havia estabelecido a região como um lugar excepcional na mente dos personagens (e dos jogadores), não será necessário explicar porque o vilão é tão mau ou dar motivos para que eles o detenham.

Utilize o que já aconteceu e prepare-se para o que ainda virá. Essa abordagem é o que diferencia uma campanha de uma série de aventuras independentes. Algumas estratégias para basear-se no passado para manter a campanha incluem o uso de personagens recorrentes, fazer com que os PJs formem relacionamentos além da aventura atual, modificar o que os PJs sabem, bater onde dói, prepará-los para o futuro e prenunciar os eventos vindouros.

Personagens Recorrentes: Embora este grupo inclua Joana, a estalajadeira, que sempre está ali quando os PJs retornam da exploração de uma masmorra, ele também se estende a outros personagens. O estranho misterioso entrevisto num beco escuro da Cidade de Greyhawk reaparece na estrada para o Ducado de Urnst, revelando sua identidade e intenções. O vilão responsável por incitar os goblins a atacar a vila retorna, desta vez de posse de um item mágico poderoso. O outro grupo de aventureiros que os PJs encontraram nas masmorras sob o Castelo Reglis surge bem a tempo de ajudá-los a derrotar o dragão negro Irrkuth. Exagerar no uso de personagens recorrentes pode tornar um cenário artificial, mas reutilizar personagens existentes criteriosamente não apenas reforça o realismo, mas faz com que os PJs se lembrem do passado, reafirmando seu lugar na campanha.

Relacionamentos Além da Aventura: Os PJs tornam-se amigos do filho do estalajadeiro e visitam-no todas as vezes que estão na cidade, apenas para ouvir uma de suas piadas. Um PJ se apaixona por uma princesa azer, e eles acabam se casando. O velho Kragar, um guerreiro aposentado, considera os PJs como os filhos que nunca teve. A cada ano, os centauros do Bosque Cálice entregam um presente para o PJ que matou o dragão verde no aniversário de seu feito heróico. Relacionamentos como esses dão vida ao mundo da campanha.

Modificar o Que os PJs Sabem: O rei dos elfos foi substituído por um usurpador. As estradas próximas ao Rio Tortuoso, outrora perigosas, agora são seguras, graças ao aumento das patrulhas e a um poderoso grupo de aventureiros PdMs que matou a maior parte dos monstros da área. Altere alguns fatos, e os jogadores ficarão intrigados ao tentar descobrir como ou porque as coisas mudaram.

Bata Onde Dói: Se um PJ se torna amigo do ferreiro da cidade, você pode tornar as coisas interessantes fazendo com que ele lhe conte que seu filho foi um dos capturados durante o ataque dos escravocratas. Se os PJs realmente gostam de visitar a vila de Arvoredo Ensombrado, coloque o lugarejo no caminho do exército em marcha do clérigo maligno. Não abuse desse recurso, ou os PJs nunca se apegarão a nada, por medo de colocá-lo em perigo. Entretanto, essa estratégia funciona como um motivador poderoso quando é usada com moderação.

Prepare os PJs para o Futuro: Se você sabe que mais adiante na campanha os trolls sairão de seus covis e saquearão as Cidades Profundas dos Anões, faça com que os PJs já tenham ouvido falar delas ou até mesmo já as tenham visitado em uma aventura anterior. Isso dará um significado muito mais relevante à aventura dos trolls. Revelar algumas informações com antecedência, esclarecendo elementos de aventuras futuras, ajuda a consolidar a campanha como um todo.

Prenunciar Eventos Vindouros: Se o kobold que os personagens capturaram fala sobre um novo rei dos trolls, e eles ocasionalmente ouvem anões e gnomos discutirem sobre batalhas contra aquela raça, estarão mais bem preparados para a hora em que tiverem que impedi-los de destruir as Cidades Profundas. Eles podem até mesmo seguir as pistas plantadas pelo Mestre sem a necessidade de que sejam empurrados para a aventura.

PERSONAGENS E O MUNDO AO SEU REDOR

Os PJs habitam um mundo vivo e dinâmico. Aqui estão incluídos alguns detalhes específicos sobre classes de personagens e sua posição no mundo.

PJs E PDMs

As classes de PJs apresentadas no Capítulo 4 deste livro evidenciam a diferença entre PJs e o resto do mundo: eles estão entre os membros capazes da população, ou pelo menos entre os que possuem maior potencial. A faixa de variação dos valores de habilidade (de 3 a 18 ou mais) demonstra que nem todas as pessoas do mundo são criadas iguais, nem têm as mesmas oportunidades.

Ter as mesmas oportunidades, nesse caso, significa treinamento. O treinamento é o que diferencia um adepto de um mago, um guerreiro de um combatente, um plebeu e um especialista. Um PdM com bons valores de habilidade pode ser um combatente, ao invés de um guerreiro, simplesmente porque nunca teve a oportunidade de receber treinamento necessário. Ele pode brandir uma espada, mas não possui a acuidade de um guerreiro treinado. Entretanto, teoricamente ele poderia ser treinado como guerreiro após começar sua carreira de combatente, adquirindo níveis de guerreiro como multiclasse.

Obviamente, o treinamento nem sempre é útil. Alguém com Inteligência 6 jamais se tornará um mago, já que é incapaz de lançar magias. Mas teoricamente qualquer um com a inteligência, a disposição e o treinamento corretos pode aprender magia.

O PAPEL DAS CLASSES NA SOCIEDADE

Os personagens, especialmente conforme adquirem níveis, precisam saber como eles e seus colegas se encaixam no mundo. Esta seção pode ser útil para fornecer uma idéia de a quais classes podem pertencer determinados PdMs, como os PJs podem se enquadrar, e a que podem aspirar. Naturalmente, os PJs podem estabelecer os objetivos que desejarem, mas a informação a seguir pode ao menos gerar algumas idéias.

Bárbaro: Os bárbaros, por natureza, não têm lugar na sociedade civilizada. Em sua própria sociedade tribal são caçadores, guerreiros e líderes de guerra. Mas numa comunidade civilizada, o melhor a que podem aspirar é unir-se a organizações de guerreiros e cumprir o mesmo papel. Geralmente, os guerreiros da sociedade civilizada não seguirão um líder bárbaro a menos que ele já se tenha provado merecedor de sua lealdade. Os bárbaros lendários muitas vezes desejam reunir seus semelhantes e fundar sua própria tribo, ou mesmo seu próprio reino.

Bardo: Os bardos atuam como artistas, sejam solitários cantando por um prato de comida, ou trupes. Alguns bardos aspiram tornarem-se os trovadores pessoais de um aristocrata. Ocasionalmente, eles se reúnem em instituições de aprendizado e entretenimento. Bardos famosos e de níveis altos muitas vezes fundam seus próprios colégios, que servem como centros educacionais normais para a cidade assim como uma espécie de guilda onde os bardos podem encontrar treinamento e apoio.

Clérigo: A maioria dos clérigos possui uma estrutura organizacional embutida na própria classe. As religiões geralmente possuem hierarquias, e cada clérigo tem uma posição definida nessa estrutura. Suas obrigações podem ser designadas diretamente pela igreja, ou podem ser agentes independentes. Os clérigos podem servir na milícia de um aristocrata sancionado por sua religião, ou em algumas ordens militares autônomas, estabelecidas para a defesa. Um clérigo de alto nível pode esperar tornar-se o pastor de seu próprio templo e sua congregação, embora alguns se tornem conselheiros religiosos de aristocratas ou líderes de comunidades onde a população busca no sacerdote a orientação religiosa e temporal. Os clérigos muitas vezes trabalham com os paladinos, e virtualmente todas as ordens de cavalaria tem pelo menos um membro do clero.

Druida: Druidas geralmente são solitários. Eles se enclausuram nas profundezas de bosques sagrados ou outras áreas que consideram suas, às vezes trabalhando com um ranger ou um grupo deles. Os druidas às vezes se reúnem em afiliações pouco organizadas. Em ocasiões raras, druidas

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

que compartilham um foco em especial podem constituir uma ordem rígida. Às vezes criaturas como sátiros, centauros ou outras fadas também participam desses grupos.

Todos os druidas pertencem, pelo menos nominalmente, à sociedade druídica que abrange todo o mundo. No entanto, a sociedade é tão pouco organizada que tem pouca influencia sobre seus membros.

Os druidas auxiliam e às vezes até mesmo lideram pequenas comunidades rurais que se beneficiam de sua sabedoria e poder.

Feiticeiro: Para a população em geral, os feiticeiros são indistinguíveis dos magos. Geralmente assumem o mesmo papel na sociedade, embora raramente associem-se às guildas de magos, já que não necessitam de pesquisa e estudo. Eles tendem a permanecer mais isolados e à margem da sociedade que os magos, entre as criaturas que os demais consideram monstros.

Por outro lado, alguns feiticeiros descobrem que a vida militar lhes é mais adequada que aos magos. Os feiticeiros especializados em magias de combate são ainda mais perigosos que os magos, e muitas vezes melhores no manejo de armas. Um feiticeiro de alto nível nutre as mesmas aspirações de um mago. Apesar de suas semelhanças, as abordagens diferentes das duas classes com freqüência geram mais conflitos que alianças.

Guerreiro: Estes personagens geralmente prestam serviço como mercenários ou oficiais do exército. O xerife de um vilarejo pode ser um guerreiro. Soldados comuns e guardas geralmente são combatentes (consulte a página 109).

Os guerreiros podem ser solitários ou podem se reunir formando sociedades militares de treinamento, camaradagem e trabalho (como companhias de mercenários, guarda-costas, etc.), tipicamente fundadas por guerreiros de alto nível e grande renome. Um guerreiro nascido camponês pode aspirar a tornar-se o campeão de um aristocrata algum dia, mas os que desejam a verdadeira grandeza planejam conseguir seus próprios feudos e tornarem-se nobres por direito.

Ladino: Os ladinos podem prestar serviço em exércitos como batedores ou escoltas. Exercem a função de operativos em templos ou de agentes gerais para aristocratas, adquirindo essas posições únicas em função da versatilidade de suas perícias e habilidades.

Entretanto, freqüentemente os ladinos se reúnem em guildas dedicadas à sua especialidade: o roubo. As guildas de ladrões são comuns e quanto maior a cidade, maior a chance de existir uma. Em certos casos, a população e os oficiais da lei odeiam essas guildas; em outros, são toleradas e até mesmo aceitas, desde que não permitam que sua atividade fuja ao controle. Essa aceitação é adquirida através de subornos em áreas de corrupção política.

Mago: Os magos ocupam diversas posições na sociedade. Os magos mercenários são úteis para aumentar o poder de fogo de um exército (alguns deles empregam unidades compostas apenas por magos para explodir os inimigos, proteger as tropas do perigo, derrubar as muralhas dos castelos, e assim por diante). Outros servem a comunidade como um agente geral bem remunerado — alguém capaz de livrar a cidade de pragas, impedir vazamentos na barragem ou prever o futuro. Um mago pode abrir uma loja e vender itens mágicos de fabricação própria ou conjurar magias por dinheiro. Pode aspirar a servir um aristocrata como conselheiro e mago supremo, ou até mesmo governar sua própria comunidade. Às vezes, o público teme o poder de um mago, mas geralmente o mago local é um membro muito respeitado da sociedade.

Os magos às vezes se reúnem em guildas, sociedades ou cabalas para pesquisas de interesse comum, e para viver entre pessoas que compartilham da mesma fascinação infinita pela magia. Apenas os magos mais poderosos e famosos possuem a reputação necessária para fundar estabelecimentos permanentes, como escolas de magia. Onde elas existem, as guildas de magos controlam as questões relativas ao preço e à disponibilidade de magias e itens mágicos na comunidade.

Monge: A tradição do treinamento monástico começou em terras distantes, mas atualmente tornou-se tão comum que as pessoas podem se dirigir aos monastérios para aprender as artes marciais e espirituais. Nas cidades grandes, os monges aprendem suas perícias em academias especiais. Eles geralmente servem o monastério ou a academia que os treinou. Contudo, em algumas ocasiões eles se filiam a outra academia ou monastério. Um monge de alto nível com uma boa reputação pode até fundar seu próprio monastério ou academia.

Apenas em raras ocasiões um monge encontra um lugar na sociedade fora de seu monastério. Estes se tornam conselheiros espirituais, comandantes militares, ou até mesmo magistrados. Uma unidade de monges em um exército ou guarda local seria muito temida.

Paladino: Os paladinos são cavaleiros, trabalhando por suas igrejas ou ordem de cavalaria. Qualificar-se para uma ordem geralmente é difícil, e sempre exige que o paladino adote um código de conduta específico. Essas ordens às vezes admitem membros de outras classes, principalmente ranges e guerreiros bons.

Os paladinos podem prestar serviço na milícia de um aristocrata sancionado por sua religião, ou em algumas ordens militares autônomas, estabelecidas para a defesa. Um paladino de alto nível busca governar seu próprio domínio (para aplicar sua benevolência e justiça sobre as massas), estabelecer um templo onde não haja nenhum ou servir como oficial de confiança de um alto sacerdote ou de um aristocrata digno. Os paladinos que prestam esse tipo de serviço são chamados alcaides ou outros títulos semelhantes, significando sua incumbência de administrar a justiça da igreja.

Ranger: Os rangers freqüentemente se isolam, vagando por áreas inóspitas durante longos períodos de tempo. Se desejarem a liderança, geralmente se tornam protetores de pequenas comunidades fronteiriças. Alguns formam organizações rígidas e muitas vezes sigilosas. Esses grupos observam os acontecimentos na região, e seus membros se reúnem para compartilhar informações. Geralmente possuem a melhor perspectiva de todos os acontecimentos. Os rangers de alto nível aspiram fundar suas próprias sociedades ou estabelecer e governar novas comunidades, geralmente erigidas nas regiões mais inóspitas.

GUILDAS E ORGANIZAÇÕES

Conforme citado em diversas descrições anteriores, os personagens geralmente se reúnem em grupos de pessoas da mesma classe. Algumas vezes essa é a melhor forma de manter sua posição na sociedade ou de fazer amigos com interesses em comum. Outras, é uma exigência da lei ou de pressões externas. Por exemplo, se você for um mago na cidade de Dyvers, é melhor se registrar na cabala local; caso contrário, conjurar magias sem aprovação pode ocasionar punições imediatas. As guildas de ladrões também são notórias pelo desgosto com que encaram os ladinos independentes operando em sua área de atuação, e pelo vigor de suas reações. Por outro lado, as guildas podem ser simplesmente benéficas para os membros da respectiva classe (veja adiante). Ou ainda podem ser uma forma de controlar os personagens de uma determinada classe por uma força externa. Por exemplo, uma cidade pode exigir que todos os bardos que atuarão dentro de suas muralhas sejam licenciados pela guilda de bardos local, uma forma de reprimir baladas escandalosas criticando as personalidades do lugar.

As guildas geralmente exigem contribuições, juramentos de lealdade ou outros tipos de compromisso de seus membros. A extensão dessas exigências deve ser baseada no número e na qualidade dos benefícios oferecidos aos membros. As vantagens tangíveis incluem todas ou algumas das seguintes:

- Treinamento
- Disponibilidade de equipamento (ou desconto na aquisição)
- Alojamento
- Informações
- Oportunidades de emprego
- Contatos influentes
- Benefícios legais (os membros podem fazer coisas vedadas aos demais)
- Segurança

Um bom motivo para se filiar a uma guilda é conseguir auxílio no treinamento do personagem. Se o Mestre utiliza as regras de treinamento e/ou custo para a aquisição de características, as guildas podem oferecer treinamento a preços módicos para seus membros, que também podem ter a certeza de que haverá um instrutor disponível quando for preciso. As guildas que oferecem treinamento às vezes fazem isso de graça, mas nesse caso requerem contribuições anuais de pelo menos 1.000 PO. Outros grupos oferecem treinamento pela metade do preço e exigem apenas 50 PO.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Nem todas as organizações precisam ser baseadas em classe. Os Defensores da Verdade são uma organização composta por membros de quase todas as classes (até mesmo ladinos) e sua diretriz é defender a ordem e os direitos da população em uma determinada comunidade. A Sociedade da Garra é um grupo secreto e maligno de monges, guerreiros, ladinos e feiticeiros que buscam destronar o rei e assumir o controle do reino.

GUERRA E OUTRAS CALAMIDADES

Conforme a campanha progride, a região ou talvez o mundo serão abalados por acontecimentos catastróficos. O mais comum deles é a guerra. A guerra pode servir de cenário para a campanha, existindo apenas como pano de fundo para a ação. Também pode ajudar na criação de aventuras, pois as pessoas e os lugares terão necessidades baseadas no conflito — por exemplo, quando uma cidade tem sua linha de suprimentos cortada e precisa de ajuda, pragas desencadeadas pela guerra grassam pela região, ou um carregamento de armas necessita ser protegido.

Durante épocas de guerra, as autoridades podem restringir ou até mesmo confiscar materiais e provisões — cavalos, alimento, armas, minérios estratégicos e outros equipamentos. Pessoas capazes podem ser convocadas a alistar-se no exército. Os PJs podem ter dificuldades para encontrar o equipamento necessário para uma aventura, ou até mesmo ter este equipamento — ou eles mesmos — confiscados pelas autoridades como parte do esforço de guerra.

INVASÃO NO JOGO DE D&D

Uma guerra travada num mundo de fantasia assemelha-se a uma no mundo real, mas os elementos fantásticos da ambientação — magia, heróis e monstros — criam algumas diferenças óbvias em questão de táticas que se refletem na composição dos exércitos. Numa guerra no jogo de D&D, a força invasora geralmente tem diversos componentes: o exército, os monstros e a força tarefa.

O Exército: Quando ocorre uma grande invasão, o exército invasor será composto basicamente de recrutas, atuando como linha de frente e infantaria. Soldados profissionais mais bem treinados e com melhor equipamento apóiam os recrutas da infantaria e atuam como arqueiros. Os cavaleiros, a cavalaria e unidades compostas de magos, feiticeiros e/ou clérigos desempenham papéis especializados no exército.

Recruta Típico: Um recruta típico é um plebeu de 1º nível vestindo uma armadura acolchoada e portando um escudo de madeira e uma meia-lança. Ao sofrer um único ferimento, mesmo que ainda esteja com mais de 0 pontos de vida, ele provavelmente cai no chão e se finge de morto. Os recrutas não costumam seguir ordens e muitas vezes quebram a formação e desertam quando o combate não está a seu favor.

Soldado Típico: A maioria dos soldados é de combatentes de 1º nível vestindo corseletes de couro batido e portando uma arma simples Pequena ou Média (geralmente uma espada longa) e um escudo de madeira ou um arco longo. Estes soldados são profissionais ou recrutas experientes de terras inóspitas onde conflitos são comuns. São mais bem treinados e têm mais probabilidade de se manter em formação e seguir as ordens que os recrutas típicos.

Soldado de Cavalaria Típico: Um soldado de cavalaria típico é um combatente de 1º nível vestindo uma brunea e portando uma lança leve, um escudo de madeira, e uma arma simples Média (geralmente uma espada longa). Estes soldados são sempre profissionais, e estão entre os combatentes mais bem treinados no campo de batalha.

Cavaleiros e Conjuradores: São raros os membros genuínos da classe guerreiro no campo de batalha. Eles normalmente vestem uma cota de malha ou peitoral e servem como cavaleiros armados (embora não possuam títulos) e comandantes. Tão raros quanto os guerreiros são os magos, feiticeiros ou clérigos presentes para fornecer apoio mágico e poder de fogo. Os exércitos bem organizados e estruturados possuem pequenas unidades de conjuradores de baixo nível armados com varinhas ou outros itens mágicos que lhes permitem executar múltiplos ataques místicos. Outros preferem um único conjurador em cada unidade de soldados para conjurar magias de proteção ou suplementar seus ataques com magias ofensivas. Os clérigos são particularmente bem-vindos em qualquer exército, pois podem usar armaduras sem prejudicar suas habilidades mágicas e manusear armas com eficácia, além de conjurar magias. Também podem ajudar a curar os feridos. De fato, uma pequena unidade de clérigos com *varinhas de curar ferimentos leves* constitui uma unidade secundária muito eficiente, podendo seguir na retaguarda da primeira leva, curando os feridos e providenciando reforços.

Monstros: Cavalaria aérea montada em grifos ou hipogrifos, monstros ou animais *enfeitiçados* e criaturas invocadas são freqüentes nos campos de batalha. Lanceiros montados em elefantes e tricerátops colidem contra goblins cavalgando worgs e orcs em tigres atrozes. Dragões circulam acima do combate, e seus sopros dizimam unidades inteiras de uma só vez.

A Força Tarefa: Os personagens excepcionais, acima do 1º nível, prestam serviço de forma especial. Eles auxiliam o contingente principal durante a batalha, como mencionado acima, como cavaleiros ou apoio místico, ou trabalham em uma unidade de classes mistas (semelhante a um grupo de aventureiros) que enfrenta ameaças especiais como os comandantes inimigos, pontos fortes da defesa, criaturas *enfeitiçadas* ou suas próprias contrapartes no lado oponente. Também podem constituir pequenas forças tarefa que incursionam no território inimigo para assassinar comandantes, destruir depósitos de suprimentos, roubar planos, enfraquecer as defesas ou executar diversas missões especiais. Transformar um grupo numa força tarefa é uma excelente maneira de envolver os PJs em uma guerra sem a necessidade de narrar enormes batalhas intermináveis durante a seção de jogo. Ainda que essas batalhas possam ser divertidas, são igualmente úteis para a campanha se permanecerem como pano de fundo.

OUTRAS CALAMIDADES

Outras ameaças importantes além de guerras incluem terremotos, tempestades caudalosas (como furacões), pestes e fome. Como a guerra, essas calamidades exaurem os recursos do povo. Também criam situações terríveis e perigosas que podem gerar aventurar para PJs que procuram resolver os problemas ou aliviar o sofrimento alheio.

OUTROS FATORES DA CAMPANHA

Outros aspectos da campanha incluem introduzir novos jogadores a uma campanha em andamento, desenvolver os objetivos dos jogadores, mudanças de tendência, administrar a transição dos PJs entre os níveis mais baixos aos mais elevados, e lidar com o aumento do poder dos personagens.

INTRODUZINDO NOVOS JOGADORES

Os jogadores vêm e vão. Quando um novo jogador se unir ao grupo, calcule a média dos níveis dos PJs atuais e permita que ele construa um personagem desse nível. A única exceção a essa regra é quando o novo jogador desconhece o jogo completamente. Nesse caso, será mais fácil para o iniciante começar com um personagem de 1º nível.

Introduzir um novo personagem no grupo é semelhante a determinar como o grupo se reuniu inicialmente, mas pode ser ainda mais difícil se o grupo estiver no meio de uma aventura. Seguem-se algumas possibilidades:

- O novo PJ é um amigo ou parente de um dos atuais PJs e finalmente alcançou-os para unir-se a eles.
- O novo PJ é um prisioneiro dos inimigos que os PJs estão enfrentando. Após ser resgatado, decide juntar-se ao grupo.
- O novo PJ é o único sobrevivente de um outro grupo de aventureiros que foi dizimado.
- O novo PJ foi enviado para o local por motivos alheios à aventura atual (o que pode conduzir a outra aventura posteriormente) e une-se aos atuais PJs devido à superioridade numérica.

DESENVOLVENDO OS OBJETIVOS DOS JOGADORES

Com o tempo, os jogadores desenvolverão objetivos para seus personagens, que podem incluir a afiliação a uma guilda específica, fundar sua

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

própria igreja, construir uma fortaleza, começar um negócio, obter um determinado item mágico, acumular poder suficiente para derrotar os inimigos que ameaçam sua cidade natal, encontrar um irmão perdido ou perseguir um vilão que escapou há muito tempo. O Mestre deve não apenas encorajar que os personagens possuam objetivos, mas deve estar disposto a criar aventuras em torno disso. Os objetivos não devem ser conquistados com facilidade, mas o jogador deve sempre ter pelo menos uma oportunidade de atingir as metas estabelecidas para o seu personagem (desde que sejam realistas).

MUDANÇAS DE TENDÊNCIA

Um personagem pode modificar seu comportamento, adotando uma tendência diferente. As tendências não são compromissos, exceto em casos específicos (como os paladinos e os clérigos). Os personagens dos jogadores têm livre-arbítrio, e suas ações freqüentemente exigem uma mudança de tendência. Seguem-se dois exemplos de como lidar com essas alterações:

- Um jogador cria um novo personagem, um ladino chamado Garrett. Ele decide que Garrett será neutro e bom e anota isso em sua planilha. Entretanto, na segunda seção de jogo fica claro que o jogador não está interpretando corretamente essa tendência. Garrett gosta de roubar objetos de pequeno valor dos demais (embora não dos seus amigos) e não se importa em ajudar as pessoas ou deter o mal. Garrett é um personagem neutro, e o jogador cometeu um erro ao declarar sua tendência porque ainda não havia decidido como interpretá-lo. O Mestre diz ao jogador para apagar a palavra "bom" na planilha de Garrett, tornando sua tendência apenas "neutra". Nada demais.
- Um PdM viajando com os PJs é caótico e mau e está fingindo ser diferente, pois foi enviado para espioná-los e frustrar seus planos. Ele sempre foi maligno, e vivia entre outros com a mesma inclinação. Entretanto, enquanto luta ao lado dos aventureiros de tendência boa, ele vê como trabalham em conjunto e ajudam-se mutuamente. Ele começa a invejar sua camaradagem. Finalmente, ele assiste o paladino do grupo sacrificar sua vida para salvar não somente os seus amigos, mas uma cidade inteira prestes a ser destruída por um feiticeiro maligno. Todos ficam extremamente comovidos, incluindo o PdM maligno, e a cidade celebra e honra o sacrifício do paladino. O PdM fica tão emocionado que se arrepende, abandonando seus métodos escusos (e sua missão). Ele se torna caótico e neutro, mas está a caminho de tornar-se caótico e bom, especialmente se permanecer na companhia dos PJs. Se estes não tivessem agido de forma tão nobre, talvez ele não tivesse mudado. Mas se os heróis se voltarem contra o PdM ao descobrirem o seu passado, ele pode voltar a ser mau.

A maioria dos personagens não sofre penalidades por alterar sua tendência, mas o Mestre deve considerar alguns detalhes:

O Controle lhe Pertence: O Mestre é quem controla as mudanças de tendência, não os jogadores. Se um jogador declara que seu personagem neutro e bom se tornou caótico e bom, a resposta apropriada seria "Prove!". São as ações que ditam as tendências, e não declarações de intenção dos jogadores.

As Mudanças de Tendência São Graduais: As mudanças de tendência não devem ser drásticas. Geralmente, um personagem só muda sua tendência um passo por vez — de leal e mau para leal e neutro, por exemplo, e não diretamente para leal e bom. Um personagem no processo de modificar sua tendência pode assumir outras durante a fase de transição.

Tempo Exigido: Mudar de tendência geralmente leva tempo. As mudanças de inclinação raramente são repentinas (embora possam ser). O que deve ser evitado é que um personagem mude sua tendência para mau para utilizar um artefato maligno corretamente e depois voltar atrás. Tendências não são como roupas que podem ser trocadas levianamente. Exija um intervalo de pelo menos uma semana de tempo no jogo entre as mudanças.

A Indecisão Indica Neutralidade: Os personagens "em cima do muro" devem ser neutros. Se um personagem alterar sua tendência diversas vezes ao longo da campanha, na verdade ele nunca fez uma escolha, e portanto é neutro.

Exceções: Existem exceções para as regras acima. Por exemplo, é possível (embora improvável) que o vilão mais terrivelmente neutro e mau sofra uma profunda e súbita mudança e se torne imediatamente neutro e bom.

A TRANSIÇÃO ENTRE OS NÍVEIS BAIXOS E ELEVADOS

Um dos aspectos mais gratificantes e divertidos de uma campanha, tanto para os jogadores quanto para o Mestre, é a lenta mas contínua transição a partir do 1º nível, através dos níveis baixos (2º–5º), intermediários (6º–11º) e elevados (12º–15º) até os níveis heróicos (16º–20º). Lembre-se que a experiência de jogo é muito diferente dos níveis mais baixos para os mais altos. Nos níveis baixos, é difícil manter os personagens vivos. Nos mais elevados, é difícil causar-lhes dano significativo. Embora o Mestre deva sempre ser imparcial, certifique-se de que os desafios enfrentados pelos personagens de baixo nível não estão acima de sua capacidade. Haverá tempo de sobre nos níveis mais altos para tirar as luvas de pelica e colocar qualquer desafio em seu caminho. Os personagens de nível elevado possuem o poder e os recursos para sobreviver e superar praticamente qualquer coisa.

Níveis Baixos

Conforme os personagens estiverem começando, e mesmo depois de obterem alguns níveis, considere os seguintes pontos:

- Os personagens são frágeis. Os bônus de testes de resistência, CA e pontos de vida são baixos.
- Os personagens só conseguem enfrentar alguns encontros antes de descansar.
- Os personagens não devem se afastar muito da civilização.
- Os personagens não podem confiar em capacidades específicas. Por exemplo, mesmo que um clérigo prepare determinada magia, não há garantias de que ele ainda a terá quando mais precisar. A duração das magias é curta e os recursos são escassos.

Níveis Elevados

Conforme os personagens adquirem mais níveis, as seguintes considerações tornam-se mais pertinentes:

- Os personagens são muito resistentes. Os bônus de testes de resistência, CA e pontos de vida são altos.
- Os personagens são capazes de sobreviver a diversos encontros antes de precisar de descanso Nos níveis realmente altos, a necessidade de repouso raramente é relevante.
- Os personagens podem satisfazer suas próprias necessidades de alimento, itens mágicos e cura. Podem até ressuscitar seus aliados mortos.
- Com tempo suficiente, os personagens podem fazer praticamente qualquer coisa. Mesmo que o mago do grupo não conheça a magia desintegrar, o Mestre pode posicionar uma barreira que só seja afetada por essa magia e contar que os jogadores serão capazes de atravessá-la (eles podem obter acesso à magia de outra forma, ou utilizar seus próprios recursos para atingir o mesmo objetivo). Nos níveis mais elevados, não receie colocar qualquer desafio perante eles. Todos os tipos de ação dos personagens — deslocamento, resistência, capacidade de causar dano, influência sobre os demais, obtenção de informações e adaptação às circunstâncias e aos ambientes — têm mais chance de sucesso nos níveis mais altos.

NÍVEIS DE PODER DOS PERSONAGENS

À medida que a campanha avança, os PJs tornam-se mais poderosos graças à obtenção de níveis, a aquisição de dinheiro e itens mágicos e o estabelecimento de suas reputações. È necessário equilibrar cuidadosamente essa progressão com desafios crescentes, tanto em relação aos inimigos que devem ser derrotados quando às façanhas a serem realizadas.

Além disso, é preciso observar os PJs cuidadosamente para assegurar-se de que eles não fugirão do controle graças a seus grandes poderes e nem deixem de usar os recursos à sua disposição. Embora a responsabilidade de tomar decisões sobre a evolução e o uso das habilidades recém-adquiridas seja dos jogadores, cabe ao Mestre manter o controle da campanha, o equilíbrio do jogo (consulte Como Manter o Equilíbrio do Jogo, na página 13) e o ritmo da aventura.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Riqueza do Personagem

Uma das formas para manter o controle sobre os níveis de poder dos PJs é monitorar cuidadosamente sua riqueza, incluindo itens mágicos. A Tabela 5–1: Riqueza dos PJs por Nível é baseada na comparação entre a média dos tesouros encontrados e os pontos de experiência adquiridos durante encontros padrão. Usando essa informação, o Mestre pode determinar quanta riqueza um personagem deve possuir com base em seu nível.

As aventuras publicadas para D&D utilizam essa diretriz de "riqueza por nível" como base para equilibrá-las. Por exemplo, uma aventura para personagens de 7º nível nunca exigirá ou suporá que o grupo possua um item mágico que custa 20.000 PO.

Tabela 5–1: Riqueza dos PJs por Nível

Nível do Personagem	Riqueza	Nível do Personagem	Riqueza
2º	900 PO	12º	88.000 PO
3º	2.700 PO	13º	110.000 PO
4º	5.400 PO	14º	150.000 PO
5º	9.000 PO	15º	200.000 PO
6º	13.000 PO	16º	260.000 PO
7º	19.000 PO	17º	340.000 PO
8º	27.000 PO	18º	440.000 PO
9º	36.000 PO	19º	580.000 PO
10º	49.000 PO	20º	760.000 PO
11º	66.000 PO		

Personagens Descontrolados

O poder pode fugir ao controle. O poder corrompe. Os PJs podem fazer coisas que demonstre sua arrogância, ou seu desprezo por seus inferiores, conforme seu poder cresce. Um guerreiro de 10º nível pode achar que não precisa mais tratar o duque com respeito, já que ele é capaz de derrotar sozinho todos os seus soldados. Um mago poderoso pode sentir-se tão imbatível a ponto de conjurar *bolas de fogo* a esmo, no meio da cidade. Embora seja bom que os PJs desfrutem das habilidades que adquirem conforme avançam de nível (esse é o objetivo do jogo), não se deve permitir que eles façam o que bem entenderem. Mesmo personagens de alto nível não devem passar completamente impunes.

Os jogadores devem sempre se lembrar de um fato: sempre há alguém mais poderoso. O Mestre deve incutir em seu mundo a idéia de que os PJs, embora sejam especiais, não são os únicos. Outros personagens, alguns dos quais bastante poderosos, vieram antes deles. As instituições influentes já lidavam com indivíduos de grande poder muito antes dos PJs. O duque pode dispor de um combatente ou guerreiro poderoso como seu campeão para quando surge esse tipo de situação. As autoridades da cidade provavelmente possuem um *bastão do cancelamento* ou um pergaminho de *campo antimagia* para lidar com magos ensandecidos. A idéia é que os PdMs com recursos estarão preparados para grandes ameaças. Quanto mais cedo os PJs perceberem isso, menor probabilidade de que eles fujam ao controle.

CRIAÇÃO DE MUNDOS

O Mestre pode desejar criar um mundo próprio. É uma tarefa desafiadora e gratificante, mas pode exigir bastante tempo.

Uma vez que tenha decidido criar seu próprio mundo, há um grande número de escolhas a serem feitas. É possível tornar seu mundo semelhante ao real, utilizando seu conhecimento de História, ou criar algo completamente diferente. Utilizando elementos do seu cenário fictício favorito ou a partir do nada. As leis da física podem ser idênticas às que conhecemos em nosso planeta, ou o mundo pode ser plano e coberto por uma cúpula de estrelas. Pode-se utilizar as raças, classes e equipamentos padrão do *Livro do Jogador* ou criar novos. As próprias perguntas já parecem complicadas, mas para quem gosta de criar mundos, também são muito empolgantes.

Mas por onde começar? Existem duas abordagens para a criação de um mundo de campanha:

De Dentro Para Fora: Comece com uma área pequena e expanda a partir dela. Não se preocupe com a aparência do mundo todo, ou mesmo do reino. Concentre-se a princípio em uma única aldeia ou vila, de preferência com uma masmorra ou outro local de aventura próximo. Expanda lentamente e de acordo com a necessidade. Quando os PJs estiverem prontos para deixar a área inicial (o que pode acontecer apenas depois de dez seções de jogo ou mais, dependendo de suas primeiras aventuras) expanda a região ao seu redor em todas as direções, para estar pronto qualquer que seja a direção que eles resolvam seguir. Eventualmente, você terá um reino inteiro, derivado do ponto de partida. Continue com as terras vizinhas, determinando a situação política de cada uma. Mantenha anotações detalhadas no decorrer do jogo, pois podem surgir boatos de hostilidades contra um reino vizinho antes que ele tenha sido criado!

A vantagem deste método é que não é necessário tanto trabalho para começar. Idealize uma área pequena — provavelmente com uma pequena comunidade — prepare uma aventura e siga em frente. Este método também evita a elaboração de áreas que nunca serão visitadas pelos PJs e assegura que você possa criar coisas novas (e mudar de idéia) no decorrer da campanha.

De Fora Para Dentro: Comece com uma visão geral: desenhe o mapa de todo um continente ou de uma área significativa. Como alternativa, é possível partir de um esquema sobre a interação de alguns reinos e nações, ou o contorno de um vasto império. É possível até mesmo iniciar pela cosmologia, decidindo como as divindades interagem com o mundo, onde o planeta está posicionado em relação aos demais, e como ele se parece. Concentre-se em uma área específica somente após definir esses conceitos.

Para iniciar o trabalho mais detalhado, comece com os fatos básicos e vá em direção dos pequenos detalhes. Por exemplo, após desenhar o mapa do continente, escolha um único reino e crie o(s) governante(s) e as condições gerais. A partir daí, concentre-se em alguma província ou região do reino, decida quem e o que vive ali (e porque) e tempere com alguns ganchos e segredos para serem desenvolvidos futuramente. Finalmente, ao atingir a menor escala — uma única comunidade, um determinado pedaço de floresta ou vale ou qualquer local escolhido para começar a campanha — descreva a área com muitos detalhes. As características da área menor devem refletir e se enquadrar nas decisões tomadas para as áreas maiores.

Este método assegura que, ao começar a campanha, o Mestre já estará com um cenário quase completo. Quando os eventos estiverem acontecendo rapidamente, será possível se concentrar nos personagens e em cada aventura, pois o mundo está praticamente pronto. Este método também permite prenunciar eventos futuros, lugares longínquos e as aventuras mais grandiosas logo no início da campanha.

GEOGRAFIA

As campanhas precisam de mundos, e estes possuem sua geografia. Isso significa que ao criar o seu mundo, é necessário dispor as montanhas, os oceanos, os rios, as cidades, as fortalezas secretas, as florestas assombradas, os locais encantados e todos os demais lugares e atrações.

Se você deseja um mundo realista, utilize enciclopédias e Atlas para aprender mais sobre topografia, clima e geografia (natural e política). Apenas o básico é necessário para a criação de um mundo de fantasia, a menos que você ou seus jogadores sejam fanáticos por precisão. Pesquise e aprenda o quanto precisar para criar um mundo que agrade aos seus jogadores. Mas, em geral, se você conhecer um pouco sobre como o terreno afeta o clima, como os diferentes tipos de terreno interagem (por exemplo, cadeias de montanhas geralmente seguem a costa) e como tanto o clima quanto o terreno determinam as áreas habitadas pelos povos, será o suficiente.

Quando terminar, o Mestre pode criar o(s) mapa(s) necessários para a campanha.

Tipos de Terreno/Clima

Existem três tipos diferentes de clima e oito de terrenos que o Mestre deveria conhecer em D&D, embora seja possível criar tipos adicionais para o seu mundo. Esses tipos de terreno e clima são os mesmos utilizados nas descrições do *Livro dos Monstros* e nas listas de encontros do Capítulo 3: Aventuras.

O Mestre deve designar um tipo de terreno/clima para cada região do seu mundo, determinando o seu tipo de paisagem, quais as estações e condições climáticas predominantes e quais criaturas habitam a área.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Alguns desses tipos são incompatíveis. Por exemplo, sem algum tipo de evento místico, é impossível encontrar uma floresta tropical (uma zona climática quente) ao lado de uma planície ártica (uma zona climática fria). Alguns tipos de terreno são muito mais habitáveis para as raças comuns dos PJs que outros, ainda que todos tenham monstros, animais e criaturas inteligentes nativas.

Aquático: Este tipo de terreno é composto de água doce ou salgada.

Colina: Qualquer área com terreno acidentado, mas não montanhoso, é considerada de colina.

Deserto: Este tipo de terreno descreve qualquer área seca e com vegetação esparsa.

Frio: Este tipo de clima descreve áreas árticas e sub-árticas. Qualquer região que possua uma condição climática de inverno durante um período anual maior que o de qualquer outra variação sazonal é considerada fria.

Montanhas: Um terreno acidentado mais elevado que uma colina é considerado montanha.

Pântano: Áreas baixas, planas e inundadas são consideradas terreno pantanoso.

Planície: Qualquer área razoavelmente plana que não seja um deserto, um pântano ou uma floresta é considerada uma planície.

Quente: Este tipo de clima descreve áreas tropicais e subtropicais. Qualquer região que possua uma condição climática de verão durante um período anual maior que o de qualquer outra variação sazonal é considerada quente.

Subterrâneo: Áreas sob a terra são chamadas de terreno subterrâneo.

Temperado: Este tipo de clima descreve áreas que alternam estações quentes e frias com aproximadamente a mesma duração.

Ecologia

Tendo determinado a forma do terreno, o Mestre pode determinar o que vive ali.

O *Livro dos Monstros* sugere um tipo de terreno/clima para cada espécie de criatura. Com base nesta informação, decida quais criaturas habitam cada região de seu mundo. Se houver espaço no mapa para anotar essas informações, faça-o. Isso o ajudará a não se confundir mais tarde, tanto ao determinar encontros aleatórios quanto ao desenvolver aventuras. Por exemplo, se você souber que os PJs estão a caminho da aldeia de Thorris, poderá observar no mapa que os pântanos nas imediações são habitados por bruxas, harpias e um dragão negro que podem ser encontrados pelos viajantes. Você também pode utilizar essa informação para criar uma aventura envolvendo Thorris e o dragão negro, que estaria coagindo os trolls a atacarem os habitantes da vila.

Considerar os aspectos ecológicos de um pântano ajuda a explicar a existência das criaturas. O que as bruxas comem? E as harpias? Devem competir pelos recursos, portanto elas se evitam ou lutam entre si? O mundo está cheio de predadores, se nos basearmos nas criaturas descritas no *Livro dos Monstros*. Definir a ecologia de seu mundo significa encontrar uma forma de como tudo isso se encaixa. Talvez haja presas em abundância na maioria das áreas, o que poderia ser explicado por uma abundância de vida vegetal vibrante e rica em energia. Talvez os predadores devorem uns aos outros. Não é necessário criar uma cadeia alimentar completa, mas refletir sobre algumas questões ecológicas ajudará a responder futuras perguntas dos jogadores — e isso irá ajudar a fazer com que seu mundo lhes pareça real.

DEMOGRAFIA

Uma vez definida a geografia, é possível começar a povoar o mundo. Esse passo é mais importante que a distribuição dos monstros e a ecologia geral, não apenas porque os PJs passarão mais tempo nas áreas civilizadas, mas também porque os jogadores possuem experiências de relacionamentos com outras pessoas do mundo real para comparar com a sensação do jogo.

As pessoas, em geral, vivem nos lugares mais convenientes possíveis. Elas tentam estabelecer suas comunidades próximas a recursos hídricos e alimentícios, em climas confortáveis e perto de locais que favoreçam o transporte (mares, rios, planícies para construir estradas, etc.). Naturalmente, existem exceções, como vilas no deserto, comunidades isoladas nas montanhas e cidades secretas no meio de florestas ou no alto de um platô. Mas sempre há um motivo para essas exceções: a cidade no alto do platô fica ali por questões de defesa, e a comunidade isolada nas montanhas existe porque seus habitantes desejam isolar-se do resto do mundo.

A Tabela 5–2: Gerador Aleatório de Cidades mostra uma escala de diferentes tamanhos para as cidades. As comunidades pequenas são muito mais comuns que as maiores. Em geral, o número de habitantes das vilas e comunidades maiores deve ser cerca de 1/10 a 1/15 do número de pessoas vivendo em aldeias, povoados, lugarejos ou longe de qualquer comunidade. É possível criar uma metrópole no centro do mundo civilizado com 100.000 habitantes, mas essa deve ser a exceção, e não a regra. Quanto mais perto uma cidade estiver dos parâmetros ideais (próxima a alimento e água, em um clima confortável, próximo a fontes de transporte), maior pode se tornar. Uma cidade secreta no alto de um platô pode existir, mas dificilmente será uma metrópole. As pessoas que vivem na cidade precisam de comida, por isso se não houver fontes de alimento próximas (fazendas, animais selvagens em abundância, rebanhos), a comunidade precisa de meios de transporte eficientes para obtê-la. Também é necessário algum outro tipo de recurso renovável, como florestas próximas para fornecer madeira ou minérios que possam ser minerados, para produzir algo que possa ser trocado pelo alimento importado.

Ao redor de uma grande cidade provavelmente existirão comunidades pequenas, de base agrícola, que ajudam a supri-la com alimentos. Nestes casos, a comunidade maior provavelmente é uma fonte de defesa (uma cidade murada, um castelo, um campo de treinamento militar) onde os habitantes dos arredores podem se refugiar ou que os defenderá na hora da necessidade.

Às vezes várias comunidades pequenas se aglomeram sem uma comunidade central de maior porte. Estas aldeias e povoados formam uma rede de apoio, e o senhor feudal local normalmente dispõe de um castelo ou fortaleza central que pode ser utilizado como base de defesa onde os moradores se refugiam quando ameaçados.

Numa escala maior, as fronteiras de reinos e países costumam coincidir com barreiras físicas e geográficas. Países cujas fronteiras se estendem

BASTIDORES: QUÃO REAL É A SUA FANTASIA?

Essa seção supõe que sua campanha se passe em um mundo razoavelmente realista. Isso significa que embora magos possam conjurar magias, divindades canalizem seus poderes para os clérigos e dragões devastem aldeias, o mundo é redondo, as leis da física se aplicam e a maioria da população age como pessoas reais. O motivo dessa suposição é que, a menos que seja especificado o contrário, essa é a situação que os jogadores esperam.

Dito isso, é possível criar um mundo muito diferente até mesmo dessas premissas básicas. Sua campanha pode ser ambientada em um mundo oco, plano ou no interior de um cilindro que gira em torno do sol.

O Mestre pode alterar as leis da física produzindo um mundo com objetos ou materiais tão leves que flutuam, áreas onde o tempo flui num ritmo diferente, ou onde o oceano pode realmente tragar embarcações até seus limites, precipitando-os para sempre numa cachoeira eterna. Entretanto, caso decida modificar premissas que todos tomam como certas, é necessário lembrar-se de tentar manter alguma consistência. Se o tempo passa mais devagar à medida que nos afastamos da montanha central no Coração da Terra, esse fato deve ser sempre verdadeiro. A população do mundo deve entender e aceitar essa realidade. Se é assim que o mundo funciona, não deveria lhes parecer estranho.

É possível estabelecer uma região onde as pessoas são tão genuinamente boas que não é necessário um governo ou qualquer forma de organização para manter a ordem e a paz. Ou uma terra onde todos nascem maus, descendentes de um deus progenitor maligno, e trabalham juntos para a derrocada da bondade. Pessoas assim não são realistas, mas certamente seriam interessantes.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

ao longo de planícies, fazendas e colinas ondulantes geralmente lutam várias guerras e precisam redefini-las constantemente até que passem a coincidir com barreiras naturais. Portanto, as cadeias de montanhas, rios ou mudanças abruptas de terreno devem marcar os limites dos territórios do seu mundo.

GERANDO CIDADES

Quando os PJs chegam a uma cidade e é necessário conseguir informações rapidamente, o Mestre pode utilizar as regras a seguir. Para determinar aleatoriamente o tamanho de uma comunidade, utilize a Tabela 5–2:

TABELA 5–2: GERADOR ALEATÓRIO DE CIDADES

d%	Tamanho da Comunidade	População*	Limite em PO
01–10	Lugarejo	20–80	40 PO
11–30	Povoado	81–400	100 PO
31–50	Aldeia	401–900	200 PO
51–70	Vila pequena	901–2.000	800 PO
71–85	Vila grande	2.001–5.000	3.000 PO
86–95	Cidade pequena	5.001–12.000	15.000 PO
96–99	Cidade grande	12.001–25.000	40.000 PO
100	Metrópole	25.001 ou mais	100.000 PO

* População adulta. Dependendo da raça dominante na comunidade, a quantidade de velhos/crianças pode variar entre 10% e 40% desse valor.

Riqueza e População de uma Comunidade

Cada comunidade possui um limite em peças de ouro, baseado em seu tamanho e população. Esse limite (consulte a Tabela 5–2) é um indicador do preço do item mais caro disponível naquela comunidade. Nada acima do limite poderá ser adquirido ali. Itens com preço inferior ao limite provavelmente estarão à venda, quer sejam mundanos ou mágicos. Obviamente existem exceções (uma cidade em rápido progresso perto de uma mina recém-descoberta, uma comunidade agrícola empobrecida por uma longa seca), mas certamente serão temporárias. Com o tempo, todas as comunidades irão se enquadrar à norma.

Para determinar a quantidade de dinheiro em espécie em uma comunidade, ou o valor total de todas as unidades de um item à venda, multiplique metade do limite em PO por 1/10 da população da comunidade. Por exemplo, suponha que um grupo de aventureiros traga uma bolsa cheia de espólios (uma centena de gemas, cada uma valendo 50 PO) até um povoado de 90 habitantes. Metade do limite em PO do povoado vezes 1/10 de sua população equivale a 450 (100 ÷ 2 = 50; 90 ÷ 10 = 9; 50 × 9 = 450). Portanto, os PJs só conseguem vender 9 de suas gemas recém adquiridas antes de exaurir as reservas financeiras do local. As moedas não serão peças de ouro reluzentes e brilhantes. Devem incluir um bom número de peças de cobre e prata, usadas e gastas, especialmente em uma comunidade pequena ou pobre.

Se esses mesmos aventureiros esperam comprar espadas longas (15 PO cada) para seus empregados mercenários, descobrirão que o mesmo povoado só pode dispor de 30 dessas espadas, pois se aplica o mesmo limite de 450 PO para a compra e venda naquela comunidade.

Poder Central de uma Comunidade

Às vezes, tudo o que o Mestre precisa saber sobre uma comunidade é quem detém o verdadeiro poder. Para determinar este fato aleatoriamente, utilize a tabela abaixo, modificando o resultado da jogada de acordo com o tamanho da comunidade. Conforme indicado na lista de modificadores, qualquer comunidade do tamanho de uma cidade pequena ou maior possui mais de um poder central. Os tipos de poderes centrais — convencional, monstruoso, incomum ou mágico — são definidos adiante.

PODER CENTRAL

Tamanho da Comunidade	Modificador para a Jogada de 1d20
Lugarejo	–1
Povoado	+0
Aldeia	+1
Vila pequena	+2
Vila grande	+3
Cidade pequena	+4 (jogue duas vezes)
Cidade grande	+5 (jogue três vezes)
Metrópole	+6 (jogue quatro vezes)

1d20	Tipo de Poder Central
13 ou menos	Convencional
14–18	Incomum
19+	Mágico

* 5% das comunidades com um poder central convencional também possuem um poder monstruoso.

Convencional: A comunidade tem uma forma de governo tradicional — um burgomestre, um conselho, um senhor feudal que governa a área como vassalo de um suserano mais poderoso, um nobre que governa a comunidade como uma cidade-estado. Escolha a forma de governo que parecer mais apropriada à região.

Monstruoso: Considere o impacto sobre uma comunidade caso um dragão ocasionalmente faça exigências não-negociáveis e insista em ser consultado sobre quaisquer decisões importantes, ou caso uma tribo de orcs próxima exija um tributo mensal, ou ainda caso um devorador de mentes controle em segredo as mentes de diversos cidadãos. Um centro de poder monstruoso representa qualquer influência (além do simples perigo imediato) exercida por um ou mais seres monstruosos que não sejam nativos da comunidade.

Incomum: Talvez a comunidade tenha um burgomestre ou conselho, mas o verdadeiro poder jaz em outras mãos. Pode estar centrado em uma guilda — uma organização formal de mercadores, artesãos, profissionais, ladrões, assassinos ou combatentes que, coletivamente, exercem grande influência. A aristocracia pode exercer influência através do dinheiro, na forma de um ou mais indivíduos ricos sem cargos políticos. Aristocratas de prestígio, como um grupo de aventureiros consagrados, podem exercer influência através de sua reputação e experiência. Anciões sábios podem influenciar aqueles que respeitam sua idade, reputação e sabedoria presumida.

Mágico: Este tipo de poder central pode assumir desde a forma de um templo repleto de clérigos até um feiticeiro solitário enclausurado em uma torre. Um mago ou sacerdote pode ser o governante oficial efetivo da cidade, ou talvez apenas alguém de grande influência.

Tendências dos Poderes Centrais

A tendência do(s) governante(s) de uma comunidade não precisa estar de acordo com a tendência de todos ou mesmo da maioria de seus habitantes, embora geralmente seja o caso. De qualquer forma, a tendência do poder central influencia muito a vida diária dos residentes. Devido à sua natureza organizada e organizadora, a maioria dos poderes centrais é leal.

Para determinar aleatoriamente a tendência de um poder central, jogue d% e consulte a tabela abaixo. Adiante discutiremos como o poder central de cada tendência age e como ele é percebido pela comunidade.

TENDÊNCIA DO PODER CENTRAL

d%	Tendência	d%	Tendência
01–35	Leal e bom	64	Caótico e neutro
36–39	Neutro e bom	65–90	Leal e mau
40–41	Caótico e bom	91–98	Neutro e mau
42–61	Leal e neutro	99–100	Caótico e mau
62–63	Neutro autêntico		

Leal e Bom: Uma comunidade com um poder central leal e bom geralmente possui um código de leis obedecido diligentemente pela grande maioria das pessoas.

Neutro e Bom: Um poder neutro e bom raramente influencia os residentes da comunidade, exceto para ajudá-los em caso de necessidade.

Caótico e Bom: Este tipo de poder central influencia a comunidade auxiliando os necessitados e opondo-se às restrições da liberdade.

Leal e Neutro: Uma comunidade com um poder central leal e neutro tem um código de leis que é seguido à risca. Os detentores do poder geralmente exigem que os visitantes (assim como os residentes) obedeçam a todas as leis e regulamentos locais.

Neutro Autêntico: Este tipo de poder central raramente exerce qualquer influência sobre a comunidade. Os detentores do poder preferem preocupar-se com seus próprios objetivos.

Caótico e Neutro: Este tipo de poder central é imprevisível, influenciando a comunidade de forma diferente em momentos diferentes.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Leal e Mau: Uma comunidade com um poder central leal e mau geralmente possui um código de leis, que a maioria obedece por medo de punições severas.

Neutro e Mau: Os residentes de uma comunidade com um poder central neutro e mau geralmente são oprimidos e subjugados, destinados a um futuro negro.

Caótico e Mau: Os habitantes de uma comunidade com um poder central caótico e mau vivem em medo constante devido às situações horríveis e imprevisíveis que enfrentam continuamente.

Poderes Centrais em Conflito

Se uma comunidade possui mais de um poder central, e dois ou mais possuam tendências opostas (seja bem versus mal ou ordem versus caos), inevitavelmente haverá conflito, mas nem sempre de forma aberta. Às vezes os poderes centrais mantêm uma relação de convívio por obrigação.

Por exemplo, uma cidade pequena abriga uma poderosa guilda de magos caóticos e bons, mas é governada por um aristocrata leal e bom. Os magos às vezes ficam irritados pelas leis rígidas impostas pelo aristocrata, e ocasionalmente quebram-nas ou as contornam para servir aos seus (bons) propósitos.Porém, na maior parte do tempo, um representante da guilda discute suas preocupações e desavenças com o aristocrata, que procura resolver o problema de forma justa.

Outro exemplo: Uma cidade grande abriga um templo leal e bom, e nela residem um poderoso guerreiro leal e mau e um aristocrata caótico e mau. O aristocrata egoísta só se importa com seus lucros e caprichos perversos. O guerreiro reúne uma pequena legião de combatentes, na esperança de expulsar o aristocrata e assumir o controle da cidade. Enquanto isso, os clérigos do templo ajudam os cidadãos da melhor forma possível, jamais confrontando o aristocrata diretamente, mas auxiliando e apoiando as pessoas que sofrem em suas mãos.

Autoridades da Comunidade

Muitas vezes é importante conhecer quem constitui a estrutura de autoridade na comunidade. Essa estrutura não indica necessariamente quem detém o poder, mas sim quem mantém a ordem e cumpre os ditames das autoridades de fato.

Condestável/Capitão da Guarda/Xerife: Esta posição geralmente é concedida ao combatente de nível mais elevado numa comunidade, ou a um dos guerreiros de mais alto nível. Para determinar aleatoriamente a classe e o nível do condestável de uma comunidade, utilize a tabela abaixo:

d%	Posto
01–60	Combatente de nível mais elevado
61–80	Segundo guerreiro de nível mais elevado
81–100	Guerreiro de nível mais elevado

Utilize as tabelas na próxima seção para determinar o nível do condestável.

Guardas/Soldados: Para cada 100 membros de uma comunidade (arredondados para baixo), há um guarda ou soldado em período integral. Além disso, para cada 20 residentes, é possível recrutar um membro apto da milícia local ou um soldado conscrito em algumas horas.

Outros PdMs da Comunidade

Para jogos que se passam na cidade, torna-se importante saber exatamente quem reside ali. As seguintes diretrizes permitem determinar os níveis dos habitantes locais mais poderosos e a partir deles determinar o restante dos personagens que possuam classe.

Nível Máximo de PdM por Classe: Utilize a tabela abaixo para determinar o PdM de mais alto nível em cada classe para uma determinada comunidade. Determine o modificador da comunidade apropriado consultando a primeira tabela. Em seguida, faça as jogadas indicadas na segunda tabela para cada classe, e aplique o modificador para obter o resultado final.

Um resultado de 0 ou menos significa que não há personagens daquela classe na comunidade. O nível máximo para qualquer classe é o 20º.

Quantidade Total de Personagens Por Classe

Use o método a seguir para determinar os níveis de todos os personagens de uma comunidade que pertencem a determinada classe.

Para as classes de PJs, se o personagem de nível mais elevado indicado pertencer ao 2º nível ou superior, assuma que existe o dobro dessa quantidade em personagens com metade desse nível. Se esses personagens estiverem acima do 1º nível, adicione outros dois personagens para cada um deles, também com a metade do seu nível. Repita o processo até obter o número de personagens de 1º nível. Por exemplo, se o guerreiro de nível mais elevado pertencer ao 5º nível, a comunidade também terá dois guerreiros de 3º nível e quatro de 1º nível.

Faça a mesma coisa para as classes de PdMs, mas não defina a quantidade de indivíduos de 1º nível. Ao invés disso, subtraia o total de personagens gerados do total da população e distribua esta diferença de forma que 91% sejam plebeus, 5% combatentes, 3% especialistas e o restante seja divido igualmente entre aristocratas e adeptos (0,5 % para cada). Todos esses personagens serão de 1º nível.

Com base nessa mecânica e nas tabelas da seção anterior, a distribuição por classe e por nível de um povoado típico de 200 habitantes seria:

- Um aristocrata de 1º nível (burgomestre)
- Um combatente de 3º nível (condestável)
- Nove combatentes de 1º nível (dois guardas, sete membros da milícia)
- Um ferreiro especialista de 3º nível (membro da milícia)
- Sete artesãos e profissionais de vários tipos, especialistas de 1º nível
- Um adepto de 1º nível
- Um taverneiro plebeu de 3º nível (membro da milícia)
- Cento e sessenta e seis plebeus de 1º nível (um deles é membro da milícia)
- Um guerreiro de 3º nível
- Dois guerreiros de 1º nível
- Um mago de 1º nível
- Um clérigo de 3º nível
- Dois clérigos de 1º nível
- Um druida de 1º nível
- Um ladino de 3º nível
- Dois ladinos de 1º nível
- Um bardo de 1º nível
- Um monge de 1º nível

Modificadores da Comunidade

Tamanho da Comunidade	Modificador da Comunidade
Lugarejo	–3[1]
Povoado	–2[1]
Aldeia	–1
Vila pequena	+0
Vila grande	+3
Cidade Pequena	+6 (jogue duas vezes) [2]
Cidade Grande	+9 (jogue três vezes) [2]
Metrópole	+12 (jogue quatro vezes) [2]

[1] Numa jogada d% de 96–100, um lugarejo ou povoado acrescenta +10 ao modificador do nível de um ranger ou druida.

[2] As cidades deste porte têm mais de um PdM de nível elevado por classe, cada um dos quais gera personagens de nível mais baixo da mesma classe, conforme descrito adiante.

Nível Máximo dos Moradores

Classe	Nível de Personagem
Adepto	1d6 + modificador da comunidade
Aristocrata	1d4 + modificador da comunidade
Bárbaro	1d4 + modificador da comunidade
Bardo	1d6 + modificador da comunidade
Clérigo	1d6 + modificador da comunidade
Combatente	2d4 + modificador da comunidade
Druida	1d6 + modificador da comunidade
Especialista	3d4 + modificador da comunidade
Feiticeiro	1d4 + modificador da comunidade
Guerreiro	1d8 + modificador da comunidade
Ladino	1d8 + modificador da comunidade
Mago	1d4 + modificador da comunidade
Monge[1]	1d4 + modificador da comunidade

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Classe	Nível de Personagem
Paladino	1d3 + modificador da comunidade
Plebeu	4d4 + modificador da comunidade
Ranger	1d3 + modificador da comunidade

[1] Onde essas classes são mais comuns, o nível será 1d8 + modificador.

Além dos residentes gerados pelo sistema descrito acima, o Mestre pode decidir que uma comunidade possui algum residente especial, como o feiticeiro de 15º nível solitário e deslocado que vive próximo a um lugarejo de cinqüenta habitantes, ou a guilda secreta de assassinos repleta de personagens de alto nível escondida em uma pequena vila. Residentes como esse, criados "de improviso", não contam no limite de personagens de nível elevado que realmente fazem parte da comunidade.

Demografia Racial

A composição racial de uma comunidade depende do fato de ser isolada (pouco tráfego e interação com outras raças e lugares), miscigenada (tráfego e interação com outras raças e lugares moderados) ou integrada (muito tráfego e interação com outras raças e lugares).

Composição Racial de Comunidades

Isoladas	Miscigenadas	Integradas
96% humanos	79% humanos	37% humanos
2% halflings	9% halflings	20% halflings
1% elfos	5% elfos	18% elfos
1% outras raças	3% anões	10% anões
	2% gnomos	7% gnomos
	1% meio-elfos	5% meio-elfos
	1% meio-orcs	3% meio-orcs

Se a raça dominante na área não for humana, coloque-a na linha superior, desloque os humanos para a segunda linha, e assim por diante. Por exemplo, em uma cidade de anões, a população é 96% anões, 2% humanos, 1% halflings e 1% de outras raças (todas as comunidades de anões são isoladas). O Mestre pode alterar ligeiramente esses números para refletir os preconceitos raciais. Por exemplo, uma vila miscigenada de elfos teria 79% de elfos, 9% de humanos, 5% de halflings, 3% de anões, 2% de gnomos e 2% de meio-elfos (mas nenhum meio-orc). Também é possível inverter o percentual de gnomos e anões em uma comunidade élfica.

ECONOMIA

Embora os PJs estejam preocupados apenas com tesouros, o Mestre deve ter uma boa compreensão do sistema econômico que sustenta os tesouros adquiridos, assim como os preços cobrados pelos serviços, equipamentos e itens mágicos. A economia da sua campanha não precisa ser um assunto complexo ou tedioso, mas deve possuir alguma consistência interna. Se o preço de uma espada larga em Thorris era de 20 PO, não deve passar subitamente a 200 PO sem uma boa explicação, como a interrupção no fluxo de metais ou minérios, a morte de todos os ferreiros num raio de 150 km em um acidente terrível, ou algo igualmente bizarro.

Cunhagem

O sistema econômico em D&D é baseado na peça de prata (PP). Um trabalhador comum recebe 1 PP por dia. Isso é suficiente para o sustento de sua família, supondo que a renda seja suplementada por alimentos cultivados para consumo próprio, roupas feitas em casa e auto-suficiência na maioria das tarefas (cuidados pessoais, saúde, trato de animais, etc.).

Entretanto, em sua campanha os PJs vão manusear principalmente peças de ouro. A peça de outro (PO) é uma unidade monetária maior e mais substancial. O principal motivo pelo qual os personagens recebem e gastam peças de ouro é que, como aventureiros, eles se arriscam muito mais que as pessoas comuns e recebem recompensas maiores se sobreviverem.

Muitas pessoas que se relacionam com os aventureiros também lidam principalmente com ouro. Armeiros, ferreiros e conjuradores ganham mais dinheiro (às vezes muito mais) que as pessoas comuns. Conjuradores dispostos a criar itens mágicos ou conjurar magias por encomenda podem enriquecer, embora isso geralmente envolva o gasto de poder pessoal (pontos de experiência), e a demanda por estes itens seja instável e só é confiável nas grandes cidades. Os nobres com quem os PJs interagem também lidam principalmente com ouro, pois compram navios e edifícios inteiros e financiam caravanas e até mesmo exércitos com este tipo de moeda.

Algumas economias possuem outras formas de moeda, como barras de metais ou cartas de crédito representando diversos valores em ouro, lastreados por governos, guildas ou outras organizações poderosas que garantem o seu valor. Algumas economias também utilizam moedas de metais diferentes: eletro, ferro ou até mesmo estanho. Em alguns lugares, pode-se até mesmo cortar uma moeda de ouro ao meio para criar uma unidade monetária diferente, a "meia peça" de ouro.

Impostos e Dízimos

Os impostos pagos à rainha, ao imperador ou à baronesa local podem exigir até um quinto da riqueza de um personagem (embora esses gastos variem consideravelmente de país para país). Os representantes do governo geralmente recolhem os impostos anualmente, a cada dois anos, ou semestralmente. Naturalmente, sendo viajantes, os aventureiros podem evitar as épocas de coleta (por isso o Mestre pode ignorar os impostos para os PJs se desejar). Entretanto, os donos de terras ou imóveis podem tê-los avaliados e taxados.

Os dízimos são pagos à igreja pelos fiéis praticantes de uma religião. Normalmente correspondem a um décimo dos lucros obtidos pelo personagem durante a aventura, mas o pagamento é voluntário, exceto no caso de religiões rígidas e opressivas com seus próprios coletores de dízimos. Este tipo de taxação onerosa precisa do apoio do governo.

Cambistas

Os personagens com os alforjes cheios de moedas antigas ou dinheiro estrangeiro provavelmente precisarão trocá-lo pela unidade monetária local antes de poder gastar suas riquezas. Numa ambientação onde dezenas de pequenas nações e reinos se amontoam lado a lado, o cambista é a peça-chave do sistema econômico. Normalmente, um cambista cobra uma taxa de 10% do valor da transação. Por exemplo, se um personagem possui 100 peças de platina (PL) em sua algibeira, e precisa convertê-las para peças de ouro, o cambista cobra 10 PL. O personagem receberá 900 PO, e o cambista fica com o resto.

Oferta e Procura

A lei de oferta e procura pode afetar drasticamente o valor de qualquer moeda. Se os personagens começarem a exibir montes de ouro e a injetá-los na economia local, os mercadores podem subir rapidamente os preços. Não se trata de extorquir os mais ricos, mas sim da própria forma como uma economia de pequena escala funciona. Um taverneiro que obtém 100 PO pelo alojamento de um grupo de viajantes bem-sucedidos gasta essa riqueza recém-obtida da mesma forma que os heróis, e numa cidade pequena, logo *todos* estarão gastando mais. Mais gastos significam maior consumo, por isso os bens e serviços se tornam mais escassos, e os preços aumentam.

A oferta e a procura também podem afetar a campanha de maneiras não diretamente relacionadas ao ouro. Por exemplo, se o senhor feudal local exigir a maior parte dos cavalos da região para os seus cavaleiros, quando os PJs decidirem comprar meia dúzia de belos corcéis, não encontrarão nenhum disponível por um preço razoável. Terão que se contentar com pangarés de segunda categoria ou gastar bem mais do que haviam planejado para convencer alguém a se desfazer de um bom cavalo.

POLÍTICA

Intriga entre reinos, cidades-estado em guerra e manobras políticas são aspectos divertidos de muitas campanhas. Em seu próprio jogo, será necessário determinar quem governa cada lugar. Se houver a chance de que os governantes, a nobreza e os políticos em geral se envolvam mais profundamente, use as sugestões a seguir como ponto de partida. Como sempre, pesquisar os sistemas e estruturas políticas do mundo real (especialmente os exemplos históricos) pode enriquecer sua ambientação fictícia. Por outro lado, não hesite em inventar coisas novas e completamente fora da realidade histórica.

Sistemas Políticos

O número de sistemas políticos possíveis é quase infinito. Sinta-se à vontade para usar diferentes tipos em regiões distintas. Essas misturas e combinações acentuam a diferença entre os lugares e as culturas.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Qualquer um dos sistemas políticos abaixo pode ser um matriarcado (governado apenas por mulheres) ou patriarcado (governado apenas por homens), mas a maioria não faz esta distinção.

Monarquia: A monarquia é o governo de um único líder. O monarca detém o poder absoluto, às vezes derivado do direito divino. Os monarcas pertencem a linhagens sanguíneas reais, e os sucessores ao trono são escolhidos entre parentes consangüíneos. Raramente um monarca governa por escolha da população, geralmente feita através de representantes escolhidos pelas casas nobres. A monarquia provavelmente será o sistema político mais comum em sua campanha.

Os monarcas costumam ter conselheiros e uma corte de nobres que o auxiliam na administração do reino. Essa disposição cria um sistema de classes formado por nobres e plebeus. As pessoas comuns nesse tipo de reino não possuem muitos direitos e privilégios da nobreza.

Estrutura Tribal ou Clãs: Uma tribo ou clã geralmente tem um único líder que detém grande poder, quase absoluto, como o de um monarca. Embora os governantes sejam membros de uma única linhagem sanguínea, a escolha é feita com base em sua capacidade de governar. Eles são continuamente avaliados com base nesse critério e substituídos quando não cumprem suas funções. Geralmente existe um conselho de anciões para escolher e avaliar o líder. De fato, algumas vezes esse conselho só se reúne com este objetivo; noutras, também serve para aconselhar o chefe ou líder.

As tribos existem como uma estrutura social agrupando diferentes unidades familiares (que de outra forma permaneceriam dispersas), com o propósito de se fortalecerem e trabalharem em conjunto. Os clãs desempenham uma função semelhante, mas têm a peculiaridade de serem unidades familiares ampliadas. Em ambos os casos, o grupo costuma interagir com outras tribos e clãs e muitas vezes possui leis e costumes específicos sobre a interação de determinados clãs da mesma tribo ou de uma tribo com outra.

Feudalismo: O feudalismo é um sistema complexo, baseado em classes com sucessivas castas de vassalos e suseranos, que geralmente existe sob uma monarquia. Os servos (plebeus) trabalham para o senhor feudal, que por sua vez deve lealdade a um senhor mais poderoso, que jura fidelidade a um senhor ainda maior, e assim por diante, até o suserano supremo, que geralmente é o monarca.

As pessoas comuns em um estado feudal são sempre submissas e não possuem direitos. São virtualmente propriedade do senhor feudal imediato, que geralmente possui liberdade para abusar de seu poder e explorar seus subordinados como desejar.

República: Uma república é um sistema de governo encabeçado por políticos que representam o povo. Os representantes da república governam como uma assembléia única, geralmente algum tipo de conselho ou senado, que vota diversas questões e regulamentações. Às vezes esses representantes são indicados, e outras, eleitos. O bem-estar da população depende apenas do nível de corrupção entre os representantes. Numa república de tendência majoritariamente boa, as condições de vida podem ser bastante satisfatórias. Uma república maligna é um lugar tão terrível para se viver quanto uma terra sob o jugo de um tirano.

Numa república avançada, chamada democracia, as pessoas elegem diretamente seus representantes. Em lugares assim, o direito a voto torna-se um privilégio de classe. A cidadania pode ser comprada ou merecida, pode ser concedida automaticamente aos nativos do território da república ou somente hereditária. Como seria complicado permitir que toda a população votasse em seus representantes, esse sistema político geralmente funciona apenas em áreas pequenas, como cidades-estado.

Magocracia: Em uma magocracia, os detentores da magia arcana possuem grande poder político. O governante geralmente é o mago ou feiticeiro mais poderoso da região, embora às vezes seja apenas um membro de uma família real que necessariamente deve ser um conjurador arcano. Assim, esse sistema pode funcionar sob uma monarquia, e o herdeiro ao trono seria o membro mais velho da família real capaz de conjurar magia arcana. Numa verdadeira magocracia, onde o governante é o conjurador mais poderoso, o monarca pode ser desafiado em épocas específicas do ano por competidores que acreditem ser mais poderosos.

Numa magocracia, geralmente os conjuradores arcanos possuem mais direitos e liberdades, ao passo que indivíduos misticamente incapazes são desprezados. Os conjuradores divinos às vezes são considerados criminosos, mas geralmente são tratados como inferiores aos arcanos (embora ainda superiores à plebe).

Estas sociedades costumam ser ricas em magia. Provavelmente terão escolas voltadas ao ensino da intrincada arte da magia, e tropas de conjuradores em suas organizações militares. É possível que utilizem magia até mesmo para tarefas cotidianas. Em raros casos uma magocracia trata a magia da forma contrária, como um segredo zelosamente protegido. Os conjuradores arcanos que não pertençam à nobreza seriam proibidos por lei.

Teocracia: Uma teocracia é um sistema político em que os clérigos (ou druidas) governam. O governante é um representante direto da(s) divindade(s) sobre as quais ela é baseada. A maioria das teocracias é similar à monarquia, mas uma vez escolhido o líder, ele permanece no cargo por toda a vida. O povo não pode questionar a palavra de uma divindade ou de seu representante.

Algumas teocracias encaram seus líderes como em ascensão a divindade ou como semidivindades. Os governantes do passado (e às vezes os atuais) são cultuados como deuses. Tais governantes detêm poder absoluto, e sua linhagem sanguínea carrega o direito divino de governar, por isso seus sucessores são escolhidos entre seus descendentes. Nesse caso, o governante não precisa ser um clérigo (embora muitas vezes seja), pois não é um representante, e sim uma divindade. Nesse tipo de teocracia, é possível que até mesmo uma criança seja escolhida como governante se possuir o sangue divino.

Outros: Não é muito difícil imaginar um sistema político baseado no governo de outras classes, dos mais velhos, mais fortes, ou mais ricos. Utilize os critérios que desejar para escolher o sistema político de um grupo em seu mundo. Entretanto, na maioria das vezes, quanto mais incomum for esse critério, menor será o grupo. Por exemplo, um reino onde o governante é determinado por um teste de perícia, inteligência e vigor pode ser bem extenso, mas uma terra onde o governante é o bardo mais talentoso provavelmente seria pequeno. Ser capaz de tocar muito bem um alaúde é impressionante, mas não assegura necessariamente a capacidade de governar.

Tendências Culturais

As sociedades humanas abrangem todo o espectro das estruturas políticas. Outras raças parecem favorecer algumas em detrimento de outras.

Anões: Os anões geralmente formam monarquias, embora também sejam possíveis teocracias dedicadas aos deuses da raça. Eles são extremamente leais e rígidos em suas políticas, e temem o caos e a anarquia. Valorizam a ordem e a segurança sobre a liberdade pessoal, e por isso inclinam-se a avaliar os assuntos políticos com base no melhor para a maioria. As sociedades dos anões geralmente possuem um código de leis rígido e rigoroso.

Elfos: Os elfos também costumam viver em monarquias. Entretanto, de todas as raças, são os mais propensos a adotar a magocracia. Os elfos valorizam a liberdade individual e temem os tiranos. Governantes élficos decidem cada caso e situação individualmente, ao invés de seguir um código rígido de leis.

Gnomos: Os gnomos preferem pequenas monarquias, embora também adotem as democracias, repúblicas ou clãs. Como os halflings, os gnomos não têm muita necessidade de um governo centralizado e apreciam a liberdade pessoal. Seus reis e rainhas geralmente têm pouca influência na vida cotidiana de seus súditos, e geralmente sua posição não é considerada tão acima da plebe como entre os humanos.

Halflings: Devido a sua vida nômade e comunidades pequenas, os halflings preferem um tipo de sistema tribal ou de clã. A liderança normalmente cabe ao membro mais velho do grupo, embora a maioria governe com brandura. A verdadeira liderança entre os halflings baseia-se na unidade familiar, onde os pais dão instruções aos filhos. Os halflings, mais que qualquer outra raça, parecem cooperar bem entre si. Não precisam de um governante forte ou de um conjunto de leis rígidas para manter a paz e a ordem.

Orcs e Outras Culturas Caóticas e Más: Os orcs geralmente são demasiado selvagens e corruptos para adotar qualquer sistema de governo além da lei do mais forte. Seus líderes governam através de intimidação e ameaças, e por isso geralmente possuem poucos súditos (nações orcs são raras). Se um líder não consegue governar, é porque era fraco. A

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

maioria das culturas caóticas e más tende a ter populações pequenas a menos que muitos indivíduos sejam conduzidos por um único líder poderoso.

Goblins e Outras Culturas Leais e Más: Os goblins vivem em comunidades tribais com arremedos de monarquia. A verdade, entretanto, é que são governados pelos mais fortes. Se um líder goblin puder ser assassinado, seu executor normalmente assume seu lugar. Humanóides leais e maus geralmente utilizam sistemas semelhantes, embora kobolds muitas vezes estabeleçam magocracias, e culturas mais sofisticadas desenvolvam leis codificadas e regras de sucessão. Contudo, essas sociedades complexas são repletas de traições e deslealdades, exemplificando a própria definição de política bizantina.

Personagens de Nível Elevado

Às vezes os personagens de nível mais alto constroem seus próprios castelos e estabelecem seus próprios territórios. Isso normalmente ocorre em terras outorgadas por um governante ou em uma área selvagem e relativamente despovoada liberada por eles. Um personagem justo ou generoso provavelmente irá atrair pessoas para sua fortaleza ou protetorado. Antes que se perceba, será um governante.

Como o personagem irá exercer a liderança é uma decisão que pertence exclusivamente a ele. Entretanto, os PdMs envolvidos reagirão apropriadamente às suas ações e decretos. Em troca de proteção, lotes de terra e um governo justo, um personagem poderá coletar impostos ou dízimos de seus súditos. Negligência, maus-tratos ou impostos em excesso podem levar a uma revolta, que pode ser um apelo a um senhor mais poderoso para depor ou subjugar o personagem, assassinos de aluguel atentando contra sua vida, ou uma rebelião, com os plebeus brandindo suas foices contra seu soberano.

Contudo, na realidade esses eventos são raros. Na maioria das vezes, as pessoas convivem com o governante que têm — bom ou mau — por muito tempo. As pessoas submetidas a um governante fraco ou injusto suportarão meses ou anos antes de se sentirem compelidas a agir.

QUESTÕES LEGAIS

Não é necessário desenvolver um código legal para cada país que inventar. Suponha que as leis ditadas pelo bom senso são universais. Assassinato, agressão, roubo e traição são ilegais e passíveis de punição mediante encarceramento ou morte. Desde que as leis façam sentido e as autoridades sejam razoavelmente consistentes em sua aplicação (ou fique claro que não o fazem), os jogadores não pensarão duas vezes sobre as leis. Desenvolva algumas leis incomuns como pontos de interesse, como esses exemplos:

- Em um baronato nas Terras do Escudo, mentir é ilegal, passível de punição com três dias no tronco.
- Na cidade de Altivos, é contra a lei maltratar animais.
- Qualquer um trajando vermelho na presença do imperador é aprisionado por um mês.

Alguns lugares podem ter leis que afetem diretamente os aventureiros. Essas leis podem restringir a posse ou o porte de algumas armas por plebeus ou impedir seu uso até mesmo pelos nobres, limitando-as à guarda real. Pode proibir ou restringir o uso de magia, ou limitar o número de pessoas armadas que podem se reunir em público sem a necessidade de uma permissão ou sanção. Todas essas leis poderiam ser outorgadas por um governante preocupado com a possibilidade de indivíduos poderosos vagando sem controle — uma preocupação legítima para os detentores do poder. Nenhum rei, duque ou burgomestre deseja que os aventureiros independentes sejam mais poderosos que seus próprios guardas, lacaios ou tropas (e, portanto, que si mesmo) a menos que confie neles absolutamente ou tenha alguma forma de controlá-los.

CLASSES SOCIAIS

A maioria das sociedades é, em maior ou menor escala, baseada em classes. Utilize essas definições simples para uma sociedade típica:

Classe Alta: Os nobres, os mercadores mais ricos e os líderes mais importantes (mestres de guilda, por exemplo) compõem a classe alta. Os legisladores, os administradores e outros oficiais são advindos desta classe. Possuir sangue nobre ou ser membro de uma rica família mercante possibilita o ingresso na classe através do direito de nascença, ao passo que a obtenção de riqueza ou um cargo significativo permite a ascensão a essa condição.

Devido a sua riqueza, os aventureiros provavelmente ingressarão rapidamente nessa classe. Entretanto, podem ser rejeitados por outros membros da elite de acordo com a visão que a sociedade tenha de mercenários espadachins e conjuradores independentes. Outros membros da classe alta poderiam encarar os aventureiros como heróis, ou ainda como ameaças perigosas à segurança pública (e pessoal) e à estrutura sócio-política vigente.

Classe Média: Os mercadores, os mestres artesãos, os profissionais eruditos e os membros mais importantes das guildas compõem a classe média. Os oficiais secundários, como coletores de impostos e notários, são escolhidos entre essa classe. Esta condição normalmente é relacionada à ocupação e educação do indivíduo. O critério determinante é a situação financeira, e não a hereditariedade.

Classe Baixa: Os comerciantes, artífices, trabalhadores braçais, agricultores de subsistência, proprietários de terras empobrecidos, serviçais e virtualmente qualquer outra pessoa pertencem à classe baixa. Seus membros tendem a ser mais pobres e iletrados que os da classe média. Embora às vezes um conselho de anciões ou outra assembléia similar exista para falar e defender os interesses da classe baixa, normalmente não há oficiais ou legisladores provenientes desta classe.

Escravos: Algumas culturas (geralmente malignas) praticam a escravidão. Os escravos ocupam uma posição inferior até mesmo aos membros da classe baixa. Embora não sejam necessariamente iletrados ou inábeis, na maioria são trabalhadores braçais ou servos.

A MAGIA EM SEU MUNDO

Alguns Mestres criam cidades que funcionam exatamente como vilarejos medievais históricos em suas campanhas. São povoadas por pessoas que não estão acostumadas com a magia (ou não acreditam nela), que não sabem nada a respeito de monstros mágicos ou mitológicos, e que jamais viram um item mágico.

Este tipo de criação é um engano. Seus jogadores terão dificuldades em aceitar a realidade de um mundo onde eles manipulam itens mágicos e conjuram magias, e onde as terras e masmorras em torno da cidade estão repletas de magia e monstros, mas ainda assim na cidade tudo se parece e funciona como a Europa Medieval.

A presença de magia lhe obriga a fazer adaptações a um cenário verdadeiramente histórico. Ao criar qualquer coisa para o seu mundo, parta do pressuposto que a magia pode alterá-la de alguma forma. Por que o rei construiria uma muralha ao redor de seu castelo quando as magias *vôo* e *levitação* são tão comuns? Como os guardas do tesouro impedirão alguém de simplesmente se teletransportar ou atravessar as paredes da sala enquanto estiver etéreo?

A menos que o Mestre pretenda fazer uma variação no jogo, a magia deve ser comum o suficiente para ser sempre levada em consideração pelos indivíduos inteligentes.Um mercador não ficaria estupefato com a idéia de alguém tentar roubá-lo enquanto estiver invisível. Um vigarista terá consciência da capacidade de alguns indivíduos de lerem seus pensamentos ou detectar mentiras.

A magia não deve ser desconhecida pelas pessoas comuns. Os conjuradores podem ser relativamente raros, mas são comuns o suficiente para que as pessoas saibam que quando o tio Rufus cair da carroça, é possível levá-lo a um templo e pedir aos sacerdotes que curem seus ferimentos (embora a maioria dos plebeus não possa arcar com o preço). Apenas os fazendeiros mais isolados não veriam magias ou seus resultados com regularidade.

Seguem-se alguns pontos a considerar ao ajustar a magia ao seu mundo:

- Uma taverna freqüentada pelos aventureiros pode ter uma placa dizendo "proibido detecções" atrás do balcão, para permitir que os clientes relaxem numa atmosfera livre de preocupações sobre tentativas de discernir suas tendências, ler seus pensamentos, descobrir quais dos seus itens são mágicos, etc.
- Alguns mercadores podem se unir para contratar um pequeno esquadrão de magos que percorrem o mercado, invisíveis, enquanto procuram por ladrões, conjurando *detectar pensamentos* nos suspeitos e usando *ver o invisível* para encontrar conjuradores ladrões.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

- A guarda da cidade pode empregar um ou mais conjuradores para suplementar o seu esquema de defesa, lidar com os conjuradores indisciplinados e ajudar nos interrogatórios.
- Uma corte poderia usar *detectar pensamentos* ou *discernir mentiras* como auxílio nas decisões de casos importantes.
- Uma cidade poderia empregar magias simples para tornar a vida mais fácil, como *chama contínua* para iluminar as ruas. Cidades muito sofisticadas ou ricas podem escoar seu esgoto através de portais mágicos ou utilizar *tapetes voadores* para entregar mensagens urgentes.

Itens Mágicos

Todos os itens mágicos descritos no Capítulo 7 possuem um preço. A idéia é que, embora sejam raros, os itens mágicos podem ser comprados e vendidos como qualquer outra mercadoria. Os preços listados estão muito além do alcance de pessoas comuns. Porém os mais ricos, incluindo os PJs de nível intermediário ou alto, podem comprar e vender esses itens ou até mesmo encomendá-los a conjuradores. Em cidades muito grandes, algumas lojas podem se especializar em itens mágicos se sua clientela for muito abastada ou incluir um grande número de aventureiros (essas lojas teriam diversas proteções mágicas para afastar os ladrões). De vez em quando, os itens mágicos podem até ser encontrados em mercados e lojas normais. Por exemplo, um armeiro pode ter algumas armas mágicas à venda ao lado de seus artigos normais.

Superstições

Só porque a magia funciona e a maioria das pessoas está ciente disso, não significa que elas saibam exatamente como ela funciona e quando está ativa. As superstições (comportamentos rituais que não produzem resultados concretos) provavelmente ainda serão comuns. Para adicionar cor ao seu mundo e retratar os maneirismos e as preocupações e medos ocultos de uma sociedade, invente algumas superstições (ou adapte algumas do mundo real). Considere as seguintes idéias como ponto de partida:

- As pessoas comuns acreditam que certos badulaques e bugigangas dão sorte, quando na verdade eles não têm qualquer poder mágico (como pés de coelho no mundo real).
- Em algumas culturas, gestos ou palavras especiais são obrigatórios em certas situações (como dizer "Saúde!" após um espirro).
- Alguém diz ser capaz de ler presságios no movimento dos pássaros. Ele tem uma boa reputação, mas será porque diz às pessoas supersticiosas o que elas desejam ouvir, ou porque de fato possui alguma habilidade mística?

Restrições à Magia

Em algumas regiões civilizadas, o uso da magia pode ser restrito ou proibido. Pode ser necessária uma licença, ou talvez permissão oficial do governante local para que um conjurador utilize seus poderes, mas sem ela o uso de magia seria vetado. Em um lugar assim, itens mágicos e efeitos estacionários seriam raros, mas não necessariamente as proteções contra magia.

Algumas localidades podem proibir magias específicas. Poderia constituir um crime conjurar magias voltadas ao roubo e à fraude, como as que concedem invisibilidade ou criam ilusões. Os encantamentos (especialmente *enfeitiçar*, compulsões, *sugestões* e efeitos de dominação) são os primeiros a serem vetados, pois privam o indivíduo de seu livre-arbítrio. As magias de destruição podem ser igualmente proibidas, por motivos óbvios. Um governante local pode ter fobia de uma magia ou efeito específico (como efeitos de *metamorfosear* caso tema que alguém se passe por ele) e promulgar leis restringindo esse tipo de magia.

RELIGIÃO

Nenhuma força é capaz de afetar a sociedade com mais impacto que a religião. É necessário adequar as religiões do seu mundo com as sociedades criadas. Como o clero interage com as massas? O que a maioria das pessoas pensa da religião, da divindade ou dos sacerdotes? Na maioria das vezes, além de servir a uma deidade, uma religião também ocupa um nicho na sociedade: manutenção de registros, administração de cerimônias, julgamento de disputas, cuidar dos pobres ou dos doentes, defender a comunidade, educar os mais jovens, resguardar o conhecimento, preservar as tradições, e assim por diante.

Às vezes uma hierarquia religiosa não é unificada. Pode-se criar intrigas políticas interessantes colocando diversas facções de clérigos da mesma divindade em oposição com base doutrinária ou na abordagem (ou até mesmo na tendência). As diferentes ordens do clero podem se diferenciar pela escolha dos domínios. Uma divindade que oferece acesso aos domínios do Bem, do Conhecimento, da Ordem e da Guerra pode ter clérigos da ordem e da guerra (os justiceiros) opondo-se aos do bem e do conhecimento (os profetas).

O Panteão e a Ambientação da Campanha

Como exemplo, eis como as religiões das divindades apresentadas no *Livro do Jogador* se enquadram na sociedade:

Boccob: Os sacerdotes de Boccob geralmente são um grupo sóbrio que leva sua busca pelo conhecimento e pelo arcano muito a sério. Os clérigos do Arquimago dos Deuses vestem violeta com ornamentos dourados. Ao invés de se preocupar com política e assuntos públicos, eles se mantêm reservados e concentram-se em seus próprios objetivos.

Corellon Larethian: Os membros do clero que servem ao Criador dos Elfos operam como defensores e campeões de sua raça. Muitas vezes servem como líderes e juízes nas comunidades élficas.

Ehlonna: O clero de Ehlonna é composto de vigorosos habitantes das florestas. Seus clérigos utilizam robes verde-claro e estão sempre prontos a proteger os bosques contra todas as ameaças.

Erythnul: Os sacerdotes de Erythnul portam-se com discrição na maioria das terras civilizadas. Em áreas selvagens, os membros do clero são conhecidos como valentões e tiranos assassinos. Muitos humanóides malignos cultuam Erythnul, mas seus sacerdotes não cooperam uns com os outros pelos objetivos comuns da religião. Os clérigos de Erythnul apreciam vestes vermelho-ferrugem ou robes manchados de sangue.

Fharlanghn: Os clérigos de Fharlanghn são peregrinos que buscam ajudar os demais viajantes. Eles se vestem em roupas comuns, marrom ou verde, e viajam com freqüência. Um viajante que chega a um dos santuários dedicados ao deus, comuns ao longo da maioria das estradas movimentadas, nunca encontrará o mesmo clérigo cuidando do mesmo santuário.

Garl Glittergold: Os clérigos de Garl Glittergold prestam serviços às comunidades de gnomos como protetores e educadores. Eles ensinam conhecimentos e perícias valiosas dos gnomos aos mais jovens, com brandura e bom humor. Também protegem os demais gnomos, sempre vigilantes contras as forças dos humanóides malignos que podem ameaçar sua comunidade.

Gruumsh: Gruumsh, o deus maligno dos orcs, mantém uma religião baseada em intimidação e medo. Seus clérigos lutam para tornarem-se chefes ou conselheiros das tribos de orcs. Muitos arrancam um de seus olhos para imitar a divindade.

Heironeous: A hierarquia religiosa de Heironeous organiza-se como uma ordem militar. Possui uma cadeia clara de comando, linhas de suprimentos e arsenais bem supridos. Os clérigos de Heironeous lutam contra os seguidores de Hextor sempre que possível e passam o restante do tempo protegendo as terras civilizadas da ameaça do mal.

Hextor: A força e o poder governam o clero de Hextor. Embora maus, eles não mantêm tanto segredo quanto outras religiões sombrias. Os templos de Hextor operam abertamente em muitas cidades. Seus clérigos utilizam vestes negras adornadas com crânios ou faces acinzentadas.

Kord: Os clérigos de Kord valorizam a força, mas não a dominação. Seus templos muitas vezes parecem-se com os salões de banquetes de guerreiros, e seus clérigos, que apreciam vestimentas em vermelho e branco, muitas vezes parecem-se mais com guerreiros.

Moradin: Os clérigos de Moradin presidem à maioria das cerimônias formais da cultura dos anões, mantêm registros genealógicos, educam os mais jovens, e servem como parte da força de defesa da comunidade.

Nerull: O Ceifador é temido em todas as partes. Seus clérigos, vestindo vermelho-ferrugem, são psicopatas assassinos que trabalham em segredo, tramando contra tudo o que é bom. Eles não possuem uma hierarquia centralizada, e às vezes até trabalham uns contra os outros.

Obad-Hai: Os clérigos de Obad-Hai não possuem hierarquia. Tratam todos os membros da ordem como iguais. Vestem roupas marrons-avermelhadas e mantêm santuários em bosques escondidos, geralmente longe da civilização. Eles se mantêm isolados em áreas selvagens, dificilmente envolvendo-se com a sociedade.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Olidammara: A religião de Olidammara é pouco organizada, mas seus clérigos são numerosos. Geralmente trabalham nas cidades ou percorrem o interior. Os clérigos de Olidammara geralmente possuem uma segunda profissão, como menestréis, vinicultores, ou paus para toda obra. Assim eles podem ser encontrados em quase todos os lugares, fazendo ou vestindo qualquer coisa.

Pelor: Os clérigos do Radiante trabalham para ajudar os pobres e doentes, e por isso a maioria dos plebeus os tem em alta consideração. Seus templos são santuários para os miseráveis e enfermos, e seus clérigos, trajando amarelo, geralmente são pessoas calmas e gentis, que só se exaltam no combate ao mal.

St. Cuthbert: A sensata ordem de St. Cuthbert não tolera a tolice nem qualquer tipo de mal. Seus clérigos preocupam-se mais com as necessidades das pessoas comuns que dos nobres e eruditos. Têm grande zelo em converter os demais à sua fé e em destruir rapidamente seus oponentes.

Vecna: O clero de Vecna é composto de células isoladas de cultistas que procuram segredos sombrios e arcanos para beneficiar seus planos malignos. Vermelho e negro são suas cores prediletas.

Wee Jas: Os sacerdotes de Wee Jas mantêm uma hierarquia rígida. São conhecidos por sua disciplina e obediência a seus superiores. Trabalham administrando funerais, fazendo a manutenção de cemitérios e mantendo bibliotecas de tradição arcana. Vestem-se com robes negros ou cinzas.

Yondalla: Os clérigos de Yondalla ajudam os demais halflings a viverem em segurança e prosperidade, seguindo seus conselhos. Muitas vezes são líderes em suas comunidades.

Criando Novas Divindades

É possível criar suas próprias divindades e religiões. O Mestre tem a liberdade de formulá-los como desejar. As divindades podem ser indivíduos ou um panteão unificado em constante interação.

Cada divindade deve possuir aspectos, que descrevem esferas de influências. Os elementos de um aspecto podem ser conceitos como paz ou morte, eventos como guerra ou fome, elementos como fogo ou água, atividades como viagem ou entretenimento, tipos de pessoas ou profissões como magos ou ferreiros, assim como raças, tendências, lugares ou perspectivas. Divindades com aspectos semelhantes podem trabalhar em conjunto ou entrar em conflito, dependendo de suas tendências e nível de poder.

Os domínios que um clérigo de uma divindade pode escolher devem ser sempre baseados em seus aspectos. Em geral, o mais apropriado é designar no máximo quatro domínios para uma divindade. Entretanto, algumas delas podem precisar de mais para representar a amplitude de seus domínios, enquanto outras podem requerer apenas dois ou três, se forem bastante restritas.

O politeísmo é uma pressuposição básica na ambientação básica de DUNGEONS & DRAGONS. É possível criar um mundo monoteísta, mas uma única religião forte provavelmente deteria um grande poder político e social (como aconteceu na Europa durante a Idade Média), o que significa uma mudança com repercussões sérias que podem afetar toda a sua ambientação.

CONSTRUINDO UM MUNDO DIFERENTE

As regras da seção anterior são bastante flexíveis para a criação de seu mundo. Entretanto, partem de algumas pressuposições básicas: um nível tecnológico medieval, um ar Europeu ocidental e uma base razoavelmente histórica. É possível ultrapassar esses limites e criar um tipo de mundo totalmente diferente.

SOCIEDADE/CULTURA

É possível afastar-se da ambientação típica simplesmente alterando a base cultural da história do mundo real sobre a qual ela se baseia. Criar uma campanha africana, pré-colombiana, ou árabe pode ser gratificante e divertido. Entretanto, não se sinta limitado pela cultura que escolheu. Se não lhe agrada o fato de que a maioria dos guerreiros históricos da África não utilizava armaduras de metal, ignore-o. Ainda que a cultura padrão para a maior parte dos mundos de D&D seja a Europa medieval, a maioria desses mundos também se afasta bastante da realidade histórica. Também não se esqueça de todos os fatores básicos de um cenário, mencionados anteriormente. Uma grande quantidade de magia ativa afetará uma campanha árabe da mesma forma que uma européia.

Cultura Asiática

Como um exemplo detalhado, suponha que um Mestre decide criar um cenário de campanha baseado na cultura asiática, ao invés da ocidental. Especificamente, ele deseja basear sua criação (tanto na atmosfera quanto na aparência) no Japão feudal e na China antiga. Ele decide não alterar as opções de raças para os PJs, mas não permite que ninguém escolha a classe bardo, pois a considera algo estritamente ocidental. Ele também muda o nome da classe paladino para samurai, e ajusta seus poderes para excluir os aspectos religiosos, baseando suas habilidades especiais no poder interno do *chi*. Ele cria novas classes de prestígio para ninjas, wu jen e kensai.

Observando as listagens de armas, armaduras e equipamentos no Capítulo 7 do *Livro do Jogador*, ele percebe que a maior parte deles é adequada às suas necessidades, mas acrescenta algumas armas encontradas durante sua pesquisa (detalhadas na Tabela 5–3: Armas Asiáticas).

Armas Asiáticas: Todas as armas na Tabela 7–5: Armas do *Livro do Jogador* (página 116) funcionam em uma campanha asiática. Particularmente apropriados são a adaga, o tridente, o shuriken, o kama, o nunchaku, o siangham, o kukri, a meia-lança, as lanças curta e longa, a machadinha, os arcos curto, curto composto e longo composto, o bordão, o mangual leve, a besta leve, as foices curta e longa, a clava e o machado de combate.

As novas armas na Tabela 5–3: Armas Asiáticas são detalhadas abaixo:

Zarabatana: Esta arma é usada para atirar pequenas agulhas a longas distâncias. É silenciosa e agulhas geralmente são utilizadas para envenenar os inimigos.

Agulhas de Zarabatana: Estas agulhas de ferro de cinco centímetros são vendidas em pequenas caixas de madeira com 20 unidades. Uma caixa cheia é tão leve que seu peso é insignificante. As pontas das agulhas muitas vezes são embebidas em venenos como óleo de sangue verde, raiz sangrenta, urzes azuis, essência de sombra ou lâmina da morte.

Wakizashi: Esta espada curta, pequena e ligeiramente curvada, é forjada com uma habilidade possuída apenas por mestres armeiros. É considerada uma obra-prima e concede +1 de bônus nas jogadas de ataque do personagem. O bônus de ataque de uma arma obra-prima não é cumulativo com os bônus de melhoria.

Kusari-Gama: Essa pequena foice é ligada a uma corrente. Uma kusari-gama é considerada uma arma exótica de haste (embora não tenha cabo). Pode-se atacar um oponente a 3 m de distância usando-a. Além disso, diferente de outras armas de haste, pode-se usá-la contra inimigos adjacentes. Deve ser tratada como uma corrente com cravos (consulte a página 115 do *Livro do Jogador*) sob todos os aspectos relacionados a imobilizar oponentes, desarmar inimigos e utilizar o modificador de Destreza do portador ao invés do modificador de Força em jogadas de ataque.

Katana: Embora funcionalmente seja uma espada bastarda, esta espada é a arma mundana mais perfeita que existe. Ela é considerada como uma arma obra-prima e concede +1 de bônus nas jogadas de ataque do personagem. Uma katana é grande demais para ser usada com apenas uma mão sem treinamento especial, por isso é considerada uma arma exótica. Um personagem de tamanho Médio pode usar a katana com as duas mãos, considerando-a uma arma comum, e criaturas Grandes podem usá-la em uma mão da mesma forma. O talento Usar Armas Exóticas (katana) permite a um personagem Médio utilizar a arma com uma mão. O bônus de ataque de uma arma obra-prima não é cumulativo com os bônus de melhoria.

Outros Elementos Asiáticos: O Mestre continua a criação do seu mundo, povoando-o com senhores feudais que servem seus suseranos e governam as pessoas de posição inferior. Os monastérios são comuns, e os monges trabalharão ao lado dos clérigos como exemplos de iluminação espiritual. Certas artes, como a poesia, o teatro e outras, assumem uma importância maior na sociedade (o que é irônico, já que ele dispensou os bardos). Por isso, entretenimento se torna uma perícia para praticamente todos os personagens que quiserem obter sucesso nessa campanha.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tecnologia

A tecnologia define um cenário tanto quanto a cultura. Se a pólvora estiver disponível, o mundo muda. Subitamente, um plebeu armado com um rifle torna-se uma ameaça para um soldado de armadura, e as altas muralhas do castelo já não são mais impermeáveis a uma invasão, o que torna as pessoas, por sua vez, menos elitistas e isoladas.

Tecnologia Extremamente Baixa

Uma campanha ambientada em um mundo na Idade do Bronze, onde as armas são mais rudimentares e as armaduras menos avançadas, ou mesmo na Era Glacial ou na Idade da Pedra, onde quase não existem metais, pode ser muito interessante. Nesse tipo de campanha, a sobrevivência muitas vezes se torna o foco central, já que encontrar comida e manter-se aquecido torna-se repentinamente mais difícil. Podem não haver lojas onde adquirir suprimentos (especialmente na campanha da Era Glacial ou da Idade da Pedra) ou mesmo lugares seguros onde passar a noite. Matar uma fera enorme não significa somente uma vitória, mas também carne para comer, peles para vestir e ossos para fabricar armas e ferramentas.

Idade da Pedra: Os ataques com armas feitas de ossos ou pedras sofrem –2 de penalidade em jogadas de ataque e dano (com dano mínimo igual a 1). Culturas da idade da pedra não fazem cotas de malha de ossos ou pedras — utilizam corseletes ou armaduras acolchoadas, de madeira ou de ossos. Historicamente, existem pouquíssimas exceções a essa regra, e todas essas formas de armadura são feitas em bronze.

Os ossos possuem dureza 6 e 10 pontos de vida a cada 2,5 cm de espessura. As pedras possuem dureza 8 e 15 pontos de vida a cada 2,5 cm de espessura.

Idade do Bronze: Armas de bronze, embora sejam claramente inferiores aos itens de aço, são bem melhores que as de osso ou pedra. Os ataques com armas de bronze sofrem –1 de penalidade em jogadas de ataque e dano (com dano mínimo igual a 1). Escudos de bronze conferem a mesma proteção que os de outros metais, e seu custo e peso também são idênticos. Entretanto, um escudo de bronze tem dureza 9 (comparado à dureza 10 do ferro). Um escudo pequeno de bronze tem 7 pontos de vida, e um escudo grande, 14. Embora a maleabilidade relativa do bronze diminua sua utilidade para armas, permite peitorais com decorações elaboras. O bônus de armadura de um peitoral de bronze é menor que um de aço (+4), mas seu bônus máximo de Destreza é mais alto (também +4).

O bronze possui dureza 9 e 20 pontos de vida a cada 2,5 cm de espessura.

Avançando o Nível Tecnológico

O Mestre também pode avançar a base pseudo-histórica do jogo em algumas centenas de anos e ambientar sua campanha em um cenário renascentista. Isso possibilita a incorporação de armas e talvez outros equipamentos de uma época posterior. Poderiam existir relógios, balões de ar quente, prensas de impressão e até motores a vapor rudimentares. Mais importante para os PJs, entretanto, seriam as novas armas (consulte a tabela 5–4: Armas Renascentistas), detalhadas a seguir:

Armas de Fogo Renascentistas: As armas de fogo devem ser tratadas como outras armas de projétil à distância. O talento Usar Armas Exóticas (armas de fogo) concede a capacidade de usar todas as armas; caso contrário, o personagem sofre –4 de penalidade em todas as jogadas de ataque.

Pólvora: Embora a pólvora queime (30 gramas são consumidas em uma rodada e iluminam como um bastão solar) ou cause explosões nas condições adequadas, ela é utilizada primariamente para impelir uma bala do cano de uma pistola ou mosquete ou convertida em uma bomba (veja adiante). A pólvora é vendida em pequenos barris (peso líquido de 7,5 kg, peso total 10 kg, 250 PO cada) e em polvorinhos de chifre à prova d'água (peso líquido e total 1 kg, 35 PO cada). Se a pólvora se umedecer, se tornará inútil.

Balas: Estes grandes projéteis arredondados de chumbo são vendidos em sacos de 10 unidades por 3 PO. Um saco de balas pesa 1 kg.

Pistola: Esta arma de fogo permite apenas um disparo e exige uma ação padrão para ser recarregada.

Mosquete: O mosquete permite apenas um disparo e exige uma ação padrão para ser recarregado.

Armas Explosivas Renascentistas: Estes explosivos não exigem talentos para serem usados. Para conseguir um impacto é necessário obter sucesso em um ataque de toque à distância direcionado a um quadrado. Um impacto direto com uma arma explosiva significa que a arma atingiu a criatura desejada e todos dentro do raio da explosão, incluindo essa criatura, sofrem o dano indicado.

Se o ataque fracassar, o explosivo ainda assim acerta algum lugar. Jogue 1d8 para determinar a direção em que ele foi atirado, sendo que 1 indica que retorna na direção do atirador e 2 a 8 devem ser contados em sentido horário ao redor do alvo pretendido (consulte o diagrama na página 158 do *Livro do Jogador*). A seguir, conte 1 quadrado afastando-se do alvo para cada dois incrementos de distância do ataque.

Bomba: Esta bomba redonda de pólvora precisa estar acesa antes de ser arremessada. Acender uma bomba é uma ação de movimento. O explosivo inflige 2d6 pontos de dano por fogo. Todas as criaturas apanhadas no raio da explosão que obtiverem sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) reduzem o dano à metade.

Bomba de Fumaça: Esta bomba cilíndrica precisa estar acesa antes de ser arremessada. Acender uma bomba é uma ação de movimento. Duas rodadas após ser acesa, esse explosivo inofensivo emite uma nuvem de fumaça (idêntica à magia *névoa*) num raio de 6 m. Um vento moderado (17+ km/h) dispersa a fumaça em 4 rodadas; um vento forte (33+ km/h) dispersa-a em 1 rodada.

Tecnologia Contemporânea e Futura

É possível criar um cenário com alta tecnologia. Talvez uma nave espacial de uma civilização muito mais avançada aterrissou ou colidiu no mundo da campanha. O incidente pode ter acontecido há muito tempo, e a nave teria se transformado em um tipo de masmorra especializada e misteriosa, com um tipo de magia (tecnologia avançada) e monstros (alienígenas e robôs que sobreviveram ao impacto) especiais. Ou talvez a civilização avançada era nativa do mundo da campanha, mas desapareceu há séculos, deixando apenas os remanescentes de suas antigas cidades, repletos de estranhos segredos — bons lugares para uma aventura. Nesse tipo de campanha, o Mestre poderia decidir que muitas das criaturas bizarras encontradas pelo mundo são os resultados de antigas experiências com engenharia genética. Finalmente, talvez membros de alguma civilização avançada tenham vindo para o mundo da campanha e agora se passam por deuses ou mestres supremos. Eles permitem acesso a sua tecnologia em doses homeopáticas para seus serviçais dignos.

Não importa qual a justificativa para introduzir itens de alta tecnologia em seu jogo, eles sempre devem ser como itens mágicos extremamente raros ou artefatos — difíceis ou impossíveis de serem reproduzidos. Considerá-los como artefatos (consulte a página 277) seria o mais apropriado. Eles não devem dominar o jogo, mas sim servir como uma distração ocasional. Alguns jogadores se divertem quando seus personagens às vezes usam um canhão ao invés de uma espada contra um dragão, e é uma variação interessante encontrar robôs de combate numa masmorra ao invés de um bando de troll. Mas em um jogo de fantasia, a maioria dos jogadores não deseja fazer isso todos os dias.

Algumas armas tecnologicamente avançadas são detalhadas adiante. Não há preços indicados, pois não podem ser fabricadas, só encontradas como artefatos.

As estatísticas das armas também auxiliam o Mestre a definir em termos do jogo alguns equipamentos que podem criar dificuldades. Como o Mestre provavelmente terá ao menos uma noção do que é uma pistola, ou um laser, será mais fácil lidar com essas situações. Por exemplo, se quiser desenvolver uma armadilha que dispara dardos rapidamente, é possível utilizar as estatísticas de um rifle automático ou extrapolar partindo delas para obter o resultado desejado. Quando for explicar a armadilha, é possível até descrever para os jogadores como algo semelhante a uma metralhadora, para ajudá-los a entender melhor.

O suplemento ***d20 Moderno*** para aventuras na época atual, compatível com D&D, contém explicações mais detalhadas sobre armas de fogo e outros equipamentos de alta tecnologia.

Armas de Fogo da Era Contemporânea: As armas de fogo devem ser tratadas como outras armas de projétil à distância. O talento Usar Armas Exóticas (armas de fogo) concede a capacidade de usar todas as armas; caso contrário, o personagem sofre –4 de penalidade em todas as jogadas de ataque.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 5–3: Armas Asiáticas

Armas Simples	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo de Dano
À Distância							
Zarabatana	1 PO	1	1	×2	3 m	1 kg	Perfurante
Agulhas de Zarabatana (20)	1 PO	—		—	—	[1]	—
Armas Simples							
Armas de Corpo a Corpo Leves							
Wakizashi[2]	300 PO	1d4	1d6	19–20/×2	—	1,5 kg	Cortante
Armas Exóticas							
Armas de Corpo a Corpo Leves							
Kusari-gama[3]	10 PO	1d4	1d4	×2	—	1,5 kg	Cortante
Armas de Corpo a Corpo de Uma Mão							
Katana[4]	400 PO	1d8	1d8	19–20/×2	—	3 kg	Cortante

[1] Peso desprezível.

[2] Exceto quando indicado o contrário, trate uma wakizashi como uma espada curta (obra-prima).

[3] Arma de haste.

[4] Exceto quando indicado o contrário, trate uma katana como uma espada bastarda (obra-prima).

Tabela 5–4: Armas Renascentistas

Armas Exóticas (Armas de Fogo)	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo de Dano
Armas de Ataque à Distância de Uma Mão							
Pistola	250 PO	1d8	1d10	×3	15 m	1,5 kg	Perfurante
Armas de Ataque à Distância de Duas Mãos							
Mosquete	500 PO	1d10	1d12	×3	45 m	5 kg	Perfurante

Projéteis de Área[1]	Custo	Dano	Raio de Explosão	Incremento de Distância	Peso	Tipo de Dano
Bomba	150 PO	2d6	1,5 m	3 m	0,5 kg	Fogo
Bomba de Fumaça	70 PO	Fumaça	[2]	3 m	0,5 kg	—

[1] Bombas e bombas de fumaça não requerem um talento especial

[2] Consulte a descrição

Munição: As armas de fogo da Era Contemporânea usam balas essencialmente similares às utilizadas em armas Renascentistas. Dez balas pesam 0,5 kg, e um pente de balas para uma arma automática pesa 250 g.

As novas armas na tabela 5–5: Armas da Era Contemporânea estão descritas a seguir:

Pistola Automática: Uma pistola automática pode disparar quinze vezes antes de ser carregada e pode ser usada para atacar mais de uma vez por rodada se o portador possuir a habilidade de fazer diversos ataques. Descartar um pente vazio e inserir outro é uma ação de movimento.

Revólver: Um revólver pode disparar seis vezes antes de ser recarregado (o que exige uma ação de rodada completa).

Espingarda de Caça: Uma espingarda de caça pode disparar cinco vezes antes de ser recarregada (o que exige uma ação de rodada completa).

Espingarda Automática: Uma espingarda automática pode disparar trinta vezes antes de ser recarregada. Descartar um pente vazio e inserir outro é uma ação de movimento. Como opção de ataque, a espingarda automática pode atingir uma área de 3 m com 10 balas. Se o atacante for bem sucedido em uma jogada de ataque contra CA 10, todos nessa área devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou sofrerão o dano da arma.

Escopeta: Uma escopeta funciona melhor à queima-roupa; em qualquer ataque bem sucedido, aplica-se à jogada de dano –1 de penalidade para cada incremento de distância. Pode disparar seis vezes antes de ser recarregada (o que exige uma ação de rodada completa). A arma utiliza cartuchos de escopeta cilíndricos que possuem uma cápsula explosiva embutida na base e contêm uma mistura de pólvora e pequenos grânulos de chumbo.

Lançador de Granadas: Um lançador de granadas pode disparar granadas de fragmentação ou de fumaça, mas deve ser recarregado a cada uso, o que exige uma ação padrão. Um lançador de granadas é um tubo equipado com um mecanismo de mira e encaixado sobre um tripé de metal. Uma única granada de fumaça ou de fragmentação pode ser lançada facilmente através do tubo.

Armas Explosivas Contemporâneas: Estes projéteis de área explosivos funcionam como os renascentistas (consulte acima) para determinar como os ataques são realizados e o que acontece em caso de falha.

Dinamite: Este cilindro curto e fino de material explosivo possui um pavio que deve estar aceso antes de ser largado ou arremessado. Acender uma banana de dinamite é uma ação de movimento, e ele detona na mesma rodada ou até vários minutos depois (dependendo do comprimento do pavio). Seu raio de explosão é de 1,5 m e inflige 2d6 pontos de dano por concussão. Todas as criaturas na área que obtiverem sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) reduzem o dano à metade.

É possível unir diversas bananas de dinamite para que sejam acesas e causem explosões ao mesmo tempo. Cada banana adicional aumenta o dano em 1d6 (até o máximo de 10d6) e o raio da explosão em 1,5 m (máximo de 6 m).

Granada de Fragmentação: Uma granada de fragmentação parece um grande ovo, às vezes preso a um palito de 30 cm com pequenas barbatanas. Se for arremessada, utiliza seu próprio incremento de distância, mas se for disparada por um lançador de granadas, utiliza o incremento de distância da arma. Uma granada de fragmentação é um avançado explosivo contra-pessoal que inflige dano cortante em um raio de 6 m. Todas as criaturas na área que obtiverem sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) reduzem o dano à metade.

Granada de Fumaça: Uma granada de fumaça parece um cilindro achatado, às vezes preso a um palito de 30 cm com pequenas barbatanas. Se for arremessada, utiliza seu próprio incremento de distância, mas se for disparada por um lançador de granadas, utiliza o incremento de distância da arma. Uma rodada após aterrissar ou atingir seu alvo, esse explosivo inofensivo emite uma nuvem de fumaça (idêntica à magia *névoa*) num raio de 6 m. Um vento moderado (17+ km/h) dispersa a fumaça em 4 rodadas; um vento forte (33+ km/h) dispersa-a em 1 rodada.

Armas Futuristas: Armas futuristas são como outras armas de projétil à distância, embora o tipo de dano infligido seja especial. O talento Usar Armas Exóticas (futurísticas) concede a capacidade de usar todas as armas futurísticas; caso contrário, o personagem sofre –4 de penalidade em todas as jogadas de ataque.

As novas armas na tabela 5–6: Armas Futurísticas estão descritas a seguir:

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 5–5: Armas da Era Contemporânea

Armas Exóticas (Armas de Fogo)	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo de Dano
Armas de Ataque à Distância de Uma Mão						
Pistola automática	2d4	2d6	×2	12 m	1,5 kg	Perfurante
Revólver	2d6	2d8	×2	9 m	1,5 kg	Perfurante
Armas de Ataque à Distância de Duas Mãos						
Espingarda de caça	2d8	2d10	×2	24 m	4 kg	Perfurante
Espingarda automática	2d6	2d8	×2	24 m	4 kg	Perfurante
Escopeta	2d6	2d8	×2	9 m	3,5 kg	Perfurante
Lançador de granadas	[1]	[1]	—	21 m	3,5 kg	—

[1] Dispara granadas de fragmentação ou de fumaça. Consulte a tabela de Armas Explosivas, abaixo.

Armas de Explosivas[1]	Raio de Dano	Explosão	Incremento de Distância	Peso	Tipo de Dano
Dinamite	3d6[2]	1,5 m[2]	3 m	0,5 kg	Concussão
Granada de Fragmentação	4d6	6 m	3 m	0,5 kg	Cortante
Granada de Fumaça	Fumaça	6 m	3 m	1 kg	—

[1] Dinamite e granadas não precisam de talentos para serem usados.

[2] Consulte a descrição.

Tabela 5–6: Armas Futurísticas

Armas Exóticas (Armas de Fogo)	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo de Dano
Armas de Ataque à Distância de Uma Mão						
Pistola laser	3d4	3d6	×2	12 m	1 kg	—
Armas de Ataque à Distância de Duas Mãos						
Fuzil de antimatéria	6d6	6d8	×2	36 m	5 kg	—
Lança–chamas	3d4[1]	3d6[1]	—	6 m	4 kg	Fogo
Fuzil laser	3d6	3d8	×2	30 m	3,5 kg	—

[1] Consulte a descrição.

Pistola laser: Uma pistola laser pode disparar cinqüenta vezes antes que sua célula de energia (pesando 0,5 kg) seja recarregada, e tem uma cadência de tiro igual ao número de ataques de seu portador. Recarregar a arma é uma ação de movimento.

Fuzil de Antimatéria: Um fuzil de antimatéria é uma arma de ataque à queima-roupa devastadora que pode ser disparada uma vez por rodada. Contém uma célula de energia (pesando 0,5 kg) que se esgota após dois tiros. Recarregar a arma é uma ação de movimento.

Fuzil Laser: Um fuzil laser pode disparar trinta vezes antes que seja necessário substituir a célula de energia (pesando 0,5 kg) e tem uma cadência de tiro igual ao número de ataques de seu portador. Recarregar a arma é uma ação de movimento.

Lança-Chamas: Um lança-chamas pode ser disparado uma vez por rodada. Ao contrário de outras armas de ataque à distância, ele inflige dano a toda a linha de 1,5 de largura estendendo-se do portador ao seu alcance máximo (60 m). Ele contém um cartucho de combustível com fluido concentrado suficiente para dez tiros. Instalar um novo cartucho requer uma ação de rodada completa.

AVENTURAS EM OUTROS PLANOS

Quando os personagens atingem níveis mais elevados, sua compreensão estende-se a outras dimensões da realidade — ou, como nós as chamamos, planos de existência. Os PJs podem resgatar um amigo das profundezas malignas do Abismo, ou navegar pelas águas luminosas do Rio Oceanus. Eles podem erguer suas taças com os gigantes amigáveis de Ysgard, ou enfrentar o caos do Limbo para alcançar um sábio estudioso githzerai.

Os planos de existência no mundo de D&D compõem a cosmologia de D&D, que é o assunto dessa seção. Esses planos são ambientes estranhos e geralmente perigosos; os mais bizarros são tão diferentes do chamado "mundo real" quanto possível. Embora aventuras planares possam ser perigosas, também podem ser maravilhosas. Os personagens podem visitar um plano composto inteiramente de fogo sólido, ou testar suas habilidades em um campo de batalha onde os caídos são ressuscitados a cada alvorecer.

Como as magias necessárias para alcançar outros planos são todas de 6º nível ou superiores, as aventuras planares são quase exclusivamente o domínio de PJs de alto nível. Os planos não são apenas repletos de planares e elementais poderosos, mas também possuem ambientes mortais que só podem ser suportados por aventureiros bem preparados.

A cosmologia de D&D possui vinte e sete planos de existência diferentes, oferecendo de tudo, desde a normalidade do Plano Material (o mundo real) à serenidade do Plano Astral ou o mal sorrateiro dos Nove Infernos. Essa seção detalha as características e aspectos que determinados planos têm em comum e apresenta uma breve descrição de cada um deles que inclui um possível lugar para aventuras.

O QUE É UM PLANO?

Os planos de existência são realidades diferentes com conexões intrincadas. À exceção de raros pontos de ligação, cada plano é efetivamente seu próprio universo, com suas próprias leis naturais. Os planos abrigam variações mais poderosas de criaturas familiares e monstros exclusivos, todos adaptados a seu estranho ambiente.

Os planos dividem-se em algumas categorias gerais: o Plano Material, os Planos Transitórios, os Planos Interiores, os Planos Exteriores e os semiplanos.

Plano Material: Esse plano é um dos mais familiares para os personagens e geralmente é a "base de operações" para uma campanha padrão. O Plano Material tende a ser o mais semelhante à Terra e opera sob o mesmo conjunto de leis naturais do nosso mundo real. Embora o Plano Material seja um lugar confortável para os PJs, é um ambiente estranho e perigoso para muitas criaturas nativas de outros planos que se encontrem nele pelo menos temporariamente (talvez como resultado de uma magia *invocar criaturas* ou similar).

Planos Transitórios: Estes três planos têm um aspecto importante em comum: são usados para se ir de um lugar a outro. O Plano Astral é uma passagem para todos os demais, enquanto tanto o Plano Etéreo quanto o Plano das Sombras servem como uma forma de transporte no Plano Material ao qual são conectados. Estes planos são os que interagem com mais regularidade com o Plano Material e podem ser acessados pelo uso de diversas magias. Também possuem habitantes nativos.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Planos Interiores: Estes seis planos são manifestações dos elementos básicos do universo. Cada um é constituído de um só tipo de energia ou elemento que domina todos os demais. Os nativos de um determinado Plano Interior são compostos da mesma energia ou elemento que o próprio plano.

Planos Exteriores: As divindades vivem nos Planos Exteriores, assim como criaturas do tipo celestiais, diabos e demônios. Cada um dos dezessete Planos Exteriores possui uma tendência, representando uma determinada perspectiva moral ou ética, e os nativos daquele plano tendem a se comportar de acordo com essa tendência. Os Planos Exteriores também são o lugar de descanso final das almas do Plano Material, quer esse repouso tome a forma de introspecção tranqüila ou danação eterna.

Semiplanos: Essa categoria abrangente cobre todos os espaços extra-dimensionais que funcionam como planos, mas possuem tamanho limitado e acesso restrito. Os outros planos são teoricamente infinitos, mas um semiplano pode ter apenas alguns quilômetros de extensão. O acesso aos semiplanos pode ser circunscrito a determinados locais (como um portal fixo) ou situações determinadas (como uma época do ano ou uma condição climática). Alguns semiplanos são criados por magias poderosas, outros evoluem naturalmente, e alguns surgem pela vontade das divindades ou poderes sombrios.

Na cosmologia de D&D, também chamada de Grande Roda, os planos são conectados de forma específica, como mostrado no diagrama da página 153 (essa ilustração não mostra os semiplanos, pois a localização e até mesmo a existência desses espaços extra-dimensionais está em constante alteração).

CARACTERÍSTICAS PLANARES

Cada plano de existência tem suas propriedades exclusivas — as leis naturais de seu universo.

As características planares são divididas em diversas áreas gerais. Todos os planos possuem os seguintes tipos de características:

Características Físicas: Essas características determinam as leis da física e a natureza do plano, incluindo o funcionamento da gravidade e do tempo.

Características de Elementos e Energias: Essas características determinam o predomínio de uma energia ou um elemento específico.

Características de Tendência: Assim como os personagens podem ser leais e neutros ou caóticos e bons, muitos planos são ligados a uma determinada perspectiva moral ou ética.

Características de Magia: A magia funciona de maneira diferente de um plano para outro, e as características de magia definem os limites do que ela pode ou não fazer.

Características Físicas

As duas leis naturais mais importantes definidas pelas características físicas são como a gravidade funciona e como o tempo transcorre. Outras leis físicas dizem respeito ao tamanho e à forma de um plano e com que facilidade sua natureza física pode ser alterada.

Gravidade: A direção da atração gravitacional pode ser incomum, e pode até mesmo mudar de orientação dentro do próprio plano.

Gravidade Normal: A maioria dos planos tem gravidade semelhante à do Plano Material. Isso significa que se algo pesa 10 kg no Plano Material, também pesará 10 kg neste plano. Aplicam-se as regras normais de valores de habilidade e capacidade de carga. A menos que se afirme o contrário na descrição de um plano específico, todos possuem essa característica.

Gravidade Forte: A gravidade de um plano com esta característica é muito mais intensa que a do Plano Material. Como resultado, testes de Equilíbrio, Escalar, Saltar, Cavalgar, Natação e Acrobacia, assim como todas as jogadas de ataque, sofrem uma penalidade de circunstância de –2. O peso de todos os itens é dobrado, o que pode afetar o deslocamento de um personagem. O alcance das armas é reduzido à metade. Os valores de Força e Destreza de um personagem não são afetados. Num plano de gravidade forte, personagens que caem sofrem 1d10 pontos de dano para cada 3 m de queda, até um máximo de 20d10 pontos de dano.

Gravidade Inexistente: Indivíduos em um plano sem gravidade apenas flutuam no espaço, a menos que outros mecanismos (como magia ou força de vontade) estejam disponíveis para fornecer uma direção à atração gravitacional.

Gravidade Direcional Objetiva: A força da gravidade de um plano com esta característica é idêntica à do Plano Material, mas sua direção não corresponde ao tradicional "para baixo" em direção ao chão. Pode ser em direção a qualquer objeto sólido, em ângulo com o próprio plano, ou mesmo para cima, criando um mundo invertido onde todos ficam pendurados de ponta cabeça para não serem atirados ao vácuo.

Além disso, a gravidade direcional objetiva pode mudar de um lugar para outro. A direção "para baixo" pode variar, de forma que os indivíduos possam subitamente cair para cima (de forma semelhante à magia inverter a gravidade) ou caminhar pelas paredes.

Viajantes em planos de gravidade direcional objetiva tendem a ser cautelosos. Ninguém quer descobrir da forma mais difícil que o corredor de 30 m adiante na verdade é um poço de 30 m.

Gravidade Direcional Subjetiva: A força da gravidade é a mesma, mas cada indivíduo escolhe a direção da atração. Este plano não tem gravidade para objetos desprotegidos (ou seja, que não estão sendo carregados) e criaturas não-conscientes. Isso pode ser bastante desorientador para os recém-chegados, mas é comum em planos "sem peso" como o Plano do Ar.

Os personagens podem mover-se normalmente em superfícies sólidas imaginando que "para baixo" é em direção a seus pés.Em bolsões de matéria no Plano Elemental do Ar, esta é a forma mais comum de gerar a própria gravidade. Se estiver suspenso no ar, um personagem pode "voar" simplesmente escolhendo uma direção "para baixo" e "caindo".

Neste procedimento, um indivíduo "cai" 45 m na primeira rodada e 90 m a cada rodada subseqüente. O movimento só pode ser em linha reta. Para "parar", é preciso diminuir a velocidade alterando a direção designada como "para baixo" (novamente, movendo-se 45 m na primeira rodada e 90 m em cada rodada subseqüente).

É necessário um teste de Sabedoria (CD 16) para estabelecer uma nova direção da gravidade como ação livre; este teste pode ser realizado uma vez por rodada. Qualquer personagem que fracasse no teste recebe +6 de bônus para repeti-lo a cada rodada subseqüente até conseguir.

Tempo: A velocidade da passagem do tempo varia entre diferentes planos, embora permaneça constante no interior de cada um. Esta variação torna-se importante quando alguém se desloca de um plano a outro, mas ainda assim move-se à mesma velocidade aparente para o viajante.

Em outras palavras, o tempo é sempre subjetivo para o espectador. Se alguém ficar congelado magicamente no mesmo lugar por um ano, ao final deste período ele achará que apenas alguns segundos se passaram. Mas para todos os demais, um ano transcorreu.

A mesma subjetividade aplica-se aos diversos planos. Os viajantes podem descobrir que ganharam ou perderam tempo enquanto se moviam entre os planos, mas de seu ponto de vista, o tempo sempre transcorre naturalmente.

Tempo Normal: Esta característica descreve como o tempo transcorre no Plano Material. Uma hora num plano com tempo normal é igual à uma hora no Plano Material. A menos que se afirme o contrário na descrição de um plano específico, todos possuem essa característica.

Atemporal: Em planos com esta característica, o tempo ainda passa, mas seus efeitos são menores. Consulte a descrição do Plano Astral, na página **154**, como exemplo de como a característica atemporal pode afetar certas atividades ou condições, como fome, sede, envelhecimento, efeitos de envenenamento e cura.

O perigo de planos atemporais é que uma vez que se deixa tal plano para ingressar em outro onde o tempo flui normalmente, condições como fome e envelhecimento voltam a ocorrer — às vezes retroativamente. Um personagem que não comeu por dez anos em um plano atemporal pode estar faminto (mas não morto), e alguém que ficou "parado" com a idade de vinte anos por cinqüenta anos pode atingir setenta em um instante. Contos folclóricos tradicionais mencionam lugares onde os heróis vivem centenas de anos, apenas para serem reduzidos a pó ao deixá-los.

Forma e Tamanho: Os planos podem ter uma grande variedade de formas e tamanhos. A maioria dos planos (incluindo todos os pertencentes à cosmologia de D&D) é infinita, ou pelo menos tão grande que não faz diferença.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Infinito: Estes planos estendem-se eternamente, embora possam conter componentes finitos, tais como mundos esféricos. Ou podem consistir de extensões bidirecionais, como mapas que se prolongam infinitamente.

Características Morfológicas: Esta característica mede com que facilidade a natureza básica do plano pode ser alterada. Alguns planos respondem ao pensamento consciente, enquanto outros só podem ser manipulados por criaturas extremamente poderosas. Outros ainda respondem à magia ou a esforços físicos.

Morfologia Alterável: Em um plano com esta característica, os objetos permanecem onde estão (e o que são) até serem afetados por forças físicas ou magia. Pode-se construir um castelo, animar uma estátua, ou cultivar plantações em um plano alterável, modificando seu ambiente imediato através de esforços tangíveis. A menos que se afirme o contrário na descrição de um plano específico, todos exceto os Planos Exteriores possuem essa característica.

Mutável: Em um plano com esta característica, mudanças são tão freqüentes que se torna difícil manter estável uma área determinada. Alguns planos podem reagir dramaticamente a certas magias, pensamento consciente, ou força de vontade. Outros se modificam sem qualquer motivo. Na cosmologia de D&D, o Limbo é um plano mutável.

Morfologia Mágica: Magias específicas podem alterar o material básico destes planos. O Plano das Sombras, que pode ser acessado de outros lugares e utilizado para duplicar outras magias, é um bom exemplo de um plano com morfologia mágica.

Morfologia Divina: Seres específicos e únicos (divindades ou outros poderes semelhantes) têm a habilidade de alterar objetos, criaturas e as paisagens destes planos. Personagens comuns acham estes planos semelhantes aos planos alteráveis, pois podem ser afetados por magia e esforço físico. Mas as divindades podem fazer com que estas áreas modifiquem-se instantânea e dramaticamente, criando grandes reinos para si mesmas. Planos com morfologia divina são comuns nos Planos Exteriores, o que é um dos motivos pelos quais as divindades residem ali.

Características de Elementos e Energias

Na cosmologia de D&D, existem quatro elementos básicos e dois tipos de energia que juntos constituem tudo. Os elementos são terra, ar, fogo e água. As energias são positiva e negativa.

O Plano Material reflete um equilíbrio destes elementos e energias: todos podem ser encontrados ali. Outros Planos, particularmente os Planos Interiores, podem ser dominados por um elemento ou por um tipo de energia. Outros planos podem demonstrar diversos aspectos destas características elementais. Muitos planos na cosmologia de D&D não possuem características de elementos ou energias; essas características só aparecerão na descrição de um plano quando estiverem presentes.

Predomínio do Ar: Em sua maior parte espaço aberto, estes planos possuem apenas alguns pedaços flutuantes de rochas ou outros elementos. Geralmente possuem uma atmosfera respirável, embora possa haver nuvens de gás ácido ou tóxico. A característica de gravidade para um plano com predomínio do ar geralmente é direcional objetiva, direcional subjetiva, ou inexistente. Criaturas do subtipo (terra) sentem-se desconfortáveis em planos com predomínio do ar, pois há pouca ou nenhuma terra natural com a qual se conectar. Entretanto, não sofrem qualquer dano real.

Predomínio da Terra: Os planos com esta característica são quase completamente sólidos. Ao chegar, os viajantes correm o risco de asfixia se não atingirem uma caverna ou outro bolsão em meio à terra (consulte a página 304). Ainda pior, indivíduos sem a capacidade de escavar ficam enterrados e devem cavar para sair (1,5 m por turno). Planos com predomínio da terra normalmente possuem gravidade direcional objetiva ou subjetiva. Criaturas do subtipo (ar) sentem-se desconfortáveis em planos com predomínio da terra, pois acham-nos apertados e claustrofóbicos. Mas não sofrem maiores inconvenientes senão a dificuldade em movimentar-se.

Predomínio do Fogo: Os planos com esta característica são compostos de chamas que ardem continuamente sem consumir sua fonte de combustível. Planos com predomínio do fogo são extremamente hostis a criaturas do plano Material, e aquelas que não possuem resistência ou imunidade a fogo são imoladas rapidamente. Materiais inflamáveis desprotegidos, como madeira, papel ou tecido pegam fogo quase imediatamente, e seres usando roupas inflamáveis desprotegidas se incendeiam (consulte a página 303). Além disso, os indivíduos sofrem 3d10 pontos de dano por fogo a cada rodada em que permaneçam num plano com predomínio do fogo. Em geral, planos com esta característica têm condições normais de gravidade. Criaturas do subtipo (água) sentem-se extremamente desconfortáveis em planos com predomínio do fogo. As que são compostas de água (como elementais da água) sofrem o dobro do dano a cada rodada.

Embora estas condições sejam típicas do Plano Elemental do Fogo, existem locais como bolsões de lava, rios de magma e crateras vulcânicas onde as circunstâncias são ainda piores. Na cosmologia de D&D, partes de alguns Planos Exteriores infernais também possuem predomínio do fogo, e também possuem locais extremamente mortíferos.

Predomínio da Água: Os planos com esta característica são principalmente líquidos, e provavelmente afogam aqueles incapazes de respirar na água ou de atingir bolsões de ar (consulte a página 304). Planos com predomínio da água possuem a característica de gravidade inexistente ou direcional (objetiva ou subjetiva). Criaturas do subtipo (fogo) sentem-se extremamente desconfortáveis neste tipo de plano. As que são compostas por fogo (como elementais do fogo) sofrem 1d10 pontos de dano por rodada.

Predomínio Positivo: Os planos com esta característica são caracterizados por uma abundância de vida. Os dois tipos de predomínio positivo são pequeno predomínio positivo e grande predomínio positivo.

Um plano com pequeno predomínio positivo é uma explosão caótica de vida em todas as suas formas. As cores são mais brilhantes, os fogos mais quentes, os barulhos mais altos e as sensações mais intensas. Isto é resultado da energia positiva permeando o plano. Todos os indivíduos em um plano de predomínio positivo ganham cura acelerada 2 como habilidade extraordinária enquanto permanecerem ali.

Planos com grande predomínio positivo vão ainda mais longe. Criaturas que estejam em planos deste tipo devem fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 15) para evitar que sejam ofuscadas pelo brilho de seus arredores. Simplesmente estar no plano concede cura acelerada 5 como habilidade extraordinária. Além disso, aqueles que estejam com o máximo de seus pontos de vida ganham 5 pontos temporários adicionais por rodada. Estes pontos somem 1d20 rodadas após as criaturas deixarem o plano. Entretanto, elas devem fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 20) a cada rodada em que seus pontos de vida temporários excedam seu total normal de pontos de vida. Caso fracasse no teste de resistência, a criatura explode num turbilhão de energia, morrendo imediatamente.

A magia *proteção contra energia positiva* impede que seu alvo receba a habilidade extraordinária cura acelerada, fique cego, ou receba os pontos de vida temporários enquanto está num plano de predomínio positivo.

Predomínio Negativo: Os planos com esta característica são extensões enormes e vazias que sugam a vida dos viajantes que os atravessam. Tendem a ser lugares solitários e assombrados, exauridos de cor e ocupados apenas pelos ventos que trazem os gemidos daqueles que morreram ali. Assim como os planos com predomínio positivo, os planos com predomínio negativo também podem ter predomínio grande ou pequeno. Em planos de pequeno predomínio negativo, criaturas vivas sofrem 1d6 pontos de dano por rodada. Ao atingir 0 pontos de vida ou menos, elas se desfazem em cinzas.

Planos com grande predomínio negativo são ainda mais hostis. A cada rodada, todas as criaturas no plano devem fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou recebem um nível negativo. Uma criatura cujos níveis negativos igualem seu nível atual ou seus dados de vida é morta, tornando-se uma aparição.

A magia *proteção contra a morte* protege um viajante do dano e do dreno de energia de planos com predomínio negativo.

Características de Tendência

Na cosmologia de D&D, cada um dos Planos Exteriores possui uma predisposição a determinada tendência. A maior parte dos habitantes destes planos também possui a mesma tendência em particular, até mesmo criaturas poderosas como as divindades. Além disso, criaturas de tendência contrária à do plano têm grandes problemas ao tratar com seus habitantes e situações.

A característica de tendência de um plano afeta as interações sociais. Personagens que seguem tendências diferentes da maioria dos habitantes podem encontrar grandes dificuldades.

Características de tendência têm diversos componentes. Em primeiro lugar vêm os componentes morais (bom ou mau) e éticos (leal ou caóti-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

co); um plano pode ter um componente moral, um componente ético, ou um de cada. Em segundo lugar, a característica descreve se cada componente moral ou ético é aplicado suave ou fortemente.

Tendência Boa/Tendência Má: Estes planos escolheram um dos lados na luta do bem contra o mal. Nenhum plano pode ter as duas tendências ao mesmo tempo.

Tendência Leal/Tendência Caótica: Ordem versus caos é a principal luta para estes planos. Nenhum plano pode ter as duas tendências ao mesmo tempo.

Cada parte da característica de tendência recebe um descritor, "suave" ou "forte", para demonstrar o quanto o impulso da tendência é poderoso naquele plano. Por exemplo, um plano pode ser de tendência suavemente boa e fortemente caótica.

Tendência Suave: Criaturas com tendência oposta à de um plano de tendência suave sofrem uma penalidade de circunstância de –2 em todos os testes baseados em Carisma. Personagens maus em um plano suavemente bom, por exemplo, têm dificuldade em relacionar-se com os nativos. Para este plano não importa se o indivíduo é leal, neutro ou caótico, apenas se é bom, neutro ou mau.

Tendência Forte: Estes planos aplicam a penalidade de circunstância de –2 a todas as criaturas de tendência diferente da sua. Em outras palavras, personagens neutros também sofrem a penalidade. Além disso, a –2 de penalidade afeta todos os testes baseados em Inteligência e Carisma. É como se o próprio plano estivesse lhe atrapalhando.

Um plano de tendência fortemente boa, fortemente caótica imporia a –2 de penalidade a quaisquer criaturas com um aspecto de tendência neutro (assim como as criaturas más ou caóticas).

As penalidades para os componentes moral e ético da tendência são cumulativas. Um indivíduo neutro e mau em um plano suavemente bom, fortemente caótico sofre –2 de penalidade em testes de Carisma por ser mau em um plano bom, e outra –2 de penalidade em testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma por ser neutro em um plano fortemente caótico. Este personagem teria uma penalidade de circunstância de –4 em testes baseados em Carisma, e –2 de penalidade em testes baseados em Inteligência e Sabedoria.

Tendência Neutra: Um plano suavemente neutro não impõe penalidades de circunstância a ninguém. Um plano assim pode se tornar um ponto de encontro para personagens de diversas tendências, ou o prêmio disputado pelas forças planares. Na cosmologia de D&D, o Plano Exterior das Terras Exteriores é um exemplo de um plano suavemente neutro.

O Plano Material da cosmologia de D&D é considerado suavemente neutro, embora possa conter altas concentrações de mal ou bem, caos ou ordem em alguns lugares. Isso freqüentemente torna o Plano Material um campo de batalha para os diversos planos de tendência e seus habitantes, que podem tentar modificar a própria característica de tendência do Plano Material.

Características de Magia

A característica de magia informa como um plano trata magias e habilidades sobrenaturais. Assim como outras características, a característica de magia descreve como a magia funciona comparada ao Plano Material. Lugares específicos em um plano (como aqueles sob o controle direto de divindades) podem ser bolsões onde se aplica uma característica de magia diferente.

Magia Normal: Esta característica de magia significa que todas as magias e habilidades sobrenaturais funcionam como descritas. A menos que se afirme o contrário na descrição de um plano específico, todos possuem essa característica.

Magia Confusa: Em um plano com a característica de magia confusa, como o Limbo na cosmologia de D&D, as magias e habilidades similares a magia funcionam de formas completamente diferentes e às vezes perigosas em planos com a característica de magia confusa. Qualquer magia ou habilidade similar a magia utilizada em um plano de magia confusa tem a chance de ser distorcida. O conjurador deve fazer um teste de nível (CD 15 + nível da magia) para que ela funcione normalmente. Para habilidades similares a magia, use o nível ou os DVs da criatura empregando a habilidade para o teste de conjuração e o nível da habilidade para estabelecer a CD.

Um fracasso nesse teste significa que algo estranho acontece. Jogue 1d% e consulte a seguinte tabela:

d%	Efeito
01–19	A magia retorna ao conjurador com efeito normal. Se a magia não pode afetar o conjurador, ela simplesmente falha.
20–23	Um poço circular de 4,5 m se abre sob os pés do conjurador. Sua profundidade é de 3m por nível do conjurador.
24–27	A magia falha, mas o alvo ou os alvos da magia são atingidos por uma chuva de pequenos objetos (desde flores a frutas podres), que desaparecem ao toque. A chuva continua por 1 rodada. Durante este tempo os alvos são cegados e precisam fazer testes de Concentração (CD 15 + nível da magia) para conjurar magias.
28–31	A magia afeta um alvo ou uma área aleatória. O mestre deve escolher aleatoriamente um alvo diferente entre os que estiverem ao alcance da magia, ou centralizar o efeito em um ponto aleatório ao alcance da magia. Para gerar direções aleatoriamente, jogue 1d8 e conte os pontos cardeais e colaterais a partir do sul. Para gerar alcance aleatório, jogue 3d6. Multiplique o resultado por 1,5 m para magias de alcance curto, 6 m para alcance médio e 24 m para alcance longo.
32–35	A magia funciona normalmente, mas seus componentes materiais não são consumidos. A magia não é gasta na mente do conjurador (o espaço da magia ou a magia preparada podem ser utilizados novamente). Um item não perde a carga, e o efeito não conta no limite de uso de um item ou habilidade similar a magia.
36–39	A magia não funciona. Em seu lugar, todos a até 9 m do conjurador (aliados ou inimigos) recebem o efeito de uma magia *cura completa*.
40–43	A magia não funciona. Em seu lugar, um efeito de *escuridão profunda* e de *silêncio* cobre um raio de 9 m ao redor do conjurador por 2d4 rodadas.
44–47	A magia não funciona. Em seu lugar, um efeito de *inverter a gravidade* cobre um raio de 9 m ao redor do conjurador por 1 rodada.
48–51	A magia funciona, mas cores tremeluzentes serpenteiam ao redor do conjurador por 1d4 rodadas. Considere isto como um efeito de *poeira ofuscante* com uma CD de teste de resistência de 10 + o nível da magia que produziu este resultado.
52–59	Nada acontece. A magia simplesmente não funciona. Quaisquer componentes materiais são consumidos. A magia (ou seu limite diário) é perdida, assim como as cargas ou usos de itens.
60–71	Nada acontece. A magia simplesmente não funciona. Quaisquer componentes materiais não são consumidos. A magia não é gasta na mente do conjurador (o espaço da magia ou a magia preparada podem ser utilizados novamente). Um item não perde a carga, e o efeito não conta no limite de uso de um item ou habilidade similar a magia.
72–98	A magia funciona normalmente.
99–100	A magia funciona com mais força. Testes de resistência contra a magia sofrem –2 de penalidade. A magia tem o máximo efeito possível, como se fosse conjurada com o talento Maximizar Magia. Se a magia já estiver maximizada, não há outro efeito.

Magia Restrita: Certas magias ou habilidades similares a magia são mais difíceis de conjurar nestes planos, geralmente porque a natureza do plano interfere com a magia. A magia *bola de fogo* pode ser conjurada no Plano Elemental da Água, mas as naturezas opostas da magia e do plano a tornam mais difícil.

Para lançar uma magia restrita, o conjurador deve fazer um teste de Identificar Magias (CD 20 + nível da magia). Se fracassar no teste, a magia não funciona, mas ainda assim é gasta pelo dia. Se obtiver sucesso, a magia funciona normalmente.

Magia Ativada: Certas magias ou habilidades semelhantes a magia são mais fáceis de usar ou têm efeito mais poderoso nestes planos que no Plano Material.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Nativos de um plano com magia ativada conhecem quais magias e habilidades semelhantes a magia são afetadas, mas viajantes dos planos podem ter que descobrir isso sozinhos.

Se uma magia é ativada, certos talentos de metamagia podem ser aplicados a ela sem a necessidade de alterar seu espaço ou tempo de execução. Qualquer conjurador que esteja neste plano é considerado como se possuísse o talento para aplicá-lo àquela magia. Conjuradores nativos do plano devem desenvolver o talento normalmente se quiserem usá-lo também em outros planos.

Por exemplo, magias com o descritor fogo são maximizadas e aumentadas no Plano Elemental do Fogo. Os magos podem preparar versões maximizadas e aumentadas de suas magias do fogo mesmo sem os talentos Maximizar Magia e Aumentar Magia, e utilizam o mesmo espaço que usariam para conjurar a magia normalmente (sem estar maximizada ou aumentada) no Plano Material. Feiticeiros podem conjurar magias do fogo maximizadas e aumentadas sem usar espaços de nível superior, e sem precisar de tempo extra de execução.

Magia Limitada: Estes planos permitem que sejam conjuradas apenas magias e habilidades semelhantes a magia de determinadas escolas, subescolas, descritores ou níveis (ou qualquer combinação desses grupos). Outras magias e habilidades similares a magia que não se enquadram nos pré-requisitos simplesmente não funcionam.

COMO OS PLANOS INTERAGEM

Por definição, os planos são vastidões infinitas ou quase infinitas, sejam mundos achatados, catacumbas com múltiplas camadas, ou esferas flutuando no espaço. Como, então, podem interagir?

Como metáfora, imagine os diversos planos flutuando próximos uns dos outros em uma constelação ou aglomerado tridimensional. Não estão necessariamente "acima" ou "abaixo" dos demais, mas existe uma tendência social de designar os planos de tendência boa como "superiores" e os de tendência má como "inferiores". O que importa para a cosmologia de D&D é se dois planos são separados, coexistentes, ou de limites coincidentes.

Planos Separados: Dois planos separados não se sobrepõem nem se conectam diretamente. É como se possuíssem órbitas diferentes. Um Plano Exterior, por exemplo, pode não possuir qualquer conexão direta com o Plano Material. Os dois planos são separados, e a única forma de passar de um para outro é através de um terceiro plano, como o Plano Astral, por exemplo.

Planos de Limites Coincidentes: Planos que se ligam em pontos específicos possuem limites coincidentes. Pense neles como planos que se tocam. Onde isso acontece, existe uma conexão, e viajantes podem abandonar uma realidade para ingressar em outra. O Plano Astral é de limites coincidentes com a maioria dos outros; existe ao lado deles e pode ser acessado de lá.

Planos Coexistentes: Se uma ligação entre dois planos pode ser criada a partir de qualquer ponto, ambos são coincidentes. Estes planos sobrepõem-se completamente. Um plano coexistente pode ser alcançado a partir de qualquer lugar no plano ao qual se sobrepõe. Ao se ingressar num plano coexistente, geralmente é possível enxergar e interagir com o plano com o qual ele coexiste. O Plano Etéreo é coexistente com o Plano Material. Habitantes do Plano Etéreo podem enxergar o Plano Material. Com a magia correta, habitantes do Plano Material também podem enxergar e interagir com o Plano Etéreo (por exemplo, as magias *ver o invisível* e *mísseis mágicos* afetam o Plano Etéreo).

A COSMOLOGIA DE D&D

A cosmologia de D&D é estruturada da seguinte maneira:

O Plano Material fica no centro.

O Plano das Sombras e o Plano Etéreo são coexistentes com o Plano Material. Todos os planos, incluindo o Plano das Sombras e o Plano Etéreo, são coexistentes com o Plano Astral, que envolve toda a cosmologia como uma nuvem.

Os seis Planos Interiores circundam o Plano Material. São separados do Plano Material e uns dos outros (não possuem conexões entre si). Todos são coexistentes com o Plano Astral. Cada um dos Planos Interiores possui a característica de elemento ou energia apropriada.

Os Planos Exteriores são dispostos como uma grande roda em torno do Plano Material. Cada Plano Exterior possui limites coincidentes com os planos em ambos os lados, mas separados dos demais. A exceção é o Domínio Concordante das Terras Exteriores, que possui limites coincidentes com todos os demais Planos Exteriores e por isso serve como ponto de reunião dos seres planares.

Os Planos Exteriores são coexistentes com o Plano Astral. São separados do Plano Etéreo e do Plano das Sombras, por isso certas magias (*passeio etéreo*, por exemplo) não podem ser utilizadas pelos conjuradores que estiverem nos Plano Exteriores. Cada Plano Exterior é composto de camadas relacionadas (veja Planos em Camadas, adiante), e a forma de acesso mais comum é através da camada superior de cada um deles. Os planos de tendência boa, também chamados planos celestiais ou planos superiores, são unidos pelo leito do Rio Oceanus. Os planos de tendência maligna, também chamados planos infernais ou planos inferiores, são ligados pelo leito do Rio Estige.

Existe um número imenso de semiplanos finitos que se conectam a diversos lugares. Conduítes individuais, portais permanentes e vórtices também são comuns.

Planos em Camadas

O infinito pode ser subdivido em infinitos menores, e os planos em planos menores, inter-relacionados. Essas camadas são efetivamente planos de existência separados, e cada uma delas pode ter suas próprias características planares. Mas as camadas de um plano têm afinidade entre si, e a viagem entre elas pode ser mais fácil ou comum. As camadas se conectam por uma grande variedade de portais planares, vórtices naturais, trilhas e fronteiras móveis.

O acesso a um plano em camadas a partir de outro local geralmente conduz a uma camada específica: a primeira, que pode ser tanto a camada superior quanto a inferior, dependendo de cada plano. A maioria dos pontos fixos de acesso (como portais e vórtices naturais) alcançam esta camada, o que a torna o ponto de entrada para as demais camadas do plano. A magia *viagem planar* também deposita o conjurador na primeira camada do plano.

Todas as camadas de um plano são conectadas ao Plano Astral, de forma que os viajantes podem alcançar camadas específicas diretamente através de magias como *projeção astral*, mas geralmente a primeira camada é a mais hospitaleira aos viajantes dos planos.

Destinos Planares Aleatórios

Magias como *rajada prismática* e *banimento* podem enviar um indivíduo a um plano aleatório. Para determinar para onde esse personagem é transportado, utilize a Tabela 5–7: Destinos Planares Aleatórios.

TABELA 5 –7: DESTINOS PLANARES ALEATÓRIOS

d%	Plano
01-05	Domínios Heróicos de Ysgard
06–10	Caos Eternamente Mutável do Limbo
11–15	Profundezas Ecoantes de Pandemônio
16–20	Camadas Infinitas do Abismo
21–25	Profundezas Tártaras de Carceri
26–30	Desertos Cinzentos de Hades
31–35	Eternidade Gélida da Geena
36–40	Nove Infernos de Baator
41–45	Campo de Batalha Infernal do Aqueronte
46–50	Nirvana Tecnológico de Mecânus
51–55	Reinos Pacíficos da Arcádia
56–60	Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
61–65	Paraísos Gêmeos de Bitopia
66–70	Abençoados Campos do Elísio
71–75	Floresta das Terras Selvagens
76–80	Clareiras Olímpicas de Arbórea
81–89	Domínio Concordante das Terras Exteriores
90–91	Plano Elemental do Fogo
92–93	Plano Elemental da Terra
94–95	Plano Elemental do Ar
96–97	Plano Elemental da Água
98	Plano da Energia Positiva
99	Plano da Energia Negativa
100	Semiplano à escolha do Mestre

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

A tabela pressupõe que o plano de origem do personagem seja o Plano Material, o Plano Astral, o Plano Etéreo ou o Plano das Sombras. Caso o plano de origem seja um dos mencionados na Tabela 5–7, substitua esse plano pelo Plano Material na tabela. Por exemplo, quebrar um *cajado do poder* no Plano Elemental do Fogo envia seu portador para o Plano Material se o resultado da jogada for 91.

A camada e a localização exata em cada plano fica a cargo do Mestre. O transporte a um plano aleatório não garante a sobrevivência ali, e os indivíduos que se arriscam a enfrentar estes efeitos devem estar conscientes dos perigos.

DESCRIÇÕES DOS PLANOS

Os planos que compõem a Grande Roda são descritos resumidamente a seguir.

Cada um dos Planos Transitórios e dos Planos Interiores possui sua própria tabela de encontros aleatórios. Os Planos Exteriores compartilham quatro tabelas aleatórias; utilize a mais apropriada, indicada em cada descrição. Todas as tabelas de encontros dessa seção são propositalmente gerais; se estiver criando uma aventura baseada em local em outro plano, use a tabela apropriada apenas como ponto de partida para criar seus próprios encontros.

PLANO ETÉREO

O Plano Etéreo é uma dimensão enevoada coexistente com o Plano Material e freqüentemente também com outros planos. Viajantes no Plano Etéreo descrevem o local como um conjunto de névoas rodopiantes e neblinas coloridas. O próprio Plano Material é visível do Plano Etéreo, mas aparece abafado e indistinto, com cores borradas e limites indefinidos. Habitantes etéreos observam o Plano Material como se através de um vidro distorcido e embaçado.

Embora seja possível enxergar o Plano Material do Plano Etéreo, o último geralmente é invisível do primeiro. Normalmente, as criaturas no Plano Material são incapazes de atacar as do Plano Etéreo e vice-versa. Um viajante no Plano Etéreo é invisível, incorpóreo e completamente silencioso para indivíduos no Plano Material. Isso torna o Plano Etéreo extremamente útil para missões de reconhecimento, espionagem e outras ocasiões em que é necessário mover-se sem ser detectado.

O Plano Etéreo em sua maior parte é despido de estruturas e barreiras. Contudo, possui seus próprios habitantes. Alguns destes são viajantes etéreos, mas os fantasmas ali encontrados representam um perigo especial para os que caminham pela névoa.

Possui as seguintes características:

- Gravidade: Inexistente.
- Morfologia: Alterável. Entretanto, há pouco a ser alterado no plano.
- Tendência: Neutro [suave].
- Magia: Normal. Isso significa que as magias funcionam normalmente no Plano Etéreo, embora não atravessem para o Plano Material. É possível usar uma magia bola de fogo contra um inimigo no Plano Etéreo assim como o conjurador, mas essa mesma bola de fogo não afetaria ninguém na região correspondente do Plano Material. Um espectador no Plano Material poderia caminhar através de um campo de batalha etéreo sem sentir mais que um arrepio na nuca.

As únicas exceções são magias e habilidades semelhantes a magia que utilizam energia mágica (com o descritor energia, como míssil mágico ou muralha de energia) e abjurações que afetem seres etéreos. Naturalmente, os conjuradores no Plano Material precisam de alguma forma de detectar seus inimigos no Plano Etéreo antes de conjurar magias baseadas em energia contra eles. Embora seja possível atingir inimigos no Plano Etéreo com um míssil mágico conjurado do Plano Material, o contrário não é possível. Nenhum ataque mágico cruza do Plano Etéreo ao Material, nem mesmo ataques de energia.

Exemplo de Local Etéreo: O Cemitério Enevoado

O Cemitério Enevoado (assim chamado porque a névoa costeira de sua localização no Plano Material freqüentemente obscurece as lápides) é o lar dos fantasmas de comandantes de cruzadas há muito esquecidas. Os viajantes ameaçam os ocasionais viajantes e ladrões de túmulos, mas na maior parte do tempo contentam-se em passar seu tempo no Plano Etéreo, esperando a hora de poderem partir para seu descanso final.

Os fantasmas raramente confrontam os visitantes à luz do dia — mas qualquer um que visitar o cemitério à noite, profanar as criptas e os túmulos ou ingressar no Plano Etéreo desperta sua ira.Seus líderes são Durek da Cicatriz (Gue12), o Coronel Harak (Gue5/Clr9), e o Sem Olhos (Fet16), mas o cemitério é um local vasto e espalhado, e os fantasmas mais poderosos não podem estar em todos os lugares ao mesmo tempo.

Para desenhar um mapa do Cemitério Enevoado, espalhe algumas criptas pela paisagem desenhando edifícios de 3 m por 6 m com paredes de alvenaria e portas de ferro trancadas (Abrir Fechaduras CD 30). Coloque as lápides em fileiras adjacentes (cada uma funciona como o pilar estreito descrito na página 64, fornecendo +2 de bônus na Classe de Armadura e de +1 em testes de resistência de Reflexos). Ocasionalmente use dois quadrados adjacentes para representar um túmulo aberto (que funciona como uma trincheira, descrita na página 91). Quando descobrem intrusos no Plano Astral, os fantasmas irão espreitar de dentro das criptas, tentando surpreender os PJs ao atacar através das paredes.

Encontros no Plano Etéreo (NE 9)

d%	Encontro	NE Médio
01–80	Utilize a tabela apropriada para o Plano Material*	—
81–82	1 devorador	11
83	1 couatl	10
84–86	1 bruxa da noite e 1 pesadelo voador	10
87	PdM drow mago de 10º nível	10
88–90	1d4 xill	9
91–93	1d3 fantasmas, humanos guerreiros de 5º nível	9
94–96	1d6+5 cães teleportadores	8
97	1d4+2 jann	8
98–99	1d4 aranhas interplanares	8
100	1 súcubo (demônio)	7

* O encontro é com uma ou mais criaturas no Plano Material, visíveis para os PJs; crie um encontro de masmorra ou de área selvagem apropriado.

PLANO DAS SOMBRAS

O Plano das Sombras é uma dimensão escura ao mesmo tempo coexistente e de limites coincidentes ao Plano Material. Sobrepõe-se ao Plano Material como o Plano Etéreo, de forma que um viajante dos planos pode utilizá-lo para cobrir grandes distâncias rapidamente. Também possui limites coincidentes com outros planos. Com a magia correta, pode-se usar o Plano das Sombras para visitar outras realidades.

O Plano das Sombras é um mundo em branco-e-preto. O próprio ambiente parece desbotado. Nos demais aspectos, parece similar ao Plano Material.

O céu é sempre uma abóbada negra sem sol nem estrelas. Pontos de referência no Plano Material podem ser reconhecidos no Plano das Sombras, mas são distorcidos e deturpados — reflexos diminuídos do que pode ser encontrado no Plano Material. Apesar da falta de fontes de luz, diversas plantas, animais e humanóides chamam o Plano das Sombras de lar.

O Plano das Sombras tem morfologia mágica, e partes dele fluem continuamente para outros planos. Como resultado, é quase impossível criar mapas precisos, apesar da presença dos pontos de referência. Se um viajante visita uma cordilheira durante o uso da magia *andar nas sombras*, a cordilheira ainda pode estar lá da próxima vez, mas montanhas individuais podem ter se deslocado. Precisão é uma esperança vã no Plano das Sombras.

O Plano das Sombras possui as seguintes características:

- Morfologia: Mágica. Magias como conjuração de sombras e evocação de sombra modificam o material básico do Plano das Sombras. A utilidade e o poder dessas magias dentro do Plano das Sombras as tornam particularmente úteis tanto para exploradores quanto para nativos.
- Tendência: Neutro [suave].
- Magia: Ativada. Magias com o descritor sombra são ativadas no Plano das Sombras. Essas magias são conjuradas como se tivessem sido preparadas com o talento Maximizar Magia, embora não seja necessário ocupar o lugar de magias superiores.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Além disso, certas magias tornam-se mais poderosas no Plano das Sombras. *Conjuração de sombras* e *evocação de sombra* têm 30% da força real das conjurações e evocações que imitam (ao invés de 20%). *Conjuração de sombras aprimoradas* e *evocação de sombra aprimorada* possuem 90% do poder original (e não 60%). Para calcular o efeito destas magias, aproveite-se de Maximizar Magia para obter o máximo de pontos de vida ou o máximo de dano, e então aplique as porcentagens acima.

- Magia: Restrita. Magias que utilizam ou geram luz ou fogo podem fracassar ao serem conjuradas no Plano das Sombras. Um conjurador tentando lançar uma magia com os descritores luz ou fogo deve obter sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia). Magias que produzem luz são menos eficientes de forma geral, pois todas as fontes de luz têm seu alcance reduzido pela metade no Plano das Sombras.

Apesar da natureza sombria do Plano das Sombras, magias que produzem, utilizam ou manipulam a própria escuridão não são afetadas pelo plano.

Exemplo de Local Umbral: As Cidades Umbrais

Quando os personagens ingressam no Plano das Sombras onde ele coexiste com uma cidade no Plano Material, descobrem-se em uma versão escura e abandonada da mesma cidade. Os paralelos não são exatos, por isso sua estalagem predileta pode estar em outra rua, ser construída num estilo diferente, ou estar em ruínas.

As diferenças entre uma cidade do Plano Material e sua contraparte no Plano das Sombras podem ser bastante significativas, como um enorme castelo sombrio onde não existe nada no Plano Material, ou um antigo campo de batalha no lugar de um parque. O mais perturbador de tudo são os ecos sombrios de pessoas que o viajante conhece, criaturas umbrais com os traços distorcidos, mas ainda reconhecíveis, de entes queridos. Essas duplicatas sombrias não possuem habilidades especiais, mas ainda assim o efeito é desconcertante.

Viajantes umbrais em um lugar particularmente familiar ou significativo devem fazer um teste de resistência de Vontade (CD 15) para ignorar tais miragens sombrias. Os que falharem serão assombrados e ficarão agitados devido às semelhanças, sofrendo uma penalidade de moral de –2 em jogadas de ataque e testes de resistência enquanto permanecerem em um local conhecido. Viajantes que obtenham sucesso no teste não são afetados pelas miragens sombrias durante toda a viagem pelo Plano das Sombras.

Nem tudo em uma cidade umbral é uma miragem. Sombras deslizam pelas ruas procurando por qualquer um que não pertença à escuridão e bodak que conseguiram ingressar no Plano das Sombras perseguem sorrateiramente os viajantes vivos.

Para desenhar o mapa para os encontros em uma cidade umbral, comece desenhando a planta de uma cidade normal (conforme descrito na seção Aventuras Urbanas, página 98). Em seguida reduza cerca de um quarto dos edifícios a ruínas (trate como grandes pilhas de pedras e detritos espalhados pelo terreno). Outro quarto dos edifícios sofreram algum dano estrutural, como grandes buracos nas paredes e telhados parcialmente desmoronados. Finalmente, altere alguns prédios para lugares que não correspondam à localização de suas contrapartes do Plano Material, e acrescente e subtraia algumas ruas e becos.

Encontros no Plano das Sombras (NE 11)

d%	Encontro	NE Médio
01–10	1 vulto alado (vulto noturno)	14
11–20	1 lich, humano mago de 11º nível	13
21–40	1d4+2 espectros	11
41–60	1 aparição tórrida	11
61–80	1d3 sombras superiores	10
81–100	1d6+3 mastins das sombras	10

PLANO ASTRAL

O Plano Astral é o espaço entre os planos. Quando um personagem atravessa um portal interplanar ou projeta seu espírito em outro plano de existência, viaja através do Plano Astral. Mesmo magias que permitem deslocamento instantâneo através de um plano, como porta dimensional, tocam brevemente o Plano Astral.

O Plano Astral é uma grande esfera infinita de céus claros e prateados, tanto para cima quanto para baixo. Grandes nuvens em forma tubular se espiralam à distância, algumas parecendo carregadas, e outras como tornados imóveis de ventos acinzentados. Redemoinhos erráticos de cores flutuam no espaço como moedas girando. Existem pedaços ocasionais de matéria sólida, mas a maior parte do Plano Astral é um domínio aberto e infinito.

Tanto viajantes quanto refugiados de outros planos vivem no Plano Astral. Seus habitantes mais proeminentes são os githyanki, uma raça exilada que saqueia viajantes por todo o plano.

O Plano Astral possui as seguintes características:

- Gravidade: Direcional subjetiva.
- Tempo: Atemporal: Envelhecimento, fome, sede, envenenamento e cura natural não funcionam no Plano Astral, embora voltem ao normal assim que o viajante deixa o Plano Astral.
- Tendência: Neutro [suave].
- Magia: Ativada. Todas as magias e habilidades similares a magia utilizadas no Plano Astral podem ser empregadas como se estivessem sob o efeito do talento Acelerar Magia. Magias ou habilidades similares a magia que já estejam aceleradas não são afetadas, assim como magias originadas de itens mágicos. Magias aceleradas desta forma são preparadas e conjuradas em seu nível normal. Assim como no caso do talento Acelerar Magia, apenas uma magia acelerada pode ser conjurada por rodada.

Exemplo de Local Astral: Céu Argênteo

Os personagens estão rodeados por uma névoa cinza-prateada que se estende indefinidamente em todas as direções. O único aspecto do mapa é uma passagem colorida com 3 m de diâmetro, que constitui um portal natural para outro plano (definido aleatoriamente). Cerca de 70% dessas passagens são portais de mão única.

Encontros no Plano Astral (NE 11)

d%	Encontro	NE Médio
01–15	1 deva astral (anjo)	14
16–25	1 dragão vermelho adulto	13
26–40	Um PdM humano clérigo de 10º nível e um PdM goblin ladino de 10º nível	12
41–50	1 devorador	11
51–65	1d4 efreet	11
66–75	1 cauchemar (pesadelo voador)	11
76–90	1d3 devoradores de mentes	10
91–100	1d3 nobres djinn (gênio)	8

Se os personagens explorarem essa região do Plano Astral, descobrirão mais passagens cromáticas que conduzem a outros lugares. É necessário 1d4×10 horas para encontrar uma passagem cromática que leva a um destino específico.

Mas os PJs não estão sozinhos em meio à serenidade das brumas do Plano Astral. Piratas githyanki cruzam entre as passagens cromáticas, procurando por viajantes abonados de outros planos. O barco típico dos piratas githyanki é um galeão (descrito na página 132 do *Livro do Jogador*) que voa por si próprio com um deslocamento de 27 m. O capitão pirata (githyanki Gue11 ou Gue6/Lad5) lidera a sua tripulação em batalha, com um mago da guerra (githyanki Mag9) ou um clérigo mercenário (tiefling Clr9) dando apoio aos piratas comuns (os githyanki não possuem clérigos da sua raça, por isso precisam contratar clérigos mercenários, já que o processo natural de cura não funciona no Plano Astral).

Os githyanki aproveitam-se da magia ativada do Plano Astral, fazendo ações de ataque total e em seguida utilizando sua habilidade similar a magia *porta dimensional* como ação livre para confundir seus inimigos.

PLANO ELEMENTAL DO AR

O Plano Elemental do Ar é um plano vazio, consistindo de céu acima e abaixo. Nuvens amontoam-se em camadas sobre camadas, gerando gran-

PDF File Created With and Unregistered Copy
of SCP Image Tool - http://www.scp-solutions.com

Visão Superior
demonstra as relações
entre os planos principais

Legenda:

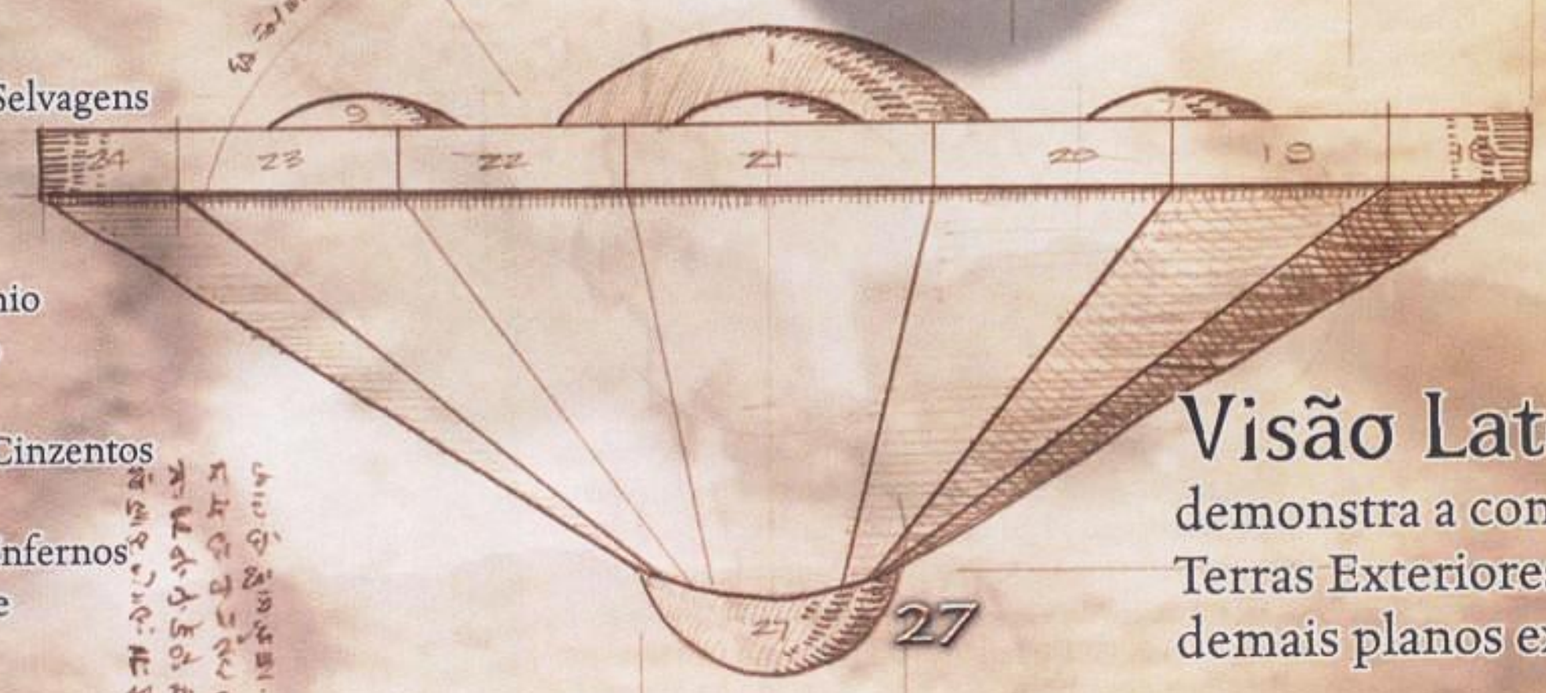
Plano Material
1) Plano Material

Planos Transitórios
2) Plano Etéreo*
3) Plano das Sombras*
4) Plano Astral

Planos Interiores
5) Plano da Energia Positiva
6) Plano Elemental do Fogo
7) Plano Elemental da Terra
8) Plano da Energia Negativa
9) Plano Elemental da Água
10) Plano Elemental do Ar

Planos Exteriores
11) Celéstia
12) Bitopia
13) Elísio
14) As Terras Selvagens
15) Arbórea
16) Ysgard
17) Limbo
18) Pandemônio
19) O Abismo
20) Carceri
21) Desertos Cinzentos
22) Geena
23) Os Nove Infernos
24) Aqueronte
25) Mecânus
26) Arcádia
27) As Terras Exteriores

Cosmologia de D&D: A Grande Roda



Visão Lateral
demonstra a conexão entre as
Terras Exteriores (27) e os
demais planos exteriores

* O Plano Etéreo e o Plano das Sombras coexistem com o Plano Material

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

des tempestades e dissipando-se em filamentos como algodão-doce. O vento pressiona e empurra os viajantes, e arcos-íris cintilam à distância.

O Plano Elemental do Ar é o mais confortável e hospitaleiro dos Planos Interiores, e é o lar de todos os tipos de criaturas aladas. De fato, criaturas voadoras possuem grande primazia neste plano. Embora viajantes sem esta capacidade possam sobreviver facilmente, ficam em desvantagem.

O Plano Elemental do Ar possui as seguintes características:

- Gravidade: Direcional Subjetiva. Os habitantes do plano podem escolher a direção da atração da gravidade. Objetos alheios à vontade de outros não se movem.
- Predomínio do Ar.
- Magia: Ativada. Magias e habilidades similares a magia que utilizam, manipulam ou criam ar (incluindo as do Domínio do Ar) são potencializadas e aumentadas (como se tivessem sido afetadas por Potencializar Magia e Aumentar Magia, mas as magias não exigem espaços de nível superior).
- Magia: Restrita. Magias e habilidades similares a magia que utilizam ou criam terra (incluindo as magias do Domínio da Terra e a invocação de elementais da terra ou planares com o subtipo [terra]) são restritas.

Exemplo de Local do Ar:

Nuvens-Ilha

O que parece uma nuvem branca do tipo *cumulus* na verdade é tão sólida quanto terra, embora seja um pouco mais difícil deslocar-se através dela (trata como um pântano raso; consulte a página 88). As criaturas capazes de voar podem atravessar a nuvem-ilha (o que efetivamente corresponde a um deslocamento escavando de 3 m). Cerca de 2d4 pilares de névoa com 3 m de largura vagam pela paisagem (eles proporcionam camuflagem como a magia *névoa obscurecente*, movendo-se 3 m em uma direção aleatória na contagem de iniciativa 0). A nuvem-ilha tem cerca de 750 m de largura e 1d10×1,5 metros de espessura em qualquer posição.

Encontros no Plano Elemental do Ar (NE 10)

d%	Encontro	NE Médio
01–12	1d4 nobres djinn (gênio)	12
21–32	1 elemental do ar ancião	11
33–47	1d3 gaviões-seta anciões	10
48–62	1d4+2 belkers	10
63–74	1 elemental do ar maior	9
75–84	1d4+2 gaviões-seta adultos	9
85–92	1 caçador invisível	7
93–100	1 elemental do ar Enorme	7

Uma nobre djinn (consulte o *Livro dos Monstros*) está flutuando em serena contemplação no centro da nuvem-ilha. Se os personagens a capturarem (derrotando-a sem matá-la ou expulsando-a), ela concederá três *desejos* ao grupo. Ela está ansiosa por conversar com visitantes do Plano Material, onde passou mais de um século aprisionada por um mago maligno. Se os personagens conseguirem tornar sua atitude amistosa (inicialmente ela é indiferente), ela lhes fará uma proposta: concederá três *desejos* ao grupo se os personagens primeiro a vingarem capturando o conjurador maligno no Plano Material e trazendo-o para a nuvem-ilha, onde a djinn cuidará para que ele "cumpra sua pena".

Piratas githyanki espreitam no Plano Astral

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

PLANO ELEMENTAL DA TERRA

O Plano Elemental da Terra é um local sólido, constituído de pedras, solo e rochas. Viajantes desavisados e despreparados podem acabar soterrados nessa vastidão de substância, morrendo esmagados e deixando apenas vestígios pulverizados para alertar qualquer um suficientemente tolo para seguir o mesmo caminho.

Apesar de sua natureza sólida e inflexível, o Plano Elemental da Terra varia em sua consistência, desde solo relativamente macio a veios de metais pesados e valiosos. Riscas de granito, rochas vulcânicas e mármore alternam-se com cristais frágeis, calcários e arenitos macios e quebradiços. Veios estreitos de enormes jóias brutas podem ser encontrados no interior do plano, o que freqüentemente leva os cobiçosos a procurarem o plano na esperança de extraí-las com o mínimo de esforço. Esses garimpeiros muitas vezes encontram sua destruição pelas mãos dos nativos do Plano Elemental da Terra, que são extremamente ligados (às vezes literalmente) às partes de seu lar.

O Plano Elemental da Terra possui as seguintes características:

- Predomínio da Terra.
- Magia: Ativada. Magias e habilidades similares a magia que utilizam, manipulam ou criam terra ou pedra (incluindo as do Domínio da Terra) são potencializadas e estendidas (como se tivessem sido afetadas por Potencializar Magia e Estender Magia, mas as magias não exigem espaços de nível superior). Magias e habilidades similares a magia que já sejam potencializadas ou estendidas não são afetadas por este benefício.
- Magia: Restrita. Magias e habilidades similares a magia que utilizam ou criam ar (incluindo as magias do Domínio do Ar e a invocação de elementais do ar ou planares com o subtipo [ar]) são restritas.

Exemplo de Local da Terra: Grande Cavidade Lúgubre

A Grande Cavidade Lúgubre é essencialmente uma masmorra do tamanho de um continente. O lugar é um labirinto enlouquecedor de túneis extremamente confusos para os viajantes. Diversos senhores poderosos dos gênios e suas raças escravas vivem ali em um esplendor sombrio, minerando avidamente jóias para serem comercializadas. Escravos, geralmente os perdedores em apostas e negócios com os governantes da Grande Cavidade Lúgubre, constroem e reconstroem túneis, lutam contra ataques dos elementais e são lentamente exauridos até a morte pelos seus mestres insensíveis.

Cristais luminosos revestem a Grande Cavidade Lúgubre, e grandes abóbadas são decoradas com padrões de estrelas diferentes de qualquer coisa no Plano Material. A Grande Cavidade Lúgubre abrange diversas cavernas naturais enormes, tectonicamente instáveis. Terremotos (com efeitos semelhantes aos da magia; consulte a página 225 do *Livro do Jogador*) acontecem com freqüência, mantendo os escravos ocupados com os reparos constantemente necessários.

As conexões e passagens da Grande Cavidade Lúgubre unem-se a um conjunto desnorteante de portais para outros Planos Interiores, para as regiões subterrâneas de alguns Planos Exteriores, e para as masmorras mais profundas do Plano Elemental. Rumores sustentam que em algum lugar da Grande Cavidade Lúgubre existe um portal permanente para quase todos os locais secretos da cosmologia de D&D.

ENCONTROS NO PLANO ELEMENTAL DA TERRA (NE 10)

d%	Encontro	NE Médio
01–25	1 elemental da terra ancião	11
26–50	1d4+2 xorns médios	10
51–75	1d3 xorns anciões	10
76–90	1 elemental da terra maior	9
91–100	1 elemental da terra Enorme	7

Um mapa da Grande Cavidade Lúgubre assemelha-se a qualquer outra masmorra, exceto por ser bem maior que qualquer coisa no Plano Material. O lugar é uma mescla de cavernas naturais e corredores cuidadosamente entalhados. As portas, corredores e aposentos têm tanta probabilidade de conter armadilhas quanto as masmorras mais mortais, e quase todos os tipos de monstros podem ser encontrados espreitando em seus covis ou perseguindo os PJs pelos salões.

PLANO ELEMENTAL DO FOGO

Tudo queima no Plano Elemental do Fogo. O chão nada mais é que enormes lâminas instáveis de chamas comprimidas. O ar ondula com o calor das tempestades de fogo eternas, e o líquido mais comum é o magma, não a água. Os oceanos são feitos de chamas liquefeitas, e as montanhas exalam lava derretida. É um crematório para os viajantes desprevenidos e um lugar desconfortável mesmo para os aventureiros profissionais.

Aqui o fogo sobrevive mesmo sem combustível ou oxigênio, mas materiais inflamáveis trazidos ao plano são prontamente consumidos. Os fogos elementais parecem alimentar-se uns dos outros para produzir uma paisagem eternamente em chamas.

O Plano Elemental do Fogo possui as seguintes características:

- Predomínio do Fogo.
- Magia: Ativada.

Plano Elemental do Fogo

Magias e habilidades similares a magia com o descritor fogo são maximizadas e aumentadas (como se tivessem sido afetadas por Maximizar Magia e Aumentar Magia, mas as magias não exigem lugares de nível superior). Magias e habilidades similares a magia que já sejam maximizadas ou aumentadas não são afetadas por este benefício.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

- Magia: Restrita. Magias e habilidades similares a magia que utilizam ou criam água (incluindo as magias do Domínio da Água e a invocação de elementais da água ou planares com o subtipo [água]) são restritas.

Exemplo de Local do Fogo: A Cidade de Latão

A Cidade de Latão (chamada erroneamente no Plano Material de Cidade de Bronze) é povoada por efreet poderosos, e é considerada por muitos deles seu lar e sua capital. Eles podem ser encontrados em outras partes do Plano Elemental do Fogo, mas mesmo os povoados mais distantes devem lealdade e fidelidade ao grande sultão que governa a Cidade de Latão de seu palácio ardente. Diz-se que o grande sultão é um efreeti de poder e perícia excepcionais, e que ele é aconselhado por diversos nobres elementais. Seus servos diretos, tanto na cidade quanto no Plano Material, são seis senhores de grande poder.

A cidade propriamente dita abriga-se em um hemisfério de latão com sessenta quilômetros de diâmetro, flutuando sobre uma planície de obsidiana rachada no coração do Plano Elemental do Fogo. Escadarias de basalto ardente e colunas de chamas erguem-se da superfície até os portões bem protegidos da cidade. As muralhas podem ser alcançadas por criaturas voadoras, mas os efreet não vêem com bons olhos os intrusos que se recusam a se apresentar aos portões da cidade.

A Cidade de Latão é o local mais conhecido do Plano Elemental do Fogo e também o mais provável de ser visitado por viajantes do Plano Material. O ar aqui é ligeiramente mais fresco e não causa dano (ao contrário de todos os outros lugares desse plano com predomínio do fogo), mas ainda assim tem uma temperatura sufocante. Isso não significa que a Cidade de Latão seja particularmente hospitaleira. Cada parede de latão brilha com o calor, e um contato casual inflige 1d6 pontos de dano por rodada.

Até mesmo os paralelepípedos de ferro reluzem de tão quente, infligindo 1 ponto de dano por fogo a cada rodada. Sem o auxílio de magia, os visitantes logo estarão se contorcendo e queimando nas ruas.

A Cidade de Latão também tem a característica de tendência suavemente maligna. Criaturas de tendência boa no interior da cidade sofrem –2 de penalidade em todos os testes de Carisma. Em parte, isso se deve à natureza dos efreet que ali residem, mas a cidade também possui um grande número de portais para os Nove Infernos de Baator. Diabos são comuns no interior das muralhas da Cidade de Latão, seja em missões para seus mestres infernais ou trazendo tributos e presentes para a corte do grande sultão.

Para criar um mapa da Cidade de Latão, utilize as diretrizes da seção Aventuras Urbanas (página 98), mas os edifícios são 50% mais altos do que seriam em uma cidade do Plano Material, e a maioria deles possui uma pletora de escadarias exteriores, terraços e sacadas. Inclua algumas piscinas de magma, que infligem 2d6 pontos de dano por fogo aos personagens que as atravessarem e 20d6 às criaturas que mergulharem completamente. Alguns pedestais e postes emitem línguas de fogo a cada 1d4 rodadas (infligindo 5d6 pontos de dano por fogo a todas as criaturas a menos de 6 m na contagem de iniciativa 0; Reflexos CD 14 reduz à metade).

Encontros no Plano Elemental do Fogo (NE 10)

d%	Encontro	NE Médio
01–15	1d4+2 efreet (gênio)	12
16–40	1 elemental do fogo ancião	11
41–60	1d4+2 salamandras	10
61–75	1 salamandra nobre	10
76–90	1 elemental do fogo maior	9
91–100	1 elemental do fogo ancião	7

No centro da cidade ficam suas torres mais altas e as fontes de chamas mais imponentes. Aqui fica o Palácio Ardente do Grande Sultão de Todos os Efreet, de onde ele governa do Trono de Carvão. Diz-se que no interior do grande palácio existem maravilhas inacreditáveis e tesouros incontáveis. Mas ali também se encontra a morte para qualquer hóspede indesejado que tentar arrancar até mesmo uma única moeda ou bagatela dos salões do tesouro do grande sultão.

PLANO ELEMENTAL DA ÁGUA

O Plano Elemental da Água é um mar sem fundo ou superfície, um ambiente completamente fluido iluminado por um brilho difuso. É um dos Planos Interiores mais hospitaleiros depois que o viajante supera o problema de respirar no meio aquático.

Os oceanos eternos deste plano variam entre o frio gélido e o calor escaldante, entre água salgada e doce. Ficam em movimento perpétuo, impulsionados por correntes e marés. Os povoados permanentes do plano formam-se ao redor de destroços suspensos nesse líquido infinito. Mesmo esses povoados vagam ao sabor das marés do Plano Elemental da Água.

O Plano Elemental da Água possui as seguintes características:

- Gravidade: Direcional Subjetiva. A gravidade aqui funciona de forma similar ao Plano Elemental do Ar. Mas afundar ou flutuar no Plano Elemental da Água é mais lento (e menos perigoso) que no Plano Elemental do Ar.
- Predomínio da Água.
- Magia: Ativada. Magias e habilidades similares a magia que utilizam ou criam água (incluindo as do Domínio do Ar) são estendidas e aumentadas (como se tivessem sido afetadas por Estender Magia e Aumentar Magia, mas as magias não exigem espaços de nível superior). Magias e habilidades similares a magia que já sejam potencializadas ou aumentadas não são afetadas por este benefício.
- Magia: Restrita. Magias e habilidades similares a magia com o descritor fogo (incluindo as magias do Domínio do Fogo) são restritas.

Exemplo de Local da Água: Calmaria dos Sargaços

Um emaranhado esférico de algas e plantas marinhas com 1,5 km de extensão, a calmaria dos sargaços é o lar de diversos predadores perigosos que se alimentam dos peixes herbívoros que devoram as algas.

Os personagens que quiserem explorar a calmaria dos sargaços terão dificuldades. Mesmo que possuam deslocamento nadando, são necessários 3 m de deslocamento para atravessar 1,5 do emaranhado de algas. Apenas os personagens sob o efeito das magias *movimentação livre* ou *passos sem pegadas* podem se mover normalmente nesse lugar. A linha de visão é limitada a 9 m, e as criaturas a mais de 6 m de distância possuem camuflagem.

A calmaria dos sargaços é infestada por tubarões atrozes, que atacam em grandes cardumes sem se importar com sua segurança individual. Inimigos ainda mais sinistros, como aboletes e dragões negros estudam os intrusos enquanto lutam com os tubarões, decidindo-se pela melhor forma de caçá-los se permanecerem entre as algas.

Encontros no Plano Elemental da Água (NE 10)

d%	Encontro	NE Médio
01–20	1 elemental da água ancião	12
21–45	1d3 tojanidas anciãs	11
46–65	1d4+2 tojanidas adultas	10
66–85	1 elemental da água maior	10
86–100	1 elemental da água Enorme	9

Um galeão de guerra destroçado descansa no centro da calmaria dos sargaços. O navio, protegido por uma magia *proibição* maximizada de tendência neutra, abriga o tesouro de uma poderosa naga aquática maga. Os aboletes e os dragões negros não sabem o que há no barco; se soubessem o que poderiam ganhar com isso, simplesmente contrariam criaturas neutras para recuperar o tesouro.

Ao desenhar um mapa da calmaria, inclua alguns aglomerados irregulares de quadrados adjacentes com cerca de 4,5 m de largura. Essas áreas representam emaranhados particularmente densos de algas, e funcionam como vegetação rasteira densa (consulte a página 87).

PLANO DA ENERGIA NEGATIVA

O Plano da Energia Negativa é um lugar vazio e estéril, um vácuo sem fim, um lugar de noite eterna e desolada. Pior que isso, é um plano carente, sôfrego, sugando a vida de tudo o que é vulnerável. Calor, fogo, e a própria vida são atraídos para as mandíbulas desse plano, e ele ainda sente fome.

Para um observador, há pouco o que se ver no Plano da Energia Negativa. É um lugar escuro e vazio, um poço eterno onde um viajante pode cair até que o próprio plano roube toda a luz e vida.

PDF File Created With and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

O Plano da Energia Negativa é o mais hostil dos Planos Interiores, e o mais insensível e intolerante à vida. Apenas criaturas invulneráveis a suas energias que drenam a vida podem sobreviver ali.

O Plano da Energia Negativa possui as seguintes características:

- Gravidade: Direcional Subjetiva.
- Predomínio Negativo [grande]. Algumas áreas no interior do plano possuem apenas a característica de pequeno predomínio negativo, e essas ilhas tendem a ser habitadas.
- Magia: Ativada. Magias e habilidades similares a magia que utilizam energia negativa são maximizadas (como se tivessem sido afetadas pelo talento Maximizar Magia, mas as magias não exigem lugares de nível superior). Magias e habilidades similares a magia que já sejam maximizadas não são afetadas por este benefício. Habilidades de classe que utilizam energia negativa, como fascinar ou controlar mortos-vivos, ganham +10 de bônus na jogada para determinar o número de Dados de Vida afetados.
- Magia: Restrita. Magias e habilidades similares a magia que utilizam energia positiva, incluindo magias de *curar*, são restritas. Os personagens sofrem –10 de penalidade em testes de resistência de Fortitude para recuperar níveis negativos infligidos por drenar energia enquanto permanecerem nesse plano.

Encontros Aleatórios: Como o Plano da Energia Negativa é virtualmente inabitado, encontros aleatórios nesse plano são extremamente raros.

Exemplo de Local Negativo:
Campo de Pedras Nulas

Em alguns lugares do Plano da Energia Negativa, a intensidade da decadência é tão grande que a energia negativa se condensa, estabilizando-se em blocos sólidos de matéria completamente negra. Esses blocos de pedra nula podem ser matéria-prima para itens como a *esfera da aniquilação* (página 279). De fato, qualquer coisa que entre em contato com uma pedra nula é destruída imediatamente.

Ao contrário de uma esfera da aniquilação, um personagem que toque uma pedra nula tem direito a um teste de resistência de Fortitude (CD 25) a cada rodada em que permanecer em contato com a substância. Mesmo os nativos do Plano da Energia Negativa são vulneráveis às pedras nulas.

Também diferente de uma esfera da aniquilação, blocos de pedra nula não podem ser controlados por energia mental.

Pedras nulas podem ter qualquer tamanho, desde alguns centímetros de diâmetro a dezenas de metros. Para desenhá-las num mapa, coloque pontos pequenos (representando pedras bem pequenas com cerca de 30 cm de diâmetro) em cerca de 5% dos quadrados. Desenhe 3d6 pedras nulas que ocupam um quadrado inteiro e acrescente 1d4 pedras muito grandes com 3 m ou mais de diâmetro. As pedras muito pequenas e muito grandes são estacionárias, mas as médias se deslocam. A cada rodada, na contagem de iniciativa 0, cada pedra se move 1d3×1,5 m em direção à criatura mais próxima.

Andarilhos noturnos espreitam entre as pedras nulas, que funcionam como um sistema de alarme (as pedras não se deslocam na direção deles porque são mortos-vivos). Os PJs que enfrentarem os andarilhos noturnos também terão que combater a aproximação inevitável das pedras nulas. Os andarilhos noturnos aprenderam a utilizar o terreno incomum de outras maneiras; por exemplo, podem usar seu peso para dar encontrões e mandar seus inimigos para o esquecimento.

PLANO DA ENERGIA POSITIVA

O Plano da Energia Positiva pode ser melhor compreendido se comparado com o coração de uma estrela. É uma fornalha eterna de criação, um domínio de radiância além da capacidade de compreensão de olhos mortais. Sua própria essência ondula e tremula enquanto matéria e energia novas são criadas e crescem ao nível máximo, como uma fruta explodindo de madura. É um plano vibrante, tão vivo por si mesmo que os próprios viajantes recebem poder ao visitá-lo.

O Plano da Energia Positiva não possui uma superfície e é semelhante ao Plano Elemental do Ar em sua natureza ampla e aberta. Entretanto, cada parte desse plano brilha intensamente com poder inato. Esse poder é perigoso para formas mortais, que não foram criadas para lidar com ele.

Apesar dos efeitos benéficos do plano, ele é um dos Planos Interiores mais hostis. Um personagem desprotegido nesse plano se enche de poder à medida que a energia positiva o invade. Em seguida, como sua forma mortal é incapaz de conter tanto poder, ele arde como um pequeno planeta alcançado pela explosão de uma supernova. Visitas ao Plano da Energia Positiva são breves, e mesmo assim os viajantes precisam de muita proteção.

O Plano da Energia Positiva possui as seguintes características:

- Gravidade: Direcional Subjetiva.
- Predomínio Positivo [grande]. Algumas áreas do plano possuem apenas a característica de pequeno predomínio positivo, e essas ilhas tendem a ser habitadas.
- Magia: Ativada. Magias e habilidades similares a magia que utilizam energia positiva são maximizadas (como se tivessem sido afetadas pelo talento Maximizar Magia, mas as magias não exigem espaços de nível superior). Magias e habilidades similares a magia que já sejam maximizadas não são afetadas por este benefício.

As habilidades de classe que utilizam energia positiva, como expulsar e destruir mortos-vivos, ganham +10 de bônus na jogada para determinar o número de Dados de Vida afetados (entretanto, é quase impossível encontrar mortos-vivos neste plano.)

- Magia: Restrita. Magias e habilidades similares a magia que utilizam energia negativa (incluindo magias de *infligir*) são restritas.

Encontros Aleatórios: Como o Plano da Energia Positiva é virtualmente inabitado, encontros aleatórios nesse plano são extremamente raros.

Exemplo de Local Positivo: Supernova Energética

Mesmo em meio à radiância luminosa e mortal do Plano da Energia Positiva, algumas regiões são mais intensas e perigosas que as demais. Essas regiões inflamam-se como sóis em miniatura, concedendo subitamente a todas as criaturas na área da explosão (geralmente 9 m, mas ocasionalmente até 36 m) 3d10 pontos de vida temporários adicionais.Os perigos de exceder o dobro da quantidade normal de pontos de vida (conforme descrito na característica de predomínio positivo) ainda se aplicam.

Além disso, todas as criaturas na área de uma explosão energética devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 24) para não serem cegadas por 1d10 rodadas.

Os ravids às vezes patrulham a periferia de supernovas energéticas, confiando que sua grande velocidade lhes permitirá afastarem-se do perigo antes que o excesso de energia os faça explodir.

DOMÍNIOS HERÓICOS DE YSGARD

Ysgard é um plano de escala épica, com montanhas altaneiras, fiordes profundos, e cavernas escuras que abrigam as forjas secretas dos anões. Um vento cortante sempre sopra pelas costas dos heróis. Dos canais de água congelante aos bosques sagrados dos elfos Alfheim, o terreno de Ysgard é vasto e terrível. É um lugar de estações contrastantes: o inverno é uma época de escuridão e frio mortal, e um dia de verão é límpido e de um calor sufocante.

De forma ainda mais espetacular que tudo isso, a paisagem flutua sobre imensos rios de terra fluindo eternamente sob céus infinitos. Os rios de terra mais largos têm o tamanho de continentes, enquanto porções menores, denominadas montanhas flutuantes, têm o tamanho de ilhas. Fogo arde sob cada um dos rios, mas apenas um brilho avermelhado alcança o topo do continente. Mais preocupantes são as colisões ocasionais entre os rios, que produzem terremotos impressionantes e às vezes geram novas cordilheiras de montanhas.

Ysgard é o lar de heróis falecidos que disputam batalhas eternas em campos de glória. Quando esses suplicantes caem, levantam-se novamente na manhã seguinte para continuar a guerra incessante.

Duas divindades habitam Ysgard: Kord, o deus da Força; e Olidammara, patrono dos ladrões.

O plano possui duas camadas sob sua extensão principal, também chamada Ysgard: as cavernas flamejantes de Muspelheim e as florestas subterrâneas de Nidavellir

Ysgard possui as seguintes características:

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

- Tamanho: Infinito. Ysgard estende-se indefinidamente, mas seus reinos conhecidos possuem fronteiras definidas.
- Morfologia: Divina. Determinados seres poderosos (como as divindades Kord e Olidammara) podem alterar Ysgard com um simples pensamento. Criaturas normais encontrarão as mesmas dificuldades que no Plano Material — o plano pode ser afetado normalmente por magias e esforço físico. Mas as divindades podem alterar áreas enormes, criando grande reinos para si mesmas.
- Sem Características de Elementos. Nenhum elemento predomina em Ysgard; todos estão em equilíbrio, como no Plano Material. Entretanto, partes da segunda camada, Muspelheim, são tratadas como se possuíssem a característica de predomínio do fogo.
- Predomínio Positivo [pequeno]: Ysgard exibe uma explosão caótica de vida em todas as suas formas. Todos os indivíduos em um plano com predomínio positivo ganham cura acelerada 2 e podem até mesmo regenerar membros perdidos com o tempo. Além disso, aqueles que morrem nos incessantes conflitos dos campos de batalha levantam-se a cada manhã como se recebessem a magia *ressurreição verdadeira*, completamente curados e capazes de retornar imediatamente ao combate. Mesmo suplicantes, que por serem planares não podem ser ressuscitados, acordam completamente curados. Apenas os que sofrem ferimentos normais nos campos de batalha de Ysgard obtêm esse benefício; personagens mortos trazidos a Ysgard não revivem espontaneamente.
- Tendência: Caótico [suave]. Criaturas leais em Ysgard sofrem –2 de penalidade em todos os testes de Carisma.

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Beatíficos (página 167) para encontros aleatórios em Ysgard.

Exemplo de Local em Ysgard: A Planície de Ida

Este grande campo localiza-se próximo à grande cidade livre de Himinborg, o maior centro populacional da camada superior de Ysgard. A Planície de Ida abriga festivais diários onde os guerreiros podem demonstrar sua coragem. Aqui, a bravura e a habilidade em combate são valorizados acima de tudo. Também é um campo de batalha onde exércitos rivais colidem diariamente apenas para festejar nas tavernas de Himinborg noite adentro.

Os personagens que visitam a planície de Ida têm chances iguais de serem atirados ao calor da batalha ou de explorar a atmosfera alegre de um "festival do aço".

Para desenhar o mapa de uma grande batalha, usa as diretrizes para campos de batalha na seção sobre Terrenos Planos (consulte a página 91). Os combatentes na Planície geralmente são companhias de mercenários que vagam pelo local. Como os soldados ressuscitam na manhã seguinte, a planície é uma ferramenta útil para unidades que desejem aperfeiçoar sua habilidade em batalhas.

Praticamente qualquer tipo de criatura pode ser encontrado no campo de batalha. Uma falange de anões pode enfrentar decididamente um ataque de gigantes meio-celestiais. Uma horda de slaad pode atropelar mercenários githyanki, apenas para ter que debandar frente a reforços cavalgando dragões. Se os personagens se descobrirem no meio de uma batalha, terão que combinar diplomacia e capacidade de combate para evitar serem esmagados por ambos os lados.

As maiores batalhas acontecem apenas a cada três dias, em média. Nos demais dias feiras são comuns, com uma grande variedade de exibições, quiosques e mercadores ao redor do evento principal, que é sempre um teste de capacidade marcial. Duelos de espadas, justas em montarias exóticas, competições de luta romana, torneios de arquearia e até mesmo grandes cabos-de-guerra são comuns na Planície de Ida, e muitos dos participantes e espectadores vêm de Himinborg. As feiras atraem pessoas de todos os cantos da Grande Roda, e por isso sempre têm diversões e intrigas para os menos atléticos.

Com a garantia de uma *ressurreição verdadeira* se caírem muitos personagens não conseguirão resistir à tentação das batalhas na Planície de Ida. Entretanto, a derrota ainda tem seu preço, pois os exércitos vitoriosos costumam saquear os corpos dos inimigos. Alguns personagens podem perder sem estarem tecnicamente mortos (transformados em pedra, banidos do plano ou capturados).

CAOS ETERNAMENTE MUTÁVEL DO LIMBO

O Limbo é um plano de puro caos. Áreas abandonadas aparecem como uma mescla agitada dos quatro elementos básicos e todas as suas combinações. Bolas de fogo, bolsões de ar, blocos de terra e ondas de água batalham pelo predomínio até serem derrotados por mais uma explosão de caos. Entretanto, paisagens semelhantes às encontradas no Plano Material vagueiam pelo miasma: pedaços de floresta, prados, castelos arruinados e pequenas ilhas. Apesar de seu ambiente hostil, os slaadi e os githzerai vivem aqui.

O Limbo não possui camadas. Ou se as possui, essas camadas continuamente se fundem e se quebram, cada uma tão caótica quanto a próxima, e mesmo os maiores sábios teriam dificuldade em distinguir umas das outras.

O Limbo possui as seguintes características:

- Gravidade: Direcional Subjetiva.
- Morfologia: Mutável. O Limbo está constantemente se modificando, e é difícil manter estável uma área em particular. Uma determinada área, a menos que de alguma forma seja estabilizada magicamente, pode reagir a certas magias, pensamento consciente, ou força de vontade. Se deixada sozinha, se modifica constantemente. Para mais informações, consulte Limbo Virgem na seção Terreno do Limbo, adiante.
- Predomínio Esporádico de Elementos. Nenhum elemento domina constantemente o Limbo. Cada um deles (Terra, Água, Ar ou Fogo) predomina de tempos em tempos, o que faz com que qualquer área seja um turbilhão caótico e perigoso. O predomínio elemental pode se alterar sem qualquer aviso.
- Tendência: Caótico [forte]. Personagens não caóticos sofrem –2 de penalidade em todos os testes de Carisma, Sabedoria e Inteligência. Entretanto, a característica de tendência fortemente caótica desaparece no interior das monastérios githzerai (mas não das cidades).
- Magia: Confusa. A magia funciona normalmente em estruturas permanentes ou trechos permanentemente estáveis do plano. Entretanto qualquer magia ou habilidade semelhante à magia utilizada numa área abandonada do Limbo, ou em uma área temporariamente sob controle, tem chance de fracassar. O conjurador deve fazer um teste de nível (1d20 + nível do conjurador) contra uma CD de 15 + nível da magia pretendida. Se o conjurador falhar, faça uma jogada pela tabela da página 150 para determinar o efeito exato.

Encontros Aleatórios: Alterne entre as tabelas de Encontros Beatíficos e Encontros Abissais (página 167) para encontros aleatórios no Limbo.

Terreno do Limbo

Existem dois tipos de terreno no Limbo. A maior parte do plano é composta de áreas virgens, mas aqui e ali existem ilhas de terreno mais estável — geralmente terra, mas às vezes também outros materiais.

Limbo Virgem: Para desenhar um mapa de uma região virgem, espalhe regiões irregulares de fogo, terra, água e ventos fortes por todo o terreno. Em geral, cada uma dessas regiões tem cerca de 4 m^2, com espaços de 4,5 m entre uma região e outra. Mas como este é o plano do caos absoluto, deve haver muita variação em relação a esse padrão.

Cerca de um quarto dessas regiões são de predomínio do fogo (infligem 3d10 pontos de dano por rodada e ateiam fogo aos personagens), um quarto tem predomínio da água (essencialmente bolhas de água flutuando no espaço), um quarto são tornados onde predomina o ar (conforme descrito na página 94) e um quarto é simplesmente terra.

A cada rodada, na contagem de iniciativa 0, as regiões do Limbo virgem se deslocam. Jogue 1d8 para cada uma. O resultado indica para que direção uma determinada região irá se mover, sendo 1 a direção do alto do mapa e de 2 a 8, incrementos de 45° no sentido horário. Em seguida, desloque a região 1d4 quadrados nessa direção.

Se regiões de predomínio do fogo e da água se sobrepuserem após esse deslocamento, elas se cancelam nos quadrados sobrepostos, modificando a forma de ambas as regiões (ambas perdem as áreas de sobreposição). O mesmo acontece se regiões de predomínio do ar e da terra se sobrepuserem. Outras sobreposições (fogo e terra, por exemplo) apresentam os efeitos dos dois elementos simultaneamente.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Áreas Estáveis: A maioria dos habitantes vivos do Limbo permanece nas áreas estáveis, livres dos elementos em constante mudança. Freqüentemente essas áreas estáveis são blocos de terra e rocha com até 750 m de comprimento. Ocasionalmente surgem lagos de água estável, ou enormes tempestades de fogo ondulantes.

Exemplo de Local no Limbo:

O Monastério de Zerth'Ad'lun

Um entre muitos monastérios, Zerth'Ad'lun segue os ensinamentos do Sensei Belthomias, um monge de 16º nível. Belthomias ensina uma arte marcial especializada (assim como diversos monastérios), e os estudantes que abraçam completamente sua filosofia são chamados cenobitas Zerth. Os praticantes de Zerthi ("ensinamentos de Zerth", na língua githzerai) dizem que podem olhar um instante no futuro para auxiliar sua capacidade marcial.

Do exterior, o monastério quase parece um pequeno bosque de torres e pináculos de pedra dispostos em torno de uma esfera com cerca de 375 m de diâmetro. Aproveitando ao máximo a gravidade subjetiva do Limbo, o interior do monastério possui escadas em espiral que conectam "pisos" a "paredes" ou "tetos". Na verdade, todas as superfícies são pisos para aqueles que não se incomodam em ajustar sua própria orientação subjetiva.

Vastos salões proporcionam espaço para treinamento de artes marciais em grupo, enquanto centenas de minúsculas celas iluminadas por velas mortiças proporcionam a privacidade necessária para a meditação individual. A programação diária de um monge de Zerth'Ad'lun é rígida e dura, mas as recompensas para o espírito são consideradas compensação suficiente.

Criar um mapa do monastério — mesmo apenas o suficiente para um encontro — é difícil porque os pontos de referência mais adequados mudam de uma área para outra. Simplesmente coloque o máximo de elementos de masmorra possíveis, lembrando-se de virar alguns e colocar outros de ponta-cabeça. Se os personagens enfrentarem os monges do monastério, faça com que eles pulem do teto para as paredes, aproveitando a gravidade subjetiva para se estabilizarem.

O monastério recebe bem os visitantes e pode abrigá-los por até uma semana em alojamentos próprios para hóspedes. Indivíduos que não pertençam à raça githzerai que pretendam estudar no monastério podem fazê-lo — Belthomias fica impressionado com qualquer indivíduo capaz de sobreviver no Limbo pelo tempo necessário para encontrar o monastério. No entanto, o suplicante deve estar disposto a passar alguns meses no monastério aprendendo os fundamentos e cumprindo as atividades de um cenobita. Em seguida Belthomias propõe uma série de testes, um dos quais envolve lutar contra os slaadi, outro controlar o Limbo, e ainda outro uma missão no Plano Material (geralmente nos lares subterrâneos dos devoradores de mentes).

PROFUNDEZAS ECOANTES DE PANDEMÔNIO

Pandemônio é uma grande massa de matéria trespassada por inumeráveis túneis escavados pelos ventos uivantes do plano. É ventoso, barulhento e escuro, sem fontes naturais de luz. O vento extingue rapidamente fogos normais, e luzes que brilham por mais tempo atraem a atenção de inumanos enlouquecidos pelos ruídos constantes do vento.

Cada palavra, brado ou grito é apanhado pelo vento e arremessado por todas as camadas do plano. Só é possível conversar gritando, e mesmo assim as palavras são arrebatadas pelo vento após 3 m.

Os ventos malcheirosos de Pandemônio são gélidos, e sugam o calor de viajantes desprotegidos contra a ventania que açoita constantemente cada habitante, soprando poeira e areia em seus olhos, apagando tochas e carregando itens desprotegidos. Em alguns lugares, o vento pode soprar tão ferozmente que ergue as criaturas e as arrasta por quilômetros antes de triturá-las contra algum penhasco escuro.

Em alguns poucos lugares relativamente abrigados, o vento diminui para uma simples brisa carregando ecos inquietantes de alguma parte do plano, embora sejam tão distorcidos que soam como gritos de tormento.

Pandemônio possui quatro camadas: Pandesmos, Cocito, Flegetonte e Agation. Pandesmos, a camada superior, tem cavernas e corredores amplos, enquanto Cocito e Flegetonte têm cavernas cada vez menores e mais agrestes. Agation é composto apenas por cavernas isoladas, sem túneis que liguem umas às outras.

Pandemônio possui as seguintes características:

- Gravidade: Direcional Objetiva. Nos túneis cavernosos de Pandemônio, a gravidade orienta-se em direção à parede mais próxima do indivíduo. Assim, não existe o conceito normal de piso, paredes e teto — qualquer superfície é um piso se você estiver suficientemente perto. São raros os túneis estreitos que cancelam exatamente a força da gravidade, permitindo que o viajante se lance a velocidades inacreditáveis. A camada Flegetonte é uma exceção, possuindo gravidade normal.
- Morfologia: Divina. Determinados seres poderosos, como a divindade Erythnul, podem alterar Pandemônio. Criaturas comuns acham o plano indistinguível do Plano Material (em outras palavras, de morfologia alterável). Magias e esforço físico afetam Pandemônio normalmente.
- Tendência: Caótico [suave]. Personagens leais no plano de Pandemônio sofrem –2 de penalidade em todos os testes de Carisma.

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Abissais (página 167) para encontros aleatórios em Pandemônio.

Exemplo de Local em Pandemônio:

O Penhasco dos Uivadores

O Penhasco dos Uivadores é uma pilha confusa de rochas e pedras naturais e cinzeladas, como se o palácio de um gigante tivesse desmoronado sobre si mesmo, que se ergue no centro de Cocito. O topo do Penhasco é uma plataforma achatada com cerca de 2,5 m de diâmetro, rodeada por uma mureta baixa. A plataforma e todos os que estiverem sobre ela brilham com uma efêmera luminescência azulada. As áreas inferiores do Penhasco são pontilhadas de túneis estreitos. Alguns são becos sem saída, mas outros se conectam. As paredes de cada túnel são cobertas por alfabetos perdidos que supostamente descrevem estranhos salmos, liturgias e seqüências de números ou fórmulas.

Os nativos de Pandemônio afirmam que qualquer coisa que se grite do alto do Penhasco chega aos ouvidos do receptor pretendido, não importa onde ele esteja na Grande Roda. As palavras da mensagem são levadas por um vento gelado.

Demônios de diversos tipos descobriram que há um fluxo constante de visitantes ao Penhasco. Geralmente são arqueólogos, adivinhos, e pessoas que desejam enviar mensagens a inimigos ou amigos perdidos. A maioria deles torna-se presa das emboscadas dos abissais.

O Penhasco dos Uivadores é tão grande que possui gravidade própria; os personagens podem simplesmente caminhar por ele, sem a necessidade de escalar. Para criar um encontro no Penhasco, desenhe o mapa como se o Penhasco fosse o piso (coberto por escombros densos; consulte a página 90). Inclua alguns túneis, cada um com 3 m de diâmetro. Os abissais que assaltam os viajantes (normalmente hezrou e nalfeshnee) emergirão desses túneis ao perceber a presença de intrusos.

Como em qualquer outro lugar de Pandemônio, uma luta no Penhasco dos Uivadores ocorre em meio a ventos fortes. As armas de ataque à distância sofrem –2 de penalidade devido aos ventos, e criaturas Miúdas ou menores precisam obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10) a cada rodada para não serem derrubadas.

Às vezes os ventos que sopram no Penhasco são ainda mais fortes. Para os efeitos de ventos fortes no combate, consulte a página 95.

CAMADAS INFINITAS DO ABISMO

O Abismo é tudo o que é feio, tudo o que é mal e tudo o que é caótico refletido com variedade infinita em camadas incontáveis. Suas camadas virtualmente infinitas formam uma espiral descendente em formas cada vez mais atrozes. A sabedoria convencional diz que o Abismo possui 666 camadas, embora possa haver muito mais. Afinal de contas, o mais fundamental sobre o Abismo é que ele é muito mais terrível do que o conhecimento comum jamais poderia compreender.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Cada camada do Abismo tem seu próprio ambiente exclusivo e horrendo. Nenhum tema unifica as variadas camadas além de sua natureza dura e hostil. Lagos de ácido cáustico, nuvens de fumaça asfixiante, cavernas com protuberâncias afiadas como lâminas e paisagens de magma são algumas das possibilidades. Assim como terrenos não tão imediatamente mortais, como desertos áridos de sal, sutis ventos venenosos e planícies repletas de insetos hematófagos.

O Abismo é o lar dos demônios, criaturas devotadas à morte e à destruição. Um demônio do Abismo encara visitantes como comida ou fonte de diversão. Alguns vêem recém-chegados poderosos como recrutas em potencial (por livre vontade ou não) na guerra interminável dos demônios contra os diabos, conhecida como a Guerra do Sangue.

O Abismo possui as seguintes características:

- Gravidade: Normal. A camada superior do Abismo (chamada Planície dos Portais Infinitos) e muitas outras possuem a característica de gravidade normal, mas outras podem conter características de gravidade completamente diferentes.
- Tempo: Normal. O tempo flui no Abismo da mesma forma que no Plano Material. Entretanto, persistem rumores de uma camada na qual o tempo corre ao contrário quanto a envelhecimento. Porém este fluxo é aleatório, e visitantes podem reverter à infância ou até mesmo à inexistência.
- Morfologia: Divina. Entidades com o poder de divindades menores ou mais podem alterar o Abismo. Criaturas menos poderosas consideram o Abismo indistinguível do Plano Material normal (característica de morfologia alterável), pois pode ser modificado por magias e esforço físico.
- Características de Elementos e Energias Mistas. Esta característica varia muito de camada em camada. No Abismo como um todo, nenhum elemento ou energia predomina constantemente, embora certas camadas possuam um elemento ou energia predominante, ou uma mistura de dois ou mais deles.
- Tendência: Caótico [suave] e Mau [Suave].

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Abissais (página 167) para encontros aleatórios no Abismo.

Camadas Abissais Aleatórias

O que acontece se seus personagens forem enviados ao Abismo como resultado de uma aventura que deu errado? Ou se eles resolvem fugir de demônios poderosos na Planície dos Portais Infinitos saltando no fosso mais próximo?

Utilize a tabela abaixo para determinar aleatoriamente o tipo geral de terreno de uma camada desconhecida. Se desejar, faça duas jogadas (ou mais) e combine os resultados.

d%	Tipo de Camada
01-05	Predomínio do ar
06–10	Campo de batalha da Guerra do Sangue (demônios contra diabos)
11–15	Paisagem infernal em chamas
16–20	Cidade demoníaca
21–25	Deserto de areia, gelo, sal ou cinzas
26–30	Predomínio da terra
31–35	Predomínio do fogo
36–40	Pradaria (repleta de predadores)
41–45	Predomínio de elementos mesclados (como no Limbo)
46–50	Montanhoso
51–55	Predomínio negativo (grande ou pequeno)
56–60	Normal (como o Plano Material)
61–65	Oceano de água
66–70	Reino de uma entidade Abissal poderosa
71–75	Mar de ácido
76–80	Mar de insetos
81–85	Mar de magma
86–90	Subterrâneo
91–95	Reino de mortos-vivos
95–100	Predomínio da água

Exemplo de Local no Abismo: Os Fossos de Teia Demoníaca

A 66ª camada do Abismo é o lar de Lolth, a Rainha Aranha. O plano se dobra sobre si mesmo, de forma semelhante a uma enorme teia. Uma quantidade atordoante de túneis de teias se interconectam com complexidade fractal. De cada cabo pendem portais que levam aos planos onde Lolth é venerada. Diz-se que o palácio de Lolth é uma fortaleza de ferro móvel no formato de uma aranha, rastejando eternamente em sua teia planar.

Para desenhar um mapa dos Fossos de Teia Demoníaca, crie uma rede de passarelas intricadas com 6 m de largura, suspensas magicamente em uma vasta nuvem de *névoa sólida* (como a magia). A névoa permanece a 1d4×3 m de distância das passarelas, de forma que os personagens às vezes podem ver de relance partes da teia acima, abaixo ou ao lado da passarela por onde estão caminhando.

A teia se enreda e emaranha em si mesma, mas sempre parece perfeitamente plana, mesmo quando espirala para cima ou para baixo. É possí-

Exércitos de demônios se enfrentam no Abismo

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

vel virar quatro vezes à direita e acabar abaixo do ponto de partida, sem encontrar qualquer inclinação ou escadas. Os personagens que caírem — ou forem empurrados — de uma passarela caem a apenas 18 m por rodada (como a magia *queda suave*) e não sofrem dano ao aterrissar em outra passarela (que pode estar quilômetros abaixo do ponto de partida).

PROFUNDEZAS TÁRTARAS DE CARCERI

O plano-prisão de Carceri parece o menos perigoso dos planos inferiores, mas essa impressão inicial desaparece rapidamente. Mares ácidos e atmosferas sulfurosas podem ser raras neste plano, e não existem regiões de frio extremo ou infernos de calor violento. O perigo de Carceri é de natureza mais sutil.

Este plano é um lugar de escuridão e desespero, de paixões e venenos, e de traições capazes de abalar um reino. Em Carceri, o ódio flui como um rio profundo e lento. E não há como prever o que será consumido a seguir pela traição. Diz-se que um prisioneiro em Carceri só consegue fugir quando se torna mais forte que o responsável por seu aprisionamento. Esta é uma tarefa difícil em um plano cuja própria natureza gera desespero, traição e autocomiseração.

O Carceri é composto de seis camadas: Ortris, Catris, Minetis, Colotis, Porfatis e Agatis. Cada uma consiste em uma série de orbes como pequenos planetas enfileirados. Um abismo de ar separa cada orbe do seguinte. Em cada camada, há pouco que diferencie um orbe de outro, e o número de planetóides é possivelmente infinito.

Carceri possui as seguintes características:

- Gravidade: Normal. Nos orbes, a gravidade é exatamente como no Plano Material. Entre elas, não há gravidade, o que facilita as viagens para aqueles que podem voar além da atração da gravidade de cada uma.
- Morfologia: Divina. Nerull e qualquer outra entidade com o poder de uma divindade menor ou mais podem alterar Carceri. A maior parte das criaturas acha Carceri indistinguível do Plano Material; o plano responde normalmente a magias e esforço físico.
- Tendência: Mau [suave].

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Abissais (página 167) para encontros aleatórios em Carceri.

Exemplo de Local em Carceri: Túmulos de Areia de Payratheon

Payratheon é o nome de uma cidade desaparecida construída em um orbe de Minetis há eras. A cidade há muito está enterrada, mas suas avenidas cobertas de areia, torres desmoronadas, e pórticos obstruídos ainda existem muito abaixo da superfície mutável dessa camada. Às vezes as areias deslocam-se, revelando Payratheon por uma hora ou mais, mas é sempre engolfada novamente, esmagando a maioria das criaturas tentadas pelo reaparecimento a ingressar na cidade.

Aventureiros especialmente habilidosos já conseguiram escavar até subúrbios afastados da cidade durante sua fase de submersão. Suas histórias são verdadeiros contos de terror, mencionando "górgons de areia" dracônicos que nadam pela areia como se fosse água e vestígios dos antigos habitantes que perambulam pelas ruas como mortos-vivos petrificados, tão erodidos que sua raça ou tamanho original são indistinguíveis.

Para criar um mapa das tumbas de areia, comece com uma cidade. Em seguida reduza metade dos edifícios a escombros densos e danifique os demais de forma significativa. As riquezas de Payratheon estão desprotegidas, pois a cidade foi enterrada subitamente. Mas os personagens terão que disputar com os górgons da areia (górgons de 24 DV com deslocamento de escavação de 9 m), os senhores das múmias (consulte o *Livro dos Monstros*) e outros mortos-vivos ansiosos para matar e consumir os seres vivos. E também estarão correndo contra o tempo — uma tempestade de areia titânica (consulte a página 91) está a apenas 1d4 horas de distância.

DESERTOS CINZENTOS DE HADES

Hades situa-se no nadir dos planos inferiores, na metade do caminho entre duas raças de abissais totalmente dedicadas à aniquilação uma da outra. Por isso, freqüentemente tem suas planícies cinzentas escurecidas por enormes exércitos de demônios lutando contra exércitos igualmente imensos de diabos que não pedem nem concedem misericórdia. Se qualquer plano define a natureza do verdadeiro mal, são os Desertos Cinzentos.

Nos Desertos Cinzentos de Hades, o puro mal indissolúvel age como uma poderosa força espiritual que arrasta todas as criaturas. Aqui, mesmo a fúria devastadora do Abismo e as conspirações diabólicas dos Nove Infernos são subjugadas pela desesperança. A apatia e o desespero permeiam tudo no pólo do mal. O Hades lentamente aniquila os sonhos e desejos de seus visitantes, deixando apenas o invólucro murcho do que costumava ser um espírito ardente. Se ficarem muito tempo em Hades, os visitantes desistem das coisas a que costumavam dar importância, eventualmente rendendo-se à apatia total.

Hades possui três camadas, chamadas "pesares": Oinos, Niflheim e Plutão. Cada pesar é permeado por uma maldade indiferente que lentamente esmaga a alma.

Hades possui as seguintes características:

- Morfologia: Divina. Entidades com poder pelo menos de uma divindade menor podem alterar Hades, embora poucos deuses se dignem a reinar ali. Os Desertos Cinzentos possuem a característica de morfologia alterável para criaturas menos poderosas, respondendo normalmente a magias e esforço físico.
- Tendência: Mau [forte].
- Enredamento. Esta é uma característica especial exclusiva de Hades, embora o Elísio tenha uma característica similar de enredamento. Qualquer criatura que não seja um planar em Hades experimenta apatia e desespero crescentes enquanto permanecer ali. As cores tornam-se mais acinzentadas e menos vívidas, os sons mais abafados, e mesmo o comportamento dos companheiros parece mais odioso. Ao final de uma semana em Hades, todos à exceção dos planares devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + número de semanas consecutivas em Hades). Um fracasso indica que o indivíduo caiu completamente sob controle do plano, tornando-se um suplicante de Hades.
- Viajantes aprisionados pelo mal inerente a Hades não conseguem deixar o plano por vontade própria e não sentem qualquer desejo de sair. Memórias da vida pregressa são obliteradas, e são necessárias as magias *desejo* ou *milagre* para restaurar esses personagens ao normal.

Encontros Aleatórios: Alterne entre as tabelas de Encontros Abissais e Encontros Infernais (página 167) para encontros aleatórios em Hades.

Exemplo de Local em Hades: O Submundo

No pesar de Plutão, o Submundo é contido por muralhas de mármore cinza que se estendem por centenas e são visíveis a milhares de quilômetros. Às vezes as almas de criaturas que morreram de forma particularmente trágica acabam aqui, ao invés de continuar a viagem para sua recompensa final.

Um único portão duplo atravessa as muralhas do reino. Construídos de bronze batido, os portões são amassados e danificados por heróis determinados a atravessá-los. Entretanto, os portões também são vigiados por uma terrível besta abissal, um cão de três cabeças Imenso composto dos corpos retorcidos e apodrecidos de centenas de espíritos mortos.

Além dos portões, o interior do reino assemelha-se ao exterior. Árvores enegrecidas, arbustos atrofiados e terras devastadas dominam a paisagem. Para desenhar um mapa do Submundo, use as diretrizes para floresta esparsa (consulte a página 87), mas substitua a vegetação rasteira por poucos escombros. Espíritos cinzentos, fantasmagóricos, perambulam pelo reino, à beira de serem completamente drenados de toda a emoção pela decadência espiritual do plano. Ao perderem os últimos resquícios de emoção, sua essência remanescente funde-se ao pesar de Plutão.

Às vezes, grandes heróis ou amantes desesperados do Plano Material viajam a essa camada através de um tributário do Rio Estige ou de portais ocultos em grandes fendas vulcânicas. Eles vêm ao Submundo porque acreditam que lá poderão encontrar o espírito de um amigo ou ente querido e libertá-lo de uma eternidade de desesperança. Não há como negociar com o guardião, mas se os personagens conseguirem entrar, terão que barganhar com fantasmas poderosos e planares para encontrar a alma que

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

procuram. Não importa o que os personagens queiram nesse lugar, o Submundo com certeza cobrará caro por isso.

ETERNIDADE GÉLIDA DA GEENA

A camada superior de Geena faz fronteira com Hades e os Nove Infernos, portanto não é um lugar agradável. Montanhas vulcânicas, aparentemente sem base ou topo, flutuam em um vácuo infinito e impenetrável. São finitas apenas na acepção mais literal da palavra, medindo centenas de milhares de quilômetros em todas as direções. Uma única montanha vulcânica domina cada uma das quatro camadas de Geena, embora montanhas flutuantes menores vaguem e ocasionalmente colidam com as montanhas maiores.

Não existe nenhuma área naturalmente plana em nenhuma das camadas. Todas as encostas têm pelo menos 45°, e muitas são paredes abruptas. Os habitantes abissais de Geena esculpiram terraços artificiais, alguns suficientemente amplos para conter cidades inteiras, e trilhas em ziguezague conectando-os. Mas esses edifícios tendem a desmoronar, arremessando seus construtores em longas quedas pela montanha.

As quatro camadas de Geena são Khalas, Chamada, Mungoth e Krangath. Cada uma diferencia-se das demais pelo grau de atividade vulcânica.

Geena possui as seguintes características:

- Gravidade: Normal. A gravidade é similar à do Plano Material, mas montanhas vulcânicas naturais parecem flutuar livremente em um vácuo infinitamente maior. A gravidade é normal nas encostas íngremes das montanhas, e uma queda derruba a vítima por muitos quilômetros até que sejam detidos por um terraço ou sejam despedaçados pela abrasão contínua.
- Morfologia: Divina. Divindades menores podem alterar a paisagem montanhosa de Geena. Criaturas comuns acham o plano tão alterável quanto o Plano Material.
- Tendência: Mal [suave].

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Infernais (página **167**) para encontros aleatórios em Geena.

Exemplo de Local em Geena: Vale dos Exilados

Mungoth, a terceira camada de Geena, é um lugar bastante frio. A luz de respiradouros vulcânicos espalhados é semelhante ao volume de luz da lua cheia, dificultando a navegação entre as suas encostas gélidas. A paisagem é encoberta ainda mais pela precipitação pesada, formada por neve e cinzas, o que a torna um bom lugar para aqueles que não desejam ser encontrados.

Um profundo abismo contém um reino bem escondido e abrigado da eterna neve ácida. É um castelo construído de partes iguais de rocha basáltica e ossos, construído de acordo com as proporções de sua senhora, uma maga gigante do fogo exilada chamada Tastuo. Seus oito irmãos, também exilados, também são magos ou feiticeiros.

Os abissais que governam Mungoth possuem diversos contratos interrelacionados com Tastuo, o que ajuda a garantir a segurança do vale caso seus inimigos a encontrem. Tastuo jamais diz quem são esses inimigos, mas sua tribulação a torna sensível aos apelos de viajantes em busca de asilo. Assim, o Vale dos Paria serve como ponto de parada para viajantes em dificuldades, mas apenas se eles puderem encontrá-lo. E os abissais de Mungoth estão sempre procurando intrusos — a proteção de Tastuo não se estende além das muralhas de seu castelo.

Para desenhar um mapa da área próxima ao Vale dos Exilados, use as diretrizes para montanhas hostis (consulte a página 89). Em seguida cubra todas as superfícies com neve, neve profunda ou gelo, como achar mais adequado.

A mistura de neve e cinzas em Mungoth inflige 1d4 pontos de dano por ácido por minuto de exposição. Apenas as cavernas e estruturas artificiais oferecem proteção contra a nevasca, que cai em qualquer área 80% do tempo.

NOVE INFERNOS DE BAATOR

Este plano, às vezes chamado simplesmente Baator ou Inferno, é o plano supremo da ordem e do mal, a epítome da crueldade cuidadosamente premeditada. Os diabos dos Nove Infernos obedecem a uma lei superior a eles mesmos, mas o que isso realmente significa é que eles se atritam e se rebelam em suas próprias castas. A maioria é capaz de qualquer trama ou ato, não importa o quão vil, para melhorar sua própria situação.

Os Nove Infernos competem com qualquer outro plano em sua absoluta diversidade de perversões. Os diabos são mais astutos, mais sutis e mais perigosos que outros abissais — ou pelo menos é o que eles dizem. Um demônio alegra-se com o poder insano e escravizante do mal, mas um diabo sempre possui um objetivo, um plano de ataque, e uma trama de vingança cuidadosamente preparada se necessário.

Baator consiste de nove camadas, cada uma mais baixa que a anterior, como terraços descendo em um fosso cada vez mais profundo. De cima para baixo, elas se chamam Avernus, Dis, Minauros, Flegetos, Estígia, Malebólgia, Maladomini, Cânia e Nessus.

Os Nove Infernos possuem as seguintes características:

- Tamanho: Infinito. Cada camada se estende infinitamente para o exterior, mas a circunferência interna de cada terraço (que se abre para o Fosso e a próxima camada-terraço) é finita.
- Morfologia: Divina. Entidades com o poder de pelo menos uma divindade menor podem alterar os Nove Infernos. Criaturas comuns acham os Nove Infernos tão alteráveis quanto o Plano Material.
- Sem Características de Elementos ou Energias. As influências de elementos e energias são equilibradas, exceto na camada de Flegetos (que possui a característica predomínio do fogo). Na camada de Cânia, o frio governa, e uma característica especial de "predomínio do frio" é aplicada. Ali as criaturas sofrem 3d10 pontos de dano por frio a cada rodada em que estiverem desprotegidas.
- Tendência: Leal [suave] e mau [suave].

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Infernais (página **167**) para encontros aleatórios nos Nove Infernos.

Exemplo de Local nos Nove Infernos: A Cidadela de Bronze

Esta cidade grosseira e sem imaginação cobre dezenas de quilômetros quadrados e com doze muralhas concêntricas, cada uma delas repleta de engenhos de guerra. A cidade é repleta de centenas de milhares de diabos inferiores de todos os tipos envolvidos na Guerra do Sangue.

Como Avernus é a mais provável cabeça de ponte para qualquer ataque em massa dos demônios, as fortificações da Cidadela de Bronze são constantemente ampliadas. Grupos de trabalhadores compostos por sombras de almas, lêmures e diabretes expandem a cidade o tempo todo. A construção é tão intensa que há probabilidades iguais de uma parede ser ou não sustentada por andaimes.

Para criar um mapa da Cidadela de Bronze, comece com os elementos de campos de batalha descritos na seção sobre Terrenos Planos (consulte a página **91**). Em seguida acrescente as muralhas, torres e portões descritos na seção de Aspectos Urbanos (página 99), e em seguida adicione aspectos mágicos como superfícies flamejantes (que infligem dano como a magia *muralha de fogo*), balestras de disparo automático e cravos que crescem das paredes (uma armadilha acionada pela proximidade de tropas inimigas).

Pode-se encontrar qualquer tipo de diabo aqui. Mesmo uma luta com diabos de baixo nível rapidamente se transforma num grande conflito, pois os exércitos diabólicos são treinados para informar seus comandantes quando estão sob ataque. Mesmo que empreguem furtividade, os personagens terão que enfrentar seres progressivamente mais poderosos, chegando aos diabos de chifres, diabos do gelo e lordes das profundezas enviados para investigar o tumulto.

CAMPO DE BATALHA INFERNAL DO AQUERONTE

O clamor da batalha é a primeira coisa que um soldado escuta ao chegar em Aqueronte e o último som que um refugiado ouve ao sair. Isso é tudo o que o plano tem a oferecer: conflito, guerra, disputa e combate. Diversos exércitos povoam Aqueronte, mas líderes são escassos. Na verdade, rebeldes sem causa são comuns em Aqueronte, sejam mortais, abissais ou celestiais.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Avalas, Tuldanin, Tintibulus e Ocântus são as camadas do Aqueronte, cada uma composta de cubos de ferro do tamanho de ilhas, ou mesmo continentes, flutuando num vácuo tênue. Às vezes os cubos colidem, e estrondos de colisões passadas ecoam pelo plano, misturando-se com o som de espada contra espada enquanto exércitos se enfrentam nas superfícies dos cubos.

Aqueronte possui as seguintes características:

- Gravidade: Direcional Objetiva. A força da gravidade é a mesma do Plano Material, mas qual direção é para baixo depende da face do cubo onde você está. Caminhar através das arestas entre as faces pode ser atordoante para os inexperientes.
- Morfologia: Divina. Aqueronte se modifica de acordo com a vontade de suas divindades. Criaturas comuns precisam usar magias e esforço físico para alterar o campo de batalha infernal.
- Tendência: Leal [suave].

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Infernais (página 167) para encontros aleatórios em Aqueronte.

Exemplo de Local em Aqueronte:
Os Cubos de Guerra de Tuldanin

Os cubos dessa camada são repletos de bolsões e cavidades. Poços superficiais levam a espaços labirínticos cheios dos destroços de todas as guerras que já foram travadas.

Partes quebradas de uma quantidade incomensurável de itens espalham-se por toda a parte. Vestígios de grandes navios, máquinas de cerco destruídas, armas gigantescas, carruagens a vapor, objetos voadores de todas as descrições, e engenhocas com fontes de força e finalidades ainda mais obscuras podem ser encontradas no interior destes cubos. A maioria não serve para nada, tendo sido petrificada pela qualidade "preservadora" desta camada.

Recuperar armas intactas é uma tarefa para diversos times de catadores e oportunistas, pois muitas armas de qualidade e máquinas de guerra estão espalhadas pelo entulho de Tuldanin.

Mas catadores espertos não ficam ali por muito tempo, pois as criaturas também podem ser petrificadas, como os objetos. Qualquer objeto ou criatura tem uma chance de 1% a cada 30 dias passados em Tuldanin de petrificar-se espontaneamente. Criaturas afetadas podem anular o efeito obtendo sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18). Objetos ou criaturas petrificadas pelas qualidades naturais de Tuldanin não podem ser restaurados a seu estado anterior, exceto através de magias de alto nível como *desejo* ou *milagre*.

Para desenhar mapas dos cubos de guerra, simplesmente crie uma masmorra de grandes proporções, com aposentos amplos, vastos corredores, tetos altos, e assim por diante. Em seguida preencha a maior parte com lixo (poucos escombros ou escombros densos). Acrescente estruturas grandes como catapultas, galeões de guerra e engrenagens estranhas. Finalmente, coloque algumas estátuas — ex-aventureiros infelizes que ficaram tempo demais procurando tesouros.

Os personagens à procura de tesouros inevitavelmente se defrontarão com concorrentes; Tuldanin é conhecida em toda a Grande Roda, por isso praticamente qualquer um ou qualquer coisa pode estar vasculhando as cavernas dos cubos de guerra. Nem tudo em Tuldanin está destruído. Construtos, como inevitáveis e golens, ainda podem estar funcionando, despertando quando os personagens se aproximam. Para representar as riquezas dos cubos de guerra, considere que todas as criaturas encontradas aqui (exceto os construtos) possuem o dobro do padrão de tesouro. Mas ao invés de deixá-lo em poder das criaturas, esconda-o entre os destroços de guerra e deixe os personagens encontrarem as recompensas.

NIRVANA TECNOLÓGICO DE MECÂNUS

Mecânus é o plano onde a ordem perfeitamente arregimentada reina suprema. Consiste em partes iguais de luz e trevas, e proporções idênticas de frio e calor. Em Mecânus toda a ordem se reflete em um reino infinito de engrenagens, todas interligadas, todas girando em seu próprio ritmo. As engrenagens parecem realizar um cálculo tão complexo que nenhuma divindade conhece seu propósito, exceto que, de alguma forma, é uma função da ordem.

Numa primeira inspeção, Mecânus parece o mais óbvio dos Planos Exteriores. Entretanto, sutilezas jazem sob a superfície. Todos os tipos de ordem podem ser encontrados no Paraíso Tecnológico de Mecânus, de simples aforismos a regras de decoro diabolicamente distorcidas.

Mecânus possui as seguintes características:

- Gravidade: Direcional Objetiva. A força da gravidade é idêntica ao Plano Material, mas sua direção orienta-se para a superfície de cada engrenagem. Caminhar entre engrenagens pode ser atordoante para novatos — e perigoso para os que caem entre elas.
- Morfologia: Divina. Divindades menores podem alterar Mecânus apenas com um pensamento; criaturas comuns precisam de magias e esforço físico para fazê-lo.
- Tendência: Leal [forte].

Encontros Aleatórios: Alterne entre as tabelas de Encontros Infernais e Encontros Celestiais (página 167) para encontros aleatórios em Mecânus.

Exemplo de Local em Mecânus:
A Fortaleza da Iluminação Disciplinada

Esta estrutura ocupa sua própria engrenagem, e suas torres e pináculos lançam-se ao vácuo de Mecânus. A fortaleza tem 3 km de diâmetro, e alguns dos pináculos atingem o dobro desta altura. Inevitáveis patrulham os parapeitos, fiscalizando o cumprimento da lei de "não invadir", mantendo os olhos abertos para infiltradores abissais ou colonizadores formians.

Um grupo de mortais do Plano Material denominado a Fraternidade da Ordem são os senhores da fortaleza. Os membros da Fraternidade da Ordem acreditam que se puderem desafiar todas as leis do universo, receberão o poder de divindades. Para isso construíram esta fortaleza no local da ordem suprema.

Uma horda de clérigos, funcionários, assistentes legais, tradutores, matemáticos, filósofos e burocratas trabalham na Fortaleza da Iluminação Disciplinada. A maioria pertence à Fraternidade da Ordem, embora às vezes permita-se acesso aos visitantes para estudar nas bibliotecas da fortaleza. Estas estendem-se por centenas de aposentos e possuem tomos de direito de todos os lugares da Grande Roda.

A admissão de personagens que chegam na Fortaleza à procura de conhecimento nunca é recusada de antemão, mas é necessário lidar com uma burocracia atordoante para que a Fraternidade permita acesso ao acervo geral da biblioteca. Antes de estudar tomos mais raros e restritos, os personagens precisam completar uma missão para a organização. Um exemplo de missão seria resgatar um conhecimento abstrato de uma biblioteca drow bem defendida.

REINOS PACÍFICOS DA ARCÁDIA

Arcádia floresce em pomares de árvores perfeitamente alinhadas, riachos perfeitamente retilíneos, campos organizados, e cidades construídas em formas geométricas agradáveis. As montanhas são intocadas pela erosão. Tudo em Arcádia visa o bem comum e uma existência impecável. Aqui, nada se opõe à harmonia.

Diz-se que tudo em Arcádia é o ápice da perfeição, nem tão estritamente separado em compartimentos como Mecânus, nem tão devotado à perfeição do indivíduo como Celéstia. Mas isso não é totalmente verdadeiro. De fato, os habitantes de Arcádia freqüentemente estão tão convencidos de sua própria retidão que têm dificuldade em reconhecer suas falhas.

Arcádia possui duas camadas: Buxenos e Abélio. Ambas são semelhantes, mas Buxenos abriga os acampamentos dos exércitos de arcontes e anões celestiais que protegem o plano.

Arcádia possui as seguintes características:

- Morfologia: Divina. Divindades menores podem alterar Arcádia com um aceno de mão, mas o plano possui a característica de morfologia alterável para outras criaturas.
- Tendência: Leal [suave].

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Celestiais (página 167) para encontros aleatórios em Arcádia.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Exemplo de Local em Arcádia: Monte Clangeddin

Uma montanha perfeitamente cônica, isolada de qualquer outra elevação, ergue-se pelo menos 9.000 m acima dos campos ao seu redor, com seu topo coberto por nuvens e tempestades. Este edifício foi construído pelo grande herói anão Clangeddin Barba de Prata.

O interior da montanha é repleto de grandes salões, galerias, e estradas construídas pelos anões e pavimentadas com ladrilhos. Lanternas caras, forjas quentes e frias, e imensos salões de banquete fornecem luz e diversão aos visitantes dos subterrâneos. Estrangeiros são bem-vindos, especialmente os que vêm encomendar armas especiais dos lendários ferreiros que trabalham nas áreas mais quentes das forjas.

Os anões celestiais que vivem no Monte Clangeddin passam metade de cada dia treinando, ensaiando e aperfeiçoando sua habilidade militar em honra a seu senhor, Clangeddin. Visitantes que necessitam de exércitos às vezes procuram o Monte Clangeddin para tentar a divindade com estórias de guerras justas. Às vezes, os anciões ficam comovidos com estas histórias e comprometem alguns de seus homens pela causa.

Outros vêm à procura das armas lendárias que trazem a marca dos ferreiros de Clangeddin. Embora Monte Clangeddin seja uma cidade pequena, é possível comprar (mas não vender) armas de qualquer preço.

Para desenhar um mapa do Monte Clangeddin, use a seção Terreno de Masmorra (página 59). Como os anões levam a sério sua habilidade de construção, as paredes, tetos e pisos são trabalhos da mais alta qualidade.

SETE PARAÍSOS ESCALONADOS DE CELÉSTIA

A montanha sagrada de Celéstia ergue-se de um mar infinito de água benta a alturas incompreensíveis. Aqui a justiça, a gentileza, a ordem, a graça celestial e a misericórdia são as regras. Aqui, olhos atentos vigiam as muralhas contra o mal em todas as suas formas. Aqui, tudo é belo.

Os Sete Paraísos Escalonados são a morada planar de almas mortais gentis e sensíveis a seus semelhantes. Mas é um paraíso que abissais dos planos inferiores conquistariam se pudessem. O Monte Celéstia é uma promessa de aperfeiçoamento e união suprema com os poderes da lei e da ordem para os dignos. Por isso suplicantes de todos os tipos ascendem as camadas, uma após a outra, até a Cidade Celestial (a sexta camada), e dali para o Paraíso Luminoso, sobre o qual nada se conhece.

Celéstia possui as seguintes características:

- Morfologia: Divina. Celéstia pode ser alterada por entidades com o poder de ao menos uma divindade menor. É alterável da forma normal para criaturas mais comuns.
- Tendência: Bom [suave] e leal [suave].

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Celestiais (página 167) para encontros aleatórios em Celéstia.

Exemplo de Local em Celéstia: Empírea

Também chamada Cidade das Almas Forjadas, Empírea situa-se à margem de um lago montanhoso frio e límpido. As diversas fontes e águas curativas de Empírea podem restaurar membros atrofiados, fala perdida, loucura e a própria energia vital; os feridos só precisam encontrar a fonte apropriada. Empírea também é conhecida por seus curandeiros e hospitais, e muitos peregrinos procuram chegar a este local legendário de saúde perfeita.

Personagens que não sejam malignos ou caóticos à procura de curas relativamente simples (por exemplo, dano, doenças ou níveis negativos) devem passar pelo teste de Empírea: um combate ritual contra um arconte ou anjo com ND igual ao nível do personagem. Se diversos PJs participarem do teste, cada um terá o seu próprio oponente. A luta não é até a morte, mas à inconsciência — e de fato, se alguém matar seu oponente, será banido de Empírea. Os que passarem no teste receberão a cura que desejam.

A luta acontece em qualquer uma das diversas praças, áreas abertas com pilares delgados e graciosos e fontes rasas da água mais pura.

PARAÍSOS GÊMEOS DE BITOPIA

Bitopia é única entre os Planos Exteriores porque as superfícies de suas duas camadas são voltadas uma para a outra, como a capa de um livro fechado. Olhando-se para cima de Dothion, a camada "superior" do plano, o viajante pode ver Shurrock, a outra camada. De forma semelhante, pode-se ver acima de Shurrock as cidades e fazendas de Dothion.

Cada camada de Bitopia é um mundo idealizado. Dothion é um ambiente cultivado, pastoril, ao passo que Shurrock é uma região selvagem e indomável. A filosofia do plano — conquistas pessoais unidas a interdependência social — permeia ambas as camadas.

A distância entre as duas camadas do plano é de cerca de 1,5 km, embora montanhas escarpadas ergam-se de ambos os lados e às vezes encontrem-se no meio do caminho. Viagens entre as camadas são comuns por vôo ou escalando as montanhas.

Bitopia possui as seguintes características:

- Gravidade: Direcional Objetiva. "Para baixo" assume orientações opostas nas duas camadas do plano. A gravidade é normal até que se cruze a fronteira invisível das duas camadas, e então se inverte. Quem ultrapassa a fronteira cai em direção à outra camada.
- Morfologia: Divina. Divindades menores podem transformar as paisagens gêmeas de Bitopia, e para as demais criaturas o plano é tão alterável quanto os demais Planos Exteriores.
- Tendência: Bom [suave].

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Celestiais (página 167) para encontros aleatórios em Bitopia.

Exemplo de Local em Bitopia: O Pomar de Mottlegrasp

Mottlegrasp, um gnomo celestial mago de 18º nível, cuida de um pomar na área rural de Dothion onde as árvores produzem rubis, esmeraldas e outras gemas preciosas. Uma árvore típica produz o correspondente a 1d4×1.000 PO em jóias por ano, e o pomar cobre diversos acres.

Algumas das árvores de Mottlegrasp produzem frutos ainda mais valiosos. Ele pode oferecer frutas da Força, da Destreza, da Constituição, da Inteligência, da Sabedoria e do Carisma. Estes objetos funcionam como os tomos e manuais que aumentam as habilidades respectivas (descritos no Capítulo 7), concedendo um bônus inerente a um valor de habilidade ao serem ingeridos. Quanto mais madura a fruta, maior o bônus.

Nem dinheiro, nem boas-ações, nem fama farão com que os PC's ganhem essas frutas. Mottlegrasp jamais as dá ou vende, e recusa educadamente quaisquer propostas nesse sentido — com uma exceção: ocasionalmente ele paga em frutas aos personagens que guardarem seu pomar pelo período de uma semana.

O venerável gnomo não é tolo. Ele contrata guardas apenas se suspeitar do surgimento de uma ameaça que não possa ser resolvida por um mago de 18º nível em seu próprio terreno. Os personagens provavelmente enfrentarão perigo após perigo durante sua semana como guardiões do pomar.

Para desenhar um mapa do Pomar de Mottlegrasp, coloque fileiras retilíneas de árvores, uma a cada dois quadrados. A cerca de cada quatro fileiras, desenhe um canal de irrigação (trate como trincheiras de 1,5 m de largura, pois raramente estarão cheios de água).

ABENÇOADOS CAMPOS DO ELÍSIO

O Elísio é o plano de tendência mais fortemente boa da Grande Roda, um local onde o bem é livre de preocupações com a ordem ou o caos. Neste plano, fazer o melhor pelos outros é mais valorizado que qualquer outro ideal.

A primeira camada do plano, Amória, é um turbilhão de cores. Visitantes se maravilham com seus verdes prados pontilhados de flores em forma de estrelas, lagos de um azul tão profundo quanto a plumagem de um gaio, e nuvens prateadas flutuando contra um céu perfeito. O próprio plano parece vibrar com seu significado próprio de vida e intensidade. Normalmente é um lugar pacífico, e a tranqüilidade parece infiltrar-se nos ossos e na alma dos que ingressam ali.

O Elísio consiste de quatro camadas unidas pela miríade de leitos do Rio Oceanus. A primeira camada é a mais semelhante ao Plano Material, com os pinheiros aromáticos e árvores floridas ao longo das margens do rio dando lugar a campinas abertas e prados ondulantes. A segunda cama-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

da, Erônia, é mais agreste e montanhosa, e cachoeiras e corredeiras são comuns pelos canais do rio. Belierin, a terceira camada, é um grande pântano inundado de vida. A camada mais profunda é o mar de Talásia e a nascente do grande rio, pontuada por ilhas onde heróis veteranos do bem descansam pela eternidade.

O tamanho do Rio Oceanus varia de uma rede de pequenos canais a um imponente fluxo que ultrapassa as próprias margens, inundando as áreas próximas. Ao longo do rio encontram-se ilhas, bancos de cascalho e escarpas rochosas, que freqüentemente são o lar das almas honradas dos mortos e de residentes mais poderosos.

O Elísio possui as seguintes características:

- Morfologia: Divina. O Elísio é facilmente alterado por divindades. Outras criaturas descobrem que magias e esforço físico funcionam normalmente.
- Pequeno Predomínio Positivo.
- Tendência: Bom [forte].
- Enredamento. Esta é uma característica especial exclusiva do Elísio (embora Hades tenha uma característica similar de enredamento). Qualquer criatura que não seja um planar no Elísio experimenta alegria e satisfação crescentes enquanto permanecerem ali. As cores tornam-se mais brilhantes e vívidas que no Plano Material, os sons mais melodiosos e suaves, e a natureza dos demais mais agradável e compreensiva. Ao final de uma semana no Elísio, todos à exceção dos planares devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + número de semanas consecutivas no Elísio). Um fracasso indica que o indivíduo caiu completamente sob controle do plano, não consegue deixar o plano por vontade própria e não sente nenhum desejo de fazê-lo. Memórias de qualquer vida pregressa desaparecem completamente, e são necessárias as magias *desejo* ou *milagre* para restaurar estes personagens ao normal.

Encontros Aleatórios: Alterne entre as tabelas de Encontros Celestiais e Encontros Beatíficos (página **167**) para encontros aleatórios no Elísio.

Exemplo de Local no Elísio: As Ilhas Heróicas

Essas ilhas também são conhecidas como as Ilhas dos Mortos Sagrados, as Colinas de Avalon e as Ilhas Além do Mundo. Ali habitam os melhores entre os suplicantes de tendência boa, retendo algum conhecimento e talvez algum poder de suas vidas pregressas. Aqui reis-heróis aguardam o momento em que suas nações necessitarão deles uma vez mais, e autoridades eclesiásticas pesquisam grandes mistérios em enormes bibliotecas.

Normalmente esses grandes suplicantes realizaram a jornada a Talásia ainda vivos, mas aproximando-se da morte, seja pela idade avançada ou pelos ferimentos recebidos em batalhas nobres. O Elísio então os converteu lentamente em planares poderosos, e eles quase nem sentiram a dor da morte. Em Talásia eles retêm seus poderes e memórias, mas ficam em paz consigo mesmo e com os demais, a recompensa suprema do bem. Os anjos guardam as margens de cada ilha, observando os visitantes em silêncio e atacando impiedosamente qualquer um que se atreva a perturbar a paz desse lugar.

Como os heróis mortos recordam-se de seus feitos mortais, podem ser fontes de informação e inspiração para os PJs. Alguns podem ter negócios inacabados no Plano Material e encarregar os PJs de retificarem algum mal antigo.

Os personagens podem procurar as Ilhas Heróicas como parte de uma aventura que acontece em outro local. Quando é necessário impedir que a Profecia da Lua Partida se realize, seria útil obter conselhos do paladino que conseguiu evitar que isso acontecesse mil anos atrás.

FLORESTA DAS TERRAS SELVAGENS

A Floresta das Terras Selvagens é um plano de natureza irrefreável. É constituído de florestas variando desde mangues envoltos em musgo a coníferas cobertas de neve e a acres de sequóias tão cerradas que a luz é incapaz de penetrar suas copas. Carvalhos, bétulas, abetos, pinheiros e bordos são comuns, e os exploradores que chegam às regiões mais distantes encontram grandes florestas de cogumelos e fungos gigantes. Também existem grandes áreas áridas, embora não sejam desertos vazios. Cactos, aloés e outras plantas desérticas proliferam nas regiões mais secas das Terras Selvagens.

O ar das Terras Selvagens é ideal para tudo o que cresce. É úmido e quente nas regiões pantanosas, calmo e fresco sob as sequóias, ventilado e claro nas praias, e árido e quente nas terras mais abertas.

As Terras Selvagens consistem em três camadas, cada uma congelada em determinada hora do dia. A camada superior, Krigala, é um lugar de eterna luz do dia; Brux é um domínio de crepúsculo eterno; e a terceira, Karasutra, é uma terra noturna iluminada apenas pela lua pálida.

O aspecto mais importante das Terras Selvagens é como elas favorecem todos os tipos de animais. Como Arcádia, é um plano povoado por inúmeros animais, bestas e bestas mágicas. São poucas as cidades, povoados e cidadelas tradicionais, e distantes uns dos outros. Aqueles que residem aqui procuram viver com as árvores, e não contra elas.

As Terras Selvagens possuem as seguintes características:

- Morfologia: Divina. As divindades podem moldar as características do plano com apenas um pensamento, mas criaturas mortais devem usar magias ou esforço físico para afetá-lo.
- Tendência: Bom [suave]. Personagens maus sofrem –2 de penalidade em todos os testes de Carisma.

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Beatíficos (página **167**) para encontros aleatórios nas Terras Selvagens.

Exemplo de Local nas Terras Selvagens: As Ravinas dos Caçadores de Karasutra

A camada inferior das Terras Selvagens, Karasutra veste o manto da noite eterna. Uma lua prateada cujas fases mudam com dolorosa lentidão flutua no céu aberto, rodeada por estrelas que vagam pelo céu. Apenas alguns raios de luar atravessam a copa da floresta, formando colunas prateadas que tocam o chão da floresta.

Karasutra é o lar das mais perigosas criaturas noturnas, predadores incansáveis perseguindo seu objetivo. Caçadores do Plano Material às vezes viajam para lá procurando os troféus mais perigosos. Alguns até sobrevivem para tentar novamente.

Entre os animais mais procurados estão os cervos brancos. Essas criaturas ariscas (trate-as como corcéis celestiais; consulte a página 250 do *Livro dos Monstros*) vivem pela emoção da perseguição e consideram a caçada parte de seu ciclo vital. Até mesmo o mais devotado defensor do bem pode caçar um cervo branco, pois o animal conhece as conseqüências e dispõe-se a ser a presa. Mas os cervos brancos não se rendem facilmente. Eles têm prazer em usar sua astúcia e seu conhecimento inigualável da floresta para confundir os caçadores de outros planos. Nenhuma criatura nativa das Terras Selvagens jamais atacaria um cervo branco. Ao contrário, todos se voltam contra os caçadores com uma ferocidade incontrolável.

Os galhos de um cervo branco são largos o suficiente para permitir a confecção de um arco longo composto, usando a perícia Ofícios (arquearia) com CD 30. Este tipo de arco é considerado uma obra-prima, e todas as melhorias mágicas colocadas nele custam 10% a menos, pois os galhos possuem afinidade com a magia.

Para desenhar um mapa de uma ravina dos caçadores de Karasutra, use as diretrizes para floresta média (página 87). Cabanas simples de três ou quatro aposentos espalhadas pela floresta oferecem aos visitantes alguma proteção contra as criaturas do lado de fora.

CLAREIRAS OLÍMPICAS DE ARBÓREA

Arbórea é uma colcha de retalhos enlouquecida de climas e ambientes, todos prósperos. O plano contém grandes florestas de bordos, bétulas e carvalhos. Essas grandes árvores decíduas erguem-se aos céus, deixando o chão da floresta relativamente livre de mato e moitas. O chão sob a copa das árvores é uma paisagem ondulante de musgos e samambaias. Mas a floresta às vezes dá lugar a clareiras abertas de flores do campo, plantações de cevada e trigo, e fileiras perfeitas de árvores frutíferas intocadas por mãos humanas. Aqui há árvores que jamais contemplaram o machado do lenhador, campos ricos em cereais, e pomares carregados de frutas.

O próprio ar de Arbórea parece carregado de expectativa e emoção. Ventanias súbitas surgem de lugar algum, fustigando as alamedas com fortes ventos. Mas passam após alguns minutos e deixam para trás raios

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

quentes de luz solar infiltrando-se pela copa das árvores. Sempre parece haver música à distância; às vezes são os elfos e fadas tocando, mas com a mesma freqüência descobre-se que a suave melodia é apenas o vento assoviando pelas cavidades nos troncos das árvores.

Arbórea é um lugar de flores desabrochando e árvores frutificando simultaneamente. Existem terras mais altas cobertas de neve, mas mesmo a neve brilha sob um céu azul cristalino. A beleza de Arbórea é quase atordoante, e sua terra representa ao mesmo tempo tudo o que há de agreste e de adorável.

Apenas a primeira camada de Arbórea, Arvandor, corresponde à grande floresta que o nome do plano implica. Aquallor, a segunda camada é um oceano infinito, e a terceira camada, Mithardir, é um deserto eterno de poeira branca.

Arbórea possui as seguintes características:

- Morfologia: Divina. Divindades podem alterar as características do plano e moldar a paisagem; mortais devem usar magias e esforço físico para alterar o ambiente.
- Tendência: Bom [suave] e Caótico [suave]

Encontros Aleatórios: Utilize a tabela de Encontros Beatíficos (página 167) para encontros aleatórios nas Terras Selvagens.

Exemplo de Local em Arbórea: As Cidades Dossel

Os elfos celestiais de Arvandor vivem em grandes cidades no alto de imensas sequóias. Ali eles caçam, celebram e vivem uma vida élfica idealizada. Mas são tão ciumentos de sua sociedade que se voltam rapidamente contra intrusos. Uma única palavra descuidada pode transformar o interlocutor em uma almofada de alfinetes para as flechas dos elfos.

As cidades dossel não são apenas o lar dos elfos. Muitos deles cavalgam gigantescas corujas celestiais, e muitas fadas são bem-vindas. Embora a cidade seja sustentada por árvores, também há alguns entes vivendo ali — uma surpresa para os visitantes que tentarem tomar um atalho. Uma cidade dossel é considerada grande (consulte a página 137).

Para desenhar o mapa de uma cidade dossel, utilize os edifícios da seção Aspectos Urbanos (consulte a página 99), mas construa-os em madeira e no alto de troncos de 9 m a 18 m de diâmetro. Ao invés de usar ruas e alamedas para conectá-los, combine escadarias, escadas e pontes de corda e de madeira. Torne esse sistema o mais complicado possível — os elfos preferem assim, e tornará os encontros mais interessantes.

DOMÍNIO CONCORDANTE DAS TERRAS EXTERIORES

As Terras Exteriores são únicas entre os Planos Exteriores por fazer fronteira com todos os demais. Como resultado, são uma área neutra para as criaturas planares. Seres de planos celestiais e infernais, assim como os da ordem e do caos, podem ser encontrados ali. Além disso, divindades da neutralidade autêntica ou de ideais como sabedoria ou natureza ali possuem seus reinos.

As Terras Exteriores são um disco infinitamente largo com um grande pináculo erguendo-se ao centro. Seus habitantes consideram este imponente pedestal cilíndrico como o coração dos Planos Exteriores e o eixo em torno do qual gira a Grande Roda. A imensa coluna é claramente visível de qualquer lugar do plano, ultrapassando as próprias nuvens e ascendendo aos céus inalcançáveis. A Cidade das Portas, Sigil, flutua sobre seu topo.

O plano em si é uma região ampla de terreno variado, com pradarias abertas, altas montanhas e rios sinuosos e rasos. Há povoados por toda a parte, habitados por suplicantes e outros nativos do plano. Mas são pequenos grãos de poeira contra a imensa vastidão das Terras Exteriores.

As Terras Exteriores possuem as seguintes características:

- Morfologia: Divina. Essa característica desaparece próximo ao centro do plano, e mesmo as divindades são afetadas por sua natureza.
- Tendência: Neutro [suave]. Ao contrário dos demais Planos Exteriores, todas as tendências são igualmente bem-vindas às Terras Exteriores.
- Magia: Normal, Restrita e Limitada. As Terras Exteriores possuem a característica de magia normal longe do pináculo central, mas à medida que se aproxima do núcleo do plano, magias, habilidades similares a magia e até mesmo poderes sobrenaturais são mais e mais restringidos. Onde a superfície do pedestal é quase vertical, praticamente nenhuma habilidade (e poucos poderes divinos) funciona.

Longe do pináculo, a magia funciona normalmente. A cerca de 1.650 km de sua base, a característica de magia restrita começa a se aplicar, impedindo magias de 9º nível com CD 35. Aproximando-se da base, magias de níveis mais baixos tornam-se restritas, de acordo com a tabela abaixo.

Distância Do Pináculo	Magias Restritas	Magias Limitadas	Outros Efeitos
1.800 km	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum
1.650 km	9º	Nenhuma	Nenhum
1.500 km	8º–9º	Nenhuma	Nenhum
1.350 km	7º–9º	9º	Todas as criaturas ganham imunidade a veneno.
1.200 km	6º–9º	8º–9º	Habilidades psíquicas similares a magia não funcionam
1.050 km	5º–9º	7º–9º	Energias positiva e negativa não podem ser canalizadas
900 km	4º–9º	6º–9º	Habilidades sobrenaturais não funcionam
750 km	3º–9º	5º–9º	Proibido o acesso ao Plano Astral
600 km	2º–9º	4º–9º	Poderes divinos de semidivindades ou menores são anulados
450 km	Todas	3º–9º	Poderes divinos de divindades menores ou menos são anulados
300 km	Todas	2º–9º	Poderes divinos de divindades intermediárias ou menos são anulados
150 km	Todas	Todas	Todos os poderes divinos são anulados

A característica de magia limitada começa a se aplicar a 1.350 km do centro do plano, tornando magias e efeitos similares a magia impossíveis. Aproximando-se ainda mais, mais e mais habilidades não podem ser utilizadas, e finalmente mesmo poderes divinos são afetados. Habilidades extraordinárias não são afetadas por esta característica.

Encontros Aleatórios: Alterne entre as quatro tabelas de encontros aleatórios nos Planos Exteriores para encontros aleatórios nas Terras Exteriores.

Exemplo de Local nas Terras Exteriores: A Cidade de Sigil

O coração das Terras Exteriores, e por conseqüência o auto-proclamado centro dos planos, Sigil é conhecida como a Cidade das Portas. Portais levando para todos os lugares do cosmos são encontrados em todos os seus distritos. Situada sobre o próprio pináculo que se ergue acima do plano ao seu redor, Sigil é um anel flutuando no espaço, sendo que a própria cidade é construída ao longo da circunferência externa.

Sigil possui algumas características especiais, uma das quais é a gravidade direcional objetiva. "Para baixo" é em direção ao próprio anel. Quem escapa de sua atração subitamente descobre-se em pleno ar, caindo ao longo das laterais do pináculo.

Embora a magia seja extremamente limitada próximo ao pináculo, a Cidade de Sigil possui a característica de magia normal.

A cidade possui uma quantidade enorme de portais, cujo número total é desconhecido até de seus próprios habitantes. Existem portais para todos os Planos Exteriores e todos os Planos Interiores. Esses portais também conectam a cidade a outros lugares das Terras Exteriores. A maioria desses portais necessita de palavras ou objetos de comando para funcionarem.

Sigil é uma cidade comercial. Mercadorias, bens e informações chegam de todos os planos. Há um próspero comércio de informações sobre os planos, em particular sobre as palavras ou objetos de comando neces-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

sários para operar portais específicos. Essas chaves de portais são muito procuradas, e com freqüência visitantes procuram por um portal em particular ou uma chave que lhes permita prosseguir viagem.

A cidade é controlada por várias facções, e todas podem ser eufemisticamente descritas como "filósofos com porretes". Essas facções dividem-se entre as linhas tradicionais de tendências e controlam diferentes partes da cidade e os serviços ali disponíveis. O governante supremo de Sigil é um ser enigmático conhecido apenas como a Dama da Dor, um humanóide flutuante do sexo feminino com cabelos como lâminas. A amplitude de suas habilidades é desconhecida, mas em geral presume-se que sejam iguais ou maiores que os das próprias divindades.

Sigil é enorme, possuindo dez vezes o tamanho de uma metrópole do Plano Material. Por isso, não possui um limite em PO para a compra e venda de mercadorias, e é possível encontrar PdMs com qualquer combinação de classe e nível ali.

Para desenhar um mapa de Sigil, comece com uma cidade normal e acrescente o máximo de magia possível ao ambiente. Ilusões decorativas, "carruagens sem cavalos" animadas, edifícios construídos de *muralhas de energia* — qualquer coisa que o Mestre imaginar provavelmente existe em algum lugar da Cidade das Portas.

ENCONTROS PLANARES ALEATÓRIOS

Nesta página encontram-se quatro tabelas de encontros aleatórios baseadas em tendência que podem ser utilizadas se os PJs forem subitamente arrebatados a um dos Planos Exteriores. Se o Mestre criar uma aventura localizada em algum Plano Exterior específico, pode usar essas tabelas como ponto de partida e definir tabelas específicas que reflitam a natureza do local da aventura e o nível dos PJs.

Encontros Abissais (NE 15)

d%	Encontro	NE Médio
01–10	1 marilith (demônio)	17
11–25	1 basilísco maior abissal	15
26–50	Tropa de demônios: 1 nalfeshnee, 1 hezrou, e 1d3 vrock	15
51–70	Tropa de demônios: 1 glabrezu, 1 súcubo, e 1d3 vrock	14
71–90	1d3 hezrou (demônio)	13
91–95	1 slaad da morte	13
96–100	2 slaadi cinzas	12

Encontros Infernais (NE 15)

d%	Encontro	NE Médio
01–20	1 diabo de chifres	16
21–45	Tropa de diabos: 1 diabo do gelo, 1d3 diabos dos ossos, e 2d4+3 diabos barbados	15
46–70	1d3 diabos do gelo	15
71–80	2d4+3 enxames de vespas infernais	14
81–85	1d4+2 marechais formian	14
86–95	1d4+2 diabos dos ossos	13
96–100	1 bruxa da noite e 1 cauchemar (pesadelo voador)	12

Encontros Celestiais (NE 15)

d%	Encontro	NE Médio
01–25	1d3 devas astrais (anjo)	16
26–45	1 planetário (anjo)	16
46–60	1 arconte guardião herói	16
61–65	1 marut (inevitável)	15
66–85	1 arconte mensageiro	14
86–90	1d4+2 marechais formian	14
91–95	1d3 leonal (guardinal)	14
96–100	1d4+2 avoral (guardinal)	13

Encontros Beatíficos (NE 15)

d%	Encontro	NE Médio
01–25	1d3 devas astrais (anjo)	16
26–45	1 planetário (anjo)	16
46–60	1d3 ghaele (eladrin)	15
61–65	1d3 leonal (guardinal)	14
66–85	1 corcel celestial (unicórnio)	13
86–90	1d4+2 avoral (guardinal)	13
91–95	1 slaad da morte	13
96–100	2 slaad cinzas	12

CRIANDO UMA COSMOLOGIA

À medida que constrói o seu próprio mundo, o Mestre eventualmente passará a outras esferas — outros planos onde qualquer coisa é possível. E se for ambicioso, pode criar sua própria cosmologia.

QUAIS PLANOS SÃO NECESSÁRIOS?

A cosmologia criada pelo Mestre deve se encaixar às necessidades de sua campanha. Supondo que o Plano Material da campanha seja idêntico ao Plano Material da cosmologia de D&D, é preciso decidir como sua cosmologia irá contribuir para a campanha. Eis uma lista de itens que uma cosmologia deve fornecer em uma campanha "típica" de D&D:

- Um lugar onde as divindades residem ou de onde se originam.
- Um lugar de onde se originam as criaturas abissais.
- Um lugar de onde se originam as criaturas celestiais.
- Um lugar de onde se originam as criaturas elementais.
- Uma forma de se transportar de um plano a outro.
- Uma forma das magias que utilizam o Plano Astral, o Plano Etéreo e o Plano das Sombras funcionarem.

Nenhum desses pontos é um pré-requisito essencial para a sua campanha. É possível narrar uma campanha sem divindades, ou com deidades inatingíveis ou que não possuem reinos extra-planares. Pode-se determinar que as criaturas abissais e celestiais se originam do mesmo plano, ou que todos os elementais vêm do mesmo turbilhão tempestuoso. O mestre pode escolher eliminar todos os Planos Transitórios de sua campanha.

Sua cosmologia pode refletir os seus desejos em relação aos rumos que a campanha deve tomar. Se desejar enfatizar a luta entre o bem e o mal, estabelecer planos com tendência forte para esses conceitos é uma ótima idéia. Da mesma forma, se desejar um conflito decisivo entre organização e liberdade, recomendam-se planos com forte tendência leal ou caótica. É possível criar, adicionar e subtrair planos como desejar. Se quiser um quinto plano elemental (talvez do frio, da madeira, ou mesmo do vazio) é aceitável fazê-lo em sua cosmologia.

CARACTERÍSTICAS PLANARES

Criar um plano é como criar qualquer outro ambiente — embora a maioria dos planos seja mais fantástica e estranha que as florestas, montanhas e planícies que dominam o Plano Material. É possível incluir terrenos exóticos, masmorras imensas, fortalezas poderosas ou cidades repletas de habitantes esquisitos. Além desses elementos, deve-se estabelecer as características planares: regras que definem como um plano funciona em linhas gerais.

Os planos da cosmologia da Grande Roda de D&D possuem características planares que explicam como os personagens se deslocam, lutam e conjuram magias. O Plano Elemental do Fogo, por exemplo, possui a característica de predomínio do fogo, o que significa que a própria substância do plano inflige 3d10 pontos de dano por fogo por rodada às criaturas ali presentes. O Plano Astral possui a característica de gravidade direcional subjetiva, o que permite aos personagens escolher em que direção desejam a atração gravitacional. O Limbo possui tendência fortemente caótica, por isso seres que não sejam caóticos sofrem penalidades ali.

Ao criar um plano para sua própria cosmologia, escolha entre as características descritas para os planos da Grande Roda (páginas **147 — 150**) ou invente algumas. É possível misturar e combinar as características de diversos planos. Por exemplo, é possível criar um plano chamado A Forja Celestial com as características de predomínio do fogo e tendência benigna.

As características planares normalmente aplicam-se ao plano como um todo, mas um plano é um lugar imenso. Podem existir determinados locais em um plano onde as regras sejam diferentes, talvez em decorrência de efeitos naturais, interferência divina ou localidades mágicas.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Um plano geralmente possui características que descrevem sua gravidade, a natureza do tempo, sua forma e tamanho, sua morfologia (a facilidade de alterar sua realidade), tendência, tipo de elemento ou energia e quaisquer efeitos incomuns que ocorram em relação à magia. Entretanto, essa lista não exaure o assunto — estabeleça quaisquer características planares necessárias para fazer com que o plano funcione da forma como deseja.

Características Adicionais

Seguem-se algumas características que não são utilizadas na cosmologia de D&D mas que podem servir para os planos criados pelo próprio Mestre:

Gravidade Fraca: A gravidade deste plano é menos intensa que a do Plano Material. Como resultado, as criaturas podem descobrir que podem erguer mais peso, mas seus movimentos costumam ser desajeitados. Personagens em planos com a característica gravidade leve sofrem uma penalidade de circunstância de –2 em jogadas de ataque e testes de Equilíbrio, Cavalgar, Natação e Acrobacia. Todos os itens pesam a metade. O alcance das armas dobra, e os personagens ganham +2 de bônus de circunstância em testes de Escalar e Saltar.

Força e Destreza não se modificam em resultado da gravidade fraca, mas sim o que é possível fazer com estes valores. Estas vantagens aplicam-se tanto a visitantes de outros planos quanto a habitantes nativos.

Num plano de gravidade fraca, personagens que caem sofrem 1d4 pontos de dano a cada 3 m de queda (máximo de 20d4).

O Mestre pode escolher diminuir ainda mais a gravidade, dobrando ou triplicando o efeito para um plano específico.

Tempo Fluido: Em alguns lugares, o tempo pode mover-se mais rápido ou mais devagar. Pode-se viajar a outro plano, ficar ali por um ano, e retornar para o Plano Material e descobrir que apenas seis segundos se passaram. Tudo no plano natal está apenas alguns segundos mais velho. Mas para o viajante e os itens, magias e efeitos funcionando sobre ele, o ano transcorrido foi totalmente real.

Ao designar como o tempo funciona em planos com tempo fluido, coloque primeiro o fluxo do tempo no Plano Material, seguido pelo fluxo do outro plano. No exemplo acima, seria 1 rodada = 1 ano. Para cada ano no outro plano, uma rodada de 6 segundos se passa no Plano Material.

Os mais inteligentes e inescrupulosos podem abusar de planos com tempo fluido. A habilidade de entrar num fluxo de tempo mais lento para cura e recuperação de magias é uma arma eficiente. Você estaria de volta, completamente recuperado, antes mesmo que seus inimigos percebessem sua partida. Jogar os oponentes num plano com fluxo temporal mais rápido pode mantê-los fora de ação por muitos anos, e tornar seu retorno um problema para as gerações futuras.

Tempo Errático: Alguns planos têm um fluxo temporal que se acelera e desacelera, de modo que um indivíduo pode ganhar ou perder tempo ao mover-se de um plano a outro. Para cada plano com tempo errático que criar, você deve preparar uma tabela aleatória para determinar a taxa do fluxo temporal. Veja um exemplo abaixo:

d%	Tempo no Plano Material	Tempo no Plano de Tempo Errático
01–10	1 dia	1 rodada
11–40	1 dia	1 hora
41–60	1 dia	1 dia
61–90	1 hora	1 dia
91–100	1 rodada	1 dia

Deve-se estabelecer com que freqüência (pelo padrão do Plano Material) ocorrem as alterações em um plano com a característica de tempo errático, exigindo uma nova jogada dos dados. Para os habitantes deste plano, o tempo flui naturalmente e a mudança não é perceptível.

Se um plano for atemporal em relação à magia, qualquer magia com duração diferente de "Instantânea" se tornará permanente até ser dissipada.

Forma Finita: Fronteiras e bordas fixas limitam estes planos. As bordas podem ser fronteiras com outros planos ou barreiras sólidas e finitas, como a borda do mundo ou uma grande muralha. Os semiplanos costumam ser finitos.

Forma Auto-Contida: Aqui os limites se tocam uns aos outros, depositando o viajante no outro lado do mapa. Um plano esférico é um exemplo de plano finito auto-contido, mas eles podem ser cubos, toróides, e planos achatados com limites mágicos que teletransportam o viajante ao limite oposto ao serem cruzados. Alguns semiplanos são auto-contidos.

Estático: Estes planos são imutáveis. Os visitantes não podem afetar os habitantes vivos do plano, nem os objetos que eles possuam. Qualquer magia que afetaria seres neste plano não tem efeito a menos que a característica estática seja removida ou suprimida de alguma forma. Isso é semelhante à magia *parar o tempo*, mas é ainda mais difícil afetar criaturas ou objetos. Entretanto, magias conjuradas antes de se entrar no plano com esta característica permanecem ativas.

Em um plano estático, até mesmo mover um objeto desprotegido requer um teste de Força (CD 16). Objetos particularmente pesados podem ser impossíveis de mover.

Consciente: Estes são os planos que respondem a um único pensamento — o do próprio plano. Os viajantes descobrem que a paisagem muda conforme o que o plano pensa sobre eles, tornando-se mais ou menos hospitaleira dependendo de sua reação.

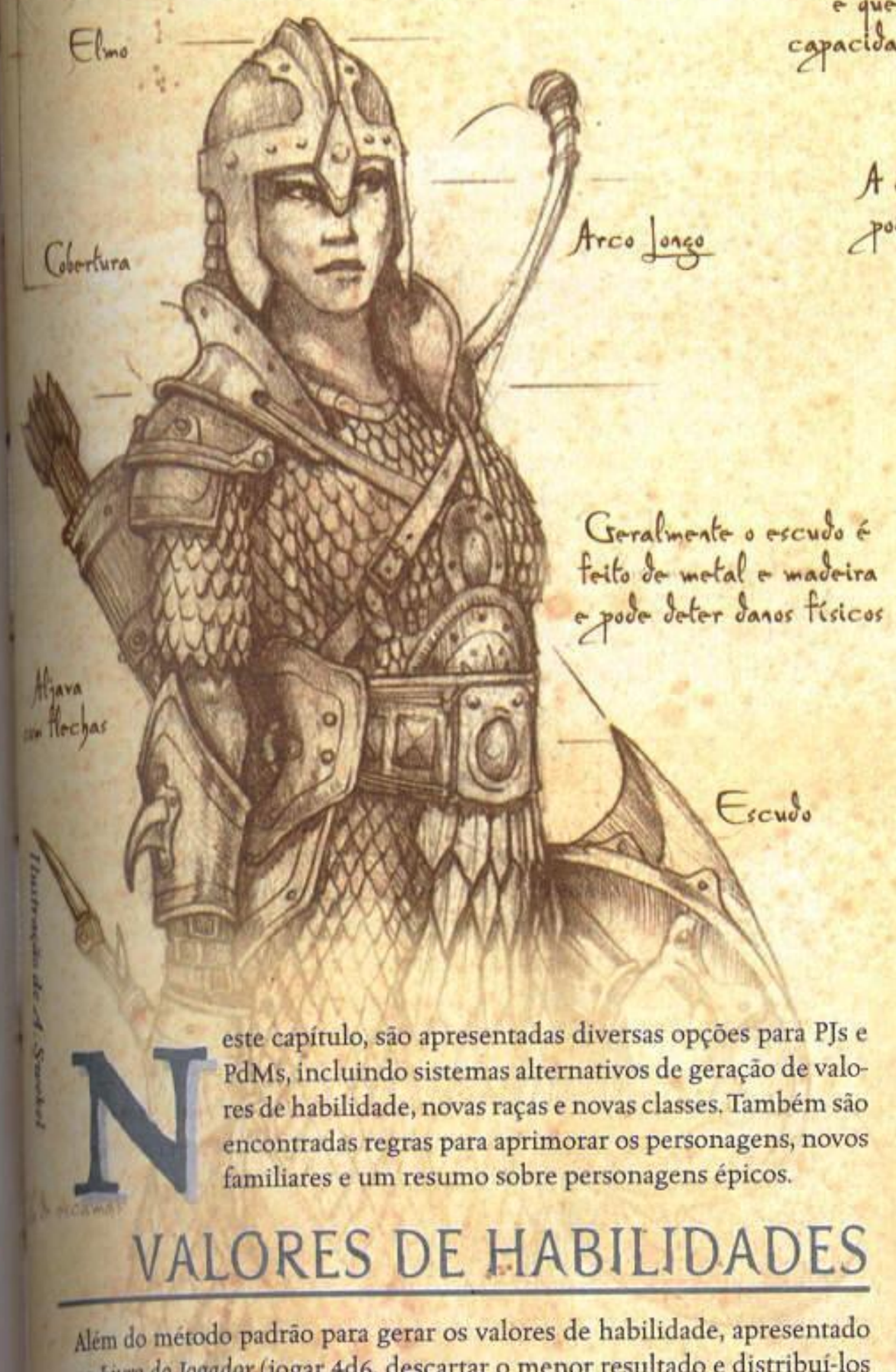
Características de Tendência: A forma como um plano desenvolve uma característica de tendência é uma situação como a do ovo e da galinha. Certos planos são predispostos a determinadas tendências, portanto criaturas daquela tendência tendem a estabelecer-se ali. Isso torna o plano ainda mais disposto àquela tendência, e assim por diante. Na cosmologia de D&D, todos os Planos Exteriores, com uma única exceção, possuem predisposições a certas tendências. Isso não precisa necessariamente ser igual para os "lares de divindades" criados pelo próprio Mestre.

Um plano fortemente neutro opõe-se a todos os demais princípios éticos e morais: ao bem, ao mal, ao caos e à ordem. Um plano assim pode estar mais preocupado com o equilíbrio das tendências que em conciliar e aceitar diferentes pontos de vista. Assim como os outros planos de tendência forte (consulte a página 149), os planos de tendência fortemente neutra impõem a penalidade de circunstância de –2 a todos os testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma de criaturas que não sejam neutras. A penalidade aplica-se duas vezes (a primeira para ordem/caos e a segunda para bem/mal), de forma que indivíduos neutros e bons, neutros e maus, leais e neutros ou caóticos e neutros sofrem –2 de penalidade, ao passo que indivíduos leais e bons, leais e maus, caóticos e bons e caóticos e maus sofrem –4 de penalidade.

Magia Morta: Estes planos não possuem qualquer tipo de magia. Um plano com a característica de magia morta funciona sob todos os aspectos como a magia *campo antimagia*. Magias de adivinhação não conseguem detectar um alvo localizado em um plano de magia morta, e um conjurador não pode lançar *teletransporte* ou outra magia para entrar ou sair. A única exceção à regra de magia morta são os portais planares permanentes, que ainda funcionam normalmente.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

COMPARAÇÃO E CONTRASTE



Neste capítulo, são apresentadas diversas opções para PJs e PdMs, incluindo sistemas alternativos de geração de valores de habilidade, novas raças e novas classes. Também são encontradas regras para aprimorar os personagens, novos familiares e um resumo sobre personagens épicos.

VALORES DE HABILIDADES

Além do método padrão para gerar os valores de habilidade, apresentado no *Livro do Jogador* (jogar 4d6, descartar o menor resultado e distribuí-los conforme desejar), apresentamos oito variações que podem ser utilizadas na sua campanha.

1. **Compra por Pontos Padrão:** Todas as habilidades começam no valor 8. Distribua 25 pontos entre todas as habilidades. Para alcançar os valores até 14, o custo será de um ponto para cada ponto gasto. Para valores superiores a 14, o custo será um pouco maior (veja a tabela abaixo). Esse método permite o máximo de controle nas pontuações, mas espera-se que cada personagem tenha pelo menos uma pontuação de habilidade elevada.

CUSTO EM PONTOS DOS VALORES DE HABILIDADE

Valor de Habilidade	Custo em Pontos	Valor de Habilidade	Custo em Pontos
9	1	14	6
10	2	15	8
11	3	16	10
12	4	17	13
13	5	18	16

2. **Método Opcional de Compra por Pontos:** Use o método padrão para comprar os valores de habilidade, mas o jogador terá mais ou menos pontos disponíveis, conforme mostrado na tabela a seguir:

Tipo de Campanha	Pontos Permitidos
Campanha de poder reduzido	15 pontos
Campanha desafiadora	22 pontos
Campanha difícil	28 pontos
Campanha de poder elevado	32 pontos

3. **Valores de Elite:** Use os seguintes valores, dispostos conforme desejar: 15, 14, 13, 12, 10 e 8. Estes números (assumindo que sejam designados às habilidades de forma apropriada) geram personagens com pelo menos um valor adequado em cada habilidade importante para a classe do personagem. Este método é mais rápido que o método de compra de pontos padrão e aconselhável para criar personagens rapidamente. De fato, é o método utilizado para gerar os valores de habilidades dos exemplos de PdMs descritos no Capítulo 4.

4. **Jogada Flutuante:** Jogue 4d6 seis vezes, sempre descartando o menor resultado. Uma vez durante esse processo, pode-se jogar novamente o dado que obtiver o menor resultado. Distribua os valores conforme desejar. Esse método gera personagens sensivelmente superiores aos criados com o método padrão descrito no *Livro do Jogador*, permitindo aos jogadores aumentar um valor reduzido ou obter um valor muito elevado. Por exemplo, se o jogador lançou 4d6 e obteve os resultados 1, 2, 6, 6 (valor de habilidade total 14), poderia jogar novamente o "1" para tentar aumentar esse valor (e possivelmente conseguir 18 caso obtenha outro 6).

5. **Personagens Orgânicos:** Jogue 4d6 seis vezes, sempre descartando o menor resultado. Distribua os valores obtidos na ordem (o primeiro para Força, o segundo para Destreza, depois para Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma). Jogue novamente para obter um novo resultado numa habilidade a sua escolha, conservando esse valor caso seja maior. Depois, troque os valores entre duas habilidades. Esse método permite alguma adap-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

tação, mas os jogadores não distribuirão os valores exatamente como desejarem. O personagem precisará superar uma falta de afinidade (como na vida real), ou poderá ter um talento pessoal incomum para sua classe (como um valor elevado de Força para um feiticeiro).

6. **Personagens Padrão Personalizados:** Jogue 3d6 seis vezes e distribua os valores conforme desejar. Esse método gera personagens mais semelhantes às pessoas comuns, mas ainda assim permite alguma personalização. Jogue novamente os dados se a soma total dos modificadores de habilidade for igual ou inferior a –3 ou não existir nenhuma habilidade igual ou superior a 12.

7. **Personagens Padrão Aleatórios:** Jogue 3d6 seis vezes e distribua os valores obtidos na ordem (o primeiro para Força, o segundo para Destreza, depois para Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma). Esse é o método mais restritivo. Freqüentemente, gera personagens virtualmente impossíveis de interpretar, mas torna os valores altos muito valiosos. Jogue novamente os dados se a soma total dos modificadores de habilidade for igual ou inferior a –3 ou não existir nenhuma habilidade igual ou superior a 12.

8. **Personagens Poderosos:** Jogue 5d6, descartando sempre os dois resultados menores. Distribua os valores conforme desejar. Esse método é perfeito para um jogo de poder elevado, onde os personagens precisam ser muito bons apenas para sobreviver. Jogue novamente os dados caso a soma total dos modificadores de habilidade for igual ou inferior a +2 ou não existir nenhuma habilidade igual ou superior a 15.

PERSONAGENS E VALORES DE HABILIDADE DA RPGA®

No novo programa de campanhas de *D&D* administrado pela *RPGA® Network*, os valores de habilidade dos personagens dos jogadores são gerados usando o método de compra por pontos padrão. Em algumas campanhas mais antigas da RPGA®, era utilizado o método opcional de compra por pontos. Por exemplo, os personagens da campanha *Living Greyhawk* eram construídos usando o método opcional de compra com 28 pontos, pois ela era uma campanha mais difícil que exigia personagens mais poderosos.

Mas por que a RPGA® usa o método de compra por pontos em vez de jogar os dados para gerar os valores de habilidade? Diferente da maioria das partidas com um Mestre e um pequeno grupo de jogadores, as campanhas de *D&D* da RPGA são interpretadas por milhares de jogadores e arbitradas por centenas de Mestres. Em grandes eventos de RPG, normalmente um Mestre da associação não conduzirá uma aventura para um grupo familiar de jogadores ou personagens. Nestes ambientes, o sistema de compra por pontos fornece uma maneira para os jogadores personalizarem seus aventureiros e, ao mesmo tempo, permite que o Mestre estime razoavelmente o nível de poder de todos os personagens do grupo.

Para obter mais informações sobre o programa de campanhas de *D&D* e sobre a RPGA, visite www.wizards.com/rpga.

RAÇAS

Uma forma simples de personalizar uma campanha é alterar as raças disponíveis aos jogadores para criar seus personagens.

SUB-RAÇAS

Os halflings mais altos e magros são conhecidos como altos-pequeninos; os elfos silvestres são habitantes reclusos e agressivos das florestas. Os anões das montanhas são ainda mais robustos que seus irmãos de outras terras. Essas variações das raças padrão são chamadas de sub-raças.

As raças padrão de personagens do D&D são divididas em sub-raças que apresentam pequenas diferenças na aparência, no ponto de vista ou na adaptação. Com exceção dessas pequenas mudanças, os membros de uma sub-raça se parecem com a raça original descrita no *Livro do Jogador*. As sub-raças tornam as escolhas dos jogadores mais variadas e interessantes, mas também é possível criar algumas sub-raças limitadas apenas aos PdMs. A melhor maneira de apresentar esse conceito na campanha é criar um encontro do PdM com os personagens. Ao introduzir uma sub-raça de PdMs, o Mestre demonstra aos jogadores como enxerga os membros dessa espécie. Muitas vezes os jogadores não estarão interessados em jogar com uma nova sub-raça, mas ainda assim apreciarão sua existência como um aspecto novo e interessante da campanha. As principais variações das raças do *Livro do Jogador* são encontradas na descrição apropriada do *Livro dos Monstros*.

O Mestre pode não permitir que os PJs pertençam a qualquer sub-raça, pois elas tendem a confundir os arquétipos das raças do *Livro do Jogador* e complicar as simples (mas importantes) escolhas raciais. Algumas sub-raças apresentadas no *Livro dos Monstros*, como os drow, duergar e outros tipos de criaturas malignas, podem ser inadequadas para o seu jogo. Os drow, duergar e svirfneblin também são muito poderosos em relação as outras raças disponíveis aos jogadores. Consulte a seção Monstros como Raças, na página 172, para obter uma explicação sobre ajuste de nível e nível efetivo de personagem (NEP). Se o Mestre souber o NEP de um novo personagem, poderá definir se aquele PJ será adequado para sua campanha.

Para criar novas sub-raças, pense nos aspectos específicos da variação — cultura, clima ou estatura física. Então, consultando a descrição da raça padrão no *Livro do Jogador*, determine as mudanças que essa variação deveria acarretar. Uma sub-raça pode ter modificadores de valores de habilidade diferentes, perícias gratuitas (ou +1 ou +2 de bônus racial para certos testes de perícia), outra classe favorecida, novos idiomas ou mesmo habilidades especiais diferentes (como a resistência a veneno dos anões ou o talento dos elfos com o arco).

Lembre-se que as raças padrão têm desvantagens para equilibrar suas vantagens. Uma sub-raça não deveria ter um bônus de Força e um ajuste negativo de Carisma sem algumas considerações adicionais, já que a Força é muito mais importante (em geral) que o Carisma. Em vez disso, uma nova variação racial dos anões poderia ter +2 de Força e –2 de Carisma, mas também perderia a visão no escuro e a ligação com pedras. Outra alternativa seria conceder +2 de Força, +2 de Constituição, –2 de Destreza, –2 de Carisma, Visão na Penumbra no lugar de visão no escuro e +2 para testes de Escalar no lugar de Ligação com Pedras.

No geral, busque o equilíbrio. Equilibre um bônus num valor de habilidade com uma penalidade de habilidade equivalente. Troque um bônus de perícia por outro bônus de perícia e uma habilidade especial (como um bônus de teste de resistência ou visão no escuro) por uma habilidade relativamente similar. A quantidade de habilidades e modificadores de perícia diferentes é muito ampla; tente descobrir qual a fórmula perfeita para a sua campanha. Confira as sub-raças no *Livro dos Monstros* para obter exemplos e considere as seguintes situações:

Subterrânea: As versões das raças padrão que habitam os subterrâneos podem possuir visão no escuro, ligação com pedras e um conjunto diferente de inimigos raciais. A familiaridade élfica com o arco — uma arma mais adequada para uso em campo aberto — pode ser alterada para armas mais apropriadas ao uso subterrâneo, como uma besta de mão.

Tendenciosa: A sub-raça possui inclinação para uma tendência específica, mudando sua cultura e ponto de vista em vez das estatísticas de jogo. Essa variação pode ter uma classe favorecida ou opções de idiomas diferentes.

Mágica: As variações de raça que possuem afinidade maior (ou menor) com a magia poderiam ter suas classes favorecidas, modificadores de valores de habilidade (em especial Inteligência, Sabedoria e Carisma) ou mesmo suas habilidades especiais alteradas — como o uso de alguns truques dos gnomos.

Direcionada: As sub-raças podem ser especialmente atraídas pela construção, demolição, roubo, combate, animais específicos, navegação, peregrinações, piedade ou qualquer outra coisa que você possa imaginar. Esse direcionamento provavelmente mudará a classe favorecida, os bônus de perícias e também os modificadores de valores de habilidades.

Selvagem: As versões menos civilizadas das raças padrão podem preferir classes como bárbaro e feiticeiro, recebendo bônus em testes de Sobrevivência e Adestrar Animais.

Maior ou Menor: As sub-raças com estatura maior ou menor que suas contrapartes padrão oferecem opções intrigantes. Um halfling Médio ou um elfo Pequeno poderiam usar regras de equipamento similares àquelas aplicadas a outros personagens do seu novo tamanho. Uma campanha que tenha gnomos Miúdos ou meio-orcs Grandes é bem possível. O Mestre deve estar atento aos personagens Miúdos ou Grandes, já que eles alteram a campanha de modo significativo (por exemplo, eles ocupam um espaço maior ou menor em combate).

Aquática: As versões do fundo do mar (costeiras ou insulares) das raças padrão poderiam ter guelras para respirar sob a água, bônus para

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Natação e afinidade com várias formas selvagens de vida aquática. Deve-se ter o cuidado de não se criar versões aquáticas de todas as raças e criaturas, pois isso tornará a campanha previsível.

Deserto, Montanha, Floresta (Tipos de Terreno ou Clima): Finalmente, o clima é capaz de alterar a cultura e a raça para criar uma sub-raça mais adaptada ao meio ambiente (halflings do deserto, gnomos polares, etc.). Essas sub-raças diferem das raças padrão, principalmente nos bônus de perícia e nos talentos adicionais.

Sub-Raças Comuns

Anões	Elfos
Anões das colinas*	Altos-elfos*
Anões das profundezas	Elfos aquáticos (elfos marinhos)
Anões das montanhas	Drow (elfos negros)
Duergar (anões cinzentos)	Elfos cinzentos
	Elfos selvagens (grugach)
	Elfos das florestas (elfos silvestres)
Gnomos	**Halflings**
Gnomos das rochas*	Pés-leves *
Svirfneblin (gnomos das profundezas)	Altos-pequeninos
Gnomos das florestas	Halflings das profundezas

* Esses são os anões, elfos, gnomos e halflings padrão, descritos no *Livro do Jogador*.

Exemplo de Sub-Raça: Anões Dourados

Arrogantes e orgulhosos, os anões dourados possuem uma civilização próxima ao ápice de seu poder. Embora alguns sejam reclusos e desconfiados, na maioria dos casos eles são guerreiros disciplinados e mercadores astutos.

Características Raciais: Os anões dourados possuem todas as características raciais dos anões descritas no *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações.

- +2 de Constituição, –2 de Destreza. Os anões dourados são robustos e fortes, mas não têm a agilidade e a velocidade das outras raças.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra Aberrações: os anões dourados são treinados em técnicas de combate especiais contra estas criaturas bizarras (esse modificador substitui o bônus de ataque contra orcs e goblinóides).

COMO MODIFICAR AS RAÇAS PADRÃO

É possível modificar uma das raças comuns (disponíveis no *Livro do Jogador*). Essa alteração difere da criação de uma sub-raça, pois significa que toda a raça comum adquire características distintas. Uma campanha pode até mesmo não utilizar sub-raças, mas ainda assim possuir espécies diferentes das regras apresentadas no livro básico.

A principal razão para modificar as raças do *Livro do Jogador* é fornecer um toque único e específico para sua campanha. Por exemplo, em alguns cenários os anões nunca usam magias arcanas. Em outros, eles são mestres sábios das artes arcanas.

MUDANÇAS ATRAVÉS DA ADIÇÃO OU SUBTRAÇÃO

Modificar uma raça acrescentando ou retirando aspectos é um processo semelhante a criar uma sub-raça, mas as mudanças afetarão a espécie inteira. Talvez o Mestre considere a visão no escuro inadequada para os anões de sua campanha ou que talvez os elfos nunca deveriam morrer de velhice.

VARIAÇÃO: SEM CAIXAS PARA VARIAÇÕES DAS REGRAS

Ao contrário da forma como o resto do *Livro do Mestre* é estruturado, este capítulo é composto por regras, conceitos e formas alternativas de conduzir o jogo. Portanto, neste capítulo, você não encontrará variações de regras dispostas em caixas — na verdade, a variação das regras são o prato principal do capítulo.

Neste capítulo, as caixas laterais são usadas para tópicos de "Bastidores", assim como no restante do livro.

Por um lado, as mudanças do Mestre fornecem ambientes únicos à campanha; por outro, essas alterações geralmente acabam criando problemas lógicos ou de equilíbrio. Por exemplo, sem a visão no escuro para seus anões, muitos jogadores escolherão uma raça diferente e quem selecionar essa raça sentirá que tomou a decisão errada ao não preferir, digamos, um meio-orc. Enquanto isso, num jogo onde o Mestre decide que os elfos são imortais, não surgirá nenhum problema de equilíbrio, mas os jogadores ficarão insatisfeitos com a falta de lógica. Se os elfos não envelhecem, por que o mundo não está entupido deles? Esses problemas não são insuperáveis, mas demonstram a seriedade de qualquer mudança. Equilibre a perda de uma habilidade com a aquisição de outra. Reflita sobre os problemas lógicos e explique-os de modo racional. Por exemplo, os elfos teriam uma taxa de nascimento absurdamente baixa e participariam de muitas guerras contra o mal, portanto a raça não seria numerosa, apesar da imunidade biológica ao envelhecimento.

Exemplos de Raça Modificada: Elfos Meio-Humanos

Os elfos meio-humanos foram criados por elfos em vez de crescer na sociedade humana.

Eles possuem todas as características raciais dos meio-elfos descritas no *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações.

- Os elfos meio-humanos não recebem o bônus racial em testes de Diplomacia e Obter Informação.
- Os elfos meio-humanos sabem usar as mesmas armas que os elfos. Eles adquirem os talentos Usar Arma Comum para espada longa, sabre, arco curto e arco longo. Como vivem entre pessoas que estimam as artes da esgrima e arquearia, todos os elfos meio-humanos estão familiarizados com estas armas.
- Classe Favorecida: Mago. Os elfos meio-humanos não possuem a flexibilidade dos meio-elfos criados pelos humanos.

RESTRIÇÕES DE CLASSE/RAÇA

Os parâmetros de uma campanha podem moldar os benefícios e as restrições na interpretação dos personagens de raças distintas. Algumas vezes, de modo a refletir um papel específico desejado para determinada raça em sua campanha, o Mestre pode restringir a escolha de classes. As limitações podem incluir algumas ou todas as seguintes:

- Os anões e halflings não podem ser magos, feiticeiros, bardos, monges, druidas, paladinos ou rangers.
- Os elfos não podem ser druidas, paladinos ou monges.
- Os meio-elfos não podem ser paladinos ou monges.
- Os meio-orcs não podem ser magos, bardos, druidas, paladinos ou rangers.

As classes guerreiro, clérigo e ladino nunca devem ser restritas. Todas são consideradas fundamentais para qualquer cultura ou raça, mas é possível criar algumas exceções.

É perfeitamente aceitável o Mestre dizer "no meu mundo..." e então descrever qualquer mudança ou restrição necessária. Esteja preparado para ouvir reclamações dos jogadores se negar a escolha de algo oferecido no *Livro do Jogador*. Você é o Mestre e esta é a sua campanha, mas é importante certificar-se que os jogadores entendam as motivações dessas mudanças, senão eles se sentirão restringidos sem razão. Geralmente, uma boa idéia é equilibrar as restrições com permissões extras — como mais recursos iniciais, perícias gratuitas ou alguma outra pequena consideração.

NOVAS RAÇAS

É possível fornecer novas opções de raças aos jogadores usando as criaturas do *Livro dos Monstros* ou criando raças totalmente novas. De qualquer modo, tenha cuidado com essa mudança radical no estilo da campanha.

Monstros Como Raças

Embora todas as criaturas do *Livro dos Monstros* tenham as estatísticas necessárias para serem interpretadas como personagens, nem todas são adequadas para isso. A tabela Monstros como Raças apresenta as criaturas mais fáceis, difíceis ou muito difíceis de serem incorporadas em qualquer campanha. Use essa lista como guia, mas não permita aos jogadores sele-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

cionarem criaturas que tenham Inteligência 2 ou inferior, incapazes de se comunicar ou tão diferentes dos outros PJs que atrapalhariam a campanha. As criaturas citadas como Difícil e Muito Difícil, por exemplo, são bizarras demais para a maioria das campanhas. Certos monstros têm habilidades inatas estranhas ou poder físico exagerado, sendo (no mínimo) questionáveis como personagens, exceto numa campanha de poder elevado. Por exemplo, um gigante das colinas causa uma enorme quantidade de dano e qualquer jogador interpretando um beholder — com seus diversos poderes mágicos — criará muito desequilíbrio. Mesmo aspectos aparentemente inofensivos, como asas, devem ser considerados com atenção. A habilidade de voar destruiria encontros interessantes (especialmente em campo aberto) e tornaria inúteis perícias como Escalar e Saltar. Não se deve oferecer esse tipo de criatura aos jogadores, exceto em campanhas de poder intermediário (entre 5º e 7º nível) quando a capacidade mágica para voar se torna mais comum.

Monstros Como Raças

Raça	Ajuste de Nível	Raça	Ajuste de Nível
Fácil (Poucos Poderes Estranhos)			
Goblin	+0	Tiefling	+1
Kobold	+0	Centauro	+2
Orc	+0	Githyanki	+2
Aasimar	+1	Githzerai	+2
Bugbear	+1	Elfo, drow	+2
Anão, duergar	+1	Ogro	+2
Gnoll	+1	Minotauro	+2
Robgoblin	+1	Troglodita	+2
Homem-lagarto	+1	Gnomo, svirfneblin	+3
Difícil (Poderes Estranhos ou Limitações)			
Licantropo, afligido[1]	+2	Licantropo, natural [1,2]	+3
Sátiro	+2	Pixie	+4
Yuan-ti puro-sangue	+2	Gárgula	+5
Kuo-toa	+3	Troll	+5
Muito Difícil			
(Tamanho Incomum ou Poderes que Superam Muitos Desafios)			
Drider	+4	Devorador de mentes	+7
Gigante da colina	+4	Ogro mago	+7
Janni	+5	Vampiro[1]	+8
Yuan-ti, mestiço	+5		

1 Escolha uma raça comum para a criatura base.

2 Licantropos naturais possuem um nível efetivo de personagem (NEP) igual a 2 + DV da forma animal + níveis de classe.

Nível Inicial dos Monstros: A tabela acima fornece o ajuste de nível de diversos monstros. Some o ajuste de nível de um monstro, seus Dados de Vida e seus níveis de classe para obter o nível efetivo de personagem (NEP) da criatura. Efetivamente, os monstros com um ajuste de nível tornam-se personagens multiclasse conforme adquirem níveis de classe. Os personagens com mais de 1 DV devido à raça não adquirem um talento no primeiro nível de classe como os membros das raças comuns, e não multiplicam seus pontos de perícias por 4 no primeiro nível de classe. Em vez disso, essas criaturas já receberam um talento no seu primeiro Dado de Vida racial e já multiplicaram por 4 seus pontos de perícia raciais no primeiro Dado de Vida.

Utilize o NEP no lugar de nível de personagem quando consultar a Tabela 3–2: Experiência e Benefícios Conforme o Nível, no *Livro do Jogador*, para determinar os pontos de experiência necessários para um personagem monstro alcançar seu próximo nível. Também utilize o NEP para a Tabela 5–1: Riqueza dos PJs por Nível para determinar os recursos iniciais de um personagem monstro.

Os personagens monstros consideram as perícias mencionadas em suas referências no *Livro dos Monstros* como perícias de classe.

Como é possível perceber, muitos personagens monstros são inadequados para grupos de aventureiros de 1º nível. Mesmo assim, o Mestre poderia incluí-los no grupo, assumindo que os encontros do grupo forneçam menos pontos de experiência para os personagens de níveis elevados, permitindo que o resto do grupo alcance os níveis efetivos das criaturas mais poderosas. Outra alternativa é solicitar que o jogador espere até o resto do grupo alcançar o NEP do personagem monstro antes deste entrar na aventura.

Se o monstro tiver 1 Dado de Vida ou menos ou for uma criatura modelo (como um vampiro ou um licantropo; consulte o *Livro dos Monstros*), ele deve começar a aventura com um ou mais níveis de classe, como um personagem padrão. Caso o monstro tenha 2 ou mais Dados de Vida, ele poderá começar sem níveis de classe (mas poderá adquiri-los posteriormente).

Mesmo quando a criatura pertencer a um tipo que normalmente adquire Dados de Vida no lugar de níveis de classe, como um gárgula, um PJ (uma exceção individual) pode adquirir níveis de classe em troca dos DV raciais.

Valores de Habilidade para Monstros: Apesar do *Livro dos Monstros* fornecer valores de habilidade para criaturas típicas de certas raças, qualquer "monstro" que se torne um aventureiro definitivamente será uma exceção. Portanto, quando criar um PJ a partir do *Livro dos Monstros*, verifique se a criatura possui valores de habilidade superiores a 10. Caso isto aconteça, subtraia 10 de cada valor (para números pares) ou 11 (para ímpares), obtendo assim o modificador racial daquela habilidade. Por exemplo, um minotauro comum terá Força 19; logo, o modificador de Força da raça será +8 (19 — 11 = 8). Determine o valor da habilidade (4d6, descartando o menor resultado) e some o modificador racial para definir a Força do personagem minotauro.

Para valores inferiores a 10, o procedimento é diferente. Primeiro, determine o valor da habilidade (4d6, ignorando o menor resultado) e depois compare o resultado final ao valor de habilidade médio do monstro, usando a tabela abaixo que se aplica a Inteligência ou a tabela que aplica aos outros cinco valores de habilidade. Por exemplo, o minotauro padrão tem Inteligência 7; portanto, o jogador deverá consultar a coluna "6–7" na tabela que se aplica a Inteligência. Jogando 4d6 e descartando o menor resultado, ele obtém 10. Verificando a referência apropriada, ele descobre que seu minotauro terá Inteligência 6.

Valores de Inteligência para Monstros

	— Valor de Inteligência do Monstro —			
Resultado	3	4–5	6–7	8–9
18	10	12	14	16
17	9	11	13	15
16	8	10	12	14
15	7	9	11	13
14	6	8	10	12
13	5	7	9	11
12	4	6	8	10
11	3	5	7	9
10	3	5	7	9
9	3	5	6	8
8	3	4	6	8
7	3	4	5	7
6	3	4	5	6
5	3	3	5	5
4	3	3	4	4
3	3	3	3	3

Valores de Habilidade para Monstros

	Valor de Habilidade do Monstro (For, Des, Con, Sab, Car)				
Resultado	1	2–3	4–5	6–7	8–9
18	8	10	12	14	16
17	7	9	11	13	15
16	6	8	10	12	14
15	5	7	9	11	13
14	4	6	8	10	12
13	3	5	7	9	11
12	2	4	6	8	10
11	1	3	5	7	9
10	1	2	4	6	8
9	1	2	4	6	7
8	1	2	4	5	6
7	1	1	3	5	5
6	1	1	2	4	4
5	1	1	1	3	3
4	1	1	1	2	2
3	1	1	1	1	1

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Essa tabela exclusiva para Inteligência garante que nenhum personagem tenha um valor inferior a 3 nesta habilidade. Essa regra é relevante porque é impossível interpretar uma criatura de Inteligência inferior a 3. Os monstros que tiverem qualquer valor de habilidade igual a 1 são praticamente impossíveis de controlar; deve-se pensar duas vezes antes de permitir a existência de personagens com habilidades iguais ou inferiores a 3.

Outras Estatísticas dos Monstros: As criaturas com 1 Dado de Vida ou menos terão seus pontos de vida e características baseados normalmente na classe escolhida. Elas adquirem um talento adicional no 1º nível e multiplicam seus pontos de perícia por 4 (mesmo que tenham um ajuste de nível). Aquelas com 2 Dados de Vida ou mais terão suas estatísticas baseadas nesses DV mais os níveis de classe (se houver).

Por exemplo, um ogro sem nenhum nível de classe teria 4d8 DV, +3 de bônus base de ataque, dois talentos e 7 pontos de perícia (ou mais se tiver um modificador de Inteligência superior a 9). O primeiro Dado de Vida gera o resultado máximo, totalizando 8 +3d8 + (bônus de Constituição x 4) pontos de vida.

Experiência para Monstros: Um monstro com 1 Dado de Vida ou menos, sem nenhum ajuste de nível e níveis de classe utilizará a Tabela 3–2: Experiência e Benefícios Conforme o Nível do *Livro do Jogador*, assim como qualquer outro personagem.

Um monstro com 1 Dado de Vida ou menos, com ajuste de nível e níveis de classe adiciona seus níveis de classe, Dado de Vida e ajuste de nível para consultar a Tabela 3–2. Por exemplo, suponha que um monstro com 1 Dado de Vida e +1 de ajuste de nível adquira dois níveis de ladino. Seu NEP é 4 (2 níveis de classe + 1 Dado de Vida + 1 ajuste de nível). Para alcançar outro nível de classe, ele precisará de um total de 10.000 XP.

Um monstro com mais de um Dado de Vida, com um ajuste de nível e níveis de classe adiciona seus Dados de Vida, níveis de classe e ajuste de nível para consultar a Tabela 3–2. Por exemplo, um bugbear possui três Dados de Vida e +1 de ajuste de nível. Depois de adquirir 1 nível de ladino, ele terá NEP 5. Para alcançar seu segundo nível de ladino, ele precisará de um total de 15.000 XP.

Como Interpretar Monstros: Muitas das criaturas do *Livro dos Monstros* são malignas. Essas criaturas terão dificuldades nos cenários comuns, como cidades humanas, e os PJs malignos podem não se adequar exatamente a sua campanha. Entretanto, é relativamente simples explicar como um monstro desse tipo assumiu uma tendência Neutra ou Boa. Veja se os históricos abaixo se enquadram no conceito do personagem e agradam ao jogador:

- Foi criado por humanos, elfos, anões ou outra raça Boa ou Neutra.
- Foi salvo de um terrível destino por uma criatura Boa.
- Arrependeu-se sozinho.
- Está desiludido com o mal.
- Está fugindo de oponentes Maus.
- Alterado ou forçado magicamente a uma missão.

A maioria dos PdMs assume que os monstros são Maus, independente da tendência real do personagem. Em cidades humanas ou vilas élficas, um goblin ou um troll será temido, odiado ou — no mínimo — ninguém confiará nele. Decida quais serão as dificuldades enfrentadas pelo personagem em áreas civilizadas. O jogador deve informar o grau de bestialidade ou sofisticação do seu personagem e quanto se apegará ao arquétipo do monstro. Ele pode solicitar orientação durante a interpretação, portanto esteja preparado para essas ocasiões. Você prefere que o minotauro aterrorize livremente os homenzinhos ou lute para se adaptar entre os humanos?

Lembre-se de manter as mesmas regras para os personagens dos jogadores (PJs) e para os personagens do Mestre (PdMs). Os monstros da campanha poderão acumular níveis de classe, valores elevados nas habilidades e sempre obter o resultado máximo no primeiro Dado de Vida.

COMO CRIAR NOVAS RAÇAS

Ainda que as criaturas do *Livro dos Monstros* sejam escolhas raciais interessantes como PJs, não foram desenvolvidas com esse objetivo. A maioria foi criada para confrontar os PJs (por isso elas são 'monstros'). Dessa forma, alguns Mestres desejarão criar novas raças, cuja finalidade primária será fornecer novas opções aos jogadores.

Criar novas raças é difícil. Como norma geral, use as raças do *Livro do Jogador* como exemplos e guias. Quando tiver alguma dúvida, tente tornar a nova raça semelhante às descritas naquele manual. As criaturas do *Livro dos Monstros* são inadequadas como personagens e não devem ser usadas como modelo, exceto para novos monstros e PdMs. Se quiser criar uma raça felina com enorme Destreza, compare-a aos elfos. Eles adquirem +2 de bônus na Destreza e sofrem –2 de penalidade na Constituição. Para obter um benefício racial equivalente em sua Destreza, os homens-gato deverão assumir uma penalidade igualmente desfavorável.

Eis um segredo importante: nem todas as habilidades têm a mesma relevância. Por exemplo, os meio-orcs sofrem penalidades na Inteligência e no Carisma e recebem bônus apenas na Força. Isso ocorre porque, separadas, as penalidades na Inteligência ou no Carisma são inferiores a um bônus de Força. Retomando o exemplo dos homens-gato, a Destreza é uma habilidade muito importante — não seria equilibrado trocar um bônus nessa habilidade por uma penalidade no Carisma, a não ser que se acrescente outra desvantagem.

A tabela a seguir indica as penalidades apropriadas para equilibrar os bônus equivalentes. Algumas vezes, a troca bônus/penalidade não funciona nos dois sentidos. Por exemplo, um bônus na Força é praticamente equivalente a uma penalidade na Constituição, mas um bônus na Constituição nunca será equivalente a uma penalidade na Força.

Equivalência de Habilidades

Bônus de Habilidade	Penalidade(s) de Habilidade(s)
Força	Destreza OU Constituição OU Inteligência e Carisma OU Inteligência e Sabedoria OU Sabedoria e Carisma
Destreza	Força OU Constituição OU Inteligência e Carisma OU Inteligência e Sabedoria OU Carisma e Sabedoria
Constituição	Destreza OU Inteligência OU Sabedoria OU Carisma
Inteligência	Sabedoria OU Carisma
Sabedoria	Inteligência OU Carisma
Carisma	Inteligência OU Sabedoria

Não existe nenhum problema em reduzir uma habilidade mais importante e elevar uma menos relevante. É possível criar uma raça frágil, de criaturas gentis e belas, com +2 de Carisma e –2 de Força, mas esteja certo que a maioria dos jogadores não a escolherá. No entanto, alguns podem se interessar e cabe ao Mestre decidir. Consulte "Como Lidar com Personagens Desequilibrados" (página 13), quando tiver dúvidas se a inclusão de algo novo em sua campanha (nesse caso, uma raça) desequilibrou o jogo porque é muito poderoso ou muito fraco.

Basicamente, as mesmas considerações necessárias para criar subraças ou usar monstros como personagens devem ser feitas para criar novas raças. Tenha cuidado com as habilidades especiais, especialmente aquelas relacionadas ao deslocamento e ao combate. Lembre-se que o tamanho altera vários aspectos de um personagem. Os benefícios devem ser equilibrados com desvantagens. Gaste algum tempo criando a cultura e o meio-ambiente — isso facilitará a definição da nova raça.

Uma perspectiva interessante a ser explorada durante a criação de novas raças é a noção de híbridos. O *Livro do Jogador* descreve os meio-elfos e os meio-orcs. O *Livro dos Monstros* apresenta regras para meio-celestiais, meio-dragões, meio-abissais e diversas raças miscigenadas, como os tocados pelos planos (aasimars e tieflings). Meio-ogros, meio-trolls, elfos-orcs, orc-ogros (orogs), gnomos-halfling e orc-goblins são possibilidades fascinantes. O Mestre tem o direito de declarar que algumas combinações são impossíveis ou improváveis, como anão-elfo, halfling-humano, ou gnomo-ogro.

CLASSES

Um Mestre deve considerar cuidadosamente as classes do seu mundo, pois elas definem a população que o habita. Apresentamos a seguir algumas idéias para modificar as classes de personagem do *Livro do Jogador*.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

COMO MODIFICAR AS CLASSES DE PERSONAGEM

Imagine um lutador de facas do deserto — um guerreiro com acesso limitado a armas, mas especializado há muito tempo em facas; ou um arcano ígneo, um mago dedicado a magias de fogo poderosas, mas sem acesso a qualquer magia relacionada à água, ao ar ou a terra. Ainda, pense num guerreiro-sacerdote, que atua como um clérigo, utiliza a variedade de armas e os bônus de ataque de um guerreiro, possui uma quantidade reduzida de magias diárias e não conhece feitiços de cura.

Para a maioria dos Mestres, as classes de personagem no *Livro do Jogador* são flexíveis o bastante para atender a qualquer exigência ou necessidade — em particular devido à possibilidade de selecionar diversas classes diferentes, à enorme variedade de talentos e perícias e aspectos como a especialização dos magos e os domínios dos clérigos. Caso a campanha seja rica em influência divina e religião, e quase todos tenham poderes concedidos por divindades, não será preciso revisar todas as classes existentes. Basta determinar que grande parte (ou todos) os membros da sociedade adquiriram pelo menos um nível de clérigo, tornando-se multiclasse. Nesse cenário, pode-se definir que a classe clérigo não acarreta prejuízos e qualquer um é capaz de assumi-la (sem sofrer penalidades em XP).

Isso significa, é obvio, que o Mestre criou uma leve modificação do sistema de classes. Outras alterações permitiriam ao Mestre criar classes um pouco diferentes, seja para fornecer mais variedade aos jogadores ou preencher uma necessidade da sua campanha. Vários aspectos — como Dados de Vida, bônus base de ataque ou magias por nível — de uma classe são fáceis de mudar. Contudo, apesar dessa facilidade em realizar alterações, deve-se ficar atento com as suas conseqüências. Um ladino que tenha o bônus base de ataque de um guerreiro seria mais eficaz que os demais membros da classe, exceto se houver alguma desvantagem para compensar o benefício. Da mesma forma, um mago cujo limite diário de magias seja elevado será mais poderoso que os outros conjuradores, caso não haja nenhuma desvantagem significativa.

As habilidades especiais são mais difíceis de alterar. Tenha sempre em mente o conceito de forças e fraquezas — não tente criar uma classe autosuficiente. Lembre-se: embora um paladino adquira várias habilidades especiais ofensivas, defensivas e de cura, não tem acesso a magias de ataque ou qualquer furtividade eficaz. Um mago é um excelente conjurador, mas suas habilidades de combate são péssimas. Para criar um ladino espadachim, retire seu ataque furtivo mas acrescente talentos de combate e de movimentação adicionais; um druida capaz de metamorfosear-se mais freqüentemente poderia ter seu limite diário de magias reduzido.

Entretanto, caso as alterações efetuadas na classe forneçam capacidades furtivas e de espionagem superiores a de um ladino ou eficiência em combate superior a de um guerreiro, você está trilhando um péssimo caminho. As variações devem existir para fornecer variedade e distinção, não para ofuscar as classes padrão. Outro ponto a ser considerado: tornar uma classe pior em tarefas que já eram executadas com dificuldade não gera nenhum fator de equilíbrio. Um mago com um bônus base de ataque reduzido ou incapaz de selecionar talentos de combate não será inferior ao mago padrão — ambos não se envolverão em combate corporal se puderem evitar. Os Mestres preocupados com o equilíbrio das classes devem evitar modificações em qualquer uma delas. É uma tarefa difícil e os problemas acarretados geralmente não são evidentes até o jogo começar.

Como Evitar Armadilhas

As classes bárbaro e guerreiro demonstram a dificuldade em equilibrar as classes de personagem. Ambas se sobressaem durante o combate, mas o fazem de maneiras diferentes. O guerreiro adquire mais talentos de combate e o talento Especialização em Arma, enquanto o bárbaro utiliza seu poder através de explosões temporárias de fúria. Compare os bônus e modificadores de cada um. Embora a progressão dos bônus de ataque seja idêntica, um guerreiro que escolha bem seus talentos supera o bárbaro, mesmo em fúria (sem essa característica, o bárbaro não terá a menor chance). Essa situação é equilibrada pelas outras vantagens especiais adquiridas pelo bárbaro: deslocamento aprimorado, mais pontos de perícia, uma variedade maior de perícias de classe, a esquiva sobrenatural e um dado de vida superior. Todos esses aspectos devem ser levados em conta para dimensionar o equilíbrio entre as classes.

Para modificar uma classe, siga as seguintes etapas:

1. Verifique qual a classe padrão que se aproxima mais do resultado desejado.

2. Verifique se existe outra classe que tenha as habilidades especiais desejadas e a possibilidade de trocá-las por características da classe que está sendo alterada.

3. Compare a classe modificada com todas as outras, considerando os seguintes aspectos:

- Dados de Vida
- Bônus base de ataque
- Progressão dos bônus base de resistência
- Pontos de perícia
- Lista de perícias de classe, incluindo as perícias exclusivas.
- Familiaridade com armas e armaduras
- Magias diárias
- Seleção da lista de magias
- Características especiais da classe

Nenhuma classe deve sobrepujar completamente a outra. Dedique atenção extra às características especiais da classe e às magias.

Lista de Magias Diferentes para Conjuradores

Uma forma relativamente fácil de modificar uma classe existente ou mesmo criar uma nova é modificar a lista de magias dos conjuradores.

Trocar o nível de várias magias, para que assim a classe modificada possa, por exemplo, ter um acesso mais rápido às magias de ilusão, mas retardando o aprendizado de magias específicas da escola de Evocação (elevando seus níveis) criaria uma variação interessante. No entanto, tenha cuidado com esse método. As listas de magia e seus níveis foram determinados seguindo um equilíbrio cuidadoso. Qualquer alteração superior a um nível (acima ou abaixo) provavelmente será uma péssima opção. Nunca assuma, também, que todas as magias têm a mesma importância. Reduzir *bola de fogo* e *vôo* para o 2º nível e elevar *ver o invisível* e *boca encantada* para o 3º como compensação gera um desequilíbrio. Embora as duas últimas magias sejam úteis, sua relevância é muito inferior àquela da *bola de fogo* (a primeira magia significante de dano de área) e *vôo* (que pode significar a diferença entre evitar ou não um confronto). Caso pretenda alterar os níveis de uma magia, lembre-se: um conjurador excelente em efeitos de adivinhação e encantamento deveria ser péssimo em qualquer magia com efeitos dramáticos óbvios; um místico especialmente apto em efeitos de cura deveria ter as magias que afetam as emoções ou a mente limitadas.

A forma mais simples de criar novas listas de magias é combinar os efeitos disponíveis com diferentes classes. Ao reunir as magias de duas classes distintas, será possível criar uma variação interessante, mas potencialmente desequilibrada. Tenha cuidado com o híbrido todo-poderoso: uma classe com o poder de fogo do mago e a capacidade de cura do clérigo, por exemplo. Simplesmente não selecione as melhores magias de todas as listas e as disponibilize para um único tipo de conjurador. Semelhante a troca de níveis de magia, adotar um padrão ajudará a equilibrar a nova lista (especialmente se ele contiver forças e limitações). A nova lista poderia ser forte em magias ofensivas e carente de magias defensivas ou boa em efeitos de cura e adivinhação, mas ignorar magias de movimentação e alteração. Deveria haver menos magias disponíveis aos conjuradores que combinarem as listas de classes diferentes. A versatilidade tem seu preço.

As classes que tratam a magia como secundária — ranger, paladino e talvez o bardo — oferecem ainda mais oportunidade de manipulação, pois suas listas são menores e mais fáceis de alterar. As mudanças sutis, como paladinos que seguem um deus da cura com acesso a todas as magias deste tipo, ou um 'senhor das feras' ranger que tenha apenas magias relacionadas aos animais, são relativamente fáceis de elaborar. As mudanças mais drásticas também são possíveis — como um bardo divino (um cantor de coral) cujas magias advêm da lista dos clérigos.

Exemplo de Nova Lista de Magias: A Bruxa

Apresentamos um exemplo de criação para a lista de magias de uma classe diferente de conjuradores: a bruxa. Uma constante na literatura fantástica

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

e nos contos de fadas, a bruxa se interessa por diversos tipos de magia — ilusões menores, encantos para manipular a saúde ou a vida baseadas na natureza, adivinhações simples e magias de alteração da aparência e da forma das coisas — embora atinja a excelência em apenas algumas. Portanto, sua lista é limitada de algum modo, mas contém magias de magos, clérigos e druidas. A classe usa a Tabela de Magias por Dia do Feiticeiro (consulte a Tabela 3–16: O Feiticeiro, no *Livro do Jogador*) e suas magias são baseadas no Carisma. A lista foi criada com as seguintes considerações:

Magias de *Cura*: A bruxa possui somente as mais fracas e não é capaz de converter espontaneamente qualquer magia em *curar ferimentos*, como os clérigos. Ela não recebe a quantidade generosa de magias de cura que o clérigo (ou druida) recebe, mas pode fornecer ajuda inestimável para seus aliados.

Ilusões: Apenas até o nível médio. A bruxa é capaz de enganar seus inimigos, mas não com a flexibilidade do mago.

Adivinhações: Apenas adivinhações diretas, como *clarividência* e *observação*, mas não todas.

Feitiços: Muitos. A principal característica desta classe.

Alterações: Outro ponto forte da bruxa. De *transformação momentânea* a *alterar forma*, a maioria das magias relacionadas à alteração (própria ou alheia) consta na lista.

Natureza: As magias que permitem conversar com os animais e controlar o tempo são estudadas pela classe. Este interesse é fácil de explicar; a bruxa geralmente leva uma vida reclusa, em terras inóspitas.

Sem Magias Dramáticas: Qualquer coisa similar a um *relâmpago*, passando por *muralha de fogo* e chegando a *mão de Bigby* está fora de cogitação. O arquétipo da bruxa não suporta magias de ataque direto ou que criem constructos mágicos maciços. Ela não invoca monstros, cria defesas ou teletransporta-se de um lugar para outro. Sua magia é mais sutil.

Variadas: Algumas magias, como *vento sussurrante*, *o pequeno refúgio de Leomund*, *rogar maldição* (e outras magias do tipo maldição), e efeitos de comunicação completam a lista.

Lista de Magias da Bruxa

Nível 0 — *brilho, consertar, curar ferimentos mínimos, detectar magias, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, marca arcana, pasmar, resistência, som fantasma, virtude.*

1º Nível — *causar medo, comando, compreensão de linguagens, curar ferimentos leves, desespero, enfeitiçar pessoa, falar com animais, hipnotismo, identificação, imagem silenciosa, resistência a elementos, sono, transformação momentânea, ventriloquismo.*

2º Nível — *acalmar emoções, alterar-se, aterrorizar, cativar, cegueira/surdez, curar ferimentos moderados, detectar pensamentos, imagem menor, invisibilidade, localizar objetos, retardar envenenamento, vento sussurrante.*

3º Nível — *círculo mágico contra o caos/ordem/bem/mal*, clarividência/clariaudiência, criar alimentos, dissipar magia, fúria, idiomas, imagem maior, pequeno refúgio de Leomund, praga, remover cegueira/surdez, rogar maldição, sugestão*

4º Nível — *adivinhação, boa esperança, criar itens efêmeros, desespero esmagador, discernir mentiras, enfeitiçar monstro, inseto gigante, localizar criatura, medo, metamorfose, neutralizar venenos, observação, remover maldição.*

5º Nível — *comando maior, criar itens temporários, enfraquecer o intelecto, enviar mensagem, metamorfose tórrida, miragem arcana, pesadelo, recipiente arcano, similaridade, sonho, visão falsa.*

6 Nível — *animar objetos, ataque visual, banquete de heróis, controlar o clima, despistar, encontrar o caminho, lendas e histórias, observação aprimorada, projetar imagem, repulsão, sugestão em massa, tarefa/missão, transformação de Tenser, visão da verdade.*

7º Nível — *carvalho vivo, dedo da morte, destruição rastejante, insanidade, repelir madeira, teletransporte por árvores.*

8º Nível — *antipatia, aprisionar a alma, discernir localização, evaporação, metamorfosear objetos, ordem, simpatia.*

9º Nível — *alterar forma, encarnação fantasmagórica, grito da banshee, refúgio, sexto sentido, terremoto.*

Quando for capaz de conjurar magias de 3º nível, a bruxa escolhe uma das quatro magias de *círculo mágico* para sua lista de magias. Independente da magia escolhida, ela não poderá conjurar a variante da tendência oposta.

COMO CRIAR NOVAS CLASSES

É possível criar uma classe inteiramente nova ou alterar tão drasticamente uma existente que seria difícil reconhecê-la. Por exemplo, pode-se fazer as seguintes mudanças no ranger:

- Limitar sua seleção de armas, tornando-a parecida com a lista dos ladinos.
- Alterar a característica 'inimigo predileto', de forma que afete apenas os combates contra mortos-vivos e o bônus aumente em +2 a cada cinco níveis.
- Adicionar a característica 'ataque furtivo' do ladino, alterada para funcionar somente contra mortos-vivos (e apenas contra eles).
- Mudar a lista de magias da classe de forma a conter apenas efeitos relacionados aos mortos-vivos ou usados em apoio a furtividade e subterfúgio.
- A partir do 3º nível, adicionar a capacidade dos paladinos de 'destruir o mal', aplicável somente contra mortos-vivos.

Agora, a classe se tornou um caçador de mortos-vivos, um personagem furtivo e treinado para rastrear e destruir esse tipo de criatura.

Esse método — combinar e adaptar as características de diferentes classes — é o melhor caminho para criar personagens inteiramente novos.

CLASSES DE PRESTÍGIO

As classes de prestígio oferecem uma nova forma de um personagem se tornar multiclasse. Diferentes das classes básicas encontradas no *Livro do Jogador*, os personagens devem atender aos pré-requisitos para adquirir o

BASTIDORES: POR QUE BAGUNÇAR AS CLASSES DE PERSONAGEM?

As classes padrão de personagem se encaixam praticamente em qualquer campanha. Elas são flexíveis e a seleção de perícias e talentos lhes permite ser profundamente personalizadas. É possível interpretar a maioria dos conceitos de um personagem usando as classes como estão descritas. Aplicar modificações às classes é, principalmente, uma forma de adaptá-las e encaixá-las melhor na sua campanha, mas isso não deverá ser muito freqüente, pois raramente será necessário.

Os Mestres que criarem seus próprios mundos poderão determinar que as classes precisam de algumas adaptações específicas para se encaixar numa campanha em particular. Se, ao criar seu mundo, o Mestre erigir uma cultura embasada num antigo e duradouro ódio contra a magia, seria possível transformar o guerreiro em um matador de demônios, limitando a seleção de armas da classe, mas concedendo-lhe talentos especiais voltados ao confronto com seres extra-planares. O ranger poderia se transformar num caçador de bruxas, o clérigo seria um protetor com acesso precoce a *dissipar magia* e vários efeitos de defesa, e todas as classes teriam a capacidade de conjurar *detectar magia* uma vez por dia.

No entanto, algumas vezes os jogadores escolhem uma classe em particular, mas gostariam de mudar uma simples característica ou duas. Por exemplo, uma jogadora deseja interpretar um ranger, embora não queira mais de um inimigo predileto. Sua personagem detesta lobos atrozes e será uma matadora de feras, mas a jogadora está interessada no cavalo de guerra dos paladinos. Pode-se decidir, como Mestre, que a troca da habilidade do ranger pela montaria do paladino é justa. De fato, o Mestre tem o direito de decidir que a troca não oferece benefícios e também conceder ao personagem a habilidade *detectar maldade* (pois, no final das contas, ela desistiu de uma habilidade disponível para o ranger no 1º nível por outra que será adquirida apenas no 5º nível). Permitir aos jogadores interpretar os personagens que desejarem sempre é um objetivo louvável. Com certeza, nem sempre é possível atingi-lo — talvez o jogador peça vantagens demais ou algo que não se encaixe na sua campanha — mas o esforço para acomodar mudanças plausíveis quase sempre compensa.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

primeiro nível da classe de prestígio. As regras de progressão de nível (página 58 do *Livro do Jogador*) se aplicam normalmente a este sistema; isso significa que o primeiro passo para alcançar um novo nível sempre será escolher uma classe. Se um personagem não atender aos pré-requisitos para uma classe de prestígio antes desta etapa, ele não poderá selecionar o primeiro nível da classe em questão.

Por exemplo, os requisitos para escolher a classe de prestígio assassino são: qualquer tendência maligna, 8 graduações em Furtividade, 8 graduações em Esconder-se, 4 graduações em Disfarces, e o candidato deve matar alguém somente para ingressar na ordem dos assassinos. Qualquer ladino pode atender aos pré-requisitos das perícias no 5º nível (consulte a Tabela 3–2: Experiência e Benefícios Conforme o Nível, no *Livro do Jogador*, para obter as graduações máximas das perícias de classe). Quando o ladino adquirir pontos de experiência suficientes para alcançar o 6º nível, poderá selecionar seu 1º nível da classe assassino.

As classes de prestígio são completamente opcionais e sempre estão sob a supervisão do Mestre. Aconselhamos ao Mestre a limitar a disponibilidade de classes de prestígio em sua campanha. As classes de prestígio usadas como exemplo certamente não são definitivas ou abrangem todo o cenário. Talvez nem sequer sejam apropriadas para a sua campanha. Em geral, as melhores classes de prestígio para qualquer aventura são criadas pelo próprio Mestre.

Definição dos Termos

A seguir, as definições de alguns termos utilizados nesta seção.

Classe Básica: Uma das onze classes básicas descritas no *Livro do Jogador*.

Nível de Conjurador: Geralmente igual ao número de níveis de classe (veja a seguir) em uma classe de conjurador. Algumas classes de prestígio adicionam níveis de conjurador a uma classe existente.

Nível de Personagem: O nível total do personagem, que é a soma de todos os seus níveis de classe. Por exemplo, um personagem com três níveis de guerreiro e três níveis de ladino possui seis níveis de personagem.

Nível de Classe: O nível de um personagem em uma classe específica. Para os personagens que tenham níveis em uma única classe, o nível de classe e o nível de personagem será o mesmo.

Algoz

ALGOZ

O algoz simboliza o mal. Ele não é apenas um mortal maléfico — como a essência do cavaleiro negro, esse vilão carrega uma reputação do pior tipo, muito merecida por sinal. Por se associar a demônios e diabos e servir divindades das trevas, o algoz é odiado e temido por todos. Algumas pessoas chamam esses vilões de anti-paladinos devido à sua natureza completamente maligna.

O algoz tem muitas opções disponíveis — enviar lacaios e servos das trevas como batedores para cumprir seus desejos, atacar usando furtividade e truques desonrados ou eliminar diretamente as forças do bem que cruzarem seu caminho. Os guerreiros, ex-paladinos, rangers, monges, druidas e bárbaros se transformam em algozes indomáveis, voltado para o combate; os ladinos e bardos enfatizam os aspectos mais sutis das capacidades e magias dessa classe. Os feiticeiros, magos e clérigos que se tornam algozes são chamados de demonistas e favorecem mais enfaticamente a aliança com criaturas extra-planares abissais.

Os algozes do Mestre geralmente lideram legiões de mortos-vivos, extra-planares malignos e outros monstros para conquistar seus próprios domínios amaldiçoados ou expandir os territórios existentes. Algumas vezes, eles servem como tenentes sombrios de personagens malignos poderosos. Em raras ocasiões, atuam sozinhos como assassinos de aluguel ou arautos errantes da doença, da destruição e do caos.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um algoz, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Mau, Neutro e Mau ou Caótico e Mau.

Bônus Base de Ataque: +6

Perícias: Conhecimento (religião) 2 graduações, Esconder-se 5 graduações

Talentos: Trespassar, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso.

Especial: O personagem precisa fazer um acordo pacífico com uma entidade extra-planar maligna, convocada por ele ou outra pessoa.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um algoz (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Esconder-se (Des), Intimidação (Car), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um algoz sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Aura do Mal (Ext): O poder da aura do mal de um algoz (consulte a magia *detectar o mal*) equivale ao seu nível de algoz, mais seus níveis de clérigo (se houver).

***Detectar o Bem* (SM):** O algoz pode usar *detectar o bem* livremente, como uma habilidade similar a magia. Essa habilidade duplica os efeitos da magia *detectar o bem*.

Usar Venenos: Os algozes são treinados no uso de venenos e não existe risco deles se envenenarem acidentalmente enquanto aplicam veneno sobre uma lâmina.

Benção das Trevas (Sob): Um algoz aplica seu modificador de Carisma (caso seja positivo) como um bônus em todos os seus testes de resistência.

Magias: A partir do 1º nível, um algoz adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, um personagem precisa ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto um algoz com Sabedoria 10 ou menos não poderá fazê-lo. As magias adicionais do algoz são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra as magias de um assassino equivale a 10 + o nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um algoz adquire 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível no 1º nível da classe), recebe apenas as magias adicio-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 6–1: O ALGOZ

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia 1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+0	Aura do mal, *detectar o bem*, usar venenos	0	—	—	—
2º	+2	+3	+0	+0	Bênção das trevas, destruir o bem 1/dia	1	—	—	—
3º	+3	+3	+1	+1	Fascinar mortos-vivos, aura de desespero	2	0	—	—
4º	+4	+4	+1	+1	Ataque furtivo +1d6	3	1	—	—
5º	+5	+4	+1	+1	Serviçal demoníaco, destruir o bem 2/dia	3	2	0	—
6º	+6	+5	+2	+2		3	3	1	—
7º	+7	+5	+2	+2	Ataque furtivo +2d6	3	3	2	0
8º	+8	+6	+2	+2		3	3	3	1
9º	+9	+6	+3	+3		3	3	3	2
10º	+10	+7	+3	+3	Ataque furtivo +3d6, destruir o bem 3/dia	3	3	3	3

nais pertinentes ao seu valor de Sabedoria. Um personagem que não receba magias adicionais em um certo nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do algoz é descrita seguir. Um algoz tem acesso a qualquer magia da lista, desde que seja capaz de lançá-la, e pode escolher livremente qual preparar, assim como um clérigo. Um algoz prepara e conjura magias como um clérigo (mas não pode usar a conversão espontânea para lançar magias de *cura* ou *infligir ferimentos* no lugar de uma magia preparada).

Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, um algoz de 2º nível ou superior pode tentar destruir o bem usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele soma seu modificador de Carisma (caso seja positivo) na sua jogada de ataque, causando 1 ponto de dano adicional por nível na classe de prestígio. Por exemplo, um algoz de 9º nível empunhando uma espada longa causaria 1d8+9 pontos de dano, além do dano devido a sua Força ou outros efeitos mágicos. Se o algoz, acidentalmente, tentar destruir uma criatura que não seja Boa, essa característica não gera efeitos, mas não poderá ser utilizada outra vez naquele dia.

A partir do 5º nível, e novamente no 10º nível, o algoz adquire uma utilização adicional dessa habilidade.

Aura de Desespero (Sob): A partir do 3º nível, o algoz irradia uma aura maligna que causa –2 de penalidade de moral nos testes de resistência de todos os oponentes num raio de 3 metros.

Fascinar Mortos-Vivos (Sob): Quando um algoz atinge o 3º nível, adquire a habilidade sobrenatural de Expulsar e Fascinar Mortos-Vivos (consulte o *Livro do Jogador*, pág. 159). Ele utiliza essa característica como um clérigo com dois níveis inferiores ao seu.

Ataque Furtivo: Essa habilidade é adquirida no 4º nível e é idêntica à habilidade homônima do ladino. O dano adicional causado aumenta em +1d6 a cada três níveis (4º, 7º e 10º). Se o algoz possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Lista de Magias do Algoz

Os algozes escolhem suas magias da seguinte lista:

1º Nível: *arma mágica, causar medo, corromper arma, curar ferimentos leves, desespero, infligir ferimentos leves, invocar criaturas I*.*

2º Nível: *curar ferimentos moderados, despedaçar, drenar força vital, escuridão, esplendor da águia, força do touro, infligir ferimentos moderados, invocar criaturas II*.*

3º Nível: *curar ferimentos graves, escuridão profunda, infligir ferimentos graves, invocar criaturas III*, praga, proteção contra elementos.*

4º Nível: *curar ferimentos críticos, envenenamento, infligir ferimentos críticos, invocar criaturas IV*, movimentação livre.*

*Apenas criaturas malignas.

Corromper Arma

Os algozes têm acesso a uma magia especial, *corromper arma*, exatamente o oposto da magia de paladino *abençoar arma* (descrita no *Livro do Jogador*). Em vez de aprimorar a eficiência da arma contra adversários malignos (como a magia do paladino), *corromper arma* torna uma arma mais eficaz contra oponentes bons.

Paladinos Caídos

Os algozes que tiverem níveis de paladino (ou seja, os ex-paladinos) adquirem habilidades adicionais e proporcionais aos níveis da sua antiga classe. Todos que provaram a luz da bondade e da justiça, mas foram expulsos de sua proteção, tornam-se vilões terríveis.

Um paladino caído que se torne um algoz adquire as seguintes habilidades, de acordo com a quantidade de níveis de paladino que o personagem tinha.

1–2 Destruir o bem uma vez por dia (adicionada à mesma habilidade, concedida aos algozes a partir do 2º nível; dessa forma, um paladino caído é capaz de destruir a bondade duas vezes por dia).

3–4 Cura pelas Mãos (uma vez por dia, o algoz pode curar uma quantidade de PV igual ao seu modificador de Carisma X seu nível. O personagem só consegue utilizar esse poder sobre si ou seus serviçais demoníacos).

5–6 O dano do ataque furtivo é elevado em +1d6. Destruir o bem 2/dia.

7–8 Conjuração demoníaca. Uma vez por dia, o algoz é capaz de conjurar *invocar criaturas I* para convocar uma criatura maligna. Nesse caso, seu nível de conjurador é considerado o dobro do seu nível de classe.

9–10 Companheiro morto-vivo. Além do serviçal demoníaco, o algoz adquire (a partir do 5º nível) um esqueleto ou zumbi Médio como companheiro. Essa criatura não é afetada por Expulsar/Fascinar mortos-vivos e recebe todas as habilidades especiais de um serviçal demoníaco quando o algoz avança de nível. Destruí o bem 3/dia.

11+ Favorecido pelas Divindades Negras. Os deuses malignos adoram ver um coração puro ser corrompido, portanto um paladino caído tão poderoso é capaz de, imediatamente, substituir um nível de paladino por outro de algoz. Por exemplo, um paladino de 12º nível poderia trocá-los, instantaneamente, e tornar-se um algoz de 10º nível, com todas as habilidades pertinentes, embora perca 10 níveis de paladino. O nível de personagem da criatura não será alterado. Esta é uma troca muito vantajosa para personagens malignos — eles já perderam quase todos os benefícios de seus níveis de paladino. Entretanto, com a troca, o personagem perde acesso às habilidades adicionais descritas nessa tabela. Portanto, um paladino caído de 15º nível poderia se transformar num algoz 10/paladino 5, mantendo apenas as três primeiras habilidades relacionadas nessa tabela em função de seus cinco níveis de paladino restantes. Destruir o bem 4/dia

Serviçal Demoníaco do Algoz

A partir do 5º nível, e a qualquer nível subseqüente, o algoz será capaz de invocar uma das seguintes criaturas abissais para servi-lo: morcego, gato, rato atroz, cavalo, pônei, corvo ou sapo. Consulte o *Livro dos Monstros* para obter as estatísticas básicas dessas criaturas. O servo pode agir como um guardião (morcego), ajudante (gato) ou montaria (cavalo). O animal adquire DV e habilidades sobrenaturais de acordo com o nível do algoz.

Apenas um serviçal demoníaco estará a disposição do personagem simultaneamente. Se a criatura morrer, ele poderá chamar outra após ter transcorrido um ano e um dia. O novo servo terá todas as habilidades inerentes a uma criatura invocada por um algoz do nível atual do personagem.

As habilidades indicadas na coluna "Especial" são descritas na tabela a seguir.

Vínculo Empático (Sob): O algoz possui um Vínculo Empático com a criatura, com alcance máximo de 1,5 km. O personagem não pode enxergar através dos olhos do serviçal, mas pode se comunicar por empatia com ele. Devido à natureza limitada do vínculo, somente as emoções e sensações genéricas (como medo, fome, felicidade, curiosidade) podem ser

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Nível do Algoz	DV Adicional	Armadura Natural	For	Int	Especial
12 ou menos	+2 DV	+1	+1	6	Evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, partilhar resistência
13–15	+4 DV	+3	+2	7	Comunicação
16–18	+6 DV	+5	+3	8	Laço de sangue
19–20	+8 DV	+7	+4	9	Resistência à Magia

Nível do Algoz: O nível do personagem (seu nível como algoz mais seu nível na classe original).

DV Adicional: Equivale a uma quantidade de Dados de Vida (d8) extras, sempre ajustado pelo modificador de Constituição da criatura. Lembre-se que os Dados de Vida extras elevam normalmente o bônus base de resistência e o bônus base de ataque da criatura.

Armadura Natural: O valor indicado é aplicado ao modificador de Armadura Natural da criatura.

Força: Some esse valor à Força do serviçal.

Int: Valor de Inteligência da criatura (o serviçal demoníaco é mais astuto que os animais comuns da sua espécie).

transmitidas. A Inteligência reduzida de um serviçal demoníaco de um algoz de níveis baixos limita a compreensão e a capacidade de comunicação da criatura, e mesmo as criaturas inteligentes percebem o mundo de forma diferente dos seres humanos, portanto as falhas de comunicação são possíveis.

Devido ao vínculo empático, o algoz tem a mesma conexão com itens ou locais que o animal tiver.

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que a criatura se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste e metade do dano se fracassar.

Partilhar Testes de Resistência: O serviçal pode escolher os modificadores dos testes de resistência entre os valores do algoz ou os seus, o que for maior. A criatura aplica seus próprios modificadores de habilidade aos testes de resistência e não compartilha outros bônus que o algoz tenha para essas jogadas (como os modificadores de talentos ou itens mágicos).

Partilhar Magias: O algoz é capaz de compartilhar qualquer magia (mas não habilidades similares à magia) conjurada sobre si com seu serviçal. A criatura deve estar num raio 1,5 m do personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. Caso a duração da magia ou efeito seja diferente de 'instantânea', ela deixará de afetar a criatura quando ela se afastar do personagem (mais de 1,5 m) e não voltará a afetá-la, mesmo que retorne para a área de efeito da magia. Além disso, o algoz é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "Você" sobre o animal (como uma magia de toque à distância). O algoz e seu serviçal conseguem partilhar magias mesmo que estas normalmente não afetem as criaturas do tipo do serviçal (besta mágica).

Comunicação: Um algoz de 13º nível ou superior e seu serviçal são capazes de se comunicar verbalmente, como se conhecessem uma linguagem em comum. As demais criaturas não compreendem a comunicação sem auxílio mágico.

Laço de Sangue: O serviçal de um algoz de 16º nível ou superior adquire +2 de bônus nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes caso esteja presente quando o algoz for ameaçado ou ferido. Esse bônus persiste enquanto a ameaça for imediata e aparente.

Resistência à Magia: A Resistência à Magia do serviçal de um algoz de 19º nível ou superior equivale ao nível do algoz +5. Para afetar o serviçal com uma magia, um conjurador precisa igualar ou superar a Resistência à Magia da criatura com um teste de conjurador — 1d20 + nível do conjurador.

ANÃO PROTETOR

O protetor é um campeão patrocinado por uma causa, um aristocrata, uma divindade ou pelo próprio estilo de vida dos anões. Como o nome sugere, esse personagem é um combatente capacitado e treinado nas artes da defesa. Uma linha de anões protetores é uma defesa muito melhor que uma parede de pedra maciça de 3 metros de espessura — e muito mais perigosa.

Em geral, os protetores são guerreiros, paladinos, rangers ou clérigos, embora alguns ex-bárbaros, feiticeiros, magos e druidas sejam capazes de beneficiar-se das capacidades defensivas dessa classe de prestígio. Os ladinos, bardos e mônges geralmente dependem muito de sua mobilidade para usar todo o potencial das habilidades dessa classe.

Anão Protetor

Em geral, os anões protetores do Mestre são soldados de uma cidadela dos anões, alojados em unidades próprias e separados dos guerreiros ou combatentes comuns. Ocasionalmente, é possível encontrar um anão protetor solitário vagando em missão, mas geralmente ele guardará seus segredos tão bem que será difícil descobrir qual o seu objetivo.

Dado de Vida: d12

Pré-Requisitos

Para se tornar um anão protetor, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Bom, Leal e Neutro ou Leal e Mau

Raça: Anão

Bônus Base de Ataque: +7

Talentos: Esquiva, Tolerância.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um anão protetor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um anão protetor sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

PDF File Created with and Unregistered Copy of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Bônus na CA (Ext): O anão protetor recebe um bônus de esquiva na Classe de Armadura, que começa em +1 e se aprimora conforme o personagem adquire níveis da classe de prestígio, até +4 de bônus no 10º nível.

Posição Defensiva: Quando for necessário, o protetor é capaz de tornar-se um bastião vigoroso da defesa. Nessa posição, o personagem adquire força e resistência fenomenais, mas não pode abandonar o lugar sob sua proteção. Ele recebe +2 de Força, +4 de Constituição, +2 em todos os testes de resistência e +4 de bônus de esquiva na CA.

Esse aumento na Constituição eleva os pontos de vida do anão em 2 pontos por nível de personagem, mas esses pontos de vida desaparecerão quando o protetor abandonar sua posição defensiva, quando o valor de Constituição volta ao normal (ao contrário do que acontece com os Pontos de Vida Temporários, esses pontos adicionais não são os primeiros que se perdem ao sofrer dano). Enquanto estiver defendendo sua posição, o protetor não poderá usar as perícias ou talentos que exijam deslocamento, como Furtividade ou Saltar. A Posição Defensiva permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + o modificador de Constituição (recém ajustado) do personagem. Ele pode interrompê-la prematuramente se desejar. Ao término do efeito, o protetor estará cansado e sofrerá –2 de penalidade de Força pelo resto do combate. O anão só poderá firmar-se nessa posição um certo número de vezes por dia, determinado pelo nível do personagem (consulte a Tabela 6–9: O Anão Protetor). Ativar a posição não consome tempo, mas o anão só poderá fazê-lo durante sua ação. Por exemplo, um protetor não pode ativar essa característica ao ser atingido por uma flecha para aproveitar os Pontos de Vida extras do aumento de Constituição.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 2º nível, o anão protetor adquire a habilidade extraordinária de reagir ao perigo antes que seus sentidos lhe advirtam de forma natural. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo se for surpreendido ou atacado por um inimigo invisível (ele ainda perde seu bônus de Destreza se estiver imobilizado).

Caso o personagem tenha a habilidade esquiva sobrenatural de outras fontes (como seus níveis de bárbaro), ele adquire automaticamente esquiva sobrenatural aprimorada (veja a seguir).

Sentir Armadilhas (Ext): A partir do 4º nível, um anão protetor adquire um senso intuitivo que o adverte do perigo das armadilhas, fornecendo +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas. No 8º nível, esses bônus aumentam para +2. Esses modificadores se acumulam com a habilidade sentir armadilhas de outras classes.

Redução de Dano (Ext): A partir do 6º nível, um anão protetor adquire a habilidade de ignorar parte do dano de cada golpe ou ataque. Reduza o dano causado em 3 pontos sempre que o anão protetor sofrer um ataque. No 10º nível, a Redução de Dano aumenta para 6/–. Essa habilidade é capaz de reduzir o dano a 0, mas nunca a um valor negativo (ou seja, o anão protetor nunca recupera pontos de vida dessa forma).

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): A partir do 6º nível, o anão protetor não poderá mais ser flanqueado, pois reagirá a seus oponentes de ambos os lados tão facilmente como se estivesse reagindo a um atacante solitário. Essa defesa impedirá que um ladino realize um ataque furtivo quando estiver flanqueando o anão. A única exceção a essa defesa aplica-se aos ladinos quatro ou mais níveis superiores ao protetor (no mínimo), que poderão flanqueá-lo e realizar seu ataque furtivo normalmente.

Caso o personagem tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente (veja acima), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada. Os níveis das classes que concedem a esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo dos ladinos capazes de flanquear o personagem.

Defesa em Movimento (Ext): A partir do 8º nível, o anão protetor será capaz de realizar um passo de ajuste de 1,5 m a cada rodada enquanto sustenta sua posição defensiva, sem perder os benefícios da habilidade.

Tabela 6–2: Anão Defensor

Nível	Bônus Base de Ataque	For	Ref	Von	Bônus AC	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	+1	Posição defensiva 1/dia
2º	+2	+3	+0	+3	+1	Esquiva sobrenatural
3º	+3	+3	+1	+3	+1	Posição defensiva 2/dia
4º	+4	+4	+1	+4	+2	Sentir armadilhas +1
5º	+5	+4	+1	+4	+2	Posição defensiva 3/dia
6º	+6	+5	+2	+5	+2	Redução de dano 3/—, Esquiva sobrenatural aprimorada
7º	+7	+5	+2	+5	+3	Posição defensiva 4/dia
8º	+8	+6	+2	+6	+3	Defesa móvel, sentir armadilhas +2
9º	+9	+6	+3	+6	+3	Posição defensiva 5/dia
10º	+10	+7	+3	+7	+4	Redução de dano 6/—

ANDARILHO DO HORIZONTE

O andarilho do horizonte é um viajante incansável dos locais mais perigosos do universo. Conforme sua jornada o conduz a lugares diferentes, ele se adapta para tornar-se uno com o ambiente. Com o tempo, ele desenvolve uma conexão mística com o mundo sob seus pés. Mas isto não significa que ele está conectado a um local específico; seu anseio de viagem interminável sempre o conduzirá em direção ao horizonte, onde novas aventuras o aguardam.

Os andarilhos do horizonte costumam ser difíceis de surpreender ou impressionar, pois já viram muitas maravilhas durante suas viagens. É comum para um andarilho do horizonte ter uma atitude do tipo "já estive lá, fazendo alguma coisa." Mas os andarilhos do horizonte são dominados por uma sede inquestionável de viajar, e estão sempre no meio de uma jornada ou planejando a próxima. Conforme viajam, os personagens desta classe desenvolvem uma ressonância mágica com o terreno ao seu redor, tornando-os guias e escoltas incomparáveis. E são adversários formidáveis quando suas viagens os conduzem ao perigo, capazes de utilizar o terreno que conhecem tão bem para obter diversas vantagens.

Os rangers e bardos escolhem o caminho do andarilho do horizonte com mais freqüência, mas somente porque apreciam mais a vida de andarilho que os outros personagens, não devido à especialização da classe de prestígio. Grande parte dos andarilhos do horizonte é composta de bárbaros que abandonaram suas terras natais ou ladinos que descobriram utilidades para suas perícias na estrada. Ocasionalmente, um druida pode adotar a classe de prestígio, mas a maioria não deseja fazê-lo porque sacrificará sua progressão como conjurador.

Os andarilhos do horizonte do Mestre serão encontrados nas estradas ou em locais inacessíveis onde não existem trilhas. Eles raramente ficam em um único lugar durante muito tempo e estão sempre ansiosos para iniciar novas expedições — quanto mais exótico e remoto o seu destino, melhor.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um andarilho do horizonte, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Conhecimento (geografia) 8 graduações.

Talentos: Tolerância.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um andarilho do horizonte (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (geografia) (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idioma, Furtividade (Des), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os andarilhos do horizonte não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Maestria de Terreno: Conforme os andarilhos do horizonte viajam, eles adquirem uma conexão mística com o solo que percorrem. A cada nível, eles adicionam um novo ambiente de terreno ao seu repertório, escolhidos na lista a seguir. A maestria de terreno concede bônus nos testes envolvendo uma perícia útil naquele terreno ou qualquer outro benefício apropriado. Um andarilho também sabe como enfrentar as criaturas perigosas normalmente encontradas naquele terreno, e adquire +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra as criaturas que tenham o terreno em questão mencionado na referência "Ambiente" em suas descrições (consulte o *Livro dos Monstros*). O andarilho do horizonte apenas recebe esse bônus se a descrição do *Livro dos Monstros* indicar exatamente o mesmo tipo de terreno.

Os andarilhos do horizonte conservam sua maestria do terreno em qualquer lugar onde estiverem. Eles conservam os bônus dessa habilidade para os testes de perícias, jogadas de ataque e de dano mesmo que não estejam no tipo de terreno apropriado. Por exemplo, um andarilho do horizonte que selecionou Maestria do Terreno (deserto) sempre será imune à fadiga, mesmo se estiver no subterrâneo, nas montanhas ou no interior de uma cidade.

Maestria de Terreno Planar: Com o tempo, a familiaridade de um andarilho do horizonte com os terrenos e ambientes começa a abranger suas jornadas a outros planos de existência. A maestria de terreno planar é idêntica à maestria de terreno, mas o andarilho do horizonte será capaz de escolher uma das categorias planares a cada nível. Se preferir, o andarilho poderá escolher um tipo de terreno comum no lugar do ambiente planar.

Benefícios da Maestria de Terreno

Aquático: O personagem sente-se naturalmente confortável na água e adquire +4 de bônus de competência nos testes de Natação ou +3 m de bônus em seu deslocamento de Natação, se houver. Ele recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra criaturas aquáticas.

Deserto: O personagem resistiu enquanto outros pereceram e aprendeu a conservar os recursos de seu corpo com eficiência. Ele resiste a efeitos capazes de exauri-lo. O personagem será imune a fadiga e qualquer situação que o deixaria exausto o deixará fatigado. Ele recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra criaturas do deserto.

Floresta: O personagem adquiriu um senso instintivo de camuflagem durante suas viagens entre as árvores, e recebe +4 de bônus de competência nos testes de Esconder-se. Ele recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra criaturas da floresta.

Colinas: O personagem consegue distinguir os ecos mais fracos e recebe +4 de bônus de competência nos testes de Ouvir. Ele recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra criaturas das colinas.

Pântano: O personagem aprendeu a ser mais silencioso que os juncos em movimento; sua conexão mística com o pântano concede +4 de bônus de competência nos testes de Furtividade. Ele recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra criaturas do pântano.

Montanhas: O personagem naturalmente se agarra a superfícies que derrubariam outras criaturas. Ele recebe +4 de bônus de competência nos testes de Escalar ou +3 m de bônus em seu deslocamento de Escalar, se houver. Ele recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra criaturas das montanhas.

Planícies: Os espaços abertos aguçaram a visão do personagem e concedem +4 de bônus de competência nos testes de Observar. Ele recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra criaturas da planície.

Subterrâneo: O personagem se adaptou de forma mágica ao escuro. Ele adquire visão no escuro 18 m ou visão no escuro 36 m se já possuía esta habilidade. Ele recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra criaturas do subterrâneo.

Ígneo (Planar): Este tipo de maestria de terreno planar concede resistência a fogo 20. O personagem recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra extra-planares e elementais com o subtipo fogo.

Gravidade Zero (Planar): O personagem recebe +9 m de bônus no seu deslocamento de vôo nos planos sem gravidade ou gravidade subjetiva, como o Plano Astral ou o Plano Elemental do Ar (consulte o Capítulo 5). Ele recebe +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque e dano contra criaturas nativas do Plano Astral, do Plano Elemental do Ar e do Plano Etéreo, como os githyanki e os elementais do ar. Uma criatura nativa de um qualquer plano terá essa característica indicada na sua referência "Ambiente" no *Livro dos Monstros*.

Frio (Planar): Este tipo de maestria de terreno planar concede resistência ao frio 20. O personagem recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra extra-planares e elementais com o subtipo frio.

Alternante (Planar): O personagem adquiriu a habilidade sobrenatural de usar a natureza sempre em mutação de planos como o Limbo e o Plano das Sombras para viajar mais rápido. Ele instintivamente antecipa as alterações na realidade do plano que são capazes de conduzi-lo ao seu destino, fornecendo a habilidade similar a magia *porta dimensional* (idêntico à magia homônima conjurada por um feiticeiro do nível do personagem) uma vez a cada 1d4 rodadas. Ele recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas e dano contra extra-planares e elementais nativos de um plano mutável, como os slaad e os mastins das sombras.

Tendência Alternante (Planar): O personagem adquiriu a habilidade instintiva de simular a tendência dominante de qualquer plano. Ele não sofre nenhuma penalidade caso tenha uma tendência diferente da

Tabela 6–3: O Andarilho do Horizonte

Nível	Bônus Base de Ataque	For	Ref	Von	Especial`
1°	+1	+2	+0	+0	Maestria de terreno
2°	+2	+3	+0	+0	Maestria de terreno
3°	+3	+3	+1	+1	Maestria de terreno
4°	+4	+4	+1	+1	Maestria de terreno
5°	+5	+4	+1	+1	Maestria de terreno
6°	+6	+5	+2	+2	Maestria de terreno planar
7°	+7	+5	+2	+2	Maestria de terreno planar
8°	+8	+6	+2	+2	Maestria de terreno planar
9°	+9	+6	+3	+3	Maestria de terreno planar
10°	+10	+7	+3	+3	Maestria de terreno planar

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

tendência do plano e as magias e habilidades que afetam as criaturas com tendências contrárias (como *nuvem profana*) não afetam o andarilho. Ele simulará a tendência dominante do plano para determinar os efeitos das magias, mas seu comportamento e quaisquer características de classe relacionados a tendência não serão afetados.

Cavernas (Planar): O personagem adquire sentido sísmico com alcance de 9 metros.

Outros (Planar): Caso a campanha utilize outros planos específicos (consulte Criando uma Cosmologia, página 167), o Mestre deve adicionar novos terrenos planares. Um plano composto inteiramente por uma imensa teia de aranha suspensa sobre um oceano de insetos, por exemplo, forneceria +4 de bônus de competência nos testes de Equilíbrio e +4 de bônus nos testes de resistência de Fortitude contra venenos como benefícios pela maestria de terreno planar.

ARQUEIRO ARCANO

Mestre dos grupos élficos de guerra, o arqueiro arcano é um guerreiro capaz de usar a magia para complementar seu poderio de combate. Fora das florestas, eles adquirem reconhecimento em reinos inteiros devido a sua precisão sobrenatural com o arco e sua habilidade de imbuir suas flechas com magia. Em grupos, são capazes de aterrorizar um exército inimigo inteiro.

Os guerreiros, rangers, paladinos e bárbaros tornam-se arqueiros arcanos para acrescentar um pouco de magia as suas habilidades de combate. Por outro lado, os magos e feiticeiros escolhem essa classe de prestígio para adicionar capacidades de combate aos seus poderes arcanos. Os monges, clérigos, druidas, ladinos e bardos raramente fazem parte dessa classe.

Os arqueiros arcanos do Mestre geralmente serão os líderes de unidades de arqueiros normais ou formarão pequenas unidades de elite compostas inteiramente de integrantes dessa classe. Esses pelotões especiais são uma das principais razões para que os elfos sejam tão temidos em batalha.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um arqueiro arcano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raças: Elfo ou meio-elfo

Bônus Base de Ataque: +6

Talentos: Foco em arma (arco longo ou arco curto), Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 1º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um arqueiro arcano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um arqueiro arcano sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e pesadas e escudos.

Encantar Flecha (Sob): A partir do 1º nível, todas as flechas comuns que o arqueiro arcano preparar e disparar se tornarão encantadas, adquirindo +1 de bônus de melhoria. Diferente das armas mágicas encantadas de forma convencional, o arqueiro não precisa gastar pontos de experiência ou dinheiro para executar essa tarefa. Porém, essa flecha mágica só funcionará com ele. A cada dois níveis subseqüentes, as flechas mágicas adquirem +1 em potência (+1 no 1º nível, +2 no 3º nível, +3 no 5º nível, +4 no 7º nível, +5 no 9º nível).

Arqueiro Arcano

***Flecha Carregada* (SM):** A partir do 2º nível, um arqueiro arcano adquire a habilidade de carregar uma flecha com uma magia de área. Quando o arco é disparado, o ponto central da magia se concentrará no local atingido pela flecha, mesmo que o efeito normalmente seja centrado no conjurador. Essa habilidade permite ao arqueiro utilizar o alcance do arco em vez do alcance normal da magia. Conjurar a magia e disparar a flecha exige uma ação padrão. A flecha deve ser disparada na mesma rodada ou a magia será perdida.

***Flecha Perseguidora* (SM):** A partir do 4º nível, apenas uma vez por dia, o personagem é capaz de escolher um alvo dentro do alcance do arco e atingi-lo; a flecha alcançará a vítima mesmo se estiver escondida ou depois de uma curva. Apenas um obstáculo instransponível ou o limite de alcance do arco impedirão esse efeito. Por exemplo, se o alvo estiver numa câmara sem janelas e com a porta fechada, a flecha não conseguirá entrar. Essa habilidade anula os modificadores de cobertura e camuflagem, mas a jogada de ataque deve ser realizada normalmente. Ativar essa habilidade exige uma ação padrão (e disparar a flecha é parte da ação).

***Flecha Alternante* (SM):** A partir do 6º nível, mas apenas uma vez por dia, o personagem é capaz de escolher um alvo dentro do alcance do arco e atingi-lo, disparando uma flecha que viajará em linha reta até a vítima, atravessando muralhas e barreiras comuns (mas não mágicas) em seu caminho. Uma *muralha de força*, uma *muralha de fogo* e os efeitos similares impedirão a flecha. Essa habilidade anula os modificadores de cobertura e camuflagem, mas a jogada de ataque deve ser realizada normalmente. Ativar essa habilidade exige uma ação padrão (e disparar a flecha é parte da ação).

***Chuva de Flechas* (SM):** Em vez de usar seus ataques normais, uma vez por dia, um arqueiro arcano de 8º nível ou superior poderá disparar uma flecha em cada alvo dentro do alcance do arco, até o limite de uma vítima para cada nível de classe de prestígio. Todos os ataques utilizam o bônus de ataque mais elevado e cada inimigo só pode ser alvo de uma flecha.

***Flecha da Morte* (SM):** A partir do 10º nível, o personagem pode criar uma *flecha da morte* que força o alvo, se for atingido, a obter sucesso em um teste de Fortitude ou morrer imediatamente. Encantar uma flecha comum consome um dia inteiro e apenas seu criador é capaz de ativá-la.

TABELA 6–4: O ARQUEIRO ARCANO

Nível	Bônus Base de Ataque	For	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Encantar flecha +1
2º	+2	+3	+3	+0	*Flecha carregada*
3º	+3	+3	+3	+1	Encantar flecha +2
4º	+4	+4	+4	+1	*Flecha perseguidora*
5º	+5	+4	+4	+1	Encantar flecha +3
6º	+6	+5	+5	+2	*Flecha alternante*
7º	+7	+5	+5	+2	Encantar flecha +4
8º	+8	+6	+6	+2	*Chuva de flechas*
9º	+9	+6	+6	+3	Encantar flecha +5
10º	+10	+7	+7	+3	*Flecha da morte*

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

O encantamento permanece latente durante um ano e o personagem não pode ter mais de uma flecha desse tipo simultaneamente.

ARQUIMAGO

Dentre todas as artes, a mais sublime é a magia — com freqüência chamada de A *Arte*. Geralmente, seus praticantes mais avançados são os arquimagos, capazes de manipulá-la de formas impossíveis para outros conjuradores. Esses indivíduos adquirem poderes estranhos e a habilidade de alterar a magia de maneiras extraordinárias, embora precisem sacrificar parte de sua capacidade mística para dominar esses segredos arcanos.

A maioria dos arquimagos é composta de magos ou feiticeiros, que raramente selecionam outra classe; a multiclasse impediria que eles se concentrassem no aperfeiçoamento de suas habilidades arcanas.

Quase sempre, os arquimagos do Mestre das áreas urbanas possuem cargos elevados nas guildas de magos. Sua busca pela excelência arcana e sua familiaridade com a arte sublime os diferenciam de seus semelhantes. Alguns arquimagos escolhem um caminho mais solitário, abrindo mão da sociedade para estudar em paz.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um arquimago, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Conhecimento (arcano) 15 graduações, Identificar Magia 15 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 7º nível e acesso a magias de 5º nível (ou superior) de pelo menos cinco escolas diferentes.

Talentos: Foco em Perícia (Identificar Magia), Foco em Magia (2 escolas distintas).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um arquimago (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (todos, adquiridos separadamente) (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (alquimia) (Int), Procurar (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os arquimagos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Arquimago

Conjuração/Magias Conhecidas: Quando um arquimago atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior — a classe usada para atender ao pré-requisito da classe de prestígio (magias de 7º nível). Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas de 7º nível antes de se tornar um arquimago, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias.

Alta Arcana: O arquimago adquire conhecimentos secretos, desconhecidos pelos magos e feiticeiros inferiores. Ele será capaz de selecionar uma habilidade especial da relação a seguir, mas terá que eliminar permanentemente a magia do nível indicado do seu limite diário. Ele não pode eliminar uma magia de um nível a que o personagem ainda não tem acesso. Cada habilidade apresenta um nível de magia mínimo diferente, conforme indicado na descrição. Por exemplo, normalmente um mago de 15º nível é capaz de conjurar 2 magias de 7º nível por dia (além das magias adicionais por especialização ou Inteligência elevada). Um Mag13/Aqm2 que escolher a habilidade Alcance Arcano eliminará uma magia de 7º nível; a partir de então, seu limite diário de magias desse nível será 1 (novamente, sem contar as magias adicionais).

Caso deseje, o arquimago pode eliminar uma magia de um nível superior ao indicado na habilidade Alta Arcana escolhida.

Fogo Arcano (Sob): O arquimago adquire a habilidade de canalizar as energias arcanas como labaredas mágicas, que se manifestam como um raio de energia mística primordial e bruta. A rajada é um ataque de toque à distância com alcance longo (120 m + 12 m/nível de arquimago) e causa 1d6 pontos de dano por nível de arquimago, mais 1d6 pontos de dano por nível da magia canalizada para criar o efeito. Logo, se um arquimago de 5º nível transformar uma magia de 7º em fogo arcano, ele causará 12d6 pontos de dano caso atinja o alvo. Essa habilidade elimina uma magia de 9º nível.

Alcance Arcano (Sob): O arquimago pode lançar uma magia que tenha alcance "Toque" a até 9 metros de distância. Se a magia exigir um ataque de toque (corpo a corpo ou a distância), substitua por um ataque de toque a distância. Caso essa habilidade seja escolhida uma segunda vez, o alcance aumentará para 18 metros. Essa habilidade elimina uma magia de 7º nível.

Maestria da Contra-Mágica: Quando o arquimago anular uma magia, ela será refletida contra seu conjurador, como se tivesse sido afetada pelo resultado total de *reverter magia*. Caso seja impossível afetá-la com *reverter magia* (para magias de área, por exemplo), ela será somente anulada. Essa habilidade elimina uma magia de 7º nível.

Domínio dos Elementos: O arquimago é capaz de alterar uma magia arcana durante sua conjuração, utilizando um elemento diferente do normal para aquele efeito. Por exemplo, ele poderia conjurar uma *bola de fogo* que cause dano sônico em vez de dano por fogo.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 6–5: O ARQUIMAGO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Alta arcana	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Alta arcana	+1 nível de classe arcana anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Alta arcana	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Alta arcana	+1 nível de classe arcana anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Alta arcana	+1 nível de classe arcana anterior

Essa habilidade afeta somente as magias que tenham os descritores [ácido], [frio], [fogo], [eletricidade] ou [sônico]. O tempo de conjuração permanece inalterado e o arquimago precisa decidir, no início da conjuração, se irá alterar o tipo de energia (ou não) e qual será o novo tipo. Essa habilidade elimina uma magia de 8º nível.

Domínio da Modelagem: O arquimago é capaz de alterar a área e o efeito das magias que utilizem as seguintes categorias: explosão, cone, cilindro, emanação ou dispersão. A alteração consiste em criar espaços dentro da área da magia que não serão afetados por seus efeitos. A dimensão mínima desses espaços é 1,5 m^3. Por exemplo, um arquimago conseguiria lançar uma *bola de fogo* que não afete o espaço onde seu aliado se encontra, evitando causar-lhe qualquer dano. Além disso, a dimensão mínima de qualquer magia moldável (M) passa a ser de 1,5 m (e não 3 m). Essa habilidade elimina uma magia de 6º nível.

Poder Mágico: Essa habilidade especial aumenta o nível de conjurador efetivo do arquimago em +1; isso afeta somente as variáveis da magia que dependem do nível, como quantidade de dados de dano ou alcance, e todos os testes de conjurador. Essa habilidade elimina uma magia de 5º nível.

Habilidade Similar a Magia: O arquimago é capaz de eliminar uma de suas magias arcanas diárias (diferente da magia eliminada para aprender essa habilidade) e transformar de modo permanente e irreversível uma de suas magias numa habilidade similar a magia com duas utilizações diárias. O arquimago não precisará de quaisquer componentes para ativar a habilidade; entretanto, ainda deverá arcar com os custos em XP e qualquer material muito caro (como a gema de *identificação*) custará 10 vezes seu valor em XP. Essa habilidade elimina uma magia de 5º nível.

Em geral, essa habilidade também elimina uma magia do mesmo nível da magia escolhida, embora o arquimago possa elevar o nível efetivo da magia utilizando talentos metamágicos. Por exemplo, o arquimago pode transformar um *relâmpago* padrão numa habilidade similar a magia eliminando uma magia de 3º nível ou transformar um *relâmpago* maximizado eliminando uma de 6º nível.

O arquimago é capaz de eliminar uma magia de nível superior para ativar essa habilidade com mais freqüência diária. Eliminar uma magia três níveis acima do mínimo exigido elevará o limite para 4 vezes por dia, enquanto eliminar uma magia seis níveis acima do mínimo permitirá 6 ativações diárias. Por exemplo, Hezark (Mag15/Aqm2) é um piromaníaco que não deseja ser privado de suas *bolas de fogo*, portanto elimina permanentemente uma magia de 9º nível para conjurá-las seis vezes por dia. Além disso, ele elimina uma magia de 5º nível para adquirir essa habilidade.

Caso seja selecionada mais de uma vez, essa habilidade especial poderá ser aplicada a mesma magia (aumentando a quantidade de ativações diária) ou a uma magia diferente.

ASSASSINO

O assassino é o mestre da aplicação de golpes rápidos e mortais. Eles são especialistas em infiltração e disfarces e geralmente agem como espiões, informantes, matadores de aluguel ou agentes da vingança. Seu treinamento em anatomia, furtividade, envenenamento e nas artes negras lhes permitem executar missões mortais com precisão assustadora e chocante.

Assassino

Os antigos ladinos, monges e bardos representam o clássico assassino, espreitando nas sombras e empunhando uma lâmina carregada com a morte inevitável. Os guerreiros, ex-paladinos, rangers, druidas e bárbaros agem como assassinos combatentes, usando sua afinidade com a morte durante confrontos abertos ou através das sombras. Os feiticeiros, magos e clérigos são capazes de se tornar o mais temível tipo de assassino, pois suas magias auxiliam a infiltração e eliminação das vítimas e concede-lhes uma imensa impunidade.

Em geral, os assassinos do Mestre trabalham em guildas e sociedades secretas escondidas sob as cidades ou em fortalezas remotas em locais inóspitos. Alguns servem, sozinhos ou como um grupo, a poderosos personagens malignos. Em certas ocasiões, ele trabalhará sozinho, embora somente os mais capacitados tenham a coragem de operar sem qualquer tipo de suporte ou apoio.

Dado de Vida: d6

Pré-Requisitos

Para se tornar um assassino, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Mau, Neutro e Mau ou Caótico e Mau.

Perícias: Furtividade 8 graduações, Esconder-se 8 graduações, Disfarces 4 graduações

Especial: Além disso, ele precisa matar alguém sem nenhuma razão, exceto se juntar aos assassinos.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um assassino (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 6–6: O ASSASSINO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia 1º	2º	3º	4º
1º	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, ataque mortal, usar venenos, magias	0	—	—	—
2º	+1	+0	+3	+0	+1 teste de resistência contra veneno, esquiva sobrenatural	1	—	—	—
3º	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6	2	0	—	—
4º	+3	+1	+4	+1	+2 teste de resistência contra veneno	3	1	—	—
5º	+3	+1	+4	+1	Esquiva sobrenatural aprimorada, ataque furtivo +3d6	3	2	0	—
6º	+4	+2	+5	+2	+3 teste de resistência contra veneno	3	3	1	—
7º	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6	3	3	2	0
8º	+6	+2	+6	+2	+4 teste de resistência contra veneno, mimetismo	3	3	3	1
9º	+6	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6	3	3	3	2
10º	+7	+3	+7	+3	+5 teste de resistência contra veneno	3	3	3	3

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um assassino concentra seu treinamento em armas que possam ser usadas durante ataques furtivos e silenciosos. Ele sabe usar bestas (de mão, leve ou pesada) adagas (qualquer tipo), dardos, sabres, porretes, arcos curtos (normal e composto) e espadas curtas. Os assassinos sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

Ataque Furtivo: Essa habilidade é idêntica à habilidade homônima do ladino. O dano adicional causado aumenta em +1d6 a cada nível ímpar (1º, 3º, 5º, 7º, e 9º). Se o assassino possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Ataque Mortal: Se um assassino estudar sua vítima durante 3 rodadas, atingi-la com um ataque furtivo usando uma arma branca e causar dano, o ataque furtivo será capaz de paralisar ou matar o alvo (definido pelo assassino). Enquanto estuda a vítima, ele pode executar outras ações, desde que consiga manter sua concentração no alvo e este não perceba, detecte ou reconheça o assassino como um de seus oponentes. Caso a vítima fracasse em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível de classe do assassino + modificador de Inteligência) contra o efeito letal, morrerá imediatamente. Quando o efeito de paralisia é selecionado (e o alvo fracassa no teste de resistência), a mente e o corpo da vítima ficarão entorpecidos, deixando-a completamente indefesa e incapaz de agir durante 1d6 rodadas + uma rodada por nível do assassino. Se a vítima obtiver sucesso no teste de resistência, o golpe é considerado um ataque furtivo normal. Assim que o assassino completar as 3 rodadas de estudo, deverá executar o ataque mortal durante as próximas 3 rodadas. Caso o ataque mortal fracasse (a vítima obtém um sucesso de Fortitude) ou o assassino não consiga desferi-lo durante as 3 rodadas subseqüentes ao estudo, serão necessárias outras 3 rodadas para utilizar novamente essa característica.

Usar Venenos: Os assassinos são treinados no uso de venenos e não existe risco deles se envenenarem acidentalmente enquanto aplicam veneno sobre uma lâmina.

Magias: A partir do 1º nível, um assassino adquire a habilidade de lançar uma pequena quantidade de magias arcanas. Para conjurar magias, o personagem precisa ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto um assassino com Inteligência 10 ou menos não poderá fazê-lo. As magias adicionais do assassino são baseadas em Inteligência; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra magia de um assassino equivale a 10 + o nível da magia + modificador de Inteligência. Quando um assassino adquire 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível no 1º nível de classe), recebe apenas magias adicionais. Um assassino que não receba magias adicionais em certo nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do assassino é descrita a seguir. Ele conjura suas magias da mesma forma que um bardo.

Quando alcançar o 6º nível, e a cada dois níveis subseqüentes (8º e 10º), um assassino será capaz de aprender uma magia nova em substituição a um efeito antigo de seu repertório. O nível das magias que estão sendo trocadas deve ser idêntico; o assassino somente conseguirá substituir uma magia dois níveis inferiores ao seu nível máximo disponível. Por exemplo, no 6º nível, um assassino poderia substituir uma única magia de 1º nível (dois níveis de magia inferiores ao nível máximo disponível ao assassino, que são magias de 3º nível) por outra magia de 1º nível. No 8º e no 10º níveis, ele poderia trocar uma única magia de 1º nível e uma de 2º nível (pois terá acesso a magias de assassino de 4º nível) por um efeito diferente do mesmo nível. O personagem somente poderá substituir uma única magia nos níveis indicados, e precisa escolher se realizará a troca no momento em que adquire novas magias conhecidas naquele nível.

Resistência Contra Venenos: Os assassinos treinam com venenos de todos os tipos e aos poucos se tornam cada vez mais resistentes aos seus efeitos. Isso é refletido a partir no 2º nível como um bônus de resistência natural contra todos os tipos de venenos; esse modificador aumenta +1 a cada dois níveis subseqüentes (+1 no 2º nível, +2 no 4º nível, +3 no 6º nível, etc.).

Esquiva Sobrenatural: A partir do 2º nível, o assassino adquire a habilidade extraordinária de reagir ao perigo antes que seus sentidos lhe advirtam de forma natural. Ele mantém seu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo se for surpreendido ou atacado por um inimigo invisível (ele ainda perde seu bônus de Destreza se estiver imobilizado).

Caso o personagem tenha a habilidade esquiva sobrenatural de outras fontes (como seus níveis de bárbaro ou ladino), ele adquire automaticamente esquiva sobrenatural aprimorada (veja a seguir).

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): A partir do 5º nível, o assassino não poderá mais ser flanqueado, pois reagirá aos adversários das suas laterais com a mesma facilidade que reagiria a um único atacante. Essa defesa impede que um ladino realize um ataque furtivo quando estiver flanqueando um assassino, a menos que o ladino tenha (no mínimo) 4 níveis de ladino acima do nível de classe atual do assassino.

Caso o assassino tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente (veja acima), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada. Os níveis das classes que concedem a esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo dos ladinos capazes de flanquear o personagem.

Mimetismo (Sob): A partir do 8º nível, um assassino é capaz de usar a perícia Esconder-se mesmo se estiver sendo observado. Enquanto estiver num raio de 3 m de qualquer sombra, o assassino conseguirá se esconder em campo aberto, mesmo se não houver nenhuma cobertura adequada. Entretanto, é impossível esconder-se na sua própria sombra.

TABELA 6–7: MAGIAS CONHECIDAS DO ASSASSINO

Nível	Magias Conhecidas 1º	2º	3º	4º
1º	2[1]	—	—	—
2º	3	—	—	—
3º	3	2[1]	—	—
4º	4	3	—	—
5º	4	3	2[1]	—
6º	4	4	3	—
7º	4	4	3	2[1]
8º	4	4	4	3
9º	4	4	4	3
10º	4	4	4	4

1 O assassino precisa ter um valor de Inteligência elevado o suficiente para adquirir magias adicionais deste nível.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Lista de Magias do Assassino

Um assassino escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível — *ataque certeiro, detectar venenos, névoa obscurecente, queda suave, salto, som fantasma, sono, transformação momentânea.*

2º nível — *agilidade do gato, alterar-se, astúcia da raposa, dissimular tendência, escrita ilusória, escuridão, invisibilidade, passos sem pegadas, patas de aranha.*

3º nível — *círculo mágico contra o bem, confundir detecção, dificultar detecção, escuridão profunda, sono profundo, vitalidade ilusória.*

4º nível — *clariaudiência/clarividência, envenenamento, invisibilidade maior, localizar criatura, loquacidade, modificar memória, movimentação livre, porta dimensional.*

CAVALEIRO ARCANO

O cavaleiro arcano estuda as artes marciais e arcanas com a mesma dedicação; ele é um combatente versátil capaz de conjurar uma *bola de fogo* contra seus adversários ou investir em sua direção com a espada em punho. O cavaleiro tem orgulho de sua habilidade em utilizar as habilidades corretas para cada função: magias contra os adversários fisicamente resistentes e a força das armas contra os conjuradores inimigos.

Cavaleiro Arcano

Os cavaleiros arcanos dividem seu tempo entre o treinamento físico para aprimorar suas capacidades como soldados e o estudo arcano para desvendar as magias mais poderosas. Eles costumam ser pessoas determinadas, pois aperfeiçoar simultaneamente seus poderes de conjuração e combate exige muito tempo e esforço. Os cavaleiros arcanos nunca estão confortáveis entre os conjuradores arcanos ou os soldados de elite, portanto muitos abandonam os colégios de magia e ingressam em unidades mercenárias e depois em grupos de aventureiros.

Todos os candidatos a se tornar um cavaleiro arcano devem demonstrar habilidade com uma grande variedade de armas e domínio das habilidades de conjuração básicas. Logo, quase todos os cavaleiros são personagens multiclasse: guerreiro/mago é a combinação mais comum. Alguns cavaleiros eram bardos, e mesmo paladinos/feiticeiros já escolheram essa classe. Os membros dessa classe podem ser encontrados em qualquer lugar onde haja um bom combate ou a promessa de conhecimento arcano. Eles consideram os guerreiros e magos de nível elevado particularmente interessantes, e alguns cavaleiros arcanos se oferecem como aprendizes durante algum tempo para aprender as técnicas mais refinadas das artes arcanas e do combate.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro arcano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Usar Armas: Usar todas as armas comuns.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro arcano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Decifrar Escrita (Int), Identificar Magia (Int), Natação (For), Ofícios (Int), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4 do *Livro dos Monstros* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os cavaleiros arcanos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Talento Adicional: No 1º nível, um cavaleiro sobrenatural pode escolher um talento adicional da lista de talentos dos guerreiros. Esse talento é somado ao talentos que um personagem de qualquer classe normalmente adquire a cada três níveis. O personagem ainda precisa atender aos pré-requisitos para o talento adicional, incluindo quatro níveis de guerreiro para o talento Especialização em Arma.

Conjuração: A partir do 2º nível, quando um cavaleiro arcano atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, o personagem soma seus níveis de cavaleiro arcano aos níveis anteriores de conjurador para determinar suas magias diárias e seu nível efetivo de conjurador.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um cavaleiro arcano, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias.

TABELA 6–8: O CAVALEIRO ARCANO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Talento adicional
2º	+2	+3	+0	+0	+1 nível de classe arcana anterior
3º	+3	+3	+1	+1	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+4	+4	+1	+1	+1 nível de classe arcana anterior
5º	+5	+4	+1	+1	+1 nível de classe arcana anterior
6º	+6	+5	+2	+2	+1 nível de classe arcana anterior
7º	+7	+5	+2	+2	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+8	+6	+2	+2	+1 nível de classe arcana anterior
9º	+9	+6	+3	+3	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+10	+7	+3	+3	+1 nível de classe arcana anterior

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

DANÇARINO DAS SOMBRAS

Os dançarinos das sombras são hábeis artistas da enganação, que operam na fronteira entre a luz e as trevas. Eles são misteriosos e anônimos — ninguém nunca confiará completamente neles, mas a classe sempre causa admiração por onde passa.

Os ladinos, bardos e monges tornam-se excelentes dançarinos das sombras, enquanto os guerreiros, bárbaros, rangers e paladinos descobrem habilidades que lhes permitem atingir seus oponentes usando a surpresa e a precisão. Os magos, feiticeiros, clérigos e druidas empregam as habilidades defensivas inerentes dessa classe de prestígio para conjurar magias em segurança e fugir rapidamente. Apesar de sua ligação com as trevas e as trapaças, os integrantes da classe podem ser bons ou maus e utilizam suas incríveis habilidades conforme desejarem.

Os dançarinos das sombras geralmente trabalham em maltas e nunca permanecem no mesmo local por muito tempo. Alguns usam suas habilidades para entretenimento, enquanto outros operam como ladrões, utilizando seus poderes para superar defesas e ludibriar as pessoas. Todas as maltas contêm uma aura de mistério entre a população, que nunca sabe se deve apreciá-los ou odiá-los.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um dançarino das sombras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Furtividade 8 graduações, Esconder-se 10 graduações, Atuação (dança) 5 graduações.

Talentos: Esquiva, Mobilidade, Reflexos de Combate.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um dançarino das sombras (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um dançarino das sombras sabe usar as seguintes armas: clavas, bestas (de mão, leve ou pesada), adaga (qualquer tipo), dardo, maça, maça-estrela, bastão, sabre, porrete, arco curto (normal e composto) e espada curta. Os dançarinos sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

Dançarino das Sombras

Mimetismo (Sob): Os dançarinos das sombras podem usar a perícia Esconder-se mesmo se estiverem sendo observados. Eles podem desaparecer da linha de visão, mesmo em locais abertos e sem nenhuma cobertura, desde que estejam a 3 metros de algum tipo de sombra. No entanto, não é possível se esconder na própria sombra.

Evasão (Ext): A partir do 2º nível, um dançarino das sombras adquire evasão. Sempre que o dançarino se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (como uma *bola de fogo*), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência. A evasão somente poderá ser utilizada quando o dançarino das sombras estiver sem armadura ou usando uma armadura leve.

Visão no Escuro (Sob): A partir do 2º nível, um dançarino das sombras pode enxergar no escuro como se estivesse sob o efeito permanente da magia *visão no escuro*.

Esquiva Sobrenatural: A partir do 2º nível, o dançarino das sombras adquire a habilidade extraordinária de reagir ao perigo antes que seus sentidos lhe advirtam de forma natural. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo se for surpreendido ou atacado por um inimigo invisível (ele ainda perde seu bônus de Destreza se estiver imobilizado).

Caso o personagem tenha a habilidade esquiva sobrenatural de outras fontes (como seus níveis de bárbaro ou ladino), ele adquire automaticamente esquiva sobrenatural aprimorada (veja a seguir).

***Ilusão Sombria* (SM):** Quando o dançarino das sombras atinge o 3º nível, torna-se capaz de criar ilusões visuais usando as sombras ao seu redor. Essa habilidade similar a magia é idêntica a magia arcana *imagem silenciosa* e pode ser usada uma vez por dia.

Invocar Sombras (Sob): No 3º nível, um dançarino das sombras pode invocar uma sombra, um tipo de morto-vivo (consulte o *Livro dos Monstros* para obter as estatísticas das sombras). Diferente das sombras comuns, sua tendência será a mesma do personagem. A criatura invocada é imune a expulsar/fascinar mortos-vivos. Ela atua como um companheiro e pode se comunicar claramente com seu invocador. A cada três níveis, o dançarino das sombras é capaz de invocar uma sombra adicional e soma +2 DV (elevando o bônus base de ataque e de resistência) a todas as sombras que invocou. Por exemplo, um dançarino das sombras de 9º nível poderia ter três companheiras, cada uma com 6 DV.

Se a sombra for destruída ou liberada, o dançarino deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Caso fracasse, perderá 200 pontos de experiência por nível na classe de prestígio. Se obtiver sucesso, a perda é reduzida à metade — 100 XP por nível de dançarino. É impossível reduzir a experiência do dançarino das sombras a 0 ou menos que 0 em decorrência da liberação ou destruição de suas invocações. A sombra perdida não poderá ser substituída durante 30 dias.

TABELA 6–9: O DANÇARINO DAS SOMBRAS

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Mimetismo
2º	+1	+0	+3	+0	Evasão, visão no escuro, esquiva sobrenatural
3º	+2	+1	+3	+1	*Ilusão sombria*, invocar sombras
4º	+3	+1	+4	+1	Salto das sombras 6 m
5º	+3	+1	+4	+1	Amortecer impacto, esquiva sobrenatural aprimorada
6º	+4	+2	+5	+2	Salto das sombras 12 m, invocar sombras
7º	+5	+2	+5	+2	Mente escorregadia
8º	+6	+2	+6	+2	Salto das sombras 24 m
9º	+6	+3	+6	+3	Invocar sombras
10º	+7	+3	+7	+3	Salto das sombras 48 m, evasão aprimorada

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Salto das Sombras (Sob): A partir do 4º nível, o dançarino das sombras adquire a habilidade de viajar entre as sombras de forma similar a magia *porta dimensional*, embora o transporte mágico precise começar e terminar em uma área com pelo menos uma sombra. O personagem é capaz de saltar um total de 6 metros por dia dessa forma, seja num único salto de 6 metros ou dois saltos de 3 metros. A cada dois níveis subseqüentes, a distância possível de ser percorrida pelo dançarino das sombras será dobrada (12 m no 6º nível, 24 m no 8º nível e 48 metros no 10º). Pode-se dividir esse deslocamento total entre vários saltos, mas cada um — independente da distância percorrida — reduz o total em um segmento mínimo de 3 metros. Por exemplo, um dançarino das sombras de 6º nível que salte 10 m não seria capaz de usar novamente essa habilidade até o dia seguinte.

Amortecer Impacto (Ext): A partir do 5º nível, o dançarino pode amortecer um impacto potencialmente letal, reduzindo a quantidade de dano sofrida. Uma vez por dia, quando seus pontos de vida seriam reduzidos a 0 ou menos em combate (devido a uma arma ou outro golpe, mas não por magias ou habilidades especiais), o personagem poderia tentar amortecer o impacto. Ele realiza um teste de resistência de Reflexos (CD = dano sofrido) e, se obtiver sucesso, sofrerá apenas metade do dano. Ele deve estar ciente do golpe e ter a possibilidade de reagir para utilizar essa habilidade — caso seu bônus de Destreza na CA tenha sido anulado (por imobilização), ele não será capaz de usar essa habilidade.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): A partir do 5º nível, o dançarino das sombras não poderá mais ser flanqueado, pois reagirá a seus oponentes de ambos os lados tão facilmente como se estivesse reagindo a um atacante solitário. Essa defesa impedirá que um ladino realize um ataque furtivo quando estiver flanqueando o dançarino. A única exceção a essa defesa aplica-se aos ladinos quatro ou mais níveis superiores ao dançarino das sombras (no mínimo), que poderão flanqueá-lo e realizar seu ataque furtivo normalmente.

Caso o personagem tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente (veja acima), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada. Os níveis das classes que concedem a esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo dos ladinos capazes de flanquear o personagem.

Mente Escorregadia (Ext): Essa habilidade, adquirida no 7º nível da classe de prestígio, representa a habilidade do personagem em escapar de efeitos mágicos que possam controlá-lo ou forçá-lo a fazer algo. Quando o dançarino das sombras for afetado por um encantamento (falhando em seu teste de resistência), poderá tentar anular o efeito novamente uma rodada depois. O personagem dispõe somente de uma oportunidade adicional para realizar essa jogada. Caso fracasse de novo, sofrerá os efeitos da magia.

Evasão Aprimorada (Ext): Essa habilidade extraordinária, adquirida no 10º nível, funciona como a evasão (veja acima). O personagem ainda não sofrerá qualquer dano quando obtiver sucesso no teste de resistência de Reflexos, mas a partir de agora ele sofrerá metade do dano mesmo que fracasse no teste de resistência, pois os reflexos do dançarino das sombras lhe permitem escapar do perigo com velocidades incríveis.

DISCÍPULO DO DRAGÃO

Os estudiosos afirmam que determinados dragões são capazes de assumir formas humanóides e até amantes de outras raças. Muitas vezes, essa união gera um filho especial — além dele, cada herdeiro de sua linhagem terá uma parcela do poder dracônico em suas veias, mesmo que tênue, até a milésima geração. Em geral, essa herança permanece dormente, apesar de vários feiticeiros poderosos atribuírem suas capacidades a um ancestral dracônico. Todavia, o sangue dos dragões altera de maneira definitiva algumas pessoas. Estes personagens se tornam os discípulos do dragão, que utilizam seus dons arcanos como um catalisador para reativar sua herança dracônica e alcançar seu potencial máximo.

Os discípulos do dragão preferem uma vida de exploração a uma existência enclausurada. A maioria é composta de bárbaros, guerreiros ou rangers que receberam algum treinamento como feiticeiros ou bardos. Em algumas ocasiões, um conjurador determinado explora esse caminho para alcançar um objetivo — desvendar os mistérios de sua herança dracônica — mesmo às custas da maior parte de seus estudos arcanos. Os clérigos e druidas raramente se tornam discípulos do dragão. Como possuem habilidades mágicas, quase todos buscam uma vida de aventuras, em especial quando elas também permitem descobrir algo sobre sua herança. Todos os discípulos são atraídos pelas áreas famosas por abrigar dragões.

Dado de Vida: d12

Pré-Requisitos

Para se tornar um discípulo do dragão, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Qualquer uma, exceto draconiana (proibida para meio-dragões).

Perícia: Conhecimento (arcano) 8 graduações.

Idioma: Dracônico.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas sem preparação.

Especial: Quando seleciona essa classe de prestígio, o jogador define um tipo de dragão, que está sujeito a aprovação do Mestre.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um discípulo do dragão (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Conhecimento (todos, adquiridos separadamente) (Int), Diplomacia (Car), Falar Idioma (Int), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Discípulo do Dragão

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os discípulos do dragão não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias Adicionais: Os discípulos do dragão recebem magias adicionais, indicadas na tabela, conforme acumulam níveis na classe de prestígio, como se tivessem um valor de atributo elevado. Essas magias adicionais podem ser designadas para qualquer nível de magia disponível ao personagem.

Caso o personagem tenha mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um discípulo do dragão, ele precisa determinar qual a classe beneficiada por essa habilidade. Uma vez selecionada, a magia nunca mais poderá ser alterada.

Armadura Natural: A constituição do personagem torna-se mais dracônica no 1º, 4º e 7º níveis. Sua pele transforma-se em escamas finas e brilhantes, praticamente invisíveis no início, mas

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 6–10: O DISCÍPULO DO DRAGÃO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Adicionais
1º	+0	+2	+0	+2	Armadura natural +1	1
2º	+1	+3	+0	+3	Aumento de habilidade (For +2), garras e mordida	1
3º	+2	+3	+1	+3	Sopro (2d8)	0
4º	+3	+4	+1	+4	Aumentos de habilidade (For +2), Armadura natural +2	1
5º	+3	+4	+1	+4	Percepção às cegas 9 m	1
6º	+4	+5	+2	+5	Aumento de habilidade (Con +2)	1
7º	+5	+5	+2	+5	Sopro (4d8), armadura natural +3	0
8º	+6	+6	+2	+6	Aumento de habilidade (Int +2)	1
9º	+6	+6	+3	+6	Asas	1
10º	+7	+7	+3	+7	Percepção às cegas 18 m, apoteose dracônica	0

notáveis com facilidade em níveis mais elevados. Essa mudança lhe confere os bônus de armadura natural indicados na tabela (os modificadores são substituídos e não se acumulam). Conforme a pele do discípulo do dragão enrijece, ele adquire cada vez mais a aparência de seu ancestral.

Mordida e Garras: A partir do 2º nível, o discípulo do dragão adquire ataques de mordida e garras. Se a criatura não possuir essa variedade de ataques, causará o dano indicado na tabela a seguir. Caso contrário, considere os valores básicos da criatura ou os valores abaixo, o que for maior.

Tamanho	Mordida	Garras
Pequeno	1d4	1d3
Médio	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6

Considera-se que um discípulo do dragão sabe usar essas armas naturais. Quando realizar um ataque total, o discípulo do dragão utilizará seu bônus base de ataque para desferir a mordida e sofrerá –5 de penalidade nos ataques com as garras. O talento Ataques Múltiplos (veja o *Livro dos Monstros*) reduz a penalidade para –2.

Aumento de Habilidade: Conforme o discípulo do dragão adquire níveis na classe de prestígio, seus valores de habilidade aumentam conforme indicado na Tabela 6–7. Esses modificadores se acumulam e são semelhantes aos bônus de atributo do 4º e 8º níveis, por exemplo.

Sopro (Sob): No 3º nível, o discípulo começa a desenvolver a característica mais marcante de seu ancestral: o sopro. O tipo de ataque varia conforme a espécie de dragão selecionada como ancestral (veja a seguir). Não importa o tipo de sopro, ele causa 2d8 pontos de dano da energia apropriada ao dragão.

No 7º nível, o dano causado aumenta para 4d8; quando o discípulo alcança a apoteose no 10º nível, a habilidade atinge sua capacidade máxima e inflige 6d8 pontos de dano. Não importa o nível do discípulo, essa habilidade está disponível apenas uma vez por dia. Aplique todas as regras para sopro de dragão descritas no *Livro dos Monstros*, com a seguinte alteração:

A CD do sopro equivale a 10 + nível de classe + modificador de Constituição. Um sopro em linha tem 1,5 m de altura, 1,5 m. de largura e 18 m. de comprimento. Um sopro em de cone tem 9 m de comprimento.

Tipo de Dragão*	Tipo de Sopro
Azul	Linha de eletricidade
Branco	Cone de frio
Bronze	Linha de eletricidade
Cobre	Linha de ácido
Latão	Linha de fogo
Negro	Linha de ácido
Ouro	Cone de fogo
Prata	Cone de frio
Verde	Cone de gás (ácido)
Vermelho	Cone de fogo

* É possivel selecionar outras variedades de dragão ancestral

Percepção às Cegas (Ext): A partir do 5º nível, o discípulo do dragão adquire percepção às cegas com alcance de 9 m. Utilizando sentidos diferentes da visão, como olfato ou audição, o discípulo percebe coisas que não conseguiria enxergar. Geralmente, ele não precisa realizar testes de Observar ou Ouvir para perceber e determinar a localização exata de outras criaturas dentro do alcance dessa habilidade, conquanto haja uma linha de efeito até a criatura. Os oponentes que o discípulo do dragão não consegue enxergar ainda adquirem os benefícios da camuflagem total e o discípulo ainda sofre a chance de falha normal quando atacar adversários com camuflagem. A visibilidade ainda afeta a movimentação de uma criatura com percepção às cegas e ela ainda perderá seu bônus de Destreza na Classe de Armadura contra ataques desferidos por criaturas invisíveis ou impossíveis de enxergar. No 10º nível, o alcance dessa habilidade aumenta para 18 m.

Asas (Ext): A partir do 9º nível, um discípulo do dragão desenvolve um par de asas dracônicas. Ele será capaz de voar com seu deslocamento base terrestre e terá uma capacidade de manobra média.

Apoteose Dracônica: No 10º nível, o discípulo atinge a plenitude de sua herança dracônica e adquire o modelo meio-dragão (descrito no *Livro dos Monstros*). Seu ataque de sopro causará o dano total e ele receberá +4 pontos de Força e +2 pontos de Carisma; seu bônus de armadura natural aumenta para +4 e ele desenvolve visão na penumbra, visão no escuro (18 m), imunidade a efeitos de *sono* e paralisia e uma imunidade adicional conforme a variedade de dragão original (indicada acima).

DUELISTA, O

O duelista é um guerreiro gracioso e inteligente, treinado para desferir ataques precisos usando armas leves, como o sabre por exemplo. Também conhecido como esgrimista, o duelista tira toda a vantagem possível de seus reflexos rápidos e seu raciocínio durante um combate. No lugar de ostentar uma armadura desajeitada, os integrantes dessa classe descobriram que a melhor maneira para se proteger é evitar ser atingido.

Em geral, os duelistas são guerreiros ou rangers, mas existem muitos deles que são ladinos e bardos. Os magos, feiticeiros e monges costumam se tornar excelentes duelistas, em função da confiança reduzida que essas classes depositam nas armaduras. Eles obtêm diversos benefícios das capacidades de combate oferecidas pela classe de prestígio. Os paladinos e os bárbaros que se afastam bastante de seus arquétipos também podem se tornar duelistas.

Os duelistas do Mestre geralmente são indivíduos solitários em busca de aventuras ou uma forma de enriquecer sem esforço. Ocasionalmente, eles operam em grupos pequenos, unidos e restritos e se especializam em táticas de combate em equipe.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um duelista, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6

Talentos: Esquiva, Acuidade com Arma, Mobilidade.

Perícias: Acrobacia 5 graduações, Atuação 3 graduações

Perícias de Classe

As perícias de classe de um duelista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Atuação (Car), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Equilíbrio (Des), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For) e Sentir

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O duelista sabe usar todas as armas simples e comuns, mas nenhum tipo de armadura ou escudo.

Duelista

Esquiva Sagaz (Ext): Quando não estiver usando nenhuma armadura ou escudo, os duelistas adicionam 1 ponto do seu modificador de Inteligência, (se houver) por nível na classe de prestígio ao seu bônus de Destreza na CA enquanto empunhar qualquer arma branca. Por exemplo, um duelista de 2º nível com Inteligência 16 (+3 de bônus) pode adicionar +2 à sua Classe de Armadura. Caso o duelista seja surpreendido ou perca seu bônus de Destreza na CA, este modificador também será perdido.

Reação Aprimorada (Ext): A partir do 2º nível, um duelista recebe +2 de bônus nos testes de Iniciativa. No 8º nível, este bônus aumenta para +4. Este modificador se acumula com o benefício fornecido pelo talento Iniciativa Aprimorada.

Mobilidade Aprimorada: Quando não estiver usando nenhuma armadura ou escudo, o duelista adquire +4 de bônus adicional na CA contra ataques de oportunidade provocados por seu deslocamento ao sair de uma área ameaçada.

Graça: A partir do 4º nível, quando o duelista não estiver usando nenhuma armadura ou escudo, ele recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de resistência de Reflexos.

Golpe Preciso (Ext): A partir do 5º nível, o duelista adquire a habilidade de atingir locais exatos usando uma arma branca, perfurante, e possível de segurar numa única mão, causando 1d6 pontos de dano adicionais. Quando utilizar essa habilidade, o duelista será incapaz de atacar com a arma da sua mão inábil (se houver), e não poderá utilizar escudos. O golpe preciso do duelista afeta somente criaturas vivas, que tenham anatomias distintas. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos (entre eles os mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas) também será imune a essa habilidade; qualquer item que proteja a criatura de sucessos decisivos, como as armaduras *fortificadas*, também anulará um golpe preciso. No 10º nível, o dano adicional causado pelo duelista aumenta em +1d6.

Investida Acrobática (Ext): A partir do 6º nível, um duelista adquire a habilidade de realizar Investidas em situações impossíveis para outras criaturas. Ele é capaz de fazê-lo em terrenos difíceis, que normalmente dificultariam seu deslocamento. Essa habilidade lhe permite correr por escadarias íngremes, saltar de uma plataforma ou executar acrobacias sobre várias mesas para alcançar seu alvo. Dependendo da circunstância, o personagem ainda terá que realizar os testes apropriados (quase sempre Saltar ou Acrobacia) para movimentar-se com sucesso sobre o terreno.

Aparar Aprimorado (Ext): Ao atingir o 7º nível, caso o duelista escolha lutar defensivamente ou a ação defesa total, ele adquire +1 de bônus de esquiva adicional na CA para cada nível de duelista (inicialmente +7).

Desviar Objetos: No 9º nível, o duelista adquire o talento Desviar Objetos (consulte o *Livro do Jogador*), mas somente enquanto estiver lutando com uma arma perfurante leve ou de uma única mão.

Tabela 6–11: O Duelista

Nível	Bônus Base de Ataque	For	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Defesa sagaz
2º	+2	+0	+3	+0	Reação aprimorada +2
3º	+3	+1	+3	+1	Mobilidade aprimorada
4º	+4	+1	+4	+1	Graça
5º	+5	+1	+4	+1	Ataque preciso +1d6
6º	+6	+2	+5	+2	Investida acrobática
7º	+7	+2	+5	+2	Aparar aprimorado
8º	+8	+2	+6	+2	Reação aprimorada +4
9º	+9	+3	+6	+3	Desviar objetos
10º	+10	+3	+7	+3	Ataque preciso +2d6

HIEROFANTE

Os conjuradores divinos que alcançam os níveis mais altos na hierarquia de sua divindade obtêm acesso a magias e habilidades que os adoradores inferiores sequer sonham existir. O hierofante é uma classe de prestígio disponível aos conjuradores divinos de nível elevado, que estão prestes a adquirir as magias divinas mais poderosas e complexas. Eles adiam a aquisição dessas bênçãos incríveis em troca de uma compreensão mais profunda do poder que eles canalizam (e da habilidade de controlá-lo).

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um hierofante, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 7º nível.

Perícias: Conhecimento (religião) 15 graduações.

Talento: Qualquer talento metamágico.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um hierofante (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.. Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os hierofantes não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias e Nível de Conjurador: Os níveis de hierofante adquiridos, embora não sejam adicionados à progressão de magias da classe, ainda se acumulam com a classe de conjurador divino original para determinar o nível de conjurador efetivo.

Habilidade Especial: O hierofante adquire uma das seguintes habilidades especiais, selecionada pelo jogador, a cada nível.

Expurgar Infiéis: O hierofante é capaz de usar magias de energia negativa com efeito máximo contra adversários com uma tendência oposta. Consulte a tabela a seguir para obter a lista de tendências opostas. Qualquer magia que tenha um descritor ou seja baseada na canalização de energia negativa (*infligir ferimentos*, *infligir ferimentos em massa*, *doença plena*) afetará essas criaturas como se estivesse sob efeito do talento Maximizar Magia (mas não ocupará o lugar de uma magia de nível mais elevado). Os mortos-vivos afetados por essa habilidade recuperam a quantidade máxima de PV.

Alcance Divino: O hierofante pode lançar uma magia que tenha alcance "Toque" a até 9 metros de distância. Se a magia exigir um ataque de toque (corpo a corpo ou a distância), substitua por um ataque de toque a distância. Caso essa habilidade seja escolhida uma segunda vez, o alcance aumentará para 18 metros.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Cura da Fé: O hierofante é capaz de usar as magias de *cura* com efeito máximo sobre os aliados com a mesma tendência (inclusive em si mesmo). Qualquer magia com o descritor *curar* afetará essas criaturas como se estivesse sob efeito do talento Maximizar Magia (mas não ocupará o lugar de uma magia de nível mais elevado).

Dádiva Superior: Disponível somente aos hierofantes que tenham níveis de clérigo, essa habilidade permite ao hierofante transferir uma ou mais utilizações de sua habilidade de Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos para outra criatura voluntária. A duração da transferência varia entre 24 horas e uma semana (definida no momento da ativação); nesse período, a quantidade de utilizações diárias de Expulsar/Fascinar do hierofante ficará reduzida pelo valor transferido. O alvo conseguirá expulsar/fascinar mortos-vivos como um clérigo de nível equivalente ao nível de clérigo do hierofante, mas aplicará seu próprio modificador de Carisma aos testes.

Domínio da Energia: Disponível somente aos hierofantes que tenham níveis de clérigo. O personagem passa a canalizar a energia positiva ou negativa com muito mais eficiência, aprimorando sua habilidade de afetar os mortos-vivos. Ele recebe +4 de bônus nos testes de Expulsão e nas jogadas de dano de expulsão. Essa habilidade afeta somente os mortos-vivos, mesmo que o hierofante seja capaz de expulsar outras criaturas devido ao poder concedido de seus domínios.

Talento Metamágico: O hierofante pode escolher um talento metamágico.

Poder da Natureza: Disponível apenas para hierofantes que tenham níveis de druida, essa habilidade permite a transferência temporária de um ou mais poderes druídicos para uma criatura voluntária. A duração da transferência varia entre 24 horas e uma semana (definida no momento da ativação); nesse período, o hierofante será incapaz de utilizar o poder transferido. É possível transferir quaisquer habilidades especiais de classe, exceto a capacidade de conjuração e seus companheiros animais.

É possível transferir a *forma selvagem* parcial ou completamente. Por exemplo, o hierofante poderia conceder uma utilização diária da *forma selvagem* e manter o restante para si. Se o hierofante conseguir assumir a forma de animais Miúdos, Enormes ou atrozes, o alvo também conseguirá.

Similar a magia *transferência de poder divino*, o hierofante permanece responsável perante sua divindade se houver qualquer uso indevido das habilidades transferidas.

Poder Mágico: Essa habilidade especial aumenta o nível de conjurador efetivo do hierofante em +1; isso afeta somente as variáveis da magia que dependem do nível, como dano ou alcance, e todos os testes de conjurador. Essa habilidade pode ser selecionada diversas vezes e seus efeitos são cumulativos.

Tendência do Hierofante	Tendência oposta
Leal e Bom	Caótico e Mau
Neutro e Bom	Neutro e Mau
Caótico e Bom	Leal e Mau
Leal e Neutro	Caótico e Neutro
Neutro	Leal e Bom, Caótico e Bom, Leal e Mau, Caótico e Mau*
Caótico e Neutro	Leal e Neutro
Leal e Mau	Caótico e Bom
Neutro e Mau	Neutro e Bom
Caótico e Mau	Leal e Bom

* Um hierofante Neutro escolhe uma dessas tendências para ser oposta à sua, mas somente para determinar os efeitos desta habilidade especial.

Hierofante

Habilidade Similar a Magia: O hierofante é capaz de eliminar uma de suas magias divinas e transformar de modo permanente e irreversível uma de suas magias numa habilidade similar a magia com duas utilizações diárias. Ele não precisará de quaisquer componentes para ativar a habilidade; entretanto, ainda deverá arcar com os custos em XP e qualquer material muito caro (como a gema de *identificação*) custará 10 vezes seu valor em XP.

Em geral, essa habilidade elimina uma magia do mesmo nível da magia escolhida, embora o hierofante possa elevar o nível efetivo da magia utilizando talentos metamágicos. O hierofante é capaz de eliminar uma magia de nível superior para ativar essa habilidade com mais freqüência diária. Eliminar uma magia três níveis acima do mínimo exigido elevará o limite para 4 vezes por dia, enquanto eliminar uma magia seis níveis acima do mínimo permitirá 6 ativações diárias. Por exemplo, Lonafin, o hierofante, deseja criar mortos-vivos sempre que tiver oportunidade, portanto elimina permanentemente uma magia de 9º nível para *criar mortos-vivos menores* seis vezes por dia.

Caso seja selecionada mais de uma vez, essa habilidade especial poderá ser aplicada a mesma magia (aumentando a quantidade de ativações diária) ou a uma magia diferente.

Tabela 6–12: O Hierofante

Nível	Bônus Base de Ataque	For	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+0	+2	Habilidade especial
2º	+1	+3	+0	+3	Habilidade especial
3º	+1	+3	+1	+3	Habilidade especial
4º	+2	+4	+1	+4	Habilidade especial
5º	+2	+4	+1	+4	Habilidade especial

MAGO VERMELHO

Os Magos Vermelhos são os mestres de Thay, os pretensos soberanos mágicos de Faerûn (o mundo de *Forgotten Realms*). Eles se concentram numa escola de magia com mais afinco que qualquer outro mago especialista, atingindo níveis inacreditáveis de maestria em seu foco limitado de interesse. Considerados tiranos cruéis e malignos pelos habitantes de toda Toril, alguns deles abandonam sua região natal, assumem identidades secretas e desenvolvem sua capacidade mágica sem preocupar-se com alianças políticas e ameaças de revoltas de escravos.

No início de suas carreiras, os futuros magos vermelhos se especializam numa escola de magia e adquirem o talento Foco em Tatuagem, preparando-se para serem aceitos definitivamente nessa classe de prestígio. Todos os magos vermelhos já foram magos especialistas, e a maioria segue exclu-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

sivamente esse caminho; poucos se interessam por outros tipos de aprendizado (como combate direto e magias divinas). Embora seja possível um feiticeiro ou bardo se tornar um mago vermelho, essa combinação é ridicularizada na sua terra natal e eles são incrivelmente raros.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um mago vermelho, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Humano de Thay.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal e Bom, Neutro e Bom e Caótico e Bom.

Talentos: Foco em Tatuagem, mais três talentos metamágicos ou de criação de itens (veja novas características, a seguir).

Perícias: Identificar Magia 8 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mago vermelho (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (todos, adquiridos separadamente) (Int), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os magos vermelhos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os magos vermelhos especializam seu treinamento em magias arcanas. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de mago vermelho é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias arcanas do personagem para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um mago vermelho, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Especialização Superior: Quando se torna um mago vermelho, o personagem aumenta sua dedicação a uma escola de magia. Em troca, ele precisa sacrificar o estudo de uma ou mais escolas, de acordo com as regras de especialização para magos descritas no *Livro do Jogador*; sua nova escola proibida deve ser diferente daquela escolhida no 1º nível de mago. O mago vermelho nunca mais conseguirá aprender ou conjurar magias da escola (ou escolas) selecionadas. Ele ainda será capaz de usar as magias da escola proibida, caso tenham sido aprendidas antes dele se tornar um mago vermelho, inclusive se estiverem em itens de complemento ou gatilho de magia (pergaminhos e varinhas, respectivamente).

Por exemplo, Ghorus Toth é um especialista da escola Transmutação. Suas escolas proibidas são Abjuração e Encantamento. Quando se torna um mago vermelho, ele deve escolher outra escola proibida. Ghorus seleciona Conjuração como sua nova escola proibida.

Defesa de Especialista: Adicione o valor indicado na tabela aos testes de resistência do mago vermelho contra magias da sua escola especializada.

Mago Vermelho

Poder Mágico: A partir do 2º nível, o mago vermelho adquire um bônus que aumenta seu nível de conjurador efetivo para determinar as variáveis da magia que dependem do nível, como dano ou alcance, e todos os testes de conjurador. Esse bônus equivale a +1 e aumenta conforme o mago vermelho adquire níveis na classe de prestígio, conforme indicado na tabela da classe. Essa habilidade se acumula com efeitos semelhantes de outras origens capazes de afetar as magias da escola especializada do mago vermelho.

Talento Adicional: No 5º nível, o mago vermelho adquire um talento de criação de item, metamágico ou Dominar Magia.

Líder de Círculo: A partir do 5º nível, o personagem adquire a habilidade de se tornar um líder de círculo, que é a pessoa central das magias de círculo dos Magos Vermelhos. Consulte novas características, a seguir.

Tatuar: A partir do 7º nível, o mago vermelho adquire o conhecimento para desenhar as tatuagens mágicas de Thay nos iniciados voluntários e qualificados, concedendo-lhes o talento Foco em Tatuagem e permitindo sua entrada na organização.

Líder de Círculo Superior: no 10º nível, o mago vermelho torna-se a pessoa central de um círculo maior, que comporta até nove assistentes (em vez de cinco).

Novas Características dos Magos Vermelhos

A classe de prestígio Mago Vermelho foi criada originalmente para o cenário de campanha *Forgotten Realms* e utiliza diversas regras específicas daquele ambiente. A seguir, reproduzimos as regras pertinentes para que o Mestre possa analisar o funcionamento da classe de prestígio. Tenha cuidado antes de adicioná-los a uma campanha que não utilize o cenário de *Forgotten Realms*.

Novo Talento: Foco em Tatuagem [Especial]

O personagem ostenta as poderosas tatuagens mágicas de um Mago Vermelho de Thay.

Pré-requisito: Especialização em uma escola de magia.

Região: Thay.

Benefício: O personagem adiciona +1 na Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra as magias da sua escola especializada. Ele também recebe +1 de bônus nos testes de conjurador (1d20 + nível de conjurador) para superar a Resistência à Magia quando utilizar magias dessa escola.

Especial: Apenas os personagens com o talento Foco em Tatuagem são aceitos nos círculos dos Magos Vermelhos.

Magia de Círculo

Alguns dos encantamentos mais poderosos e espetaculares realizados em Faerûn são executados como magias de círculo. Esse é um tipo de conjuração cooperativo, que permite ao líder do círculo aumentar substancialmente seu nível de conjurador efetivo e obter resultados impossíveis para qualquer um dos participantes isolados. Os Magos Vermelhos de Thay usam freqüentemente esse tipo de método. Além disso, os rumores sobre outras formas de magia de círculo em Faerûn são comuns.

Participação: A capacidade de integrar um círculo de magia exige a seleção de um talento — Foco em Tatuagem para os magos vermelhos (descrito acima).

Um dos conjuradores, em geral o mais poderoso ou experiente dos participantes, torna-se o centro do círculo: esse personagem será o líder

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 6–13: O MAGO VERMELHO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1°	+0	+0	+0	+2	Especialização superior, defesa de especialista +1	+1 nível de classe arcana anterior
2°	+1	+0	+0	+3	Poder mágico +1	+1 nível de classe arcana anterior
3°	+1	+1	+1	+3	Defesa de especialista +2	+1 nível de classe arcana anterior
4°	+2	+1	+1	+4	Poder mágico +2	+1 nível de classe arcana anterior
5°	+2	+1	+1	+4	Talento adicional, líder de círculo	+1 nível de classe arcana anterior
6°	+3	+2	+2	+5	Poder mágico +3	+1 nível de classe arcana anterior
7°	+3	+2	+2	+5	Defesa de especialista +3, tatuar	+1 nível de classe arcana anterior
8°	+4	+2	+2	+6	Poder mágico +4	+1 nível de classe arcana anterior
9°	+4	+3	+3	+6	Defesa de especialista +4	+1 nível de classe arcana anterior
10°	+5	+3	+3	+7	Líder de círculo superior, poder mágico +5	+1 nível de classe arcana anterior

do círculo. Para ocupar essa função, um mago vermelho deve pertencer ao 5° nível ou superior na classe de prestígio.

No mínimo, um círculo requer a participação de duas pessoas, além do líder; no máximo, ele aceita cinco integrantes e o líder. Um mago vermelho de 10° nível poderia coordenar um círculo de nove integrantes ou menos.

Todos os participantes do círculo devem permanecer num raio de 3 metros do líder, que estará no centro da formação.

Poderes do Círculo: A primeira função da magia de círculo é acrescentar a energia de todos os participantes ao poder do seu líder, elevando-o. Isso exige uma hora de concentração ininterrupta, de todos os integrantes. Cada participante conjura todas as suas magias preparadas, que são absorvidas pelo círculo e não geram nenhum efeito além de exaurir o limite diário do personagem. Todos os níveis de magia gastos dessa forma são totalizados como níveis adicionais do círculo; é possível utilizar esses níveis para obter os seguintes efeitos:

- Elevar o nível de conjurador do líder em +1 para cada nível adicional gasto (nível de conjurador máximo: 40°). Esse benefício afeta as variáveis da magia que dependem do nível, como dano ou alcance, e todos os testes de conjurador (como testes de dissipar e testes para superar a RM das criaturas).
- Adicionar os efeitos dos talentos metamágicos Potencializar Magia, Maximizar Magia ou Elevar Magia nas magias preparadas pelo líder do círculo. Cada nível adicional do círculo despendido é considerado um nível de magia necessário para a utilização do talento. Esses talentos podem ser acrescentados mesmo se o líder do círculo não os conhecer ou quando sua aplicação elevar o nível da magia além do limite permitido ao personagem (até o 20° nível de magia, no máximo).

Esses efeitos permanecem ativos durante 24 horas ou até serem utilizados. Os níveis adicionais podem ser divididos da forma que o líder desejar. Por exemplo, o Mago Vermelho Hauth Var lidera um círculo; cada um dos quatro participantes conjurou uma magia de 2° nível (8 níveis adicionais). Ele utiliza 3 níveis para Maximizar sua magia *cone de frio*, 3 para aumentar seu nível de conjurador de 10° para 13° (em relação a qualquer variável que dependa do nível de conjurador) e 2 para obter +2 de bônus em qualquer teste de conjurador que realizar. O talento Maximizar será consumido quando ele conjurar o *cone de frio*; os demais efeitos permanecem ativos durante as próximas 24 horas. Muitos magos vermelhos de nível elevado formam círculos diariamente, para extrair o poder arcano de seus aprendizes.

Mestre do Conhecimento

MESTRE DO CONHECIMENTO

Os mestres do conhecimento são conjuradores que se concentram no conhecimento, valorizando as informações e os segredos em vez do ouro. Eles desvendam mistérios que serão usados posteriormente em seu aprimoramento mental, físico ou espiritual.

Os personagens que não tiverem no mínimo um nível de mago, feiticeiro, clérigo ou druida receberão pouquíssimos benefícios caso se tornem mestres do conhecimento. Os paladinos, rangers e bardos ainda conseguiriam alguma vantagem, embora pequena.

Algumas vezes, os mestres do conhecimento são encontrados em cabalas isoladas; contudo, é mais provável estarem vinculados a ordens em universidades, bibliotecas ou outros centros de cultura. Eles costumam obter riquezas atuando como sábios e pesquisadores, apostando seus salários na própria pesquisa. Um mestre do conhecimento poderia tornar-se um sábio numa comunidade ou mesmo um líder, usando sua sabedoria para ajudar os outros.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre do conhecimento, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Magias: Capacidade de conjurar sete magias de adivinhação diferentes, pelo menos uma do 3° nível ou superior.

Perícias: Conhecimento (quaisquer duas) 10 graduações em cada.

Talentos: Quaisquer três talentos metamágicos ou de criação de itens; além disso, Foco em Perícia (qualquer Conhecimento).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre do conhecimento (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Avaliação (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Falar Idioma, Identificar Magia (Int), Obter Informação (Car), Ofícios (alquimia) (Int), Profissão (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 6–14: O MESTRE DO CONHECIMENTO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Segredo	+1 nível de classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Conhecimento	+1 nível de classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Segredo	+1 nível de classe anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Idioma adicional	+1 nível de classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Segredo	+1 nível de classe anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Conhecimento maior	+1 nível de classe anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Segredo	+1 nível de classe anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Idioma adicional	+1 nível de classe anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Segredo	+1 nível de classe anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Conhecimento verdadeiro	+1 nível de classe anterior

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os mestres do conhecimento não sabem usar qualquer arma ou armadura adicional.

Conjuração/Magias Conhecidas: Os mestres do conhecimento nunca abandonam seu treinamento mágico, desenvolvendo-o junto com suas pesquisas. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos ou de criação de itens, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de mestre do conhecimento é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador são determinados.

Segredo: Durante seus estudos, os mestres do conhecimento esbarram em todo tipo de informações e segredos. A partir do 1º nível e a cada dois níveis subseqüentes (3º, 5º, 7º e 9º níveis), eles escolhem um segredo da tabela a seguir (Segredos do Mestre do Conhecimento). O nível e o modificador de Inteligência do personagem determinam a quantidade de segredos disponíveis. Não é possível selecionar o mesmo segredo duas vezes.

Conhecimento: Os mestres do conhecimento acumulam informações. A partir do 2º nível eles adquirem a habilidade de reconhecer lendas ou histórias sobre vários assuntos, da mesma forma que o conhecimento de bardo. Eles adicionam seu nível de classe ao modificador de Inteligência para qualquer teste de Conhecimento. Consulte a classe bardo no *Livro do Jogador* para obter mais informações sobre o conhecimento de bardo.

Idiomas Adicionais: Durante suas extensas pesquisas, os mestres do conhecimento aprendem novos idiomas de forma a acessar mais informações. Quando atingir o 4º e 8º níveis, o personagem aprenderá qualquer idioma desejado.

Conhecimento Maior (Ext): A partir do 6º nível, o mestre do conhecimento adquire a habilidade extraordinária de identificar itens mágicos, de modo similar a magia *identificação*.

Conhecimento Verdadeiro (Ext): A partir do 10º nível, uma vez por dia, o personagem é capaz de usar sua sabedoria para simular os efeitos da magia *lendas e histórias* ou *analisar encantamento*.

SEGREDOS DO MESTRE DO CONHECIMENTO

Nível + mod. Int	Segredo	Efeito
1	Maestria instantânea	4 graduações em uma perícia que o personagem não adquiriu
2	Segredo da vitalidade	+3 pontos de vida
3	Segredos da força interior	+2 de bônus em testes de resistência de Vontade
4	Segredos de vitalidade verdadeira	+2 de bônus em testes de resistência de Fortitude
5	Conhecimento secreto da esquiva	+2 de bônus em testes de resistência de Reflexos
6	Truque de arma	+1 de bônus nas jogadas de ataque
7	Truque de esquiva	+1 de bônus de esquiva na CA
8	Conhecimento aplicável	Qualquer talento
9	Arcana recente	1 magia adicional de 1º nível *
10	Arcana mais recente	1 magia adicional de 2º nível *

* = Similar a magia adquirida devido a um valor elevado de habilidade.
mod = modificador

TAUMATURGISTA

O taumaturgista eleva seus poderes divinos até outros planos de existência, convocando criaturas para servi-lo. Os taumaturgistas malignos conspiram com demônios e diabos para acumular poder no Plano Material, enquanto os taumaturgistas bondosos enviam anjos e eladrins poderosos em missões sagradas.

Em combate, os taumaturgistas invocam criaturas dos Planos Exteriores para combater ao seu lado. Estas criaturas desaparecem assim que a batalha termina, mas os taumaturgistas também realizam acordos com as criaturas mais poderosas para tarefas mais longas. Os aliados planares de um taumaturgista são completamente devotados a cumprir os objetivos do personagem (ou os objetivos de uma divindade, caso o taumaturgista seja adorador de uma).

A maioria dos taumaturgistas é composta de clérigos, pois a primeira etapa para adquirir essa classe de prestígio é realizar um acordo com um habitante dos Planos Exteriores por meio da magia *aliado extra-planar menor*. No entanto, muitas das habilidades da classe são úteis para os conjuradores arcanos, portanto clérigos/magos e ocasionalmente clérigos/feiticeiros são conhecidos entre os taumaturgistas.

Um taumaturgista está sempre ciente de que suas conjurações espetaculares são apenas ferramentas a serviço de sua filosofia ou divindade maior. Assim, os taumaturgistas muitas vezes executam missões para auxiliar uma causa, utilizando suas habilidades para reunir um esquadrão de criaturas conjuradas e invocadas em poucos momentos.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um taumaturgista, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Foco em Magia (conjuração).

Magias: Capacidade de conjurar *aliado extra-planar menor*.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um taumaturgista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Falar Idioma (nenhum), Identificar Magia (Int). Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os taumaturgistas não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Taumaturgista

Conjuração: Quando um taumaturgista atinge um novo nível nessa classe, o personagem adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos de criação de itens ou metamágicos, habilidades de bardo ou assassino, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Essencialmente, o personagem soma seus níveis de taumaturgista aos níveis de conjurador que possuía para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um taumaturgista, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Aliado Aprimorado: Um taumaturgista é muito eficaz para convencer as criaturas de outros planos a lhe prestar serviços. Quando um taumaturgista conjurar a magia *aliado extra-planar* (incluindo as versões *menor* e *maior*), ele realiza um teste de Diplomacia para convencer a criatura a ajudá-lo por um pagamento reduzido. Se o teste de Diplomacia do taumaturgista ajustar a atitude da criatura para amistosa (veja Influenciando as Atitudes dos PdMs, página 74 do *Livro do Jogador*), a criatura executará a tarefa por metade do pagamento padrão, conquanto a tarefa não seja contra sua natureza. Por exemplo, um taumaturgista de 1º nível que negociar com um aliado planar inicialmente amistoso e obtiver um resultado 15 no teste de Diplomacia convencerá uma criatura de 6 DV a realizar uma tarefa de 7 horas por somente 1.500 PO a cada hora (uma criatura de 6 DV geralmente pediria 3.000 PO por hora).

Essa característica de classe somente funcionará quando o aliado do taumaturgista compartilhar pelo menos um aspecto de tendência com o personagem. Um taumaturgista somente consegue manter um aliado deste tipo simultaneamente, mas pode barganhar serviços com outros aliados extra-planares normalmente.

Potencializar Invocação: A partir do 2º nível, o taumaturgista adquire o talento Potencializar Invocação (consulte a página 99 do *Livro do Jogador*).

Estender Invocação: A partir do 3º nível, todas as magias da subescola Invocação que o taumaturgista conjurar terão suas durações dobradas, similar aos efeitos do talento Estender Magia. Os níveis das magias de invocação não são alterados. Esta habilidade se acumula com os efeitos do talento Estender Magia; nesse caso, o talento altera normalmente o nível das magias.

Conjuração Contingente: Um taumaturgista de 4º nível é capaz de preparar uma magia de invocação ou convocação com antecedência para que seja ativada quando ocorrer uma circunstância específica. Esta habilidade é similar a magia *contingência*, inclusive com a necessidade de o taumaturgista conjurar a magia de invocação ou a convocação antecipadamente. A magia é conjurada instantaneamente quando o evento selecionado ocorrer. Por exemplo, um taumaturgista pode utilizar a habilidade de conjuração contingente para invocar um diabo barbado na próxima vez em que sofrer um ataque ou convocar um ghaele eladrin para atuar como mensageiro se o rei ficar doente.

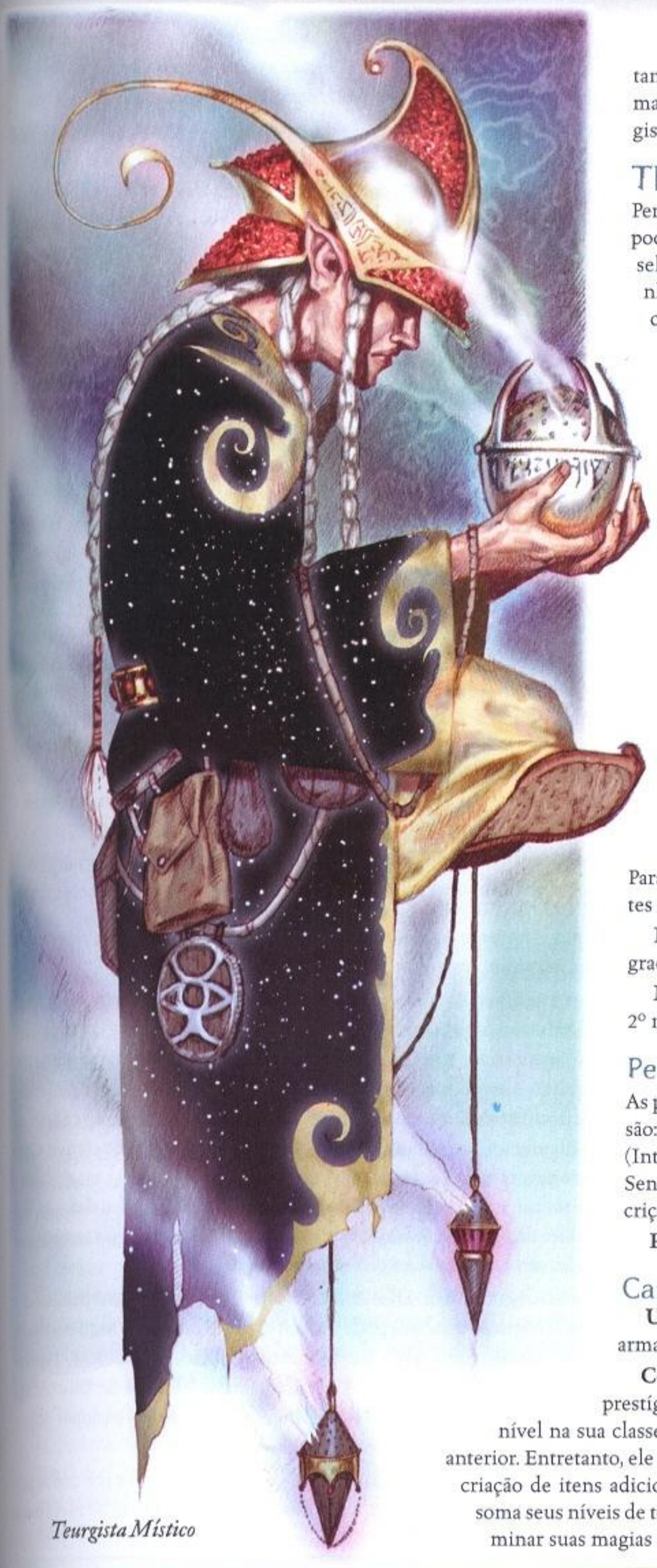
As condições necessárias para ativar a magia devem ser claras, mas podem ser genéricas. Se a condição for complicada demais, a conjuração contingente poderá fracassar durante a ativação. A conjuração será disparada exclusivamente pelas condições especificadas, independente da vontade do taumaturgista, embora a maioria das criaturas possam ser dispensadas normalmente. Qualquer taumaturgista somente consegue manter uma conjuração contingente ativa em cada ocasião.

Seguidor Planar: Um taumaturgista de 5º nível é capaz de utilizar qualquer variedade da magia *aliado extra-planar* para invocar uma criatura planar que agirá como seu seguidor. A criatura convocada servirá o personagem leal e voluntariamente enquanto o taumaturgista estiver cumprindo missões em prol de uma causa importante para ela. Por exemplo, um taumaturgista de 5º nível poderia utilizar *aliado extra-planar* e convocar um bralani eladrin para servir como seu seguidor. Enquanto o taumaturgista cumprir missões e buscas para combater o mal e sustentar a causa do bem, o eladrin o servirá com lealdade. Para convocar um seguidor planar, o taumaturgista deve conjurar a magia relevante, pagando os custos em XP normalmente. É necessário realizar uma oferenda de 1.000 PO X DV da criatura para convencê-la a servir como um subalterno e a característica de classe Aliado Aprimorado não poderá ser utilizada para reduzir ou eliminar este custo. O seguidor deve ter uma quantidade inferior de Dados de Vida que o taumaturgista e seu NEP não pode ultrapassar o nível do personagem –2. Um bralani eladrin possui NEP 11 (6 Dados de Vida +5 de ajuste de nível), portanto seria capaz de servir como seguidor de um clérigo 8/taumaturgista 5 (13º nível de personagem).

TABELA 6–15: O TAUMATURGISTA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Aliado aprimorado	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Potencializar Invocação	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Estender Invocação	+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Conjuração Contingente	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Seguidor planar	+1 nível de uma classe anterior

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com



Teurgista Místico

Qualquer taumaturgista somente consegue manter um subalterno planar simultaneamente, mas pode barganhar serviços com outros aliados extra-planares normalmente. Um seguidor planar substitui qualquer seguidor existente do taumaturgista, caso o personagem possua o talento Liderança.

TEURGISTA MÍSTICO

Percorrendo a trilha entre o divino e o arcano, os teurgistas místicos retiram seu poder de fontes divinas e tomos volumosos. Embora grande parte dos conjuradores selecione um único caminho para o poder mágico, os teurgistas místicos caminham pelas duas estradas de uma só vez, simultaneamente dominando magias comuns a clérigos e magos.

Os teurgistas místicos possuem uma diversidade incomparável de magias. Com o tempo, um teurgista será capaz de conjurar praticamente todas as magias do *Livro do Jogador*. Embora ele não tenha a progressão ininterrupta que o clérigo, o mago ou o feiticeiro recebe, sua vantagem está na versatilidade. Os teurgistas místicos quase sempre são obcecados pelo conhecimento mágico, viajando aos confins da terra para aprender algo sobre um novo segredo arcano ou inspiração divina.

Como um teurgista místico conjura magias arcanas e divinas, todos os membros desta classe são conjuradores multiclasse. Os clérigos/feiticeiros e clérigos/magos são comuns, os druidas/feiticeiros são mais raros e quase nunca se encontra um druida/mago.

Os teurgistas místicos costumam ser fascinados com a magia em qualquer forma que ela adquira. Eles estão sempre caçando itens mágicos poderosos e novas magias arcanas. Os teurgistas que veneram alguma divindade utilizam seu poder de conjuração para cumprir as missões de seu patrono.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um teurgista místico, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (arcano) 6 graduações, Conhecimento (religião) 6 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 2º nível e magias arcanas de 2º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um teurgista místico (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Decifrar Escrita (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os teurgistas místicos não sabem usar qualquer arma ou armadura adicional.

Conjuração: Quando um teurgista místico atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior *e* um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, o personagem soma seus níveis de teurgista místico aos níveis de conjurador arcano e divino que possuía para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.

Tabela 6–16: O Teurgista Místico

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	+1 nível de classe arcana/+1 nível de classe divina anteriores
2º	+1	+0	+0	+3	+1 nível de classe arcana/+1 nível de classe divina anteriores
3º	+1	+1	+1	+3	+1 nível de classe arcana/+1 nível de classe divina anteriores
4º	+2	+1	+1	+4	+1 nível de classe arcana/+1 nível de classe divina anteriores
5º	+2	+1	+1	+4	+1 nível de classe arcana/+1 nível de classe divina anteriores
6º	+3	+2	+2	+5	+1 nível de classe arcana/+1 nível de classe divina anteriores
7º	+3	+2	+2	+5	+1 nível de classe arcana/+1 nível de classe divina anteriores
8º	+4	+2	+2	+6	+1 nível de classe arcana/+1 nível de classe divina anteriores
9º	+4	+3	+3	+6	+1 nível de classe arcana/+1 nível de classe divina anteriores
10º	+5	+3	3	+7	+1 nível de classe arcana/+1 nível de classe divina anteriores

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Trapaceiro Arcano

Por exemplo, um clérigo 3/mago 3 que adquirir um nível de teurgista místico terá acesso a magias de 4º nível de clérigo e 4º nível de mago, mas continua a expulsar mortos-vivos como um clérigo de 3º nível e seu familiar de mago não ganhará novas habilidades.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas ou mais de uma classe de conjurador divino antes de se tornar um teurgista místico, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias.

TRAPACEIRO ARCANO

Os trapaceiros arcanos combinam seu aprendizado mágico com sua inclinação para intrigas, furto ou apenas brincadeiras de mau gosto. Entre todos os aventureiros, eles são os exemplos mais adaptáveis.

Os requisitos dessa classe de prestígio incluem a conjuração arcana e ataques furtivos; portanto, ela é uma escolha natural (ou quase exclusiva) para os ladinos/magos ou ladinos/feiticeiros. Algumas vezes, os assassinos se tornam trapaceiros arcanos, mas apenas quando já têm níveis de mago ou feiticeiro.

Os trapaceiros encaram a vida de aventureiro com uma perspectiva esquiva, abusando de magias que aprimoram sua mobilidade e furtividade. Os trapaceiros arcanos do Mestre são aqueles indivíduos que esbarram nos PJs numa taverna lotada (que deveriam verificar seus bolsos).

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um trapaceiro arcano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Perícias: Arte da Fuga 7 graduações, Conhecimento (arcano) 4 graduações, Decifrar Escrita 7 graduações, Operar Mecanismo 7 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar *mãos mágicas* e pelo menos um efeito de 3º nível ou superior.

Especial: Ataque furtivo +2d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um trapaceiro arcano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idioma (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Prestidigitação (Des), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os trapaceiros arcanos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Quando um trapaceiro arcano atinge um novo nível nessa classe, o personagem adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um trapaceiro arcano, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Prestidigitação à Distância (Sob): Através de suas habilidades únicas, o trapaceiro arcano pode utilizar qualquer uma das seguintes perícias de classe num raio de 9 metros: Abrir Fechaduras, Operar Mecanismo e Prestidigitação. A distância eleva a Classe de Dificuldade em 5 pontos, e será impossível 'escolher 10'. O peso de qualquer objeto manipulado não pode exceder 2,5 kg.

Inicialmente, essa habilidade pode ser ativada uma vez por dia. A partir do 5º nível, poderá ser utilizada duas vezes por dia e no 9º nível o tra-

Tabela 6–17: O Trapaceiro Arcano

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+2	+2	Prestidigitação à distância 1/dia	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+3	+3	Ataque furtivo improvisado 1/dia	+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+4	+4	Prestidigitação à distância 2/dia	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+2	+5	+5	Ataque furtivo +3d6	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+2	+5	+5	Ataque furtivo improvisado 2/dia	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+2	+6	+6	Ataque furtivo +4d6	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+3	+6	+6	Prestidigitação à distância 3/dia	+1 nível de uma classe anterior
10º	+5	+3	+7	+7	Ataque furtivo +5d6	+1 nível de uma classe anterior

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

paceiro terá 3 utilizações diárias. Ele somente pode realizar um único teste de perícia para a mesma tarefa por dia e somente se o personagem tiver graduações na perícia em questão.

Ataque Furtivo: Idêntica à habilidade homônima dos ladinos. O dano adicional será +1d6 no 2º nível e 1d6 adicional a cada dois níveis subseqüentes nessa classe de prestígio (4º, 6º, 8º e 10º). Se o trapaceiro possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Ataque Furtivo Improvisado (Sob): Uma vez por dia no 3º nível (e duas vezes por dia no 7º nível), a combinação única de habilidades mágicas e ladinas do trapaceiro arcano lhe permitem transformar um ataque regular (corpo a corpo ou à distância) em um ataque furtivo repentino; como sempre, os ataques furtivos à distância somente afetarão alvos a menos de 9 m de distância. A vítima perde qualquer bônus de Destreza na CA, mas somente contra esse ataque. Essa habilidade afetará qualquer oponente, mas as criaturas imunes a sucessos decisivos não sofrem o dano adicional (embora ainda percam o bônus de Destreza na CA contra o golpe).

COMO CRIAR CLASSES DE PRESTÍGIO

Algumas das melhores classes de prestígio de qualquer campanha são desenvolvidas pelo Mestre. O ideal é que a classe de prestígio esteja relacionada a uma organização ou cultura do mundo de campanha. Por exemplo, se os PJs estiverem envolvidos em um conflito com uma cidadela do mal chamada a Torre Negra, então a classe de prestígio "Mago da Torre Negra" seria uma excelente forma de fornecer algumas habilidades inesperadas aos vilões.

Há outras funções que uma classe de prestígio é capaz de exercer. Uma classe de prestígio poderia ressaltar os pontos fortes de uma raça (como o arqueiro arcano) ou mesmo transformar um personagem em uma nova raça (discípulo do dragão). Elas podem reforçar a função de um personagem no grupo (arquimago) ou sua utilidade em uma situação inusitada (mestre do conhecimento). Uma classe de prestígio pode apresentar uma concentração intensa em algum tipo de experiência (como o taumaturgista) ou uma combinação incomum de habilidades (cavaleiro sobrenatural). E algumas classes de prestígio simplesmente definem papéis icônicos na literatura fantástica (como o assassino) ou grupos importantes em um ambiente de campanha em particular (o mago vermelho).

Quando criar uma classe de prestígio, o Mestre deve assegurar que os personagens estejam pelo menos no 5º nível antes de serem capazes de atender a todos os pré-requisitos. Talentos específicos, graduações em perícias e bônus base de ataque são excelentes pré-requisitos. É possível adicionar pré-requisitos relacionados ao jogo, como "deve sobreviver a um soterramento" ou "precisa beber do cálice de prata que existe no topo da Grande Geleira." Não exija níveis em uma classe específica, valores mínimos em habilidades ou mínimo de pontos de vida como qualificações para uma classe de prestígio.

Torne a classe de prestígio o mais específica possível, uma vez que estará desenvolvendo-a para sua campanha, não para qualquer aventura de D&D. A classe de prestígio "Andarilho do Amanhecer de Pelor" provavelmente será lembrada pelos jogadores tempos depois que a classe de prestígio "guerreiro sagrado" for esquecida.

PROGRESSÃO DOS PERSONAGENS

As regras do *Livro do Jogador* assumem que os personagens têm acesso a todo o ensinamento necessário para avançar de nível — bibliotecas para pesquisar novas magias, treinadores para guiar seus esforços e locais para praticar as novas perícias e habilidades. A pesquisa e o treinamento não fazem parte das regras padrão. Presume-se que ocorrem durante os intervalos da história. Porém, o Mestre controla a campanha e pode decidir lidar de forma diferente com esses detalhes. Lembre-se, contudo, que dedicar-lhes pouca atenção, ocultando-os nos bastidores, é uma excelente escolha.

APRENDIZADO DE PERÍCIAS E TALENTOS

De acordo com as regras no *Livro do Jogador*, os personagens adquirem novas perícias e talentos conforme atingem níveis mais elevados. No entanto, é possível proibir um personagem de aprender uma nova perícia ou talento caso ele não a conheça. Por exemplo, um personagem que vive no deserto não poderia aprender Natação, exceto se passar algum tempo num oásis. Pode-se até proibir que o personagem adquira graduações em algumas perícias caso não consiga praticá-las.

Aprofundando-se no tema, seria possível exigir que o personagem tenha um instrutor para lhe ensinar novas perícias e talentos. Através dessa abordagem, ele não poderia aprender a nadar se não tivesse acesso a um reservatório de água *além de* alguém interessado em ensiná-lo. Do mesmo modo, o personagem não seria capaz de aprender o talento Trespassar caso não consiga um treinador que lhe ensine, tenha tempo disponível e um local para praticar, lutando contra o professor. O treinador poderia ser outro PJ (encorajando a interação e cooperação entre os jogadores) ou um PdM. Os treinadores PdMs aliados dos PJs podem ensiná-los de graça, enquanto os profissionais, geralmente encontrados apenas em cidades grandes, cobrarão por seus serviços.

Custo do Treinamento: 50 PO por semana por um treinador profissional (mais as despesas relacionadas).

Duração do Treinamento: Uma semana por graduação na perícia ou duas semanas por um talento. Um personagem só pode treinar duas perícias ou talentos simultaneamente, mas paga separadamente cada treinamento.

Se um único treinador estiver fornecendo instrução em mais de uma disciplina, então as perícias ou talentos em questão devem possuir alguma conexão. Por exemplo, um treinador poderia ser capaz de ensinar Arquearia Montada e Investida Montada, uma vez que ambos são muito similares (inclusive têm os mesmos pré-requisitos). Da mesma forma, um único treinador poderia ensinar Diplomacia e Intimidação, já que as duas perícias estão relacionadas ao Carisma e envolvem o mesmo tipo de atividade (convencer alguém a realizar uma tarefa). Seria menos provável encontrar um único professor que ensine Abrir Fechaduras e Cavalgar; mesmo que essas perícias sejam baseadas em Destreza, elas abrangem tipos diferentes de atividade (boa manipulação de um mecanismo e manter uma montaria sob controle em combate). Mais difícil ainda seria um treinador capaz de transmitir seu conhecimento em Trespassar Maior e Forjar Anel — estes talentos são tão distantes em conceito e aplicação que a chance de um personagem adquirir ambos é praticamente nula.

Se você desejar, sacrifique parte do realismo e permita ao personagem obter treinamento com antecedência. Caso um personagem esteja no 2º nível e seu jogador saiba que ele receberá um novo talento a partir do 3º, poderia entrar em acordo com o Mestre e treinar o novo talento antes de adquiri-lo, seja porque a oportunidade está disponível ou apenas para adiantar as coisas. O problema de realismo é: embora o personagem complete seu treinamento, ainda não conseguirá usar o talento que aprendeu até adquirir XP suficiente para avançar de nível.

Diferenciando Perícias e Talentos: Nesse contexto, não existe necessidade de tratar as perícias e os talentos da mesma forma. Por exemplo, pode-se decidir que talentos são desenvolvidos naturalmente durante as aventuras dos personagens, enquanto as perícias exigem um contato ou treinamento específico. O contrário também seria plausível, impondo limitações para os talentos, mas liberando o desenvolvimento das perícias, pois os primeiros são mais poderosos e deveriam exigir um comprometimento maior dos jogadores.

APRENDENDO NOVAS MAGIAS

Os conjuradores divinos simplesmente aprendem novas magias quando adquirem a habilidade de lançá-las. Sua divindade cuida dos detalhes em seu lugar. Nunca será possível encontrar um ranger numa biblioteca, pesquisando uma nova magia.

Para os conjuradores arcanos, por outro lado, as coisas não têm essa simplicidade. Os magos precisam aprender novas magias e acrescentá-las aos seus grimórios. Esse processo é detalhado no *Livro do Jogador* (Escritos Mágicos Arcanos, pág. 178).

Caso o Mestre exija que os magos realmente gastem seu tempo pesquisando essas magias, use os seguintes parâmetros: cada magia gasta um

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

dia inteiro (mas não faça nenhum teste para obter as magias referentes ao avanço de nível) e essa pesquisa custa o dobro do preço normal para um PdM conjurá-la sobre o personagem (confira PdM's Conjuradores, pág. 106).

É perfeitamente plausível que dois magos dos jogadores compartilhem suas magias.

De acordo com as regras normais, os feiticeiros e os bardos não precisam estudar em grimórios para obter suas magias — eles as recebem automaticamente quando avançam de nível. No entanto, como regra opcional, é possível exigir que cada feiticeiro contate uma entidade sobrenatural inteligente (qualquer coisa entre um lammasu e um demônio) para aprender magias novas. Essas criaturas geralmente não desejam pagamento em ouro, mas preferem barganhas. Esses patronos sobrenaturais ensinam magias aos seus amigos mortais em troca de um serviço ocasional (que pode gerar uma excelente aventura). Interpretar o patrono é responsabilidade do Mestre e, dependendo da criatura escolhida, qualquer tipo de acordo considerado apropriado pelo jogador pode ser realizado. A seguir estão alguns exemplos:

- Um lammasu faria barganhas apenas com feiticeiros Bons. Em troca das magias, a cada dois níveis, o feiticeiro seria obrigado a corrigir uma injustiça ou executar uma boa ação em particular, como libertar um clérigo enclausurado injustamente na prisão, construir um abrigo para mendigos doentes ou destruir um templo do mal.
- Um dragão faria barganhas apenas com feiticeiros que tivessem tendência igual a sua. Em troca das magias, o dragão exigiria um pagamento em tesouros mágicos e em serviços. No caso dos tesouros, o custo do item será o dobro do valor que seria necessário para um PdM conjurar essa magia sobre o personagem (confira PdM's Conjuradores, pág. 106). No caso de serviços, a cada dois níveis (em geral), o feiticeiro precisa executar uma tarefa indicada pelo dragão. Geralmente, essa tarefa consiste em encontrar e recuperar um objeto específico, eliminar uma criatura que seja uma ameaça ou peste ou ainda espionar um inimigo e informar o dragão.

Os bardos adquirem magias aprendendo novas canções. Esse aprendizado deve ser tratado da mesma forma que a pesquisa de biblioteca dos magos, mas o bardo estará decorando novas músicas com outro membro da mesma classe. Uma alternativa seria exigir que o bardo gastasse o tempo e o dinheiro equivalente percorrendo o mundo em busca de novas canções, rumores, etc.

Pesquisando Magias Originais

Caso o Mestre decida que os personagens podem desenvolver magias únicas, ele deveria seguir as sugestões abaixo.

Qualquer conjurador seria capaz de criar uma nova magia. Essa pesquisa exige acesso a livrarias repletas de livros, geralmente numa cidade grande ou metrópole; além disso, custará 1000 PO por semana e gastará uma semana por nível da magia. Esse dinheiro será consumido por honorários, consultores, experimentação de componentes materiais e outros gastos genéricos. Ao final do período, o personagem realiza um teste de Identificar Magia (CD 10 + o nível da magia). Se obtiver sucesso, aprenderá a nova magia, desde que ela seja viável. Caso fracasse, será obrigado a repetir todo o processo de pesquisa se quiser continuar tentando.

Uma magia 'viável' será qualquer uma permitida pelo Mestre. Quando a pesquisa começar, não diga aos jogadores se a magia é viável ou não (afinal, essa é a razão da pesquisa). Contudo, não há problemas em debater com o jogador e ajudá-lo a definir os parâmetros para torná-la viável.

As pesquisas para a criação de novas magias não atrapalham aquelas que envolvem as magias adquiridas devido a novos níveis (caso o Mestre exija pesquisa para a aquisição dessas magias).

Lembre-se que os feiticeiros e bardos são muito restritos na quantidade de magias conhecidas e nunca podem exceder esse limite, nem mesmo criando magias originais.

ADQUIRINDO HABILIDADES DE CLASSE

O Mestre pode determinar que os personagens somente receberão as novas habilidades relacionadas a um nível de classe quando executarem algum tipo de treinamento. Esse treinamento gastaria uma semana a cada dois níveis, arredondando para cima (em outras palavras, o personagem gastaria duas semanas para atingir o terceiro nível). Para isso, será necessário encontrar e pagar (1.000 PO por semana) um instrutor da mesma classe, de nível superior. Se nenhum instrutor estiver disponível, o custo continuará o mesmo, mas o tempo exigido dobra. O dinheiro é consumido por honorários, consultores, experimentação de componentes materiais e outros gastos genéricos. Sem o treinamento, o personagem não será capaz de adquirir pontos de vida, habilidades de classe, bônus de ataque e resistência, magias diárias, perícias, novas magias, etc.

TEMPO AFASTADO

Caso você não aprecie todo esse treinamento formal atrapalhando sua campanha heróica e épica, simplesmente determine que os personagens, quando adquirem um novo nível, gastem um dia por nível (ou simplesmente 1d4 dias) afastados. Durante esse período, o personagem estará ocupado treinando, concentrando-se ou apenas descansando e não poderá conjurar magias, partir em aventuras, etc.

PONTOS DE VIDA FIXOS

Em vez de jogar os dados para definir os pontos de vida a cada nível, o jogador poderia (se o Mestre usar essa regra) obter a média de PV para sua classe. Sempre que avançar um nível, o personagem receberia o valor médio ou arriscaria uma jogada do DV apropriado (os modificadores de Constituição ainda são aplicados nas duas opções). Uma vez que conseguir PV abaixo da média é mais prejudicial do que arriscar a obtenção de valores elevados, selecionar o resultado médio (possivelmente maior) tornará os personagens ligeiramente mais poderosos.

	Feiticeiro Mago	Bardo Ladino	Clérigo Druida Monge	Guerreiro Paladino Ranger	Bárbaro
Dado de Vida	d4	d6	d8	d10	d12
Pontos de vida em níveis pares (2º, 4º, etc)	2	3	4	5	6
Pontos de vida em níveis ímpares (3º, 5º, etc)	3	4	5	6	7

COMO CRIAR PERSONAGENS ACIMA DO 1º NÍVEL

Algumas vezes, será preciso criar personagens mais experientes, que não pertençam ao 1º nível. Alguns fatores capazes de gerar essa necessidade são a aquisição de uma aventura desenvolvida para personagens que detenham níveis específicos e nenhum dos PJs disponíveis está no nível apropriado ou o simples desejo de iniciar uma campanha a partir do 5º nível (ou maior). Independente da razão, criar novos personagens de qualquer nível não é difícil (na verdade, vários jogadores consideram a criação muito divertida).

Quando pedir aos jogadores para criarem personagens acima do 1º nível, determine um total de pontos de experiência como ponto de partida. Essa tática é melhor que apenas definir o nível inicial, pois equilibrará os personagens multiclasse (e suas penalidades de XP) com os personagens de apenas uma classe. Depois, siga as seguintes etapas:

1. Determine os valores de habilidade normalmente.

2. Determine a raça e a classe do personagem. Caso ele tenha mais de uma classe, defina quantos níveis cada classe possui e qual a ordem de evolução delas (a ordem será importante na etapa 3)

3. Determine as estatísticas do personagem. Isso inclui o bônus base de ataque, bônus base de resistência, magias, habilidades, magias, talentos, pontos de vida (PV máximo no 1º nível e o Dado de Vida de cada nível subseqüente). Se o personagem pertencer ao 4º nível ou superior, permita-lhe aumentar 1 ponto numa de suas habilidades no 4º nível e a cada quatro níveis posteriores (confira a Tabela 3–2: Experiência e Benefícios Conforme o Nível, pág. 22 do *Livro do Jogador*) É importante tomar nota das alterações do valor de Inteligência, pois essa habilidade fornecerá pontos de perícia adicionais ao personagem, mas somente a partir do nível em que houve mudança no modificador de Inteligência (ou seja, os pontos de perícia adicionais não são retroativos).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

4. Determine as graduações de perícias. A melhor forma de fazê-lo é comprá-las nível por nível. Isso permitirá ao jogador registrar o aumento dos pontos de perícia em função da Inteligência (se houver alteração) e as mudanças devido a multiclasse. No entanto, caso não exista nenhuma alteração na quantidade de pontos de perícia (aumento ou diminuição do valor de Inteligência) e o personagem tiver apenas uma classe, o jogador poderá adquirir todas as perícias de uma vez. Em ambos os casos, lembrem-se que a graduação máxima das perícias de classe será (nível do personagem +3) e para as perícias de outras classes será (nível +3) dividido por 2.

5. Equipamento. Quando um personagem de 1º nível é criado, seu equipamento é definido por meio de seus recursos iniciais. Em níveis elevados, é preciso decidir quais os itens mágicos que o personagem já adquiriu até agora. Consulte o Capítulo 7: Itens Mágicos, onde todos os itens estão listados junto com seu preço de mercado. A Tabela 5–1: Riqueza dos PJs por Nível apresenta a quantidade total de recursos que o personagem receberá em qualquer nível. Esse dinheiro deverá ser gasto em itens mundanos, descritos no Capítulo 7: Equipamento do *Livro do Jogador* e (especialmente nos níveis mais elevados) em itens mágicos. Note que esses valores se aplicam somente aos PJs. Os PdMs utilizam a Tabela 4–23: Valor de Equipamento de PdM (página 127) para definir seus recursos iniciais.

6. Detalhamento. Um paladino precisa de um cavalo de guerra; um druida ou ranger experiente teriam companheiros animais; um mago escolheria um familiar; o personagem também pode pertencer a uma guilda ou ter aliados, etc.

Itens Mágicos Como Equipamento

O Mestre tem o direito de limitar os itens adquiridos pelos personagens criados com níveis elevados, do mesmo modo que define a quantidade e variedade do tesouro no decorrer do jogo. Aconselhamos analisar individualmente todos os itens, mas um método mais simples seria limitar o custo máximo de um único item. Por exemplo, embora um personagem de 8º nível tenha 27.000 PO para gastar, seria possível proibi-lo de adquirir qualquer item com valor superior a 5.500 PO, um quarto dos recursos totais. Essa é uma excelente maneira de prevenir desequilíbrios de poder, como um guerreiro de 8º nível sem uma moeda de cobre no bolso, mas armado com uma *ladra das nove vidas*.

Outro modo de limitar os personagens é definir os tipos de itens mágicos encontrados — menores, médios ou maiores. Por exemplo, um personagem de 3º nível teria 2.700 PO para gastar, mas é possível determinar que seu equipamento é composto (no máximo) de itens capazes de serem obtidos nas tabelas de tesouro menor do Capítulo 7.

Itens Mágicos Criados por Personagens: Um conjurador acima do 1º nível poderia gastar qualquer quantidade dos seus Pontos de Experiência e recursos iniciais na criação de itens mágicos. Contudo, é imprescindível que ele tenha os talentos de criação de itens apropriados, bem como os pré-requisitos.

Itens Mágicos com Carga: Permita ao jogador selecionar um item mágico parcialmente usado como parte de seu equipamento. O valor desse item deve ser proporcional às utilizações restantes (metade para uma varinha com 25 cargas, 20% para uma com 10 cargas, etc.).

Itens de Uso Limitado: Caso o grupo esteja se aventurando em uma masmorra aleatória, numa aventura que não pertence a uma campanha, os itens de utilização única devem custar 5 vezes o preço normal e os itens carregados possuem somente 1/5 das utilizações. Em uma aventura de um dia, onde não importa se os recursos serão gastos ou não, os itens de uso único e cargas são muito melhores que em uma campanha regular.

Em uma masmorra deste tipo, um item de uso único é tão bom quanto um item com ativação de "1/dia", pois o PJ será capaz de ativá-lo somente uma vez de qualquer modo. Esta regra de "5 vezes o custo" equilibrará a aquisição de itens de uso único e de cargas, para que não dominem a masmorra aleatória.

Se o Mestre está incluindo um personagem existente a uma masmorra de uma aventura sem conexão com a campanha, "troque" seus itens de uso único por outros itens similares, ajustando o custa para 5 vezes mais. Para itens com cargas, reduza as utilizações restantes para 1/5 do total.

SEGUIDORES ESPECIAIS

Com a permissão do Mestre, o líder é capaz de atrair um seguidor especial, que não pertence a nenhuma das raças padrão (as mais comuns). Para as criaturas que tenham classes, como os homens-lagarto, calcule seu 1º nível de acordo com as regras para personagens desse tipo de monstro (veja Monstros como Raças, pág. 172). Por exemplo, um personagem que tenha um valor de Liderança 8 seria capaz de atrair um guerreiro humano de 5º nível, um guerreiro homem-lagarto com 2 níveis ou um guerreiro bugbear de 1º nível. Para as criaturas incomuns, some no mínimo +3 ao Nível de Desafio da criatura para determinar seu nível efetivo. Quanto maior a quantidade de habilidades especiais da criatura, maior será esse modificador. Confira a tabela a seguir para obter alguns exemplos. Lembre-se que seguidores especiais malignos podem ter seus próprios objetivos.

O nível efetivo de personagem (NEP) de uma criatura determina quão poderosa ela será como personagem ou seguidor. O *Livro dos Monstros* contém as estatísticas e outros detalhes de seguidores em potencial. Utilize o ajuste de nível + os Dados de Vida da criatura para obter o NEP.

Usando os valores fornecidos no *Livro dos Monstros*, descobrimos que um ettin, que é uma criatura de 10 DV com +5 de ajuste de nível, equivale a um personagem ou seguidor de 15º nível. Se o jogador adicionar um modelo, também deve considerar seu ajuste de nível. Por exemplo, o modelo de uma criatura abissal (descrita no *Livro dos Monstros*) apresenta +2 de ajuste de nível. Um ettin abissal seria um seguidor de 17º nível.

O Mestre deve analisar cuidadosamente quaisquer ataques ou qualidades especiais que um seguidor em potencial tem e pode não permitir ou fazer ajustes à revelia do jogador para encaixar a criatura em sua campanha.

Se uma criatura do *Livro dos Monstros* não tiver um ajuste de nível, isto significa que não é adequada como um personagem jogador ou seguidor. A dríade é um bom exemplo; ela está conectada à sua árvore e não possui muita mobilidade. As criaturas sem consciência ou com Inteligência reduzida também não são bons seguidores ou parceiros.

LIDERANÇA E MONTARIAS

Um personagem pode utilizar o talento Liderança para atrair um seguidor que sirva como montaria. Este talento não é capaz de atrair uma montaria com Inteligência inferior a 4. Se o personagem possui uma montaria especial, um familiar ou companheiro animal, ele sofrerá –2 de penalidade no seu valor de Liderança.

SEGUIDORES E A MONTARIA DO PALADINO

A critério do Mestre, é possível que um paladino ou outro personagem que tenha a característica de classe montaria especial combine as habilidades especiais de sua montaria com os níveis fornecidos pelo talento Liderança. As qualidades especiais, como o vínculo empático e partilhar magias, tornam a criatura mais poderosa, adicionando +2 do ajuste de nível ao NEP do seguidor/montaria (no mínimo).

SEGUIDORES CONTINGENTES

O que um Mestre poderia fazer quando o número de jogadores em seu grupo é irregular? Muitas vezes, um seguidor ou parceiro é uma adição necessária a um grupo; noutras, é um personagem extra em um grupo cheio. O Mestre deve conversar com seus jogadores para utilizar seguidores contingentes.

Por exemplo, um Mestre recebe entre três e sete jogadores em sua campanha. Suponha que ele prefira um grupo com cinco a sete integrantes. Ele pode determinar que o talento Liderança não está sempre ativo. O jogador que selecionar o talento Liderança também escolhe um talento alternativo. Este talento alternativo não será considerado como pré-requisito para qualquer outro talento; a Iniciativa Aprimorada é uma ótima indicação. O Mestre indica que, quando o número de jogadores for inferior a cinco, os jogadores com o talento Liderança podem utilizar seus seguidores. Caso o número de jogadores seja igual ou superior a cinco, os jogadores com o talento Liderança não poderão usá-los, mas recebem os benefícios de seu talento alternativo naquela sessão de jogo.

Essa regra funcionará melhor se as condições de utilização dos seguidores contingentes forem esclarecidas antes que o Mestre permita aos personagens selecionarem o talento Liderança.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

FAMILIARES

Poucos investimentos oferecem mais retorno quanto o tempo e o dinheiro gastos para adquirir um familiar. Ele servirá como companheiro, vigia, espião e empregado durante toda sua vida, será o melhor amigo e o confidente mais confiável do mago. As mudanças nas regras dos familiares descritas no *Livro do Jogador* estão sujeitas a aprovação do Mestre. Apresentamos algumas possibilidades e o talento Familiar Aprimorado a seguir.

Familiar Aprimorado [Geral]

Sempre que for possível adquirir um novo familiar, o personagem poderá selecioná-lo de uma lista incomum (consulte Feiticeiro no *Livro do Jogador*).

Pré-requisito: Capacidade de adquirir um novo familiar, tendência compatível, nível adequado (veja a seguir).

Benefício: Quando o personagem invocar um familiar, as criaturas indicadas a seguir também estarão disponíveis. A tendência do familiar deve estar, no máximo, a "um passo" da tendência do conjurador em cada aspecto (Leal e Caótico, Bom e Mal). Por exemplo, um conjurador Caótico e Bom poderia selecionar um familiar Neutro; um conjurador Leal e Neutro seria capaz de escolher um familiar Neutro e Bom.

Familiar	Tendência	Nível de Conjurador
Lagarto elétrico	Neutro	5º
Stirge	Neutro	5º
Formian operário	Leal e Neutro	7º
Diabrete	Leal e Mau	7º
Pseudo-dragão	Neutro e Bom	7º
Quasit	Caótico e Mau	7º

Em todos os demais aspectos, os familiares aprimorados utilizam as regras descritas na página 38 do *Livro do Jogador*, com duas exceções: caso o tipo da criatura não seja "animal", ele não será alterado e os familiares aprimorados não adquirem a capacidade de falar com outras criaturas de sua espécie (embora muitos já tenham a habilidade de se comunicar).

A lista da tabela acima apresenta somente alguns familiares alternativos. Praticamente qualquer criatura com tamanho e poderes semelhantes aos monstros indicados na tabela podem se tornar familiares adequados. A tendência do mestre não é único fator importante; é possível que a seleção do familiar esteja relacionada ao tipo ou subtipo do mestre (extraplanar, elemental, etc.), conforme indicado na tabela a seguir.

Familiar	Tipo/Subtipo	Nível de Conjurador
Falcão celestial[1]	Bem	3
Víbora abissal[2]	Mal	3
Elemental do ar pequeno	Ar	5
Elemental da terra pequeno	Terra	5
Elemental do fogo pequeno	Fogo	5
Lagarto elétrico	Eletricidade	5
Elemental da água pequeno	Água	5
Homúnculo[3]	Morto-vivo	7
Mephit do gelo	Frio	7

1 Ou qualquer animal celestial da lista padrão de familiares.
2 Ou qualquer animal abissal da lista padrão de familiares.
3 Primeiro, o mestre deve criar o homúnculo, substituindo o sangue do criador por qualquer secreção ou parte do corpo do morto-vivo.

As estatísticas básicas dos familiares descritas a seguir pressupõem um mestre do nível mínimo necessário, sem nenhum bônus de classe ou raça para os testes de resistência e as jogadas de ataque.

Habilidades Concedidas: Além das suas próprias qualidades especiais, todos os familiares concedem o talento Prontidão e as habilidades Vínculo Empático e Partilhar Magias para o Mestre a partir do 1º nível (veja a pág. 38 do *Livro do Jogador*).

Evasão Aprimorada (Ext): Quando se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, o familiar não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e apenas metade do dano se fracassar.

Criatura	Tendência	Nível Equivalente
Cão teleportador	Leal e Bom	6º
Lammasu	Leal e Bom	12º
Homem-urso (licantropo)	Leal e Bom	10º
Avoral (guardinal)	Neutro e Bom	15º
Bralani (eladrin)	Caótico e Bom	11º
Pégaso	Caótico e Bom	6º
Unicórno[1]	Caótico e Bom	8º
Grifo	Neutro	10º
Dragonado[2]	Neutro	10º
Sátiro	Caótico e Neutro	7º
Cão infernal	Leal e Mau	7º
Pantera deslocadora	Leal e Mau	10º
Diabrete (diabo)	Leal e Mau	7º
Dragão verde jovem[3]	Leal e Mau	16º
Erinyes (diabo)	Leal e Mau	16º
Quasit (demônio)	Caótico e Mau	8º
Ettin	Caótico e Mau	15º

1 – O líder deve ser uma donzela humana, elfa ou meio-elfa.
2 – O líder é imune ao rugido do monstro.
3 – O dragão envelhece, mas não adquire XP.

Diabrete: ND —; Extra-planar (Miúdo, Mal, Leal, Planar); 7 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 6 m, vôo 15 m (perfeito); CA 24 (toque 15, surpresa 21); Atq Base +3; Agr –5; Corpo a corpo: ferrão +8 (dano: 1d4 e veneno); Atq Ttl: ferrão +8 (dano: 1d4 e veneno); Espaço/Alcance 75 cm/0 m; AE Habilidades similares a magia, veneno; QE Alterar forma, visão no escuro 18 m, toque, Redução de Dano 5/prata ou bem, cura acelerada 2, imune a venenos, evasão aprimorada, resistência a fogo 5, falar com o mestre, habilidades concedidas; Tend. LM; TR Fort +3, Ref +6, Von +4; For 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 14.

Perícias e Talentos: Diplomacia +8, Esconder-se +17, Conhecimento (qualquer um) +6, Ouvir +7, Furtividade +9, Procurar +6, Identificar Magia +6, Observar +7, Sobrevivência +1; Acuidade com Arma, Esquiva.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *detectar o bem*, *detectar magia* e *invisibilidade* (pessoal); 1/dia — *sugestão*. Estas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 6º nível (CD 10 + nível da magia). Uma vez por semana, pode conjurar *comunhão* para realizar 6 perguntas (similar a magia de um clérigo de 12º nível)

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Destreza.

Alterar Forma (Sob): Sem limite diário. Esta habilidade funciona como *metamorfose* conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas o diabrete só consegue assumir uma ou duas formas de tamanho Médio, no máximo. Algumas formas comuns incluem corvos, aranhas monstruosas, ratos e javalis.

Elemental da Água Pequeno: ND —; Elemental (Pequeno, Água, Planar); 5 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +0; Desl.: 6 m, natação 27 m; CA 20 (toque 11, surpresa 20); Atq Base +1; Agr –3; Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3); Atq Ttl: pancada +4 (dano: 1d6+3); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Maestria aquática, enxurrada, vórtice; QE Elemental, habilidades concedidas, evasão aprimorada, toque, falar com o mestre; Tend. Qualquer uma; TR Fort +4, Ref +1, Von +4; For 14, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 11.

Perícias e Talentos: Observar +3, Ouvir +2 (ou os valores do mestre); Ataque Poderoso.

Maestria Aquática (Ext): +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando estiver enfrentando um adversário em contato com a água; –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano para enfrentar oponentes em terra firme.

Enxurrada (Ext): O toque de um elemental da água apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem comum (mas não mágica) de categoria de tamanho Grande ou inferior. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que tocarem, como *dissipar magia* conjurada por um feiticeiro de 5º nível.

Vórtice (Sob): Enquanto estiver submerso, o elemental é capaz de se transformar num rodamoinho uma vez a cada 10 minutos, durante 1

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

rodada; o efeito terá 1,5 m de comprimento na base e até 9 m de comprimento no topo; sua altura varia entre 3 m e 6 m. O vórtice se desloca a 27 m por rodada.

Todas as criaturas Miúdas ou menores devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 11) ou sofrerão 1d4 pontos de dano; um segundo teste de Reflexos evitará que a criatura seja tragada e submersa pela correnteza; as criaturas aquáticas podem realizar um terceiro teste de Reflexos para escapar do vórtice (mas ainda sofrerão o dano). O elemental é capaz de libertar qualquer criatura submersa quando desejar.

Se a base do vórtice tocar o solo abaixo d'água, criará uma nuvem espiralada com os detritos, centrada no elemental; seu diâmetro equivale a metade da altura do rodamoinho. A água turva obscurece todo tipo de visão, inclusive visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão camuflagem, enquanto qualquer uma mais afastada terá camuflagem total (veja Camuflagem, pág. 152 do *Livro do Jogador*). Um conjurador no interior do turbilhão deve realizar um teste de Concentração para lançar qualquer magia (CD 11).

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Imune a sucessos decisivos e flanquear.

Elemental do Ar Pequeno: ND —; Elemental (Pequeno, Ar, Planar); 5 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +7; Desl.: vôo 30 m (perfeito); CA 20 (toque 14, surpresa 17); Atq Base +1; Agr –3; Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4); Atq Ttl: pancada +5 (dano: 1d4); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Maestria aérea, vendaval; QE Elemental, habilidades concedidas, toque, evasão aprimorada, falar com o mestre; Tend. Qualquer uma; TR Fort +0, Ref +6, Von +0; For 10, Des 17, Con 10, Int 8, Sab 11, Car 11.

Perícias e Talentos: Observar +3, Ouvir +2 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea.

Maestria Aérea (Ext): Todas as criaturas aéreas sofrem –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra os elementais do ar.

Vendaval (Sob): O elemental é capaz de se transformar num vendaval uma vez a cada 10 minutos durante 1 rodada; o efeito terá 1,5 m de comprimento na base e até 9 m de comprimento no topo; sua altura varia entre 3 m e 6 m. O vendaval se desloca a 30 m por rodada.

Todas as criaturas Miúdas ou menores devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 11) ou sofrerão 1d4 pontos de dano; um segundo teste de Reflexos evitará que a criatura seja erguida e suspensa pelas correntes de ar; as criaturas voadoras podem realizar um terceiro teste de Reflexos para escapar do vendaval (mas ainda sofrerão o dano). O elemental é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar.

Se a base do vendaval tocar o solo, criará uma nuvem espiralada com os sedimentos do chão, centrada no elemental; seu diâmetro equivale a metade da altura do vendaval. A nuvem obscurece todo tipo de visão, inclusive visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão camuflagem, enquanto qualquer uma mais afastada terá camuflagem total (veja Camuflagem, pág. 152 do *Livro do Jogador*). Um conjurador no interior da nuvem deve realizar um teste de Concentração para lançar qualquer magia (CD 11).

Elemental: Imune a veneno, *sono*, paralisia e atordoamento. Imune a sucessos decisivos e flanquear.

Elemental do Fogo Pequeno: ND —; Elemental (Pequeno, Fogo, Planar); 5 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +5; Desl.: 15 m; CA 18 (toque 12, surpresa 17); Atq Base +1; Agr –3; Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d4 mais 1d4 por fogo); Atq Ttl: pancada +3 (dano: 1d4 mais 1d4 por fogo); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Incendiar; QE Elemental, subtipo fogo, habilidades concedidas, evasão aprimorada, toque, falar com o mestre; Tend. Qualquer uma; TR Fort +0, Ref +4, Von +0; For 10, Des 13, Con 10, Int 8, Sab 11, Car 11.

Perícias e Talentos: Observar +3, Ouvir +2 (ou os valores do mestre); Esquiva, Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada.

Incendiar (Ext): As criaturas atingidas pelo ataque físico de um elemental do fogo devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 11) ou pegarão fogo. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas (veja Queimando, pág. 303). Uma criatura em chamas pode usar uma ação equivalente a movimento para extinguir o fogo.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Imune a sucessos decisivos e flanquear.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imune ao fogo, sofre 50% a mais de dano por frio, não importa se obteve sucesso no teste de resistência ou não.

Elemental da Terra Pequeno: ND —; Elemental (Pequeno, Terra, Planar); 5 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. –1; Desl.: 6 m; CA 20 (toque 10, surpresa 20); Atq Base +1; Agr +0; Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+4); Atq Ttl: pancada +5 (dano: 1d6+4); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Maestria terrestre, empurrar; QE Elemental, habilidades concedidas, toque, evasão aprimorada, falar com o mestre; Tend. Qualquer uma; TR Fort +4, Ref –1, Von +0; For 17, Des 8, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 11.

Perícias e Talentos: Observar +2, Ouvir +3 (ou os valores do mestre); Ataque Poderoso.

Maestria Terrestre (Ext): +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando estiver enfrentando um adversário sobre o solo; –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano para enfrentar oponentes alados ou aquáticos.

Empurrar (Ext): Um elemental da terra pode iniciar a manobra Encontrão sem provocar ataques de oportunidade. Os modificadores de combate indicados sob Maestria Terrestre também se aplicam aos testes resistidos de Força do elemental.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Imune a sucessos decisivos e flanquear.

Falcão Celestial: ND —; Besta Mágica (Miúdo); 3 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 3 m, vôo 18 m (médio); CA 19 (toque 15, surpresa 16); Atq Base +0; Agr –10; Corpo a corpo: garra +5 (dano: 1d4–2); Atq Ttl: garra +5 (dano: 1d4–2); Espaço/Alcance 75 cm/0 m; AE Destruir o mal; QE Resistência ao ácido 5, frio 5 e eletricidade 5, visão no escuro 18 m, evasão aprimorada, visão na penumbra, habilidades concedidas, toque; RM 8; Tend. Qualquer Bom; TR Fort +2, Ref +5, Von +2; For 6, Des 17, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +14, Ouvir +2; Acuidade com Arma.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um ataque regular causará 1 ponto de dano adicional a um adversário Mau.

Homúnculo: ND —; Constructo (Miúdo); 7 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 6 m, vôo 15 m (bom); CA 18 (toque 14, surpresa 16); Atq Base +1; Agr –8; Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4–1 e veneno); Atq Ttl: mordida +2 (dano: 1d4–1 e veneno); Espaço/Alcance: 75 cm/0 m; AE Veneno; QE Habilidades concedidas, evasão aprimorada, toque, falar com o mestre, constructo; Tend. Qualquer uma; TR Fort +0, Ref +4, Von +1; For 8, Des 15, Con —, Int 10, Sab 12, Car 7.

Perícias: Esconder-se 14, Ouvir +4, Observar +4; Reflexos Rápidos.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial: sono durante 1 minuto; dano secundário: sono durante 5d6 minutos.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, doenças e efeitos similares. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço.

Lagarto Elétrico: ND —; Besta Mágica (Pequeno); 5 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +6; Desl.: 12 m, escalar 6 m, natação 6 m; CA 19 (toque 13, surpresa 17); Atq Base +2; Agr –2; Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4); Atq Ttl: mordida +3 (dano: 1d4); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Choque atordoante, choque letal; QE Visão no escuro 18m, toque, sentir eletricidade, imune a eletricidade, evasão aprimorada, visão na penumbra, habilidades concedidas, falar com o mestre; Tend. Qualquer uma; TR Fort +3, Ref +5, Von +1; For 10, Des 15, Con 13, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Escalar +11, Esconder-se +11, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +3 (ou os valores do mestre); Iniciativa Aprimorada.

Choque Atordoante (Sob): Uma vez por rodada, o lagarto pode aplicar um choque elétrico num único oponente a até 1,5 m de distância. Este ataque causa 2d8 pontos de dano por contusão a qualquer criatura viva (Reflexos, CD 12, para reduzir o dano à metade).

Choque Letal (Sob): Sempre que dois ou mais lagartos elétricos estiverem num raio de 7,5 m, eles podem se unir para criar um choque letal. Essa descarga afeta um raio de 7,5 m, centralizado em qualquer um dos lagartos que estiverem contribuindo. O choque causa 2d8 pontos de dano para cada lagarto participante (máximo 12d8, Reflexos reduz o dano à metade, CD 10 + a quantidade de lagarto envolvidos no ataque).

Sentir Eletricidade (Ext): Os lagartos elétricos detectam automaticamente qualquer descarga elétrica num raio de 30 m.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Mephit do Gelo: ND —; Extra-planar (Ar, Frio, Planar); 7 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +7; Desl.: 9 m, vôo 15 m (perfeito); CA 22 (toque 14, surpresa 19); Atq Base +3; Agr –1; Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3+2 por frio); Atq Ttl: 2 garras +4 (dano: 1d3+2 por frio); AE Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*; QE Habilidades concedidas, subtipo frio, visão no escuro 18 m, toque, Redução de Dano 5/magia, evasão aprimorada, falar com o mestre, cura acelerada 2; Tend. Qualquer uma; TR Fort +3, Ref +6, Von +3; For 10, Des 17, Con 10, Int 12, Sab 11, Car 15.

Perícias e Talentos: Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2, Arte da Fuga +9, Esconder-se +13, Furtividade +9, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +3; Esquiva, Iniciativa Aprimorada.

Sopro (*Sob*): Cone de fragmentos de gelo de 3 m; 1d4 pontos de dano, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade ou ainda sofrerá –4 de penalidade de moral na CA e –2 de penalidade de moral para jogadas de ataque durante 3 rodadas. Utilizável uma vez a cada 1d4 rodadas.

Habilidades Similares a Magia: 1/hora — *mísseis mágicos*, como um feiticeiro de 3º nível; 1/dia — *esfriar metal* como um feiticeiro de 6º nível (Vontade CD 14 anula, objeto).

Invocar Mephit (*SM*): Uma vez por dia, é capaz de invocar outro de sua espécie, de modo similar a magia *invocar criaturas*, mas tem apenas 25% de chance de obter sucesso. Um mephit que acabou de ser convocado fica impossibilitado de utilizar suas próprias habilidades de invocação durante uma hora. Ele retornará ao seu plano de origem 1 hora depois da convocação.

Subtipo (*Frio*) (*Ext*): Imune ao frio, sofre 50% a mais de dano por fogo, não importa se obteve sucesso no teste de resistência ou não.

Cura Acelerada (*Ext*): Recupera 2 PV por rodada se estiver em contato com um pedaço de gelo Miúdo ou maior ou se a temperatura ambiente estiver abaixo de 0º.

Operário Formian: ND —; Extra-planar (Pequeno, Leal, Planar); 7 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 12 m; CA 21 (toque 13, surpresa 19); Atq Base +1; Agr –2; Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4+1); Atq Ttl: mordida +3 (dano: 1d4+1); QE Visão no escuro 18 m, evasão aprimorada, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10, imune a venenos, petrificação e frio, habilidades concedidas, falar com o mestre, toque; Tend. LN; TR Fort +3, Ref +4, Von +2; For 13, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 9.

Perícias: Escalar +10, Ofícios (qualquer) +5; Foco em Perícia (Ofícios).

Pseudo-dragão: ND —; Dragão (Miúdo); 7 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +0; Desl.: 4,5 m, vôo 18 m (perfeito); CA 22 (toque 14, surpresa 20); Atq Base +2, Agr –8; Corpo a corpo: ferrão +4 (dano: 1d3–2 e veneno); Atq Ttl: ferrão +4 (dano: 1d3–2 e veneno), mordida +0 (1); Espaço/Alcance 75 cm/0 m (1,5 m com o ferrão); AE Veneno; QE Sentido cego 18 m, toque, dragão, evasao aprimorada, falar com o mestre, telepatia, habilidades concedidas; Tend. NB; TR Fort +4, Ref +3, Von +6; For 11, Des 11, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Esconder-se +16/+24 em florestas ou matagais, Sobrevivência +3, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +2; Prontidão.

Sentido Cego (*Ext*): Capaz de localizar criaturas num raio de 18 metros sem auxílio visual.

Dragão: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imune a *sono* e paralisia.

Veneno (*Ext*): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 12); dano inicial: sono durante 1 minuto; dano secundário: sono por mais 1d3 dias.

Telepatia (*Sob*): Os pseudodragões podem se comunicar por telepatia com as criaturas que falem o idioma Comum ou Silvestre, num raio de 18 m.

Quasit: ND —; Extra-planar (Miúdo, Mal, Caótico, Planar); 7 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +7; Desl.: 6 m, vôo 15 m (perfeito); CA 22 (toque 15, surpresa 19); Atq Base +3, Agr –6; Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d3–1 e veneno); Atq Ttl: Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d3–1 e veneno), mordida +3 (dano: 1d4–1 e veneno); Espaço/Alcance 75 cm/0 m; AE Habilidades similares a magia, veneno; QE Alterar forma, visão no escuro 18 m, toque, Redução de Dano 5/ferro frio ou bem, cura acelerada 2, imune a venenos, evasão aprimorada, resistência a fogo 10, falar com o mestre, habilidades concedidas; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +6, Von +4; For 8, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Blefar +6, Diplomacia +2, Disfarces +0 (+2 para atuar), Esconder-se +17, Intimidação +2, Conhecimento (qualquer um) +6, Ouvir +7, Furtividade +9, Procurar +6, Identificar Magia +6, Observar +6 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada.

Veneno (*Ext*): Inoculação através da garra ou mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Destreza.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *detectar o bem*, *detectar magia* e *invisibilidade* (pessoal); 1/dia — *causar medo* (similar à magia, raio de 9 metros, CD 11). Estas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 6º nível. Uma vez por semana, um quasit pode conjurar *comunhão* para fazer seis perguntas (como a magia conjurada por um clérigo de 12º nível).

Alterar Forma (*Sob*): Sem limite diário. Esta habilidade funciona como *metamorfose* conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas o quasit só consegue assumir uma ou duas formas de tamanho Médio, no máximo. Algumas formas comuns incluem morcegos, centopéias monstruosas, sapos e lobos.

Stirge: ND —; Besta (Miúda); 5 DV; 1/2 do mestre; Inic. +4; Desl.: 3 m, vôo 12 m (médio); CA 19 (toque 16, surpresa 15); Atq Base +1; Agr –11 (+1 com adesão); Corpo a corpo: toque +7 (dano: 1d3–4); Atq Ttl: toque +7 (dano: 1d3–4); Face/Alcance 75 cm/0 m; AE Adesão, drenar sangue; QE Visão no escuro 18 m, toque, evasão aprimorada, visão na penumbra, habilidades concedidas, falar com o mestre; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +6, Von +1; For 3, Des 19, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se +14, Ouvir +4, Observar +4 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma.

Adesão (*Ext*): Caso o stirge atinja o oponente com seu ataque de toque, usará as oito patas para aderir ao corpo da vítima. Um stirge nessa situação tem CA 12.

Drenar Sangue (*Ext*): Um stirge causa 1d4 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada que estiver grudado ao corpo da vítima. Depois de absorver 4 pontos de Constituição, não poderá fazê-lo novamente por 8 horas.

Víbora Abissal: ND —; Besta Mágica (Miúdo); 3 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 4,5 m, escalar 4,5 m, natação 4,5 m; CA 19 (toque 15, surpresa 16); Atq Base +0; Agr –11; Corpo a corpo: mordida +5 (veneno); Atq Ttl: mordida +5 (veneno); Espaço/Alcance 75 cm/0 m; AE Veneno, destruir o bem; QE Resistência ao fogo 5 e frio 5, visão no escuro 18 m, faro, habilidades concedidas, toque; RM 8; Tend. Qualquer Mau; TR Fort +2, Ref +5, Von +1; For 6, Des 17, Con 11, Int 7, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +15, Observar +6, Ouvir +6 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma.

Veneno (*Ext*): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Destruir o Bem (*Sob*): Uma vez por dia, um ataque regular causará 1 ponto de dano adicional a um adversário Bom.

FAMILIARES CONFORME O TAMANHO DO MESTRE

Os familiares sugeridos no *Livro do Jogador* pressupõem que os conjuradores são Pequenos, Médios ou Grandes. Os mestres que não pertençam a essas categorias de tamanho poderão selecionar familiares menores ou maiores, conforme o tamanho do personagem.

Familiares Para Mestres Miúdos ou Menores

Os conjuradores menores que o normal deveriam ter familiares proporcionalmente pequenos, conforme indicado a seguir:

As estatísticas descritas a seguir pressupõem um mestre de 1º nível, sem nenhum bônus de classe ou raça para os testes de resistência e as jogadas de ataque.

Habilidades Concedidas: Além das suas próprias qualidades especiais, todos os familiares concedem o talento Prontidão e as habilidades Vínculo Empático e Partilhar Magias para o Mestre a partir do 1º nível (veja a pág. 38 do *Livro do Jogador*).

Evasão Aprimorada (*Ext*): Quando se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano a metade, o familiar não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e apenas metade do dano se fracassar.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Familiar	Especial
Morcego	—
Furão	Mestre ganha +2 de bônus em testes de resistência de Reflexos
Porco-espinho	Mestre ganha +1 de armadura natural
Camundongo	Mestre ganha +2 de bônus em testes de Furtividade
Familiar	**Especial**
Mocho	Mestre ganha +2 de bônus em testes de Furtividade
Perereca	Mestre ganha +3 PV
Tordo	Fala um idioma

Camundongo: ND —; Besta Mágica (Minúsculo); 1 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +0; Desl.: 3 m, escalar 3 m; CA 19 (toque 18, surpresa 19); Atq Base +0; Agr –21; Ataq Ttl —; Espaço/Alcance 15 cm/0 m; AE —; QE Evasão aprimorada, faro, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +2, Von +1; For 1, Des 11, Con 10, Int 6, Sab 12, Car 2.

Perícias: Equilíbrio +8, Escalar +10, Esconder-se +20, Furtividade +12.

Furão: ND —; Besta Mágica (Diminuto); 1 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 4,5 m, escalar 4,5 m; CA 17 (toque 16, surpresa 15); Atq Base +0; Agr –16; Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d2–4); Atq Ttl: mordida +6 (dano: 1d2–4); Espaço/Alcance 30 cm/0 m; AE Adesão; QE Faro, evasão aprimorada, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +4, Von +1; For 3, Des 15, Con 10, Int 6, Sab 12, Car 5.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +10, Escalar +11, Esconder-se +13, Furtividade +9, Observar +14; Acuidade com Arma.

Adesão (Ext): Caso obtenha sucesso num ataque, pode cravar a mandíbula na presa e automaticamente causar o dano da mordida a cada rodada (CA 15 nessa situação).

Mocho (coruja pequena): ND —; Besta Mágica (Diminuto); 1 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 3 m, vôo 9 m (médio); CA 18 (toque 17, surpresa 15); Atq Base +0; Agr –15; Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d2–3); Atq Ttl: garra +7 (dano: 1d2–3); Espaço/Alcance 30 cm/0 m; AE —; QE Evasão aprimorada, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +5, Von +2; For 4, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 4.

Perícias e Talentos: Furtividade +20, Observar +6, Ouvir +14; Acuidade com Arma.

Morcego: ND —; Besta Mágica (Diminuto); 1 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 1,5 m, vôo 12 m (bom); CA 17 (toque 16, surpresa 15); Atq Base +0: Agr –17; Atq Ttl —; Espaço/Alcance 30 cm/0 m; AE —; QE Sentido cego 6 m, habilidades concedidas, evasão aprimorada; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +4, Von +2; For 1, Des 15, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 4.

Perícias: Furtividade +6, Observar +8, Ouvir +8, Esconder-se +14; Prontidão.

Sentido Cego (Ext): Capaz de localizar criaturas num raio de 6 metros sem auxílio visual. +4 de bônus nos testes de Ouvir e Observar (inclusos acima).

Perereca: ND —; Besta Mágica (Diminuto); 1 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +1; Desl.: 1,5 m; CA 16 (toque 15, surpresa 15); Atq Base +0; Agr –17; Ataq Ttl: —; Espaço/Alcance 30 cm/0 m; QE Evasão aprimorada, visão na penumbra, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +3, Von +2; For 1, Des 12, Con 11, Int 6, Sab 14, Car 4.

Perícias: Esconder-se +21, Observar +4, Ouvir +4. Prontidão.

Porco-Espinho: ND —; Besta Mágica (Diminuto); 1 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +0; Desl.: 4,5 m; CA 17 (toque 15, surpresa 16); Atq Base +0; Agr –16; Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3–4); Atq Ttl: mordida +5 (dano: 1d3–4); Espaço/Alcance 30 cm/0 m; AE Veneno; QE Círculo defensivo, evasão aprimorada, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +3, Von +1; For 3, Des 12, Con 10, Int 6, Sab 12, Car 5.

Perícias e Talentos: Esconder-se +17, Observar +5, Ouvir +5; Acuidade com Arma.

Veneno (Ext): Apenas usando o círculo defensivo (a seguir); Inoculação através dos espinhos; teste de resistência de Fortitude (CD 10); dano inicial e secundário: 1d2 pontos de dano temporário de Destreza.

Círculo Defensivo (Ext): Capaz de se enrolar usando uma ação padrão; recebe +2 de bônus de circunstância na CA e em testes de resistência. Desenrolar-se é uma ação livre.

Tordo: ND —; Besta Mágica (Diminuto); 1 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 3 m, vôo 12 m (médio); CA 17 (toque 16, surpresa 15); Atq Base +0; Agr –17; Ataq Ttl: —; Espaço/Alcance 30 cm/0 m; AE —; QE Evasão aprimorada, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +4, Von +2; For 1, Des 15, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 6.

Perícias: Observar +8, Ouvir +8. Prontidão.

Familiares Para Mestres Enormes ou Maiores

Os conjuradores maiores que o normal deveriam ter familiares proporcionalmente grandes, conforme indicado a seguir:

Familiar	Especial
Rato Atroz	Mestre ganha +2 de bônus em testes de resistência de Fortitude
Leopardo	Mestre ganha +2 de bônus em testes de Furtividade
Lagarto Gigante	Mestre ganha +2 de bônus no valor de Constituição
Coruja (Média)	Mestre ganha +2 de bônus em testes de Furtividade
Corvo (Pequeno)	Fala um idioma
Víbora (Médio)	—
Carcajú	Mestre ganha +2 de bônus em testes de resistência de Reflexos

As estatísticas descritas a seguir pressupõem um mestre de 1º nível, sem nenhum bônus de classe ou raça para os testes de resistência e as jogadas de ataque.

Habilidades Concedidas: Além das suas próprias qualidades especiais, todos os familiares concedem o talento Prontidão e as habilidades Vínculo Empático e Partilhar Magias para o Mestre a partir do 1º nível (veja a pág. 38 do *Livro do Jogador*).

Evasão Aprimorada (Ext): Quando se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, o familiar não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e apenas metade do dano se fracassar.

Carcajú: ND —; Besta Mágica (Médio); 3 DV; 25 PV ou 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 9 m, escavar 3 m, escalar 3 m; CA 15 (toque 12, surpresa 13); Atq Base +2; Agr +4; Corpo a corpo: garras +4 (dano: 1d4+2); Atq Ttl: 2 garras +4 (dano: 1d4+2), mordida –1 (dano: 1d6+1); AE Fúria; QE Evasão aprimorada, visão na penumbra, faro, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +7, Ref +5, Von +2; For 14, Des 15, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 10.

Perícias: Escalar +10, Observar +6, Ouvir +6; Prontidão, Vitalidade, Rastrear.

Fúria (Ext): Caso sofra dano em combate, receberá +4 de Força, +4 de Constituição e –2 na CA na rodada subseqüente; pode terminar sua fúria voluntariamente como uma ação livre.

Coruja Média: ND —; Besta Mágica (Médio); 2 DV; 13 PV ou 1/2 do mestre; Inic. +1; Desl.: 3 m, vôo 18 m (médio); CA 14 (toque 11, surpresa 13); Atq Base +1; Agr +3; Corpo a corpo: garras +2 (dano: 1d4+2); Atq Ttl: 2 garras +2 (dano: 1d4+2), bicada +0 (dano: 1d6+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE —; QE Evasão aprimorada, visão na penumbra, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +4, Ref +4, Von +2; For 14, Des 13, Con 12, Int 6, Sab 14, Car 4.

Perícias e Talentos: Furtividade +19, Observar ++14, Ouvir +14; Ataques Múltiplos (veja o *Livro dos Monstros*).

Corvo: ND —; Besta Mágica (Pequeno); 1 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +1; Desl.: 3 m, vôo 12 m (médio); CA 13 (toque 12, surpresa 12); Atq Base +0; Agr –7; Corpo a corpo: garra +2 (dano: 1d3–3); Atq Ttl: garra +2 (dano: 1d3–3); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE —; QE Evasão aprimorada, visão na penumbra, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +3, Ref +3, Von +2; For 5, Des 13, Con 12, Int 6, Sab 14, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +6, Ouvir +6; Acuidade com Arma.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Lagarto Gigante: ND —; Besta Mágica (Médio); 3 DV; 22 PV ou 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 9 m, natação 9 m; CA 16 (toque 12, surpresa 14); Atq Base +2; Agr +5; Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+4); Atq Ttl: mordida +5 (dano: 1d8+4); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; QE Evasão aprimorada, visão na penumbra, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +6, Ref +5, Von +3; For 17, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 2.

Perícias: Escalar +9, Esconder-se +7/+15 em florestas e matagais, Furtividade +6, Observar +4, Ouvir +4. Prontidão, Fortitude Maior.

Leopardo: ND —; Besta Mágica (Médio); 3 DV; 19 PV ou 1/2 do mestre; Inic. +4; Desl.: 12 m, escalar 6 m; CA 16 (toque 14, surpresa 12); Atq Base +2, Agr +5; Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3); Atq Ttl: mordida +6 (dano: 1d6+3), 2 garras +1 (dano: 1d3+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Agarrar Aprimorado, bote, rasgar 1d3+1; QE Evasão aprimorada, visão na penumbra, faro habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +5, Ref +7, Von +2; For 16, Des 19, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder-se +9/+17 em grama alta e matagais, Saltar +7, Furtividade +8, Observar +6, Ouvir +6; Acuidade com Arma, Prontidão.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leopardo deve atingir a vítima com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá usar a habilidade rasgar.

Bote (Ext): Quando o leopardo salta sobre um oponente, poderá realizar um ataque total mesmo se já tiver realizado sua ação equivalente a movimento, inclusive os ataques de rasgar.

Rasgar (Ext): Caso o leopardo prenda ou salte sobre um oponente, poderá realizar dois ataques de rasgar usando as patas traseiras (corpo a corpo +6, 1d3+1 pontos de dano).

Rato Atroz: ND —; Besta Mágica (Pequena); 1 DV; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 12 m, escalar 6 m; CA 16 (toque 14, surpresa 13); Atq Base +0, Agr –4; Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 e doença); Atq Ttl: mordida +4 (dano: 1d4 e doença); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Doença; QE Evasão aprimorada, visão na penumbra, faro, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +3, Ref +5, Von +3; For 10, Des 17, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 4.

Perícias e Talentos: Escalar +11, Esconder-se +8, Ouvir +4, Observar +4, Furtividade +4; Acuidade com Arma, Prontidão.

Doença (Ext): Febre do Esgoto — transmissão através da mordida, Fortitude (CD 12), período de incubação 1d3 dias; dano inicial: 1d3 pontos de dano de Destreza; dano secundário: 1d3 pontos de dano de Constituição (ambos temporários; consulte Doenças, pág. 291).

Víbora Média: ND —; Besta Mágica (Médio); 2 DV; 9 PV ou 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 6 m, escalar 6 m, natação 6 m; CA 17 (toque 13, surpresa 14); Atq Base +1; Agr +0; Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–1 e veneno); Atq Ttl: mordida +4 (dano: 1d4–1 e veneno); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Veneno; QE Evasão aprimorada, faro, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +3, Ref +6, Von +1; For 8, Des 17, Con 11, Int 6, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +12, Observar +5, Ouvir +5, Natação +7; Acuidade com Arma.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

MONTARIAS

Os cuidados, a alimentação, a defesa e o abrigo necessários para um animal que apenas conduz o personagem para suas aventuras podem se tornar bastante onerosos. Se o personagem gastar muito tempo em assuntos relacionados com sua montaria, o resto dos membros do grupo pode ficar chateado com o tempo e energia gastos por ele "cuidando de um cavalo". Uma solução para este conflito é contratar um pequeno número de mercenários, talvez apenas um, para agir como cavalariços e guardas para as montarias enquanto os personagens exploram a masmorra (consulte a Tabela 4–1: Preço por Serviços Contratados).

MONTARIAS INCOMUNS

Se os PJs participam em mais aventuras em áreas selvagens do que em masmorras, as montarias podem ser parte integrante do grupo e o Mestre poderá receber pedidos para utilização de montarias que não sejam cavalos. Os druidas e rangers são capazes de atrair companheiros animais grandes o suficiente para servir como montarias. Os paladinos podem desejar algo mais resistente que seu típico cavalo de guerra ou pônei de guerra.

Montaria (Cavaleiro Médio)	For	Vôo	Carga
Camelo	18	Não	450 kg
Cavalo de guerra pesado	18	Não	450 kg
Cavalo de guerra leve	16	Não	207 kg
Cavalo de guerra pesado celestial	18	Não	450 kg
Cavalo de guerra leve abissal	16	Não	207 kg
Lobo atroz	25	Não	1.200 kg
Hipogrifo[1]	18	30 m (médio)	150 kg
	18	Não	450 kg
Aranha monstruosa Grande	15	Não	300 kg
Tubarão Grande[2]	17	Não	260 kg
Unicórnio[3]	20	Não	600 kg
Javali atroz	27	Não	1.560 kg
Carcajú atroz	22	Não	780 kg
Águia gigante	18	24 m (médio)	100 kg
Coruja gigante	18	21 m (médio)	100 kg
Pégaso[1]	18	36 m (médio)	150 kg
	18	Não	450 kg
Rinoceronte	26	Não	1.380 kg
Leão marinho[2]	19	Não	350 kg
Leão atroz	25	Não	1.200 kg
Grifo	18	24 m (médio)	100 kg

MONTARIA (CAVALEIRO PEQUENO)

Montaria Especial	For	Vôo	Carga
Aranha monstruosa Média	11	Não	57,5 kg
Golfinho[2]	11	Não	57,5 kg
Cachorro de montaria	15	Não	150 kg
Tubarão, Médio[2]	13	Não	75 kg
Pônei de guerra	15	Não	150 kg
Cachorro de montaria abissal	15	Não	150 kg
Pônei de guerra celestial	15	Não	150 kg
Morcego atroz	17	12 m (bom)	86 kg
Texugo atroz	14	Não	131 kg
Arminho atroz	14	Não	131 kg
Lagarto gigante	17	Não	195 kg

1 Uma montaria capaz de voar e deslocar-se no solo; utilize o peso limite da primeira linha quando ela tentar alçar vôo. Para o deslocamento terrestre, utilize a capacidade de carga da segunda linha da tabela.

2 Somente personagens aquáticos.

3 Tradicionalmente, os unicórnios somente aceitam amazonas humanas e élficas.

For: O valor de Força padrão (e mínimo) da montaria, conforme o *Livro dos Monstros*. As criaturas maiores (tamanho Grande, Enorme ou Imenso) terão um valor de Força mais elevado e, portanto, uma capacidade de carga maior.

Vôo: O deslocamento de vôo da montaria, se a criatura puder voar.

Carga: O peso da carga mais pesada que a montaria consegue suportar — o limite é a carga leve para um animal voador ou a carga máxima (limite de carga) para uma criatura terrestre.

Montarias Adequadas: O Mestre tem a autoridade final para definir quais as montarias adequadas para sua campanha. Qualquer montaria deve ter as seguintes características como requisitos básicos:

- Capacidade e disposição para transportar seu cavaleiro de modo apropriado (um camelo é capaz e bem disposto. Um tigre pode ser capaz, mas geralmente não servirá como montaria. Um gigante pode estar disposto, mas não é muito capaz).
- Pertencer a uma categoria de tamanho superior ao paladino, no mínimo. Além disso, as montarias aladas não conseguem voar carregando nada mais pesado que sua carga leve.
- O Nível de Desafio da montaria será equivalente ao nível do paladino menos 3, no máximo (o limite é ND 5 no 8º nível). Para as montarias

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

aladas, a ND será equivalente ao nível do paladino menos 4, no máximo (o limite é ND 4 no 8º nível).

As tabelas a seguir (uma para cavaleiros Médios, outra para cavaleiros Pequenos) fornecem as características básicas de criaturas que podem ser utilizadas como montarias.

Caso a montaria incomum seja para um paladino, ela irá adquirir habilidades especiais de forma diferente de um cavalo ou pônei de guerra. Além disso, algumas montarias especiais estão disponíveis somente para paladinos de níveis elevados.

Um paladino de 6º nível ou superior poderia usar as seguintes montarias: cavalo de guerra celestial, lobo atroz, hipogrifo, aranha monstruosa Grande, tubarão Grande, unicórnio, pônei de guerra celestial, morcego atroz, texugo atroz, arminho atroz ou lagarto gigante.

No 7º nível, ele poderá escolher entre as seguintes: javali atroz, carcajú atroz, águia gigante, coruja gigante, pégaso, rinoceronte e leão marinho.

No 8º nível, um paladino será capaz de utilizar um leão atroz ou um grifo como montaria.

Consulte a tabela a seguir para determinar quando a montaria incomum do paladino adquire habilidades especiais. Quando a Inteligência normal ou a armadura natural da montaria for maior que o valor indicado na tabela, utilize a Inteligência ou armadura natural da criatura (e veja Montarias Inteligentes, abaixo). Se a montaria normalmente possui Resistência à Magia, ela não perderá esta habilidade até que o paladino alcance o nível adequado, quando todas as montarias incomuns adquirem RM, e a montaria ainda continuará usando o seu valor de RM natural a partir daquele nível, quando o valor for mais elevado.

As expressões na coluna da esquerda da tabela se referem ao nível do paladino em relação ao nível em que um tipo específico de montaria estará disponível. Por exemplo, o javali atroz torna-se disponível como montaria quando um paladino atinge o 7º nível, e a informação na linha "Nível a Nível +2" se aplica a esta montaria quando o paladino estiver no 7º, 8º ou 9º nível. Quando ele alcançar o 10º nível, a informação da linha subseqüente será aplicada.

Nível do Paladino e Disponibilidade da Montaria	DV adicional	Armadura Natural	Força	Int
Nível a Nível +2	+2	+4	+1	6
Nível +3 a Nível +5	+4	+6	+2	7
Nível +6 a Nível +9	+6	+8	+3	8
Nível +10 ou superior	+8	+10	+4	9

Exemplo: Um paladino halfling de 15º nível possui um lagarto gigante como montaria. A lista de montarias especiais acima indica que o lagarto gigante torna-se disponível a partir do 6º nível; portanto, para definir as habilidades da criatura na tabela acima, o paladino estará em nível +9. Verificando esta linha na tabela, o jogador descobrirá que o lagarto gigante que serve como montaria de um paladino adquire as seguintes características: +6 DV, +8 armadura natural, +2 ajuste de Força e Inteligência 8.

A montaria de um paladino tem outras habilidades especiais e atributos além daqueles mencionados na tabela acima; consulte Montaria de Paladino no *Livro do Jogador* para obter mais detalhes.

Treinando uma Montaria Incomum

O *Livro do Jogador* descreve as regras de treinamento de animais sob a perícia Adestrar Animais (Capítulo 4 do *Livro do Jogador*). Ela indica que as bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2 também podem ser treinadas usando essa perícia. O Mestre precisa decidir se a perícia também se aplicará a outras criaturas com esse valor de Inteligência.

Em outros casos, como para os insetos, será necessário realizar alguns ajustes especiais — se o Mestre permitir que essas criaturas sejam treinadas como montarias. Ele poderia determinar que os goblins criam e treinam um tipo especial de aranha monstruosa capaz de servir como montaria, criar um item mágico que assegure que o inseto atuará como montaria enquanto utilizá-lo ou exigir que todas as montarias do tipo inseto também sejam criaturas abissais (os jogadores dificilmente concordariam com a existência de um inseto celestial).

MONTARIAS INTELIGENTES

As montarias que tenham valores de Inteligência 5 ou superior são mais semelhantes a PdMs que as montarias. Dessa forma, os personagens devem usar testes de Diplomacia para negociar as tarefas que a criatura executará (veja Influenciando as Atitudes dos PdMs, página 74 do *Livro do Jogador*). Assim que o personagem e a montaria entrarem em acordo, eles ainda precisam treinar juntos. O tempo de treinamento é fornecido sob a perícia Adestrar Animais (página 67 do *Livro do Jogador*). As montarias inteligentes podem exigir cuidados especiais, como um empregado dedicado especialmente a elas, alimentação especial ou mesmo uma parcela do tesouro do grupo.

LIDERANÇA E MONTARIAS

Os personagens são capazes de utilizar o talento Liderança para atrair um seguidor para servir como montaria. Este talento não atrairá uma montaria com valor de Inteligência inferior a 4. Se o personagem já possuir uma montaria especial, familiar ou companheiro animal, ele sofre –2 de penalidade no seu valor de Liderança. A tabela na seção Seguidores Especiais (pág. 199) inclui alguns seguidores que podem atuar como montarias; utilize-a como guia para adicionar mais criaturas à sua campanha.

COMPANHEIROS ANIMAIS

Os druidas podem iniciar suas aventuras com companheiros animais, que são similares aos seguidores e parceiros, e os rangers são capazes de adquiri-los no decorrer de suas carreiras. Utilize as regras a seguir para julgar as situações relacionadas aos personagens que têm companheiros animais.

Embora as descrições de classe do *Livro do Jogador* indiquem os animais que estão disponíveis como companheiros, elas assumem que o personagem gasta a maior parte do seu tempo no território do animal e o trata bem. Se ele passar muito tempo no mar, em cidades ou em outros locais inadequados para os animais, as criaturas provavelmente irão abandoná-lo. Lembre-se: essas criaturas são amigos leais, não animais de estimação ou servos. Eles não continuarão leais quando acompanhar o personagem se tornar muito perigoso.

A criatura ainda é um animal. Não é uma besta mágica, como um familiar ou a montaria de um paladino. Embora possa ter aprendido vários truques, ela não é mais inteligente do que outro animal de sua espécie e conserva seus instintos bestiais. Diferentes dos seguidores ou parceiros inteligentes, os animais não são capazes de obedecer a instruções complexas, como "ataque o gnoll com a varinha." O personagem conseguiria dar ordens verbais simples, como "Ataque" ou "Venha" como uma ação livre, mas o comando deve estar entre os truques que o animal aprendeu. Uma instrução mais complexa, como ordenar que o animal ataque e indicar um alvo específico, exige uma ação padrão. Os animais são incapazes de solucionar situações incomuns, como um combate com um adversário invisível, e geralmente hesitam para atacar criaturas estranhas e sobrenaturais, como um beholder e os limos.

Caso sejam obrigados a tomar suas decisões, os animais acompanham o personagem e atacam as criaturas que sejam uma ameaça (que ataquem o PJ ou o próprio animal). Para realizar qualquer outra tarefa, a criatura deve aprender um truque, conforme descrito sob a perícia Adestrar Animais, página 67 do *Livro do Jogador*.

PERSONAGENS ÉPICOS

Independente do método utilizado para alcançar o 21º nível, assim que um personagem atinge esse ponto ele será considerado um personagem épico. Os personagens épicos — qualquer criatura que alcance ou ultrapasse o 21º nível — utilizam regras ligeiramente diferentes dos personagens de níveis inferiores. Embora continuem a adquirir a maioria dos benefícios relacionados aos níveis de classe, algumas características são substituídas por habilidades alternativas.

Apesar do limite indicado no *Livro do Jogador* (20º nível), é possível que um personagem alcance o 21º nível e superior utilizando as regras a seguir. Também é possível aumentar o limite de uma classe de prestígio

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

com 10 níveis, mas apenas se o personagem em questão já estiver no 20º nível. É impossível evoluir uma classe de prestígio que tenha menos de 10 níveis, aumentando as habilidades daquela classe, não importa o nível do personagem em questão.

Bônus de Resistência Épico: O bônus base de resistência de um personagem épico não aumenta depois que ele atinge o 20º nível. Entretanto, ele recebe +1 de bônus épico cumulativo em todos os testes de resistência a cada dois níveis a partir do 20º, conforme indicado na Tabela 6–18: Bônus de Ataque e Resistência Épicos. Em outras palavras, o personagem adquire +1 de bônus épico nos testes de resistência no 22º nível, +2 de bônus épico no 24º nível, e assim por diante.

Bônus de Ataque Épico: De forma similar, o bônus base de ataque de um personagem não aumenta depois que ele atinge o 20º nível. No entanto, ele recebe +1 de bônus épico cumulativo em todas as jogadas de ataque a cada nível ímpar a partir do 20º, conforme indicado na Tabela 6–18: Bônus de Ataque e Resistência Épicos.

Pontos de Experiência: A Tabela 6–19: Experiência e Benefícios Conforme o Nível Épico indica o total de pontos de experiência necessários para que o personagem alcance um novo nível de classe. Para os personagens multiclasse, os pontos de experiência determinam o nível geral do personagem, não apenas seus níveis de classe isoladamente.

Embora a Tabela 6–19 contenha somente os pontos de experiência necessários até o 30º nível, é possível calcular o XP para alcançar o 31º nível e os subseqüentes. Simplesmente adicione o nível atual do personagem vezes 1.000 XP para determinar os pontos de experiência exigidos para adquirir o novo nível. Por exemplo, alcançar o 31º nível exigiria 30 X 1.000 XP (ou 30.000 XP); somado aos 435.000 XP de um PJ de 30º nível, o total necessário equivale a 465.000 XP.

Graduações Máximas de Perícias de Classe: O valor máximo de graduações de uma perícia de classe que o personagem é capaz de adquirir equivale a seu nível de personagem +3.

Graduações Máximas de Perícias de Outra Classe: Para as perícias de outra classe, a graduação máxima equivale a metade do limite para uma perícia da classe.

Talentos: Cada personagem adquire um talento a cada nível divisível por três (21º, 24º, 27º, et.). Lembre-se que estes talentos são somados a quaisquer talentos adicionais concedidos pelas descrições de classe (a seguir, neste capítulo).

Aumentos de Habilidades: Quando alcançar qualquer nível divisível por quatro (20º, 24º, 28º, etc.), um personagem deve aumentar um de seus valores de habilidade em 1 ponto. O jogador escolhe a habilidade que será aprimorada.

Para os personagens multiclasse, os talentos adicionais e os pontos de habilidade são adquiridos conforme o nível geral do personagem, não apenas seus níveis de classe isoladamente. Portanto, um mago 13/guerreiro 11 seria um personagem de 24º nível e deveria selecionar um talento adicional e acrescentar um ponto numa de suas habilidades.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE ÉPICAS

Uma vez que o *Livro do Jogador* contém informações sobre a progressão de classe somente até o 20º nível, as regras a seguir ampliam a progressão das características de classe acima do 21º nível.

A maioria das características de classe (mas não todas) continua a se acumular depois do 20º nível. As regras a seguir descrevem o funcionamento da progressão de classe épica.

- Conforme indicando acima, os bônus base de ataque e testes de resistência de cada classe não aumentam após o 20º nível. Assim, as tabelas de classe não possuem colunas para o bônus base de resistência e o bônus base de ataque. Em vez disso, utilize a Tabela 6–18: Bônus de Ataque e Resistência Épicos para determinar o bônus de um personagem épico nos testes de resistência e jogadas de ataque.
- Um personagem épico continua a adquirir Dados de Vida e pontos de perícias normalmente após o 20º nível.
- Geralmente, qualquer característica de classe que utilize o nível de classe de um personagem como parte de uma fórmula matemática — como a habilidade *cura pelas mãos* do paladino, a CD para resistir ao ataque atordoante do monge ou o teste de conhecimento de bardo — continua a progredir considerando o nível de classe do personagem na fórmula. Um paladino de 22º nível e Carisma 20 poderia recuperar 110 pontos de vida a cada dia (22 x 5) com a habilidade *curar pelas mãos*. A CD para resistir ao ataque atordoante de um monge de 24º nível seria 10 + 12 (1/2 do nível do monge) + modificador de Sabedoria. Um bardo de 30º nível adicionaria seu modificador de Inteligência + 30 nos testes de conhecimento de bardo.
- Qualquer característica de uma classe de prestígio que determine a CD do teste de resistência usando o nível de classe (como o ataque mortal do assassino) adicionaria somente metade dos níveis de classe acima do 10º. Assim, a CD do teste de resistência para o ataque mortal de um assassino de 24º nível seria 27 + modificador de Inteligência (10 + nível de classe até 10º + 1/2 dos níveis de classe acima do 10º).
- Para os conjuradores, o nível de conjurador continua a aumentar após o 20º nível. Portanto, um mago de 23º nível lança magias como um personagem de 23º nível, enquanto o nível de conjurador de um paladino de 24º nível equivale a 12 (metade de seu nível de classe). Entretanto, o limite diário de magias do personagem não aumenta depois do 20º nível.
- Os poderes dos familiares, montarias especiais e servos abissais continuam a aumentar conforme seus mestres adquirem níveis, mas somente quando são baseados em uma fórmula que considera o nível de classe do mestre.
- Quaisquer características de classe que aumentam ou se acumulam devido a uma progressão padrão (como o ataque furtivo de um ladino ou a quantidade de vezes que um bárbaro pode entrar em fúria a cada dia) continua a progredir ou se acumular depois do 20º nível, usando a mesma proporção. No 27º nível, um ladino adiciona +14d6 pontos de dano aos seus ataques furtivos. Um bárbaro de 32º nível pode entrar em fúria nove vezes por dia. A exceção a esta regra é a progressão de talentos adicionais obtidos como característica de classe. Se o personagem adquire talentos adicionais devido a sua classe (como os talentos obtidos pelos guerreiros e magos), essa progressão não continua nos níveis épicos. Em vez disso, estas classes terão uma nova progressão de talentos adicionais (descrita em cada resumos de classe, a seguir).
- Além das características de classe provenientes dos níveis anteriores, cada classe recebe um talento adicional a cada dois, três, quatro ou cinco níveis depois do 20º. Este benefício é adicionado à progressão de

Tabela 6–18: Bônus de Ataque e Resistência Épicos

Nível do Personagem	Bônus de Resistência Épico	Bônus Base de Ataque Épico
21º	+0	+1
22º	+1	+1
23º	+1	+2
24º	+2	+2
25º	+2	+3
26º	+3	+3
27º	+3	+4
28º	+4	+4
29º	+4	+5
30º	+5	+5

Tabela 6–19: Experiência e Benefícios Conforme o Nível Épico

Nível de Personagem	XP	Valor Máximo em Perícia de Classe	Valor Máximo em Perícia de Outra Classe	Talentos	Aumento em Valor de Habilidade
21º	210.000	24	12	8º	—
22º	231.000	25	12–1/2	—	—
23º	253.000	26	13	—	—
24º	276.000	27	13–1/2	9º	6º
25º	300.000	28	14	—	—
26º	325.000	29	14–1/2	—	—
27º	351.000	30	15	10º	—
28º	378.000	31	15–1/2	—	7º
29º	406.000	32	16	—	—
30º	435.000	33	16–1/2	11º	—
+1	+1.000 XP x nível atual	+1	+1/2	+1 a cada 3	+1 a cada 4

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

características de cada classe épica, uma vez que nem todas as habilidades de cada classe continuam a se aprimorar após o 20º nível. Esses talentos são adicionados ao talento que cada personagem recebe a cada três níveis (conforme a Tabela 3–2: Experiência e Benefícios Conforme o Nível, do *Livro do Jogador*).

- Nenhum personagem adquire qualquer característica de classe nova depois do 20º nível. As características de classe que possuem uma progressão mais lenta ou interrompida antes do 20º nível (como o dano desarmado do monge) e/ou que possuem uma lista limitada de opções (como as habilidades especiais do ladino) não são ampliadas quando o personagem atinge um nível épico. Da mesma forma, as características de classe obtidas apenas em níveis específicos (como a movimentação rápida do bárbaro) não sofrem alterações.

Adicionando uma Segunda Classe

Quando um personagem épico com níveis em apenas uma classe atinge um novo nível, ele pode elevar o nível de sua classe atual ou escolher uma nova classe de 1º nível. As regras padrão para classes múltiplas descritas no *Livro do Jogador* se aplicam normalmente, mas os personagens épicos devem considerar as regras para a progressão épica.

Um personagem épico adquire as perícias de classe, os talentos de Usar Armas e Armadura, as magias e outras características da nova classe, assim como os Dados de Vida da variedade apropriada. Além disso, o personagem recebe os pontos de perícia normais da nova classe. Semelhante aos personagens multiclasse padrão, adicionar uma segunda classe não confere alguns dos benefícios para um personagem de 1º nível, como pontos de vida máximos no primeiro Dado de Vida, pontos de perícia quadruplicados, equipamento inicial, recursos iniciais ou um companheiro animal.

Um personagem épico não recebe os bônus base de ataque e bônus base de resistência normalmente fornecidos pela nova classe. Em vez disso, ele utiliza a progressão de bônus de ataque e resistência épicos indicada na Tabela 6–18: Bônus de Ataque e Resistência Épicos.

BÁRBARO ÉPICO

Um bárbaro épico é o terror do campo de batalha. A verdadeira encarnação da fúria, este guerreiro irascível é capaz de cortar seus oponentes em pedaços com uma facilidade assombrosa.

Dado de Vida: d12.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador Int.

Fúria: O bárbaro épico adquire uma utilização diária adicional da fúria a cada quatro níveis acima do 20º (7/dia no 24º, 8/dia no 28º, e assim por diante).

Sentir Armadilhas (Ext): Os bônus do bárbaro épico aumentam em +1 a cada três níveis acima do 20º (+7 no 21º, +8 no 24º, etc.).

Redução de Dano (Ext): A redução de dano do bárbaro épico aumenta em 1 ponto a cada três níveis acima do 20º (6/— no 22º, 7/— no 25º, etc.).

Talentos Adicionais: O bárbaro épico recebe um talento adicional a cada quatro níveis acima do 20º (24º, 28º, e assim por diante).

BARDO ÉPICO

A música de um bardo épico pode comover até a criatura mais cruel e desalmada ou inspirar seus aliados aos limites da bravura e do poder.

Dado de Vida: d6.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador Int.

Magias: O nível de conjurador do bardo equivale ao seu nível de classe. O limite diário de magias do bardo não aumenta após o 20º nível. O bardo não aprende magias adicionais.

Música de Bardo: O bardo não adquire novos efeitos de música de bardo devido aos seus níveis em Atuação.

Conhecimento de Bardo: Adicione o nível da classe bardo + modificador de Inteligência a todos os testes de conhecimento de bardo.

Talentos Adicionais: O bardo épico recebe um talento adicional a cada três níveis acima do 20º (23º, 26º, etc.).

Inspirar Coragem (Sob): O bônus do bardo épico quando esta habilidade é utilizada aumenta em +1 a cada seis níveis acima do 20º (26º, 32º, etc.).

CLÉRIGO ÉPICO

Em um mundo comum, o clérigo épico é um dos servos de elite de sua divindade. Em um grupo de aventureiros, ele seria a pedra angular do grupo, fornecendo poder e assistência aos seus companheiros.

Dado de Vida: d8.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador Int.

Magias: O nível de conjurador do clérigo equivale ao seu nível de classe. O limite diário de magias do clérigo não aumenta após o 20º nível.

Expulsar ou Fascinar Mortos-Vivos: Utilize o nível da classe clérigo para determinar o morto-vivo mais poderoso que será afetado pelo teste de expulsar ou fascinar mortos-vivos e o dano de expulsão.

Talentos Adicionais: O clérigo épico recebe um talento adicional a cada três níveis acima do 20º (23º, 26º, etc.).

BASTIDORES: UM LIMITE PARA ATAQUE E RESISTÊNCIAS

Por que os bônus base de ataque e de resistência não aumentam após o 20º nível? Em ultima análise, devido ao sistema de regras.

Caso o bônus base de ataque continuasse a progredir, cada personagem eventualmente realizaria tantos ataques por rodada que o jogo ficaria extremamente lento. O que é pior, somente os primeiros ataques seriam significativos, pois a redução nos bônus de ataque significaria que os ataques posteriores quase não teriam chance de atingir o alvo. Por esta razão, as regras estabelecem um limite no bônus base de ataque dos personagens épicos, definindo a quantidade máxima de ataques por rodada que qualquer personagem consegue desferir. Depois do 20º nível, o bônus base de ataque nunca mais se aprimora. O personagem adquire bônus épicos e outros modificadores na jogada de ataque, mas seu bônus base de ataque jamais é alterado e, portanto, nunca fornece ataques adicionais.

Este limite não se aplica ao bônus base de ataque derivado exclusivamente dos Dados de Vida de um monstro. Por exemplo, um titã com 21 DV e utilizando as regras de progressão do *Livro dos Monstros* teria +21 de bônus base de ataque. Dessa forma, existe um outro limite: qualquer bônus base de ataque elevado nunca concede mais de quatro ataques por rodada a uma criatura, com qualquer arma, quando ela utilizar a ação de ataque total. Outros efeitos (como armas com a habilidade especial *velocidade*, determinados talentos e caractersiticas de classe como a progressão especial de ataque desarmado do monge) são capazes de fornecer ações adicionais ou ataques que excedam este limite. Contudo, independente de quão elevado será o bônus base de ataque de uma criatura, ela nunca poderá desferir mais de quatro ataques com a mesma arma utilizando a ação de ataque total.

O limite para o bônus base de resistência também está relacionado ao sistema de regras. Os bônus de teste de resistência até o 20º nível progridem em escalas diferentes ("bom" e "ruim"; consulte a Tabela 3–1 do *Livro do Jogador*, página 22). Caso essa progressão fosse mantida, a diferença entre os bônus base de resistência de um personagem seria tão grande que duas situações, com a mesma Classe de Dificuldade, representariam duas ameaças completamente distintas. A diferença entre os testes de resistência Bons e Ruins de um personagem de 60º nível, por exemplo, seria de 12 pontos (+32 e +20). Adicione os modificadores dos valores de habilidade e dos itens mágicos que um personagem desse nível certamente possui e esta diferença aumentará exponencialmente. Isto gera situações onde um personagem consegue obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude com um resultado 2 ou superior, mas precisa de um resultado 20 para obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos com a mesma CD. Por esta razão, os bônus base de resistência não se aprimoram depois do 20º nível, embora os bônus épicos para os teste de resistência respeitem uma escala fixa para todos os personagens.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

DRUIDA ÉPICO

O druida épico é um poderoso símbolo de poder do mundo natural, capaz de controlar as forças primordiais dos elementos.

Dado de Vida: d8.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador Int.

Magias: O nível de conjurador do druida equivale ao seu nível de classe. O limite diário de magias do druida não aumenta após o 20º nível.

Companheiro Animal: O druida pode sustentar uma quantidade máxima de DV de companheiros animais equivalente ao dobro do seu nível de classe.

Forma Selvagem (Sob): O druida pode usar esta habilidade para assumir a forma de um animal uma vez adicional a cada quatro níveis acima do 18º (7/dia no 22º, 8/dia no 26º, etc.). A habilidade do druida de se transformar em um elemental não é alterada.

Talentos Adicionais: O druida épico recebe um talento adicional a cada quatro níveis acima do 20º.

GUERREIRO ÉPICO

O guerreiro épico é uma máquina de combate, um mestre que domina mais táticas de combate que qualquer outro personagem do grupo. Mais que um simples combatente, o guerreiro épico sabe como eliminar seus oponentes em qualquer arena.

Dado de Vida: d10.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador Int.

Talentos Adicionais: O guerreiro épico recebe um talento adicional a cada dois níveis acima do 20º (22º, 24º, 26º, etc.).

MONGE ÉPICO

O monge épico possui uma tranqüilidade interna que os personagens inferiores nem imaginam que existe. Sua velocidade, poder, graciosidade e força de vontade são incomparáveis aos poderes mortais.

Dado de Vida: d8.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador Int.

Bônus na CA (Ext): O bônus na Classe de Armadura do monge quando não utiliza armaduras aumenta em +1 a cada cinco níveis acima do 20º (+5 no 25º, +6 no 30º, etc).

Ataque Desarmado: O dano de ataque desarmado de um monge não aumenta após o 16º nível.

Ataque Atordoante: Use o nível de classe do monge para determinar a CD para resistir ao ataque atordoante.

Bônus de Deslocamento sem Armadura: O deslocamento do monge épico quando estiver sem armadura aumenta em 3 metros a cada três níveis acima do 18º (+21 m no 21º, 24 m no 24º, etc).

Ataque Chi (Sob): A habilidade de ataque *chi* do monge não se aprimora automaticamente com a classe após o 16º nível.

Integridade Corporal (Sob): O monge épico pode curar o dobro de seu nível de classe em pontos de vida a cada dia.

Passo Etéreo (Sob): Use o nível de classe do monge para determinar o nível de conjurador efetivo desta habilidade.

Alma de Diamante (Ext): A Resistência à Magia efetiva do monge equivale ao seu nível de classe +10.

Mãos Vibrantes (Sob): Utilize o nível de classe do monge para determinar a CD para resistir a este ataque.

Corpo Vazio (Sob): Utilize o nível de classe do monge para determinar a duração deste efeito.

Talentos Adicionais: O monge épico recebe um talento adicional a cada cinco níveis acima do 20º (25º, 30º, 35º, etc).

PALADINO ÉPICO

O paladino épico assume a frente de batalha contra o caos e o mal do mundo, brilhando como um foco de esperança a todos que lutarem ao seu lado.

Dado de Vida: d10.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador Int.

Cura Pelas Mãos (Sob): A cada dia, o paladino épico pode curar um total de pontos de vida equivalente ao seu bônus de Carisma (se houver) vezes seu nível de classe.

Destruir o Mal (Sob): O paladino épico adiciona normalmente seus níveis de classe ao dano para qualquer ataque de *destruir o mal*. Ele pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia a cada cinco níveis acima do 20º (6/dia no 25º, 7/dia no 30º, etc).

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): O paladino expulsa mortos-vivos como um clérigo de dois níveis inferiores.

Magias: O nível de conjurador do paladino equivale a metade de seu nível de classe. O limite diário de magias do paladino não aumenta após o 20º nível.

Montaria Especial: A montaria especial de um paladino épico continua a adquirir habilidades. A cada cinco níveis acima do 20º (25º, 30º, 35º, etc), a montaria especial adquire +2 Dados de Vida adicionais, sua armadura natural aumenta em +2 pontos, seu ajuste de Força aumenta em +1 e sua Inteligência aumenta em +1. A Resistência à Magia da montaria equivale ao nível de classe do paladino +5.

***Remover Doenças* (SM):** O paladino épico pode usar *remover doenças* uma vez adicional por semana a cada três níveis acima do 18º (7/semana no 21º, 8/semana no 24º, e assim por diante).

Talentos Adicionais: O paladino épico recebe um talento adicional a cada três níveis acima do 20º (23º, 26º, 29º, etc).

RANGER ÉPICO

Seja um protetor das florestas ou um caçador implacável, o ranger épico está unido ao mundo selvagem, movendo-se com graça letal e conservando uma percepção apurada de qualquer ambiente natural.

Dado de Vida: d8.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador Int.

Magias: O nível de conjurador do ranger equivale a metade de seu nível de classe. O limite diário de magias do ranger não aumenta após o 20º nível.

Inimigo Predileto (Ext): O ranger épico adquire um inimigo predileto adicional e seus bônus contra uma categoria de inimigo são elevados em +2 pontos a cada cinco níveis acima do 20º (6º inimigo no 25º, 7º inimigo no 30º, etc).

Talentos Adicionais: O ranger épico recebe um talento adicional a cada três níveis acima do 20º (23º, 26º, etc).

LADINO ÉPICO

O ladino épico é um trapaceiro e um ladrão, um detector de armadilhas e um embusteiro. Suas perícias são lendárias e suas bravatas sobre elas são mais ainda. Se você acreditar nas histórias, não há nada que ele não consiga fazer.

Dado de Vida: d6.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 8 + modificador Int.

Ataque Furtivo: O dano do ataque furtivo do ladino épico aumenta em +1d6 a cada nível ímpar (+11d6 no 21º, +12d6 no 23º, etc).

Habilidades Especiais: O ladino não adquire habilidades adicionais após o 19º nível, mas pode escolher uma habilidade especial do *Livro do Jogador* (ataque incapacitante, amortecer impacto, evasão aprimorada, oportunismo, maestria em perícia e mente escorregadia) no lugar de um talento adicional.

Talentos Adicionais: O ladino épico recebe um talento adicional a cada quatro níveis acima do 20º (24º, 28º, etc).

FEITICEIRO ÉPICO

O feiticeiro épico aprimorou sua habilidade arcana natural a proporções místicas, mas a necessidade de elevar seu poder ainda mais nunca acaba.

Dado de Vida: d4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador Int.

Magias: O nível de conjurador do feiticeiro equivale a seu nível de classe. O limite diário de magias do feiticeiro não aumenta após o 20º nível. O feiticeiro não aprende magias adicionais.

Familiar: O familiar do feiticeiro épico continua a adquirir habilidades. A cada dois níveis acima do 20º (22º, 24º, etc) o bônus de armadura natural e a Inteligência do familiar aumentam em +1 ponto. A Resistência à Magia do familiar equivale ao nível de seu mestre + 5. No 21º nível e a cada dez níveis acima do 21º, o familiar adquire o benefício do talento épico Magia do Familiar para uma magia à escolha de seu mestre.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Talentos Adicionais: O feiticeiro épico recebe um talento adicional a cada três níveis acima do 20º (23º, 26º, etc).

MAGO ÉPICO

Para o mago épico, conhecimento é poder, e a busca por conhecimento nunca termina. Os segredos das maiores magias e da criação de artefatos são as novas tentações do mago épico, que persegue estes segredos através dos planos.

Dado de Vida: d4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador Int.

Magias: O nível de conjurador do mago equivale ao seu nível de classe. O limite diário de magias do mago não aumenta após o 20º nível. Sempre que o mago épico atinge um novo nível, ele aprende duas novas magias de qualquer nível ou níveis que ele seja capaz de conjurar (conforme seu nível recém-adquirido).

Familiar: O familiar do mago épico continua a adquirir habilidades. A cada dois níveis acima do 20º (22º, 24º, etc) o bônus de armadura natural e a Inteligência do familiar aumentam em +1 ponto. A Resistência à Magia do familiar equivale ao nível de seu mestre + 5. No 21º nível e a cada dez níveis acima do 21º, o familiar adquire o benefício do talento épico Magia do Familiar para uma magia à escolha de seu mestre.

Talentos Adicionais: O mago épico recebe um talento adicional a cada três níveis acima do 20º (23º, 26º, etc).

CRIANDO PERSONAGENS ACIMA DO 20º NÍVEL

Se o Mestre deseja criar (ou permitir que os jogadores criem) personagens acima do 20º nível, utilize a tabela a seguir para determinar o valor do equipamento inicial desses personagens.

Nível do Personagem	Riqueza	Nível do Personagem	Riqueza
21º	975.000 PO	31º	4.900.000 PO
22º	1.200.000 PO	32º	5.600.000 PO
23º	1.500.000 PO	33º	6.300.000 PO
24º	1.800.000 PO	34º	7.000.000 PO
25º	2.100.000 PO	35º	7.900.000 PO
26º	2.500.000 PO	36º	8.800.000 PO
27º	2.900.000 PO	37º	9.900.000 PO
28º	3.300.000 PO	38º	11.000.000 PO
29º	3.800.000 PO	39º	12.300.000 PO
30º	4.300.000 PO	40º	13.600.000 PO

Limite para Itens Mágicos: Semelhante às regras para a criação de personagens acima do 1º nível (página 198), o Mestre pode determinar uma seleção limitada para os itens de um personagem acima do 20º nível ou definir que ele somente poderá gastar uma fração dos seus recursos em uma única peça de equipamento.

Por exemplo, é possível definir que um personagem épico recém-criado possa adquirir um único item que custe 25% dos seus recursos iniciais ou menos e somente mais 3 itens adicionais que não custem acima de 10% dos recursos iniciais. Portanto, um personagem épico recém-criado de 22º nível, que teria 1.200.000 PO para gastar, poderia ter um único item que custasse até 400.000 PO e três itens adicionais com valor de até 120.000 PO cada.

MONSTROS COMO PERSONAGENS ÉPICOS

As regras épicas desta seção também afetam os monstros que tenham níveis de personagem, usando o nível efetivo de personagem (NEP) da criatura no lugar de níveis de classe. Por exemplo, um bugbear (3 Dados de Vida e +2 de ajuste de nível) que também é um guerreiro 14/algoz 3 teria NEP 22 e portanto receberia um bônus épico para jogadas de ataque e testes de resistência.

O *Livro dos Monstros* descrê os ajustes de nível para muitos monstros adequados para criar personagens. Utilize esses modificadores para determinar os modificadores apropriados para as raças de PJs incomuns criadas para sua campanha.

TALENTOS ÉPICOS

Os talentos a seguir estão disponíveis somente para personagens épicos. Sempre que um personagem épico adquirir um novo talento, poderá escolher qualquer um entre os descritos no *Livro do Jogador* ou na seção abaixo.

Ataque Atordoante Aprimorado [Épico]

Pré-requisito: Des 19, Sab 19, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante.

Benefício: Adicione +2 na CD dos ataques atordoantes do personagem.

Especial: É possível selecionar esse talento diversas vezes e seus efeitos são cumulativos.

Ataque Furtivo Aprimorado [Épico]

O ataque furtivo do personagem é ainda mais letal.

Pré-requisito: Ataque furtivo +8d6.

Benefício: Adicione +1d6 ao dano do ataque furtivo.

Especial: É possível selecionar esse talento diversas vezes e seus efeitos são cumulativos.

Capacidade Mágica Aprimorada [Épico]

O personagem é capaz de preparar magias que excedem os limites normais da conjuração.

Pré-requisito: Habilidade de conjurar magias do nível normal máximo de uma classe de conjurador (no mínimo).

Benefício: Quando o personagem seleciona este talento, ele amplia seu limite diário de magias, adquirindo uma magia adicional por dia; esta magia poderá ser de qualquer nível, limitada a um nível imediatamente superior ao nível da magia mais elevada que o personagem é capaz de conjurar na classe selecionada. Por exemplo, se um mago de 21º nível adquirir este talento, ele receberá uma magia adicional por dia, de qualquer nível escolhido, limitado ao 10º nível. O personagem deve possuir o valor mínimo de habilidade exigido (10 + nível da magia) para conjurar a magia fornecida por este talento. Se o personagem tiver um modificador de habilidade elevado o suficiente para adquirir uma ou mais magias adicionais para o nível de magia escolhido, ele também adiciona essas magias ao seu limite diário.

Este talento não concede a habilidade de conjurar magias para uma classe que não utiliza magias. O personagem deve ampliar o limite diário de uma classe que atingiu o nível máximo de conjuração normal. Por exemplo, um ranger 5/feiticeiro 22 não poderia ampliar o limite diário de magias da classe ranger, pois não atingiu o nível máximo de magia disponível ao ranger. Ele tem que ampliar o limite diário de qualquer nível das suas magias de feiticeiro (entre 1º e 9º) ou adicionar uma magia de 10º nível ao seu limite normal.

Especial: É possível selecionar esse talento diversas vezes.

Conhecimento Mágico [Épico]

O personagem adiciona duas magias arcanas ao seu repertório.

Pré-requisito: Habilidade de conjurar magias arcanas do nível normal máximo de uma classe de conjurador (no mínimo).

Benefício: O personagem aprende duas novas magias arcanas, de qualquer nível, limitado ao seu nível de magia máximo disponível. Este talento não amplia o limite diário de magias do personagem.

Especial: É possível selecionar esse talento diversas vezes.

Destruição Maior [Épico]

A habilidade *destruir* do personagem é mais poderosa que o normal.

Pré-requisito: Car 25, habilidade *destruir* (característica de classe ou poder concedido de um domínio).

Benefício: Sempre que o personagem realizar um ataque bem-sucedido de destruir, ele adiciona o dobro do nível apropriado ao dano (em vez de somar apenas o nível de classe).

Especial: É possível selecionar este talento diversas vezes e seus efeitos são cumulativos. Lembre-se que dois modificadores x2 equivalem a um modificador x3 e assim por diante.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Expulsão Planar [Épico]

O personagem é capaz de expulsar ou fascinar criaturas extra-planares.

Pré-requisitos: Sab 25, Car 25, habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefício: O personagem é capaz de expulsar ou fascinar criaturas extra-planares como se fossem mortos-vivos. Um extra-planar possui Resistência à Expulsão efetiva equivalente a metade de sua Resistência à Magia (arredondado para baixo).

Se o personagem expulsa mortos-vivos, ele expulsará (ou destruirá) todos os extra-planares malignos e fascinará (ou comandará) todos os extra-planares Neutros ou Bons. Se ele fascina mortos-vivos, fascinará (ou comandará) todos os extra-planares malignos e fascinará (ou comandará) todos os extra-planares Neutros ou Bons.

Forma Selvagem Elemental Aprimorada [Épico]

O personagem pode assumir a forma de uma variedade maior de elementais.

Pré-requisitos: Sab 25, habilidade *forma selvagem* elemental.

Benefício: A habilidade forma selvagem elemental é ampliada e inclui todas as criaturas elementais (não somente ar, terra, fogo e água) e qualquer tamanho disponível para a forma selvagem animal. Por exemplo, se o druida normalmente é capaz de assumir a forma de um animal Enorme, agora poderá se transformar em um elemental Enorme. Ele adquire todas as habilidades extraordinárias e sobrenaturais do elemental selecionado.

Normal: Sem este talento, o druida somente poderia assumir a forma de um elemental Pequeno, Médio ou Grande, dos elementos ar, terra, fogo ou água.

Fúria Aterradora [Épico]

Enquanto estiver em fúria, o personagem aterroriza seus oponentes.

Pré-requisito: Intimidação 25 graduações, Fúria 5/dia.

Benefício: Enquanto estiver em fúria, qualquer inimigo capaz de enxergar o personagem deve realizar um teste de resistência de Vontade, resistido pelo teste de Intimidação do personagem, ou ficará em pânico (caso tenha menos DV que o nível do bárbaro) ou abalado (se tiver DV igual ou até o dobro do nível do bárbaro) durante 4d6 rodadas. Um inimigo que tenha mais Dados de Vida que o dobro do nível do personagem não será afetado por este talento.

Inimigo Predileto Aprimorado [Épico]

Pré-requisito: Cinco ou mais inimigos prediletos.

Benefício: Esse talento adiciona +1 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência, além das jogadas de dano contra todos os inimigos prediletos do personagem.

Especial: É possível selecionar este talento diversas vezes e seus efeitos são cumulativos.

Inspiração Duradoura [Épico]

As canções do personagem continuam a inspirar seus aliados muito depois de suas palavras desaparecerem no ar.

Pré-requisito: Atuação (qualquer uma) 25 graduações, música de bardo.

Benefício: Os efeitos de inspiração da música de bardo do personagem duram 10 vezes mais que o normal depois que o bardo interrompe sua atuação. Esse talento não afeta as habilidades de inspiração que não possuem duração prolongada (como *inspirar competência*).

Magia do Familiar [Épico]

Seu familiar pode conjurar uma magia.

Pré-requisito: Int 25 (caso a conjuração seja controlada por Inteligência) ou Car 25 (caso seja controlada por Carisma).

Benefício: O personagem seleciona uma magia que ele conhece de 8º nível ou inferior, como *corrente de relâmpagos* ou *círculo da morte*. O familiar poderá conjurar esta magia uma vez por dia como uma habilidade similar a magia com o mesmo nível de conjurador do mestre. Não é possível selecionar uma magia que normalmente possui um componente material com custo superior a 1 PO ou qualquer custo em XP.

Especial: É possível selecionar este talento diversas vezes. Sempre que o personagem adquirir o talento, ele se aplica a uma nova habilidade similar a magia concedida ao familiar ou adiciona uma utilização diária à mesma habilidade similar a magia existente.

Metamagia Aprimorada [Épico]

O personagem é capaz de conjurar magias usando talentos metamágicos mais facilmente que o normal.

Pré-requisito: Quatro talentos metamágicos, Identificar Magias 30 graduações.

Benefício: O nível de magia necessário para conjurar uma magia metamágica é reduzido em ponto (mínimo de um nível acima do normal). Por exemplo, é possível conjurar um efeito acelerado como uma magia de três níveis superiores ao nível normal (em vez de quatro).

Este talento não afeta os talentos metamágicos que exigem um nível de magia superior ao normal ou o mesmo nível de magia.

Especial: É possível selecionar esse talento diversas vezes e seus efeitos são cumulativos, mas o nível mínimo da magia alterada nunca será inferior a um nível superior ao efeito normal.

Sucesso Decisivo Avassalador [Épico]

Escolha um tipo de arma branca, como espada longa ou machado grande. Quando utilizar essa arma, o personagem causará mais dano em qualquer sucesso decisivo.

Pré-requisito: Força 23, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (arma escolhida), Ataque Poderoso, Foco em Arma (arma escolhida).

Benefício: Quando utilizar a arma selecionada, o personagem causa 1d6 pontos de dano adicionais em qualquer sucesso decisivo. Caso o multiplicador de sucesso decisivo da arma seja x3, adicione 2d6 pontos de dano. As criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser afetadas por este talento.

Especial: É possível selecionar esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplicará a um novo tipo de arma.

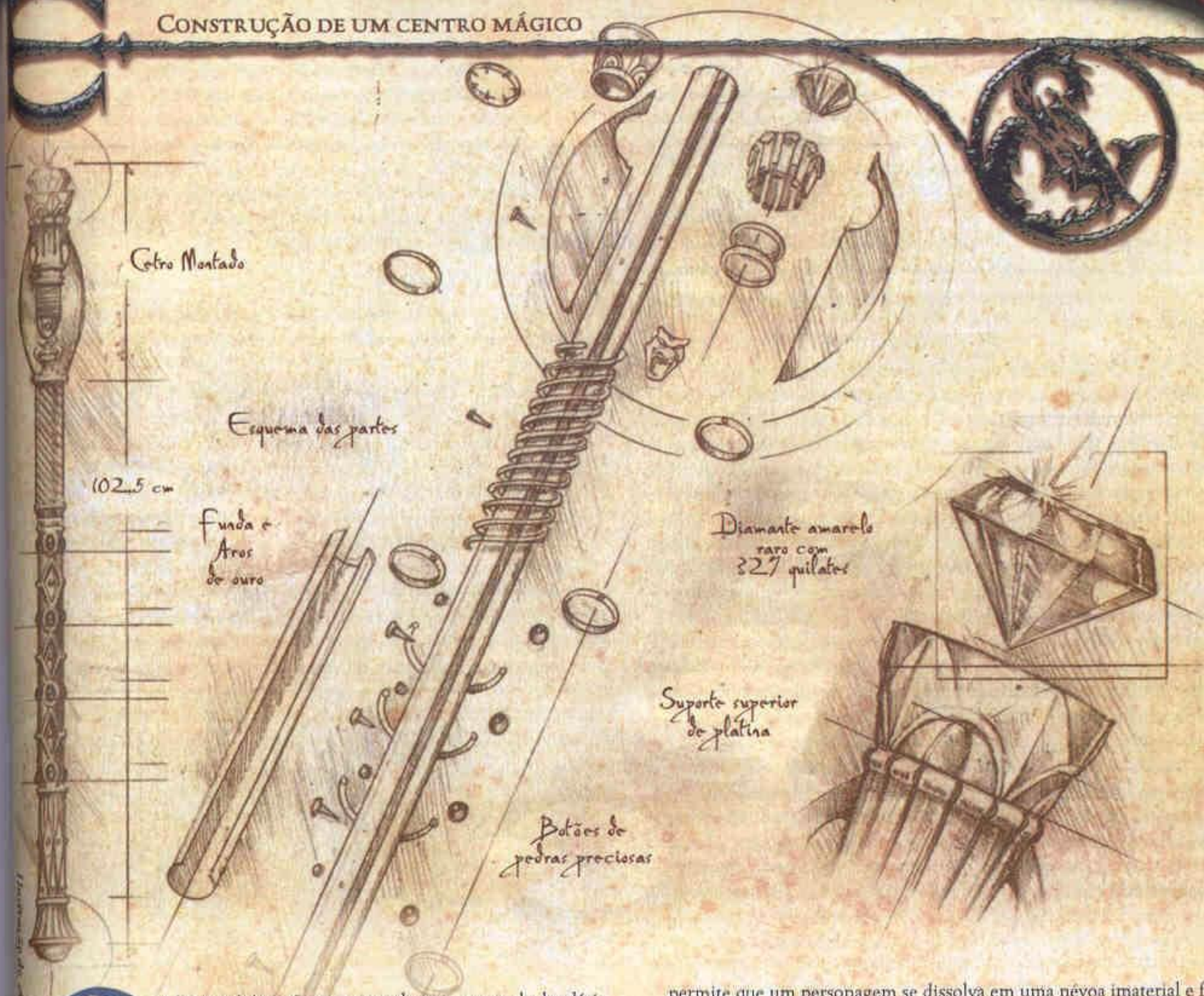
Ilustração de A. Swekel

BASTIDORES: CONSTRUINDO UMA PROGRESSÃO ÉPICA

As classes de D&D são equilibradas do 1º ao 20º nível, mas simplesmente continuar a progressão de poder de todas as classes acima do 20º nível com o tempo destruirá o equilíbrio do sistema de regras. Isto acontece porque nem todas as características de classe continuam a se aprimorar depois do 20º nível. Por exemplo, muitas das habilidades especiais do monge são adquiridas em um determinado nível e nunca se aprimoram depois desse nível.

É por isso que cada classe adquire uma progressão de talentos adicionais além das características de classe que se acumulam ou continuam a se aprimorar. Para algumas classes, como o guerreiro, esta progressão de talentos adicionais é, essencialmente, a única característica de classe disponível nos níveis épicos, então deve ser muito freqüente (um talento a cada dois níveis). Para outras classes, como o monge ou o ladino, esta progressão de talento será somente parte dos benefícios da classe, portanto será menos freqüente (um talento a cada quatro níveis).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com



Os itens mágicos são os marcos de uma campanha lendária. Eles são obtidos entre os tesouros conquistados dos monstros, tomados de oponentes caídos e algumas vezes criados pelos próprios personagens. Os itens mágicos são o tipo de tesouro mais valioso e desejado que um aventureiro pode encontrar e concedem habilidades que um personagem nunca poderia ter ou complementam as capacidades já existentes de formas surpreendentes. Alguns itens mágicos possuem até mesmo inteligência e quase chegam a se tornar PdMs.

Os itens mágicos são divididos em algumas categorias: armaduras, armas, poções, anéis, bastões, pergaminhos, cajados, varinhas e itens maravilhosos. Além disso, alguns são amaldiçoados ou inteligentes. Finalmente, alguns são tão raros e poderosos que pertencem a uma categoria à parte: os artefatos, que por sua vez podem ser classificados como menores (itens extremamente raros, mas não únicos) ou maiores (sempre exclusivos e extremamente potentes).

Armaduras e Escudos: As armaduras (incluindo os escudos) oferecem proteção mágica adicional para o usuário. Alguns desses itens conferem habilidades além do bônus na Classe de Armadura. Por exemplo, um personagem vestindo um *peitoral de aço da forma etérea* +2 não apenas está protegido por uma armadura magicamente aprimorada (+2 de bônus de melhoria na CA), mas também pode transformar seu corpo numa forma etérea.

Armas: As armas mágicas são criadas com diversos poderes de combate e quase sempre aumentam as jogadas de ataque e dano do seu portador. Por exemplo, um *machado de combate anão congelante* +3 acrescenta +3 nas jogadas de ataque e dano e também inflige 1d6 pontos adicionais de dano por frio.

Poções: Uma poção é um elixir imbuído de um efeito similar a magia que afeta apenas a pessoa que a ingerir. Por exemplo, uma poção da *forma gasosa* é um líquido oleoso arroxeado em um frasco de vidro jateado. Ela permite que um personagem se dissolva em uma névoa imaterial e flutue através de rachaduras.

Anéis: Um anel é um círculo de metal usado no dedo (no máximo, dois por personagem) imbuído de um poder similar a magia (geralmente um efeito constante sobre o usuário). Um *anel dos três desejos* possui três rubis, cada um com o poder de conceder um único *desejo*, enquanto um *anel da invisibilidade* pode tornar seu portador invisível por uma quantidade ilimitada de tempo.

Bastões: Um bastão é um item semelhante a um cetro, com um poder especial diferente de qualquer magia conhecida. Por exemplo, o *bastão de grande poder* pode se transformar em diversas armas ao se pressionar um botão, assim como se tornar uma escada, um ariete e outras coisas.

Pergaminhos: Um pergaminho contém uma magia inscrita em papel ou velino que pode ser usada posteriormente. Um pergaminho de *luz cegante* permite que um clérigo lance essa magia uma vez, como se ela estivesse preparada, mas quaisquer efeitos baseados no nível — como alcance e dano — utilizam o nível do criador do pergaminho no lugar do nível de conjurador do usuário.

Cajados: Um cajado pode conjurar diversos efeitos de magia diferentes (mas correlacionadas). Por exemplo, um *cajado da iluminação* é uma vareta de prata, decorada com sóis. Possui a habilidade de produzir diversas formas de luz, desde um simples efeito de *globos de luz* até a luz intensa da magia *explosão solar*. Um cajado recém-criado possui 50 cargas e cada ativação diminui esse valor.

Varinhas: Uma varinha é um cilindro curto de madeira imbuído com o poder de conjurar uma magia específica. Uma *varinha de mísseis mágicos* é uma arma útil para magos ou feiticeiros. Uma varinha recém-criada possui 50 cargas e cada ativação diminui esse valor.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Itens Maravilhosos: Estes objetos incluem jóias, instrumentos, livros, roupas e outros objetos mágicos. Eles variam desde itens comuns como o *chapéu do disfarce*, que permite ao seu portador assumir a aparência de outra pessoa, ao monstruoso *aparelho de Kwalish*, um construto metálico, semelhante a um caranguejo, que pode ser controlado e usado como veículo pelos personagens.

LIDANDO COM ITENS MÁGICOS

O Mestre deve manter todas as seguintes informações em mente ao lidar com itens mágicos:

USANDO COMO TESOURO

Incluir itens mágicos como parte do tesouro é uma tarefa vital para o Mestre, mas também é difícil e delicado. Pode ser tentador distribuir itens poderosos ou especialmente interessantes cedo demais ou com muita freqüência (enquanto uns poucos Mestres cometem o erro oposto, sendo muito mesquinhos e concedendo poucos itens mágicos). Um único item super-poderoso pode arruinar uma campanha inteira — mas se os PJs não obtiverem itens mágicos suficientes, não serão poderosos o bastante para enfrentar os desafios propostos para personagens de seu nível. As tabelas de tesouros (páginas 52–53) foram concebidas para resolver esse problema (consulte Itens Mágicos Aleatórios, página 215). Contudo, ocasionalmente será preciso fornecer aos jogadores itens escolhidos especialmente para os seus personagens. Sinta-se à vontade para fazer isso com mais freqüência, à medida que adquirir experiência como Mestre e, mais importante, se familiarizar com o que os itens podem ou não fazer.

Lembre-se que itens mágicos podem ser, e provavelmente serão, usados pelos PdMs que os possuem. Se um chefe orc possui uma *espada longa +2* em seu tesouro, provavelmente a usará na batalha final contra o campeão dos PJs. Criaturas como medusas ou lammasus são capazes de usar certos itens, como um *colar da adaptação*, e até mesmo um dragão pode ingerir uma poção.

APARÊNCIA

A maioria dos itens mágicos surge na campanha como tesouros encontrados pelos PJs. Quando encontram um novo item, o Mestre deve descrevê-lo. Fazer isso verbalmente requer um pouco de preparação. Não se deve dizer "vocês vêem uma *espada curta +2* e uma *varinha de teia* sobre a mesa", pois isso fornece informação demais. Teoricamente, um personagem não teria como definir qual o bônus de uma arma mágica simplesmente olhando para ela, nem sequer saber a magia de uma varinha através de sua aparência. Mesmo se fosse possível identificar um item dessa forma, essa deve ser uma habilidade incorporada conscientemente no seu jogo.

Existem três abordagens para descrever os itens mágicos:

Itens Mágicos com Aparência Mundana: Os itens mágicos não parecem ser nada de especial. Apenas *detectar magia* ou um jogador desconfiado, curioso ou sortudo (veja Tentativa e Erro, adiante) permitem que um PJ descubra que o galho que está usando para coçar as costas na verdade é um *cajado do mago*. A vantagem dessa abordagem é que os personagens sempre examinam tudo com curiosidade; a desvantagem é que os personagens *sempre* examinam tudo com curiosidade, o que consome um bom tempo da ação. O Mestre também corre o risco de fazer com que a magia pareça sem graça, pois os itens mágicos não têm um aspecto interessante.

Itens Mágicos com Aparência Especial: Os itens mágicos brilham, pulsam com poder, e são cobertos de runas, gemas e entalhes delicados. Nesse tipo vistoso de campanha, a aparência geralmente possui uma relação direta com o poder do item. As espadas mágicas reluzem, e as especialmente poderosas (incrustadas de jóias ou esculpidas inteiramente a partir de uma única gema) brilham ainda mais forte. A aparência do item também pode ser uma pista sobre os seus poderes. Uma *varinha de mãos flamejantes* pode ser esculpida em cedro ou sequóia com um padrão de chamas folheadas a ouro. As *botas da velocidade* poderiam ter a imagem de um corredor bordada nas laterais. O benefício dessa abordagem é que os itens mágicos sempre parecem grandiosos e fantásticos. A desvantagem é que eles também se tornam óbvios, a ponto de serem pomposos.

Itens Mágicos com Aparência Diversificada: A aparência dos itens mágicos varia bastante, desde a mais comum até a mais exótica (este é o método padrão, e assim foram tratados os itens mágicos desse capítulo). Às vezes um grande poder jaz oculto sob um exterior modesto. Em outras, os itens indicam sua função ou nível de poder de forma óbvia. Essa abordagem caso a caso tem as vantagens e desvantagens dos dois métodos anteriores, e permite concentrar o nível de detalhamento onde e quando desejar.

IDENTIFICANDO ITENS

Quando os PJs encontram itens mágicos como tesouros, precisarão descobrir o que fazer. Existem os seguintes métodos para identificar itens mágicos:

Tentativa e Erro: Freqüente esta é a primeira abordagem que um grupo de PJs experimenta quando acredita ter encontrado um item mágico. É uma parte divertida do jogo. Sem acesso às magias que revelam a função do objeto, os PJs têm a liberdade de fazer experiências. Isso geralmente envolve um dos PJs tentando usar o item. Um jogador poderia dizer "eu coloco o anel e pulo para cima e para baixo, batendo os meus braços". Se por acaso o item for um anel de saltar, a tentativa (e o bom palpite) deve ser recompensada. Ou o personagem pode colocar o mesmo anel e perguntar se sente algo. Nesse caso, o Mestre poderia dizer "você se sente tonto e seu estômago se vira do avesso" ou ainda "você se sente mais leve". Para os itens que normalmente são completamente consumidos, permita algumas experiências simples. Um gole de uma poção, por exemplo, pode ser o suficiente para dar ao personagem uma sensação de formigamento e alguma pista de sua função.

O estudo detalhado de um item pode fornecer alguma informação. Uma palavra de comando pode ser gravada em letras minúsculas no interior de um anel, ou o desenho de uma pena indicaria que ele permite voar. Nesses casos, um teste de Procurar (CD 15 ou 20) revelaria a pista.

Também é possível permitir um teste de Identificar Magias ou Conhecimento (arcano) para determinar se o personagem consegue harmonizar-se com o poder do item ou recordar-se de ler sobre ele em seus estudos. Os PJs podem tentar consultar bardos, sábios ou conjuradores de nível elevado que podem ser capazes de identificá-lo seja através de magias apropriadas, conhecimento, experiência prévia ou pesquisa. Também podem conhecer alguns detalhes ou rumores sobre a história do objeto. Esses consultores, obviamente, sempre exigem algo em troca da informação.

Magias: Naturalmente, a forma mais simples dos personagens discernirem se um objeto é mágico é usar *detectar magia*, que também pode ser utilizada para descobrir um pouco sobre o item. Quando conjurada sobre ele, pode determinar a escola da(s) magia(s) imbuída(s) nele, assim como a força da aura que ele emana (baseada no nível do conjurador). Quando um personagem usa *detectar magia* em um item mágico, a informação obtida serve como uma pista para que um jogador esperto consiga identificá-lo. Por isso, sempre deixe claro o nível do conjurador e a escola de magia (consulte a descrição de *detectar magia* na página 219 do *Livro do Jogador* para mais detalhes).

As magias *identificar* e *analisar encantamento* fornecem informações bem mais detalhadas. Consulte as descrições apropriadas no *Livro do Jogador*.

Explicação do Mestre: Eventualmente, o Mestre pode baixar a guarda e revelar aos jogadores o que é o item. Não há problema, especialmente se o item fornecer um bônus para uma ação que o personagem já está executando. O jogador de um personagem usando uma espada curta +2, por exemplo, com o tempo perceberá o quanto essa espada o tem ajudado e conseguirá determinar seu bônus. Adote essa opção caso se torne tedioso adicionar mentalmente +2 a todas as jogadas de ataque e dano do personagem que estiver utilizando o item não identificado.

Itens Mágicos e *Detectar Magia*

Quando *detectar magia* identifica a escola de um item, essa informação refere-se à escola da magia imbuída na poção, no pergaminho ou na varinha, ou ao pré-requisito desse objeto. A descrição de cada item fornece a força de sua aura e a que escola ele pertence.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Para itens criados pelo Mestre, se houver mais de uma magia como pré-requisito, use a de nível mais alto. Se não existir nenhuma magia como pré-requisito, utilize as seguintes diretrizes:

Natureza do Item	Escola
Armaduras e itens de proteção	Abjuração
Armas ou itens ofensivos	Evocação
Bônus em valores de habilidade, perícias, etc.	Transmutação

Usando Itens

Para usar um item mágico, é preciso ativá-lo, embora às vezes isso signifique apenas colocar um anel no dedo. Alguns itens, uma vez colocados, funcionam constantemente. Na maioria das vezes, usar um item exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Por outro lado, itens de complemento de magia são tratados como magias durante um combate e provocam ataques de oportunidade.

Ativar um item mágico é uma ação padrão a menos que a descrição do item indique o contrário. Entretanto, o tempo de execução de uma magia é o tempo necessário para ativar o mesmo poder em um item, seja um pergaminho, uma varinha ou um par de botas, a menos que a descrição do item afirme especificamente o contrário.

As quatro maneiras de ativar itens mágicos são descritas abaixo:

Complemento de Magia: Este é o método de ativação dos pergaminhos. Um pergaminho é uma magia que está quase finalizada. A preparação já foi feita pelo conjurador, por isso não é necessário um tempo de preparação prévia, como seria o caso de uma conjuração normal. Tudo o que falta fazer é executar as partes breves partes finais da conjuração (os últimos gestos, palavras, etc.). Para usar um item de complemento de magia com segurança, um personagem deve já possuir o nível da classe apropriada necessário para conjurar a magia. Se não for capaz de conjurá-la, há uma chance de que cometa um erro (veja Fiascos com Pergaminhos, na página 238, para as possíveis conseqüências). Ativar um item de complemento de magia é uma ação padrão e provoca ataques de oportunidade exatamente como conjurar uma magia.

Gatilhos de Magia: A ativação é semelhante à dos complementos de magia, mas é ainda mais simples. Não são necessários gestos ou finalizações, apenas o conhecimento especial de magia que um personagem do nível adequado teria, e uma única palavra que deve ser pronunciada em voz alta. Isso significa que se um mago apanha um item com ativação por um gatilho de magia (como um cajado ou varinha) e esse item tem armazenado uma magia da mesma classe, ela sabe como utilizá-lo. Essencialmente, qualquer personagem com a mesma magia em sua lista de magias de classe sabe como ativar o gatilho (mesmo se não puder conjurar magias, como o caso de um paladino de 3º nível). O usuário precisa descobrir qual a magia armazenada no item antes de poder ativá-lo. Ativar um item com gatilho de magia é uma ação padrão e não provoca um ataque de oportunidade.

Palavra de Comando: Se nenhum método de ativação for sugerido na descrição do item ou por sua natureza, suponha que uma palavra de comando seja necessária para ativá-lo. Esse tipo de ativação significa que o personagem pronuncia a palavra e o item é ativado. Não é necessário nenhum tipo de conhecimento especial.

Uma palavra de comando funciona como a chave para a fechadura do item. Pode ser uma palavra real, como "vibrante", "quadrado" ou "cavalo", mas nesse caso o seu portador corre o risco de ativá-lo acidentalmente dizendo a palavra durante uma conversa normal. É mais freqüente que a palavra de comando seja aparentemente absurda, ou algo em uma língua antiga e morta. Ativar um item mágico com palavra de comando é uma ação padrão e não provoca ataques de oportunidade.

Às vezes a palavra de comando para ativar um item está gravada no próprio objeto. Ocasionalmente, pode estar oculta em um entalhe ou ornamento, esculpida ou embutida no item, ou ainda o próprio objeto pode trazer pistas sobre a palavra de comando. Por exemplo, se a palavra for "rei", o item pode ter a imagem de uma coroa desenhada em sua superfície. Uma versão mais difícil da mesma pista pode ser o nome de um rei local da época em que o objeto foi criado. Nesse caso, o personagem precisa fazer uma pesquisa histórica para identificar o nome.

As perícias Conhecimento (arcano) e Conhecimento (história) podem ser úteis para ajudar a identificar palavras de comando ou decifrar pistas a seu respeito. É necessário obter sucesso em um teste com CD 30 para descobrir a palavra em si. Caso contrário, um segundo teste (CD 25) pode fornecer algumas dicas.

As magias *identificar* e *analisar encantamento* revelam as palavras de comando.

Ativação por Uso: Esse tipo de item simplesmente precisa ser usado para se ativar. Um personagem tem que ingerir uma poção, brandir uma espada, bloquear um golpe em combate com um escudo, olhar através de uma lente, espalhar pó, colocar um anel ou usar um chapéu. A ativação por uso geralmente é direta e auto-explicativa.

Muitos itens com ativação por uso são objetos que um personagem veste. Itens de funcionamento contínuo, como um *manto da resistência* ou uma *tiara do intelecto*, são quase sempre ativados dessa forma. Poucos, como a *pérola do poder*, só precisam estar em poder do personagem (carregados consigo, não trancados dentro de um baú em casa). Entretanto, alguns itens feitos para serem usados, como um *anel da invisibilidade*, ainda precisam ser ativados. Embora muitas vezes essa ativação exija uma palavra de comando (veja acima), geralmente só é necessário desejar que ela aconteça. A descrição do item define se é necessária uma palavra de comando nesse caso.

A menos que se afirme o contrário, ativar um item mágico por uso é uma ação padrão ou uma ação livre e não provoca ataques de oportunidade, a menos que seu uso envolva uma ação que provoque o ataque por si só, como fugir de uma área ameaçada usando botas mágicas. Se o uso do item exigir tempo (como beber uma poção ou colocar ou retirar um anel ou chapéu) antes que o efeito mágico ocorra, sua ativação é uma ação padrão. Se a ativação do item estiver incluída em seu uso e não exigir tempo adicional (como brandir uma espada mágica com um bônus de melhoria), trata-se de uma ação livre.

A ativação pelo uso não significa que ao usar um item, o personagem saiba imediatamente o que ele faz. Colocar um *anel de saltar* não o ativa imediatamente. É necessário conhecer (ou pelo menos adivinhar) o que o item pode fazer e então usá-lo para que seja ativado — a menos que seu benefício seja automático, como no caso de uma poção ou de uma espada.

TAMANHO E ITENS MÁGICOS

Quando um artigo de tecido ou uma jóia mágica é encontrado, na maioria das vezes o tamanho não deve ser um problema. Muitas vestimentas mágicas são feitas para se ajustarem facilmente, ou se adaptam magicamente ao usuário. Como regra geral, o tamanho não deve impedir que personagens obesos, de sexo ou espécies diferentes usem itens mágicos. Os jogadores não devem ser penalizados por terem escolhido um personagem halfling ou por decidirem que seu personagem é excepcionalmente alto.

Apenas diga que não serve se houver um bom motivo. Mantos feitos especificamente pelos egoístas elfos drow podem servir apenas para elfos. Anões podem confeccionar itens que só podem ser usados por criaturas de seu tamanho e forma, para impedir que sejam usados contra eles. Mas esses itens devem ser a exceção, e não a regra.

Tamanho de Armas e Armaduras: Armaduras e armas encontradas aleatoriamente têm 30% de chance de serem Pequenas (01–30), 60% de chance de serem Médias (31–90) e 10% de chance de serem de qualquer tamanho à escolha do Mestre (91–100).

ITENS MÁGICOS NO CORPO

Muitos itens mágicos precisam ser vestidos ou colocados por um personagem que deseje empregá-los ou beneficiar-se de suas capacidades. Uma criatura com um corpo humanóide pode usar até doze itens mágicos ao mesmo tempo. Contudo, cada um desses itens deve ser usado (ou vestido) numa parte específica do corpo.

Um corpo humanóide pode ser equipado com itens mágicos consistindo em um item de cada um dos grupos abaixo, de acordo com onde cada um é usado:

- Uma tiara, chapéu, elmo ou filactéria na cabeça
- Um par de lentes ou óculos sobre os olhos

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

- Um amuleto, broche, medalhão, colar, periapto ou escaravelho ao redor do pescoço
- Uma vestimenta ou camisa no torso
- Um robe ou armadura no corpo (sobre a vestimenta ou camisa)
- Um cinto em torno da cintura (sobre o robe ou armadura)
- Um manto, capa ou túnica sobre os ombros (sobre o robe ou armadura)
- Um par de braçadeiras ou pulseiras nos braços ou punhos
- Uma luva, um par de luvas ou um par de manoplas nas mãos
- Um anel em cada mão (ou dois anéis na mesma mão)
- Um par de botas ou sapatos nos pés

Naturalmente, um personagem pode carregar ou possuir tantos itens mágicos do mesmo tipo quanto desejar. Por exemplo, ele pode ter uma algibeira cheia de anéis mágicos, mas só pode se beneficiar de dois deles por vez. Se colocar um terceiro anel, ele não funcionará. Essa regra geral aplica-se a outras tentativas de "acumular" itens mágicos — por exemplo, se um personagem veste outra capa mágica sobre a que já está usando, o poder da segunda capa não funciona.

Alguns itens, como um *colar de bolas de fogo*, podem ser usados ou carregados sem tomar espaço no corpo de um personagem. A descrição de um item indica quando ele possui esta propriedade.

TESTES DE RESISTÊNCIA CONTRA ITENS MÁGICOS

Itens mágicos produzem magias ou efeitos similares a magia. A CD de um teste de resistência contra uma magia ou efeito similar de um item mágico é 10 + o nível da magia ou efeito + o modificador de habilidade do valor de habilidade mínimo necessário para conjurar magias do mesmo nível. Por exemplo, a CD de uma magia de 2º nível seria 10 + 2 (o nível da magia) + 1 (é necessário pelo menos 12 no valor da habilidade relevante para conjurar uma magia de 2º nível), ou no total, 13.

Os cajados são uma exceção a essa regra. Trate o teste de resistência como se o portador conjurasse a magia, incluindo o nível do conjurador e todos os modificadores para a CD do teste de resistência. Por exemplo, se Devis, o bardo, usa *enfeitiçar pessoa* de um *cajado do encantamento*, a CD do teste de resistência será 14, pois Devis possui Carisma 17. Se Mialee a maga utilizar a magia do mesmo cajado, sua CD será 16, pois seu valor de Inteligência é 18 e ela possui o talento Foco em Magia (encantamento).

A descrição da maior parte dos itens fornece CDs para diversos efeitos, especialmente quando não existe uma magia equivalente (o que torna seu nível difícil de ser determinado com rapidez).

DANIFICANDO ITENS MÁGICOS

Um item mágico não precisa fazer um teste de resistência, a menos que esteja livre, seja o alvo específico do efeito, ou se seu portador obtiver 1 natural em seu teste de resistência. Os itens mágicos sempre devem realizar um teste de resistência contra magias que possam danificá-los — mesmo quando o ataque não permitiria o teste de resistência para objetos mundanos. Os itens mágicos usam o mesmo bônus para todos os testes de resistência, qualquer que seja o tipo (Fortitude, Reflexos ou Vontade). Esse bônus equivale a 2 + metade do nível do conjurador (arredondado para baixo). Por exemplo, uma *lanterna da revelação* de 5º nível atingida por uma *bola de fogo* tem um bônus no teste de resistência de Reflexos de +4, e o mesmo bônus no teste de resistência de Fortitude se for alvo da magia *desintegrar*. As únicas exceções a essa regra são os itens mágicos inteligentes, que realizam testes de resistência de Vontade com base em seus próprios valores de Sabedoria.

Os itens mágicos, a menos se especificado o contrário, sofrem dano como itens mundanos do mesmo tipo. Um item mágico danificado continua a funcionar, mas se for destruído perderá todo o seu poder.

CONSERTANDO ITENS MÁGICOS

Alguns itens mágicos (especialmente armas e escudos) são danificados ao longo de uma aventura. Consertar um item mágico mediante o emprego da perícia Ofícios não é mais caro que reparar um item mundano. A magia *tornar inteiro* também conserta um item mágico danificado — mas não completamente inutilizado.

ITENS INTELIGENTES

Alguns itens mágicos, especialmente armas, possuem inteligência própria. Apenas itens mágicos permanentes (ao contrário dos que só podem ser usados uma vez ou dos que possuem cargas) podem ser inteligentes. Isso significa que poções, pergaminhos e varinhas, entre outros, nunca serão inteligentes.

Em geral, menos de 1% dos itens mágicos possuem inteligência. Use-os com moderação em sua campanha, pois eles exigem mais trabalho tanto do jogador quanto do Mestre.

Consulte Itens Inteligentes na página 266 para mais informações.

ITENS AMALDIÇOADOS

Alguns itens são amaldiçoados — feitos incorretamente, ou corrompidos por forças externas. Itens amaldiçoados podem ser particularmente perigosos para seus portadores, ou podem ser itens normais com uma pequena falha, um pré-requisito inconveniente, ou uma natureza imprevisível. Itens gerados aleatoriamente são amaldiçoados 5% das vezes. Se o Mestre deseja incluir itens defeituosos e/ou perigosos em sua campanha, deve consultar Itens Amaldiçoados, na página 271, para obter mais informações.

CARGAS, DOSES E USOS MÚLTIPLOS

Muitos itens, especialmente varinhas e cajados, possuem um poder limitado pelo número de cargas que possuem. Normalmente, itens com carga possuem no máximo 50 usos. Se um deles for encontrado como parte aleatória de um tesouro, jogue 1d% e divida por 2 para determinar o número de cargas restantes (arredonde para baixo, mínimo 1). Se o item possui um número máximo de cargas diferente de 50, faça uma jogada aleatória para determinar o número restante. Por exemplo, um *anel dos três desejos* aleatório tem 1d3 desejos residuais.

Os preços listados são sempre para itens completamente carregados (quando um item é criado, está sempre nessa condição). Para itens que se tornam inúteis quando sua carga é exaurida (o que é o caso para a maioria deles) o valor do item parcialmente usado é proporcional ao número de cargas restantes. Uma varinha com 20 cargas, por exemplo, vale 40% do valor do item completamente carregado (com 50 cargas). Para os itens que possuem uma utilidade além de suas cargas, apenas parte de seu valor é baseado na quantidade de cargas residuais (à discrição do Mestre).

Alguns itens, como flechas, varetas de incenso, pitadas de pó mágico e poções, são consumíveis e em dose única. Esses itens normalmente são encontrados em conjuntos ou grupos. Por exemplo, é comum encontrar uma algibeira com mais que um punhado do *pó do desaparecimento* ou um frasco com várias doses de uma poção de curar ferimentos leves. Nas tabelas aleatórias, seus preços e pesos são determinados individualmente, mas pode-se permitir que haja mais itens desse tipo a cada vez. Por exemplo, se três itens mágicos menores forem indicados como parte de um tesouro, e o Mestre obtêm um *incenso da meditação* no primeiro resultado, pode

VARIAÇÃO: NOVOS ITENS MÁGICOS

Da mesma forma que é possível inventar novas magias e monstros para sua campanha, o Mestre pode inventar novos itens mágicos. Assim como um PJ conjurador pode pesquisar uma nova magia, ele é capaz de inventar um novo tipo de item mágico. E da mesma maneira que é necessário ter cuidado com novas magias, também é preciso cautela com novos itens mágicos.

Use as descrições dos itens mágicos nesse capítulo como exemplos nos quais basear novos objetos encantados. Um novo item precisa de todas as informações necessárias aos itens similares existentes, provavelmente incluindo tipo de ativação, tempo de ativação e nível do conjurador. O mestre também deve ser capaz de determinar o valor de mercado de um novo item mágico, mesmo um que os PJs possam encontrar, caso um personagem deseje vendê-lo ou duplicá-lo.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

decidir que os três itens serão varetas de incenso. Essa distribuição faz com que os tesouros reunidos sejam mais lógicos para os aventureiros.

DESCRIÇÃO DE ITENS MÁGICOS

Nas seções a seguir, cada tipo de item mágico, como armaduras ou poções, possui uma descrição geral, seguida pela definição dos itens específicos.

As descrições gerais incluem notas sobre ativação, geração aleatória e outros tópicos. A CA, a dureza, os pontos de vida e a CD para quebrar são listados para os exemplos típicos de alguns itens mágicos. A CA pressupõe que o item está livre ou largado e inclui –5 de penalidade para seu valor efetivo de Destreza igual a 0. Se uma criatura segurar o item, use o seu modificador de Destreza ao invés dessa penalidade.

Alguns itens específicos, em especial os que apenas armazenam magias e nada mais, não receberam descrições detalhadas. Consulte a descrição da magia no *Livro do Jogador* para mais detalhes, e adapte-os à forma do item (poção, pergaminho, varinha e assim por diante). Suponha que a magia é conjurada usando o nível de conjurador mínimo necessário, a menos que decida torná-lo maior por algum motivo (o que aumenta o custo do item; consulte a Tabela 7–33: Calculando o Valor em PO de Itens Mágicos). A principal razão para elevar o nível do item seria aumentar o poder da magia. Essa decisão é comum para magias que dependem do nível, como *bola de fogo*, onde o dano é tudo, ou *invocar criatura*, quando a duração pode aumentar drasticamente o poder da magia.

Os itens com descrição completa têm seus poderes detalhados, e cada um dos seguintes tópicos é abordado de forma abreviada no final da descrição:

- **Aura:** Na maioria das vezes, a magia *detectar magia* revela a escola de magia associada a um item mágico e a força da aura que ele emite. Essa informação (quando aplicável) é fornecida no início da descrição resumida do item como uma expressão do tipo "Transmutação (forte)". Consulte a descrição de *detectar magia* no *Livro do Jogador*.
- **Nível do Conjurador:** O próximo item na descrição resumida fornece o seu nível de conjurador, indicando o seu poder relativo (assim como o nível de conjurador de uma magia mede o seu poder). O nível do conjurador determina os bônus para os testes de resistência do item, assim como o alcance e outros aspectos que dependam do nível nas magias armazenadas (se forem variáveis). Também define o nível que deve ser superado caso o item fique sob o efeito de *dissipar magia* ou outra situação semelhante. A informação é fornecida na forma "NC x", onde NC é a abreviatura de nível do conjurador e "x" é um número ordinal representando seu valor.

  Para poções, pergaminhos e varinhas, o criador pode definir o nível de conjurador do item como qualquer número suficientemente alto para conjurar a magia armazenada, desde que não seja superior ao seu próprio nível de conjurador. Por exemplo, no 5º nível, Mialee poderia escrever um pergaminho de *invisibilidade* usando o 3º nível de conjurador (conferindo-lhe uma duração de 3 minutos), o 4º (4 minutos) ou o 5º (5 minutos). Para outros itens mágicos, o nível do conjurador é determinado pelo próprio item. Nesse caso, o nível de conjurador do criador deve ser tão alto quanto o do item (e os pré-requisitos podem efetivamente aumentar o mínimo necessário).
- **Pré-Requisitos:** Certas exigências devem ser satisfeitas para que um personagem possa criar um item mágico. Elas podem incluir talentos, magias e diversas condições como nível, tendência e raça ou tipo. Os pré-requisitos para a criação de um item vêm imediatamente após o seu nível de conjurador.

Um pré-requisito de magia pode ser fornecido por um personagem que a tenha preparada (ou que a conheça, no caso de um feiticeiro ou bardo) ou através de um item de ativação ou complemento de magia ou ainda de uma habilidade similar a magia que produza o efeito desejado. Para cada dia gasto no processo de criação, o criador deve gastar um item de complemento de magia (como um pergaminho) ou uma carga de um item de ativação por gatilho (como uma varinha) se um desses objetos for utilizado como pré-requisito.

É possível que mais de um personagem cooperem na criação de um item, com cada participante fornecendo um ou mais dos pré-requisitos. Em alguns casos, essa colaboração pode até ser necessária, como por exemplo quando um personagem sabe algumas magias necessárias e o outro conhece as demais.

Se dois ou mais personagens cooperarem para criar um item, devem decidir entre si quem será considerado o criador para as circunstâncias em que se deve determinar o nível do conjurador (geralmente é sensato, embora não obrigatório, que o personagem de nível mais elevado seja considerado o criador). O personagem designado como criador é quem arca com o pré-requisito em XP para a criação do item.

Normalmente, uma lista de pré-requisitos inclui um talento e uma ou mais magias (ou alguma outra exigência além do talento). Quando duas magias no final da lista forem separadas pela conjunção "ou", isso significa que uma delas é necessária além de todas as demais mencionadas anteriormente. Por exemplo, os pré-requisitos para um *anel dos três desejos* são "Forjar Anel, *desejo* ou *milagre*", o que significa que as magias *desejo* ou *milagre* são necessárias, bem como o talento Forjar Anel.

- **Preço de Mercado:** Esse valor em Peças de Ouro, logo após a palavra "Preço", representa o preço pelo qual alguém esperaria adquirir o item. O preço de mercado de um objeto que pode ser construído com um talento de criação de itens geralmente é igual ao preço base mas os preços dos componentes (materiais ou em XP).
- **Custo de Criação:** Este é o custo em PO e XP para criar o item, fornecido após a palavra "Custo". Essa informação só aparece para os itens com componentes (materiais ou em XP) que tornam seus preços de mercado maiores que seu preço base. O custo de criação inclui os custos derivados do custo base mais os custos dos componentes. Os itens sem componentes não possuem "custo". Nesses casos, o preço de mercado e o preço base são idênticos. O custo em PO é metade do valor de mercado, e o custo em XP é 1/25 do preço de mercado.
- **Peso:** A descrição resumida de muitos itens maravilhosos termina com seu peso. Quando esse número não é fornecido, o peso do item é desprezível (para determinar a capacidade de carga de um personagem).

NOMES DOS ITENS MÁGICOS

Os itens mágicos que armazenam magias, especialmente poções e varinhas, têm nomes que simplesmente refletem as magias guardadas neles, como uma varinha de bola de fogo ou uma poça de velocidade. No mundo do jogo, esses nomes podem ser substituídos por outros, mais sofisticados ou evocativos. Os nomes mais diretos desses itens também servem para distingui-los de itens mais poderosos, com nomes mais sugestivos, como o *cajado do poder*, o *robe do arquimago* ou a *espada vingadora sagrada*.

Tabela 7–1: Geração Aleatória de Itens Mágicos

Menor	Médio	Maior	Item
01–04	01–10	01–10	Armaduras e escudos (tabela 7–2)
05–09	11–20	11–20	Armas (tabela 7–9)
10–44	21–30	21–25	Poções (tabela 7–17)
45–46	31–40	26–35	Anéis (tabela 7–18)
—	41–50	36–45	Bastões (tabela 7–19)
47–81	51–65	46–55	Pergaminhos (tabela 7–20)
—	66–68	56–75	Cajados (tabela 7–25)
82–91	69–83	76–80	Varinhas (tabela 7–26)
92–100	84–100	81–100	Itens maravilhosos (tabela 7–27, 7–28 e 7–29)

ITENS MÁGICOS ALEATÓRIOS

Os aventureiros mataram o lich maligno e estão saqueando sua tumba ancestral. Quais maravilhas ela esconde? Bem, o Mestre já utilizou a Tabela 3–5: Tesouros (pág. 52 e 53), e alguns dos resultados obtidos o levaram à tabela 7–1: Geração Aleatória de Itens Mágicos, acima (um bom motivo para sempre preparar os tesouros com antecedência). O capítulo 3 também contém referências a tesouros mágicos maiores, médios e menores. Tesouros mágicos menores são bastante simples, os itens médios são os mais comuns (cerca de dez a doze vezes mais valiosos que os menores) e

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

os tesouros maiores são a sorte grande (em média, cerca de quatro vezes mais valiosos que os médios).

Siga esse procedimento para gerar um item mágico como parte de um tesouro:

1. Quando a Tabela 3–5 indicar um tesouro mágico menor, médio ou maior, o Mestre pode utilizar a Tabela 7–1: Geração Aleatória de Itens, para determinar o tipo específico de item mágico — seja um pergaminho, uma varinha, ou uma arma. Como regra opcional, o Mestre pode jogar 1d%, e num resultado de 01–05, consultar a tabela 7–31: Itens Amaldiçoados Específicos ao invés de jogar nas tabelas normais.

2. Consulte a tabela pertinente ao tipo do item indicado no passo 1. Essas tabelas fornecem um item apropriado de cada tipo (pergaminho, varinha, item maravilhoso, e assim por diante) e classificação (menor, médio ou maior).

3. Depois de determinar o tipo do item, jogue 1d% para definir suas qualidade especiais:

Varinhas ou Cajados: Se o item for uma varinha ou cajado, um resultado entre 01–30 indica que alguma coisa (um padrão, inscrição ou algo semelhante) fornece uma pista de sua função; e um resultado entre 31–100 indica que ele não possui nenhuma qualidade especial.

Armaduras, Escudos, Anéis, Bastões ou Itens Maravilhosos: Se o item pertencer a uma dessas categorias, um resultado de 01 indica que o item é inteligente; entre 02–31 indica que alguma coisa (um padrão, inscrição ou algo semelhante) fornece uma pista de sua função; e entre 32–100 indica que ele não possui nenhuma qualidade especial.

Armas de Ataque à Distância: Se o item for uma arma de ataque à distância, um resultado entre 01–05 indica que o item é inteligente; entre 06–25 que alguma coisa (um padrão, inscrição ou algo semelhante) fornece uma pista de sua função; e um resultado entre 26–100 indica que ele não possui nenhuma qualidade especial.

Armas de Ataque Corpo a Corpo: Se o item for uma arma de ataque corpo a corpo, um resultado entre 01–20 indica que ele emana luz; entre 21–25 indica que ele é inteligente; entre 26–35 que é inteligente e emana luz; entre 36–50 que alguma coisa (um padrão, inscrição ou algo semelhante) fornece uma pista de sua função; e um resultado entre 31–100 indica que ele não possui nenhuma qualidade especial.

4. Se o item tem cargas ou usos limitados, determine aleatoriamente quantas cargas ou usos ainda restam (como descrito em Cargas, Doses e Usos Múltiplos, acima).

Às vezes o Mestre prefere escolher um item ao invés de gerá-lo aleatoriamente. Nesse caso, simplesmente consulte as listas até encontrar algo que o agrade. Lembre-se que nenhum artefato (maior ou menor) aparece em nenhuma das tabelas aleatórias. Isso é intencional: eles devem ser colocados intencionalmente em locais apropriados em sua campanha.

ARMADURAS

As armaduras mágicas são itens comuns, mas vitais. No geral, elas protegem seus usuários melhor que as armaduras mundanas. Os bônus das armaduras mágicas são de melhoria, nunca ultrapassam +5 e são cumulativos com os bônus normais da armadura (assim como os de escudos e seus bônus de melhoria mágicos). Todas as armaduras mágicas também são obras-primas, e por isso reduzem as penalidades por armadura em 1 ponto.

Além dos bônus de melhoria, as armaduras podem ter habilidades especiais, como resistir a sucessos decisivos ou ajudar o usuário a Esconder-se. Essas habilidades contam como bônus adicionais ao determinar o valor de mercado de um item, mas não elevam a CA. Uma armadura não pode ter um bônus efetivo (o de melhoria mais os bônus equivalentes às habilidades especiais) acima de +10. Qualquer armadura com uma habilidade especial deve possuir um bônus de melhoria mínimo de +1.

Uma armadura ou escudo pode ser feito de materiais incomuns. Jogue 1d%: entre 01–95 indica que o item é comum, e entre 96–100, que ele é feito de uma substância especial como adamante ou mitral (consulte Materiais Especiais, página 283).

TABELA 7–2: ARMADURAS E ESCUDOS

Menor	Médio	Maior	Item	Preço Base
01–60	01–05	—	*Escudo +1*	1.000 PO
61–80	06–10	—	*Armadura +1*	1.000 PO
81–85	11–20	—	*Escudo +2*	4.000 PO
86–87	21–30	—	*Armadura +2*	4.000 PO
—	31–40	01–08	*Escudo +3*	9.000 PO
—	41–50	09–16	*Armadura +3*	9.000 PO
—	51–55	17–27	*Escudo +4*	16.000 PO
—	56–57	28–38	*Armadura +4*	16.000 PO
—	—	39–49	*Escudo +5*	25.000 PO
—	—	50–57	*Armadura +5*	25.000 PO
—	—	—	*Armadura/escudo +6*[1]	36.000 PO
—	—	—	*Armadura/escudo +7*[1]	49.000 PO
—	—	—	*Armadura/escudo +8*[1]	64.000 PO
—	—	—	*Armadura/escudo +9*[1]	81.000 PO
—	—	—	*Armadura/escudo +10*[1]	100.000 PO
88–89	58–60	58–60	Armadura específica[2]	—
90–91	61–63	61–63	Escudo específico[3]	—
92–100	64–100	64–100	Habilidade especial e jogue novamente[4]	—

1 As armaduras e escudos na verdade não podem ter bônus tão elevados. Use esses valores para determinar o preço quando as habilidades especiais forem acrescentadas. *Exemplo: Uma armadura +5* que também possui a habilidade especial fortificação leve (modificador +1) é tratada como uma *armadura +6* para propósitos de preço, nesse caso 3.600 PO.
2 Consulte a tabela 7–7: Armaduras Específicas
3 Consulte a tabela 7–8: Escudos Específicos
4 Consulte a tabela 7–5: Habilidades Especiais de Armaduras ou a Tabela 7–6: Habilidades Especiais de Escudos

TABELA 7–3: TIPO ALEATÓRIO DE ARMADURA

d%	Armadura	Custo da Armadura[1]
01	Acolchoada	+155 PO
02	Corselete de couro	+160 PO
03–17	Corselete de couro batido	+175 PO
18–32	Camisão de cota de malha	+250 PO
33–42	Gibão de peles	+165 PO
43	Brunea	+200 PO
44	Cota de malha	+300 PO
45–57	Peitoral de aço	+350 PO
58	Cota de talas	+350 PO
59	Loriga segmentada	+400 PO
60	Meia armadura	+750 PO
61–100	Armadura de batalha	+1.650 PO

1 Acrescente ao bônus de melhoria da Tabela 7–2: Armaduras e Escudos para determinar o preço de mercado final.
Todas as armaduras mágicas são obras-primas (com uma penalidade por armadura menor que o normal por 1 ponto).

TABELA 7–4: TIPO ALEATÓRIO DE ESCUDO

d%	Escudo	Custo da Armadura[1]
01–10	Broquel	+165 PO
11–15	Escudo pequeno de madeira	+153 PO
16–20	Escudo pequeno de metal	+159 PO
21–30	Escudo grande de madeira	+157 PO
31–95	Escudo grande de metal	+170 PO
96–100	Escudo de corpo	+180 PO

1 Acrescente ao bônus de melhoria da Tabela 7–2: Armaduras e Escudos para determinar o preço de mercado final.
Todas os escudos mágicos são obras-primas (com uma penalidade por armadura menor que o normal por 1 ponto).

As armaduras são sempre desenhadas para que, mesmo se já possuam botas ou manoplas, essas partes possam ser trocadas por equivalentes mágicos.

Nível do Conjurador para Armaduras e Escudos: O nível do conjurador de uma armadura ou escudo mágico com uma habilidade especial é fornecido na descrição do item. Para itens que só possuem bônus de melhoria, o nível do conjurador equivale a três vezes o bônus de melhoria. Se um item possui bônus de melhoria e habilidades especiais, é necessário atender o maior entre ambos os requisitos.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Escudos: Os bônus de melhoria dos escudos são cumulativos com os das armaduras, de forma que um *escudo grande de metal +1* e uma *cota de malha +1* conferem no total +9 de bônus na CA. Os bônus de melhoria dos escudos não funcionam para ataque e dano quando ele é usado para golpear. Contudo, a habilidade especial esmagamento concede +1 de bônus em jogadas de ataque e dano (consulte a descrição da habilidade especial). De fato, é possível construir um escudo que também funcione como uma arma mágica, mas o custo dos bônus de melhoria em jogadas de ataque teria que ser somado ao custo do item e a seu bônus de melhoria na CA. Por exemplo, um *broquel +1* com *cravos para escudo +1* custaria 3.475 PO (15 PO pelo broquel básico, 150 para torná-lo uma obra-prima, 1.000 pelo +1 de bônus na CA, 10 PO pelos cravos, 300 para torná-las obras-primas e mais 2.000 para fazer com que sejam uma arma +1).

Assim como no caso das armaduras, as habilidades especiais aplicadas ao escudo aumentam o seu valor de mercado como se fossem acréscimos ao seu bônus de melhoria, embora não aumentem a CA. Um escudo não pode ter um bônus efetivo (o de melhoria mais os bônus equivalentes às habilidades especiais) acima de +10. Qualquer escudo com uma habilidade especial deve possuir um bônus de melhoria mínimo de +1.

Dureza e Pontos de Vida dos Escudos: Cada bônus de melhoria de +1 acrescenta 2 à dureza do escudo e +10 pontos de vida. Por exemplo, um escudo grande de metal +3 tem dureza 16 e 50 PV (consulte a Tabela 8–8, página 158 do *Livro do Jogador*, para obter a dureza e os pontos de vida de um escudo comum).

Ativação: Geralmente, um personagem se beneficia das armaduras e escudos mágicos exatamente da mesma forma que se beneficiaria de itens comuns: usando-os. Se uma armadura ou um escudo possui uma habilidade especial que o usuário deve ativar (como um *escudo animado*), normalmente é necessário pronunciar a palavra de comando (uma ação padrão).

Geração Aleatória: Para gerar armaduras e escudos aleatoriamente, primeiro consulte a Tabela 7–2: Armaduras e Escudos, e em seguida a Tabela 7–3: Tipo Aleatório de Armadura ou 7–4: Tipo Aleatório de Escudo, conforme indicado. Se necessário, use também as Tabelas 7–5: Habilidades Especiais de Armaduras, 7–6: Habilidades Especiais de Escudos, 7–7: Armaduras Específicas ou 7–8: Escudos Específicos. Por exemplo, obter o resultado 94 na coluna Médio da tabela 7–2indica uma habilidade especial e uma nova jogada. A segunda jogada obtém 29, indicando uma *armadura +2*. O valor de 64 na Tabela 7–5: Habilidades Especiais de Armaduras indica resistência à eletricidade. Finalmente, o resultado de 44 na Tabela 7–3: Tipo Aleatório de Armadura indica cota de malha. O resultado é uma *cota de malha da resistência elétrica +2*.

Armaduras para Criaturas Incomuns: O custo de armaduras para criaturas não-humanóides, assim como para as que não forem Pequenas ou Médias, diverge dos valores listados nas Tabelas 7–3 e 7–4, conforme é descrito no texto Armaduras para Criaturas Incomuns, na página 123 do *Livro do Jogador*. O custo da qualidade de uma obra-prima e quaisquer melhorias mágicas permanecem os mesmos.

Descrição das Habilidades Especiais de Armaduras e Escudos

A maioria das armaduras e escudos mágicos só possui bônus de melhoria, mas eles também podem ter uma ou mais das habilidades especiais detalhadas abaixo. Uma armadura ou escudo com uma habilidade especial deve possuir um bônus de melhoria mínimo de +1.

Animado: Mediante uma ordem, um escudo animado flutua a 60 cm do seu portador, fornecendo proteção como se estivesse sendo empunhado, mas ao mesmo tempo liberando ambas as mãos. Apenas um escudo pode proteger um personagem de cada vez. Um personagem com um escudo animado ainda sofre todas as penalidades relacionadas ao uso de escudo, como penalidades de armadura, chance de falha arcana e ausência de talentos.

Transmutação forte; NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *animar objetos*; Preço +2 de bônus.

Apanhador de Flechas: Um escudo com esta habilidade atrai para si as armas de ataque à distância. Possui um bônus de deflexão de +1 contra esse tipo de arma, pois projéteis e armas de arremesso se desviam em sua direção. Além disso, qualquer projétil ou arma de arremesso dirigido a um alvo a até 1,5 m do portador do escudo é desviado em sua direção (a menos que o portador esteja com cobertura total em relação ao atacante; nesse caso nada acontece). Além disso, qualquer criatura que atacar o portador com armas de ataque à distância ignora qualquer chance de falha que normalmente seria aplicável. Os projéteis e armas de arremesso que tenham um bônus de melhoria superior ao bônus de CA do escudo não são desviados para o portador (mas o bônus na CA do escudo ainda se aplica contra essas armas). O portador pode ativar ou desativar essa habilidade com uma palavra de comando.

Abjuração (moderada); NC 8º, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *escudo entrópico*; Preço +1 de bônus.

Camuflagem: Uma armadura com esta habilidade parece normal. Entretanto, com um comando, ela modifica sua forme e aspecto para o de um conjunto de roupas comuns. A armadura retém todas as suas propriedades (incluindo o peso) quando está camuflada. Apenas a magia *visão da verdade* ou similar pode revelar a verdadeira natureza da armadura disfarçada.

Ilusão (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *transformação momentânea*; Preço +2.700 PO.

Tabela 7–5: Habilidades Especiais de Armaduras

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador do Preço Base
01–25	01–05	01–03	Camuflagem	+2.700 PO
26–32	06–08	04	Fortificação leve	+1 de bônus[1]
33–52	09–11	—	Escorregadia	+3.750 PO
53–72	12–14	—	Sombria	+3.750 PO
73–92	15–17	—	Silenciosa	+2 de bônus[1]
93–96	18–19	—	Resistência à magia (13)	+15.000 PO
97	20–29	05–07	Escorregadia aprimorada	+15.000 PO
98	30–39	08–10	Sombria aprimorada	+15.000 PO
99	40–49	11–13	Silenciosa aprimorada	+18.000 PO
—	50–54	14–16	Resistência a ácido	+18.000 PO
—	55–59	17–19	Resistência ao frio	+18.000 PO
—	60–64	20–22	Resistência à eletricidade	+18.000 PO
—	65–69	23–25	Resistência ao fogo	+18.000 PO
—	70–74	26–28	Resistência sônica	+3 de bônus[1]
—	75–79	29–33	Toque espectral	+3 de bônus[1]
—	80–84	34–35	Invulnerabilidade	+3 de bônus[1]
—	85–89	36–40	Fortificação moderada	+3 de bônus[1]
—	90–94	41–42	Resistência à magia (15)	+3 de bônus[1]
—	95–99	43	Selvagem	+3 de bônus[1]
—	—	44–48	Escorregadia maior	+33.750 PO
—	—	49–53	Sombria maior	+33.750 PO
—	—	54–58	Silenciosa maior	+33.750 PO
—	—	59–63	Resistência a ácido aprimorada	+42.000 PO
—	—	64–68	Resistência ao frio aprimorada	+42.000 PO
—	—	69–73	Resistência à eletricidade aprimorada	+42.000 PO
—	—	74–78	Resistência ao fogo aprimorada	+42.000 PO
—	—	79–83	Resistência sônica aprimorada	+42.000 PO
—	—	84–88	Resistência à magia (17)	+4 de bônus[1]
—	—	89	Forma etérea	+49.000 PO
—	—	90	Controlar mortos-vivos	+49.000 PO
—	—	91–92	Fortificação pesada	+5 de bônus[1]
—	—	93–94	Resistência à magia (19)	+5 de bônus[1]
—	—	95	Resistência a ácido maior	+66.000 PO
—	—	96	Resistência ao frio maior	+66.000 PO
—	—	97	Resistência à eletricidade maior	+66.000 PO
—	—	98	Resistência ao fogo maior	+66.000 PO
—	—	99	Resistência sônica maior	+66.000 PO
100	100	100	Jogue mais duas vezes[2]	—

[1] Acrescente ao bônus de melhoria apropriado na Tabela 7–2: Armaduras e Escudos para determinar o preço total de mercado.
[2] Se obtiver duas vezes a mesma habilidade especial, considere apenas uma. Se obtiver duas versões da mesma habilidade, escolha a melhor.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 7–6: HABILIDADES ESPECIAIS DE ESCUDOS

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador do Preço Base
01–20	01–10	01–05	Apanhador de flechas	+2.700 PO
21–40	11–20	06–08	Esmagamento	+1 de bônus[1]
41–50	21–25	09–10	Cegante	+3.750 PO
51–75	26–40	11–15	Fortificação leve	+3.750 PO
76–92	41–50	16–20	Deflexão de flechas	+2 de bônus[1]
93–97	51–57	21–25	Animado	+15.000 PO
98–99	58–59	—	Resistência à magia (13)	+15.000 PO
—	60–63	26–28	Resistência a ácido	+15.000 PO
—	64–67	29–31	Resistência ao frio	+18.000 PO
—	68–71	32–34	Resistência à eletricidade	+18.000 PO
—	72–75	35–37	Resistência ao fogo	+18.000 PO
—	76–79	38–40	Resistência sônica	+18.000 PO
—	80–85	41–46	Toque espectral	+18.000 PO
—	86–95	47–56	Fortificação moderada	+3 de bônus[1]
—	96–98	57–58	Resistência à magia (15)	+3 de bônus[1]
—	99	59	Selvagem	+3 de bônus[1]
—	85–89	60–64	Resistência a ácido aprimorada	+3 de bônus[1]
—	90–94	65–69	Resistência ao frio aprimorada	+3 de bônus[1]
—	95–99	70–74	Resistência à eletricidade aprimorada	+3 de bônus[1]
—	—	75–79	Resistência ao fogo aprimorada	+33.750 PO
—	—	80–84	Resistência sônica aprimorada	+33.750 PO
—	—	85–86	Resistência à magia (17)	+33.750 PO
—	—	87	Controlar mortos-vivos	+42.000 PO
—	—	88–91	Fortificação pesada	+42.000 PO
—	—	92–93	Reflexão	+42.000 PO
—	—	94	Resistência à magia (19)	+42.000 PO
—	—	95	Resistência a ácido maior	+42.000 PO
—	—	96	Resistência ao frio maior	+4 de bônus[1]
—	—	97	Resistência à eletricidade maior	+49.000 PO
—	—	98	Resistência ao fogo maior	+49.000 PO
—	—	99	Resistência sônica maior	+5 de bônus[1]
100	100	100	Jogue mais duas vezes[2]	—

[1] Acrescente ao bônus de melhoria apropriado na Tabela 7–2: Armaduras e Escudos para determinar o preço total de mercado.
[2] Se obtiver duas vezes a mesma habilidade especial, considere apenas uma. Se obtiver duas versões da mesma habilidade, escolha a melhor.

Cegante: Um escudo com esta habilidade emite lampejos de luz brilhante duas vezes por dia, conforme o comando do portador. Qualquer criatura a menos de 6 m, exceto o usuário, deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 14) ou ficará cega por 1d4 rodadas.

Evocação (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *luz cegante*; Preço +1 de bônus.

Controlar Mortos-Vivos: O usuário de uma armadura ou escudo com esta propriedade pode controlar até 26 DV de mortos-vivos por dia, como a magia *controlar mortos-vivos*. Diariamente, ao alvorecer, o usuário perde o controle de qualquer morto-vivo que ainda esteja sob seu poder. Estas armaduras ou escudos parecem feitos de ossos; esse aspecto é completamente decorativo e não tem nenhum outro efeito sobre a armadura.

Necromancia forte; NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *controlar mortos-vivos*; Preço +49.000 PO

Deflexão de Flechas: Este escudo protege o portador como se ele possuísse o talento Desviar Objetos. Uma vez por rodada, ao ser atingido por uma arma de ataque à distância, o personagem pode fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 20). Se a arma de ataque à distância possuir um bônus de melhoria, a CD aumenta no mesmo valor. Caso obtenha sucesso, o escudo desvia a arma. O portador deve estar ciente do ataque e não ser surpreso. Tentar desviar uma arma de ataque à distância não conta como uma ação. Armas de ataque à distância excepcionais, como as rochas arremessadas por gigantes ou *flecha ácida de Melf*, não podem ser desviadas.

Abjuração (tênue); NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *escudo arcano*; Preço +2 de bônus.

Escorregadia: Armaduras escorregadias parecem estar sempre banhadas em um óleo levemente gorduroso. Ele concede +5 de bônus de competência nos testes de Arte da Fuga de seu usuário (a penalidade por armadura é aplicada normalmente ao teste de perícia).

Conjuração (tênue); NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *área escorregadia*; Preço +3.750 PO.

Escorregadia Aprimorada: Idêntico a escorregadia, mas confere +10 de bônus de competência nos testes de Arte da Fuga.

Conjuração (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *área escorregadia*; Preço +15.000 PO.

Escorregadia Maior: Idêntico a escorregadia, mas confere +15 de bônus de competência nos testes de Arte da Fuga.

Conjuração (moderada); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *área escorregadia*; Preço +33.750 PO.

Esmagamento: Um escudo com esta habilidade especial é forjado para ser usado em ataques. Um escudo do esmagamento inflige dano como se fosse uma arma duas categorias de tamanho maior (ou seja, um escudo pequeno para uma criatura Média inflige 1d6 pontos de dano e um escudo grande para uma criatura Média inflige 1d8 pontos de dano). O escudo funciona como uma arma +1 quando é utilizado para atacar (os broqueis não podem ter essa habilidade).

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *força do touro*; Preço +1 de bônus.

Forma Etérea: Com um comando, esta habilidade permite que o portador da armadura torne-se etéreo (como a magia *passeio etéreo*) uma vez por dia. O personagem pode permanecer nessa forma pelo tempo que desejar, mas ao voltar ao normal, não poderá tornar-se etéreo novamente nesse dia.

Transmutação forte; NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *passeio etéreo*; Preço +49.000 PO.

Fortificação: Estas armaduras ou escudos produzem uma energia mágica que protege os pontos vitais do personagem com mais eficácia. Quando o usuário for atingido por um sucesso decisivo ou um ataque furtivo, há uma chance de que ele seja anulado e o dano seja calculado normalmente.

Tipo de Fortificação	Chance de Dano Normal	Modificador do Preço Base
Leve	25%	+1 de bônus
Moderada	75%	+3 de bônus
Pesada	100%	+5 de bônus

Abjuração forte; NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *desejo restrito* ou *milagre*; Preço variável (veja acima).

Invulnerabilidade: Esta armadura concede redução de dano 5/mágica ao usuário.

Abjuração e talvez evocação (se for utilizado *milagre*) (forte); NC 18º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *pele rochosa*, *desejo* ou *milagre*; Preço +3 de bônus.

Reflexão: Este escudo parece um espelho. Sua superfície é totalmente reflexiva. Uma vez por dia, pode ser utilizado para refletir uma magia de volta a seu conjurador, exatamente como *reverter magia*.

Abjuração forte; NC 14º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *reverter magia*; Preço +5 de bônus.

Resistência a Ácido: Uma armadura ou um escudo com esta propriedade normalmente tem uma aparência acinzentada e fosca. A armadura absorve os 10 primeiros pontos de dano por ácido infligidos ao usuário em qualquer ataque (similar à magia *resistência a elementos*).

Abjuração (tênue); NC 3º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +18.000 PO.

Resistência a Ácido Aprimorada: Idêntico a resistência a ácido, mas absorve os primeiros 20 pontos de dano por ácido do ataque.

Abjuração (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +42.000 PO.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Resistência a Ácido Maior: Idêntico a resistência a ácido, mas absorve os primeiros 30 pontos de dano por ácido do ataque.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +66.000 PO.

Resistência à Eletricidade: Uma armadura ou um escudo com esta propriedade normalmente tem uma tonalidade azulada e freqüentemente é adornada com raios ou tempestades. A armadura absorve os 10 primeiros pontos de dano por frio infligidos ao usuário em qualquer ataque (similar à magia *resistência a elementos*).

Abjuração (tênue); NC 3º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +18.000 PO.

Resistência à Eletricidade Aprimorada: Idêntico a resistência à eletricidade, mas absorve os primeiros 20 pontos de dano por eletricidade do ataque.

Abjuração (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +42.000 PO.

Resistência à Eletricidade Maior: Idêntico a resistência à eletricidade, mas absorve os primeiros 30 pontos de dano por eletricidade do ataque.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +66.000 PO.

Resistência ao Fogo: Uma armadura ou um escudo com esta propriedade normalmente tem uma tonalidade avermelhada e freqüentemente é adornada com padrões de dragões. A armadura absorve os 10 primeiros pontos de dano por fogo infligidos ao usuário em qualquer ataque (similar à magia *resistência a elementos*).

Abjuração (tênue); NC 3º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +18.000 PO.

Resistência ao Fogo Aprimorada: Idêntico a resistência ao fogo, mas absorve os primeiros 20 pontos de dano por fogo do ataque.

Abjuração (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +42.000 PO.

Resistência ao Frio Maior: Idêntico a resistência ao fogo, mas absorve os primeiros 30 pontos de dano por fogo do ataque.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +66.000 PO.

Resistência ao Frio: Uma armadura ou um escudo com esta propriedade normalmente tem uma tonalidade azul gelo ou é adornada com peles. A armadura absorve os 10 primeiros pontos de dano por frio infligidos ao usuário em qualquer ataque (similar à magia *resistência a elementos*).

Abjuração (tênue); NC 3º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +18.000 PO.

Resistência ao Frio Aprimorada: Idêntico a resistência ao frio, mas absorve os primeiros 20 pontos de dano por frio do ataque.

Abjuração (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +42.000 PO.

Resistência ao Frio Maior: Idêntico a resistência ao frio, mas absorve os primeiros 30 pontos de dano por frio do ataque.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +66.000 PO.

Resistência à Magia: Esta propriedade confere resistência à magia ao usuário enquanto estiver vestindo a armadura. A resistência à magia pode ser 13, 15, 17 ou 19, dependendo da armadura.

Abjuração forte; NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência à magia*; Preço +2 de bônus (RM 13), +3 de bônus (RM 15), +4 de bônus (RM 17) ou +5 de bônus (RM 19).

Resistência Sônica: Uma armadura ou um escudo com esta propriedade normalmente tem uma aparência cintilante. A armadura absorve os 10 primeiros pontos de dano sônico infligidos ao usuário em qualquer ataque (similar à magia *resistência a elementos*).

Abjuração (tênue); NC 3º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +18.000 PO.

Resistência Sônica Aprimorada: Idêntico a resistência sônica, mas absorve os primeiros 20 pontos de dano sônico do ataque.

Abjuração (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +42.000 PO.

Resistência Sônica Maior: Idêntico a resistência sônica, mas absorve os primeiros 30 pontos de dano sônico do ataque.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos*; Preço +66.000 PO.

Selvagem: O usuário de uma armadura ou escudo com esta habilidade mantém seu bônus de armadura (e quaisquer bônus de melhoria) enquanto estiver em forma selvagem. Estas armaduras e escudos geralmente são cobertos por um padrão de folhas. Enquanto o usuário estiver em forma selvagem, a armadura é invisível.

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, metamorfose tórrida; Preço +3 de bônus.

Silenciosa: Esta armadura é bem lubrificada e forjada magicamente, de modo que não apenas faz pouco ruído, mas também abafa o som ao seu redor. Ela confere +5 de bônus de competência nos testes de Furtividade de seu usuário (a penalidade por armadura é aplicada normalmente ao teste de perícia).

Ilusão (tênue); NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *silêncio*; Preço +3.750 PO.

Silenciosa Aprimorada: Idêntico a silenciosa, mas confere +10 de bônus de competência nos testes de Furtividade.

Ilusão (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *silêncio*; Preço +15.000 PO.

Silenciosa Maior: Idêntico a silenciosa, mas confere +15 de bônus de competência nos testes de Furtividade.

Ilusão (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *silêncio*; Preço +33.750 PO.

Sombria: Esta armadura é completamente negra e nubla o usuário sempre que ele tenta se esconder, conferindo +5 de bônus de competência em testes de Esconder-se (a penalidade por armadura é aplicada normalmente ao teste de perícia).

Ilusão (tênue); NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invisibilidade*; Preço +3.750 PO.

Sombria Aprimorada: Idêntico a sombria, mas confere +10 de bônus de competência nos testes de Esconder-se.

Ilusão (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invisibilidade*; Preço +15.000 PO.

Sombria Maior: Idêntico a sombria, mas confere +15 de bônus de competência nos testes de Esconder-se.

Ilusão forte; NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invisibilidade*; Preço +33.750 PO.

Toque Espectral: Esta armadura ou escudo parece quase translúcido. Tanto seu bônus de melhoria quanto seu bônus de armadura funcionam contra ataques de criaturas incorpóreas. Pode ser carregado, movido ou usado por essas criaturas a qualquer momento. Elas recebem o bônus de melhoria da armadura ou do escudo contra os ataques corpóreos e incorpóreos, mas continuam capazes de atravessar objetos sólidos.

Transmutação forte; NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *forma etérea*; Preço +3 de bônus.

Armaduras Específicas

As seguintes armaduras específicas geralmente são forjadas exatamente com as qualidades descritas aqui:

Armadura dos Anões: Esta armadura de batalha é feita de adamante, e concede redução de dano 3/— ao seu usuário.

Sem aura (mundano); Preço 16.500 PO.

Cota de Malha Élfica: Esta cota de malha extremamente leve é composta de anéis finíssimos de mitral. O deslocamento do seu usuário é de 9 m para criaturas Médias e 6 m para criaturas Pequenas. A armadura tem chance de falha arcana de 20%, bônus máximo de Destreza de +4, e – 2 de penalidade de armadura. É considerada uma armadura leve e pesa 10 kg.

Sem aura (mundano); Preço 4.150 PO.

Armadura Celestial: Esta *cota de malha* +3 em prata ou ouro brilhante é tão fina e leve que pode ser usada sob roupas normais sem revelar sua presença. Possui um bônus máximo de Destreza de +8, – 2 de penalidade de armadura e uma chance de falha arcana de 15%. É considerada uma armadura leve, pesando 10 kg, e permite que seu usuário use *vôo* (como a magia) uma vez por dia.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 7–7: Armaduras Específicas

Menor	Médio	Maior	Armadura Específica	Modificador do Preço Base
01–50	01–25	—	Camisão de mitral	1.100 PO
51–80	26–45	—	Armadura de couro de dragão	3.300 PO
81–100	46–57	—	Cota de malha élfica	4.150 PO
—	58–67	—	*Couro de rinoceronte*	5.165 PO
—	68–82	01–10	Peitoral de adamante	10.200 PO
—	83–97	11–20	Armadura dos anões	16.500 PO
—	98–100	21–32	*Loriga segmentada da sorte*	18.900 PO
—	—	33–50	*Armadura celestial*	22.400 PO
—	—	51–60	*Armadura das profundezas*	24.650 PO
—	—	61–75	*Peitoral do comando*	25.400 PO
—	—	76–90	Armadura de mitral da velocidade	26.500 PO
—	—	91–100	*Armadura demoníaca*	52.260 PO

Transmutação [bem] (ténue); NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, o criador deve ser bom, *vôo*; Preço 22.400 PO; Custo 12.550 PO + 1.004 XP.

Armadura Demoníaca: Essa armadura de batalha é forjada para fazer com que seu usuário pareça um demônio. O elmo tem o formato da cabeça de um demônio com chifres, e o usuário enxerga através da boca aberta e repleta de dentes. Essa *armadura de batalha +4* permite ao usuário realizar ataques de garra que causam 1d10 pontos de dano, golpeiam como armas +1 e afligem o alvo como se esse fosse vítima da magia *praga* (Fortitude CD 14 anula). O uso dessa habilidade exige um ataque corpo a corpo normal com ambas as garras. As "garras" são embutidas nas manoplas e encaixes da armadura.

A armadura impõe um nível negativo a qualquer criatura não maligna que a vista. Este nível negativo permanece enquanto ela for usada e desaparece quando for removida. O nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser suprimido de forma alguma (nem sequer por magias de *restauração*) enquanto a armadura estiver sendo usada.

Necromancia [mal] (forte); NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *praga*; Preço 52.260 PO; Custo 26.130 PO + 2.090 XP.

Armadura de Couro de Dragão: Essa armadura de batalha é feita com o couro de um dragão, ao invés de metal, por isso pode ser usada por druidas. Em todos os outros aspectos, é idêntica a uma armadura de batalha (obra-prima).

Sem aura (mundano); Preço 3.300 PO.

Armadura de Mitral da Velocidade: Como uma ação livre, o usuário desta excelente *armadura de batalha de mitral +1* pode ativá-la, permitindo-lhe agir como se estivesse sob o efeito da magia *velocidade* por até 10 rodadas por dia. A duração desse efeito não precisa ser em rodadas consecutivas.

O deslocamento do usuário é de 6 m para criaturas Médias e 4,5 m para criaturas Pequenas. A armadura tem chance de falha arcana de 25%, bônus máximo de Destreza de +3, e –3 de penalidade de armadura. É considerada uma armadura média (consulte Mitral, página 283) e pesa 12,5 kg.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *velocidade*; Preço 26.500 PO.

Camisão de Mitral: Este camisão de cota de malha extremamente leve é composto de anéis finíssimos de mitral. O deslocamento do seu usuário é de 9 m para criaturas Médias e 6 m para criaturas Pequenas. A armadura tem chance de falha arcana de 10%, bônus máximo de Destreza de +6, e não tem penalidade de armadura. É considerada uma armadura leve (consulte Mitral, página 283) e pesa 5 kg.

Sem aura (mundano); Preço 1.100 PO

Armadura das Profundezas: Esta *armadura de batalha +1* é decorada com motivos de peixes e ondas. O usuário da *armadura das profundezas* não sofre penalidade por armadura nos testes de Natação. Ele pode respirar sob a água e conversar com qualquer criatura aquática que possua um idioma.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *movimentação livre, respirar na água e idiomas*; Preço 24650 PO; Custo 17.150 PO + 600 XP.

Couro de Rinoceronte: Este gibão de peles +2 é feito de couro de rinoceronte. Além de conceder um bônus de melhoria de +2 na CA, tem –1 de penalidade de armadura e inflige 2d6 pontos de dano adicionais em qualquer ataque de investida realizado pelo usuário, incluindo investida montada.

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *força do touro*; Preço 5.165 PO; Custo 2.665 PO + 200 XP.

Loriga Segmentada da Sorte: Dez jóias de 100 PO decoram esta *loriga segmentada +3*. Uma vez por semana, ela permite que seu usuário solicite que uma jogada de ataque feita contra si seja refeita. Ele deve aceitar quaisquer conseqüências da segunda jogada, já que a sorte nem sempre é boa. O jogador do personagem deve tomar essa decisão antes que seja feita a jogada de dano.

Encantamento (forte); NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *bênção*; Preço 18.900 PO; Custo 10.150 PO + 700 XP.

Peitoral de Adamante: Este peitoral mundano é feito de adamante, o que confere redução de dano 2/— ao seu usuário.

Sem aura (mundano); Preço 10.200 PO.

Peitoral do Comando: Esse *peitoral de aço +2* primorosamente trabalhado irradia uma poderosa aura de magia. Quando é usada, a armadura concede uma aura de dignidade e autoridade ao usuário. Ele recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de Carisma, incluindo testes de expulsão e de perícia. O usuário também recebe +2 de bônus de competência em seu valor de Liderança (consulte a página 106). As tropas aliadas numa área de 108 m tornam-se mais corajosas que o normal (por exemplo, mais propensas a seguir o líder em uma batalha contra inimigos poderosos). Como o efeito deriva em grande parte do aspecto da armadura, o usuário não pode acioná-lo se estiver se escondendo ou ocultando.

Encantamento (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *enfeitiçar monstro em massa*; Preço 25.400 PO; Custo 10.975 PO + 850 XP.

Cota de Malha Élfica

Escudos Específicos

Os seguintes escudos específicos geralmente são forjados exatamente com as qualidades descritas aqui:

Broquel de Madeira Negra: Esse escudo pequeno de madeira mundano é feito de madeira negra e freqüentemente usado por ladinos e magos. Não possui bônus de melhoria, mas o material de que é composto torna-o mais leve que um broquel normal. Seu peso é 1,25 kg e não tem penalidade de armadura.

Sem aura (mundano); Preço 205 PO.

Escudo Absorvente: Este *escudo grande de metal +1* é completamente negro e parece absorver a luz. Uma vez a cada dois dias, pode ser ativado para *desintegrar* um objeto que tocar, como a magia, mas é preciso um ataque de toque corpo a corpo.

Transmutação (forte); NC 17º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *desintegrar*; Preço 50.170 PO; Custo 25.170 PO + 2.000 PO.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 7–8: ESCUDOS ESPECÍFICOS

Menor	Médio	Maior	Escudo Específico	Modificador do Preço Base
01–30	01–20	—	Broquel de madeira negra	205 PO
31–80	21–45	—	Escudo de madeira negra	257 PO
81–95	46–70	—	Escudo grande de mitral	1.020 PO
96–100	71–85	01–20	*Escudo do conjurador*	3.153 PO
—	86–90	21–40	*Escudo espinhoso*	5.580 PO
—	91–95	41–60	*Escudo do leão*	9.170 PO
—	96–100	61–90	*Escudo alado*	17.257 PO
—	—	91–100	*Escudo absorvente*	50.170 PO

Escudo Alado: Este escudo grande de madeira redondo possui bônus de melhoria de +3. Pequenas asas emplumadas rodeiam o escudo. Uma vez por dia pode ser ativado e voar (como a magia *vôo*), carregando o seu portador. O escudo pode transportar até 66,5 kg e deslocar-se 12 m por rodada.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *vôo*; Preço 17257 PO; Custo 8.628 PO e 5 PP + 690 XP.

Escudo do Conjurador: Este escudo pequeno de madeira +1 possui uma pequena tira de couro na parte interior, onde um conjurador pode escrever uma única magia, como se fosse um pergaminho. Uma magia escrita dessa forma custa apenas metade da matéria-prima básica (consulte a página 287). Os custos de componentes e pontos de experiência permanecem os mesmos. A tira não possui espaço suficiente para magias acima do 3º nível, e pode ser reutilizada.

Um escudo do conjurador encontrado aleatoriamente tem 50% de chance de já possuir uma magia média inscrita. A magia é divina (01–80) ou arcana (81–100).

O escudo do conjurador tem 5% de chance de falha arcana.

Abjuração (moderada); NC 6º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Escrever Pergaminho, o criador deve estar pelo menos no 6º nível; Preço 3.153 PO (mais o valor da magia, se houver uma já escrita); Custo 1.653 PO + 120 XP.

Escudo Espinhoso: Este escudo grande de metal +1 é coberto de espinhos, e funciona como um escudo com cravos normal. O usuário pode ativá-lo três vezes por dia para disparar um de seus espinhos. Cada um tem bônus de melhoria de +1, incremento de distância de 36 m e inflige 1d10 pontos de dano (dec. 19–20/×2). Os espinhos disparados regeneram-se diariamente.

Evocação (moderada); NC 6º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *mísseis mágicos*; Preço 5.580 PO; Custo 2.740 PO + 223 PO.

Escudo Grande de Mitral: Este escudo pesado é feito de mitral, e portanto muito mais leve que um escudo de metal comum. Possui uma chance de falha arcana de 5% e não tem penalidade de armadura. Pesa 2,5 kg.

Sem aura (mundano); Preço 1.020 PO.

Escudo do Leão: Este *escudo grande de metal* +2 é forjado para parecer a cabeça de um leão rugindo. Três vezes por dia, como uma ação livre, o portador pode comandar a cabeça a atacar (separadamente), mordendo com o bônus base de ataque do usuário (incluindo seus ataques múltiplos, se houver) e infligindo 2d6 pontos de dano. Este ataque é independente de quaisquer outras ações executadas pelo portador.

Conjuração (moderada); NC 6º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invocar aliado da natureza IV*; Preço 9.170 PO; Custo 4.670 PO + 360 XP.

Escudo de Madeira Negra: Esse escudo grande de madeira é feito de madeira negra. Não possui bônus de melhoria, mas o material de que é composto torna-o mais leve que um escudo normal. Seu peso é 2,5 kg e não tem penalidade de armadura.

Sem aura (mundano); Preço 257 PO.

ARMAS

Em se tratando de itens mágicos, as armas são o artigo principal em todas as campanhas. As armas mágicas possuem bônus de melhoria variando entre +1 e +5. Quando usadas em combate, esses bônus são aplicados tanto às jogadas de ataque quanto de dano. Todas as armas mágicas também são obras-primas, mas seu bônus em jogadas de ataque não é cumulativo com os bônus de melhoria.

As armas se dividem em duas categorias básicas: de ataque corpo a corpo e de ataque à distância. Algumas das armas listadas como armas de combate corpo a corpo (adagas, por exemplo) também podem ser usadas como armas de ataque à distância. Nesse caso, seus bônus de melhoria são aplicados para ambas as formas de ataque.

Além do bônus de melhoria, as armas podem possuir habilidades especiais, como a de se inflamar ou de atacar sozinha. As habilidades especiais contam como bônus adicionais para determinar o valor de mercado do item, mas não modificam os bônus de ataque e dano (a menos que seja especificado o contrário). Uma única arma não suporta um bônus efetivo (o bônus de melhoria mais os equivalentes às habilidades especiais) maior que +10. Uma arma com uma habilidade especial deve ter um bônus de melhoria mínimo de +1.

Uma arma ou um tipo de munição pode ser feito de um material incomum. Jogue 1d%: um resultado entre 01–95 indica que o item é comum, e entre 96–100, que é feito de uma substância especial como prata alquímica ou ferro frio (consulte Materiais Especiais, página 283).

Nível de Conjurador para Armas: O nível do conjurador de uma arma com uma habilidade especial é fornecido na descrição do item. Para itens que possuem apenas o bônus de melhoria, sem habilidades adicionais, o nível do conjurador equivale a três vezes o bônus de melhoria. Se um item possui um bônus de melhoria e uma habilidade especial, o maior entre os dois requisitos deve ser satisfeito.

Dados Adicionais de Dano: Algumas armas mágicas infligem dados adicionais de dano. Ao contrário de outros modificadores de dano, os dados adicionais não são multiplicados quando o atacante obtém um sucesso decisivo.

Armas de Ataque à Distância e Munição: O bônus de melhoria de uma arma de ataque à distância não é cumulativo com o bônus de melhoria da munição. Aplica-se apenas o maior dos dois valores.

A munição disparada de uma arma de projétil com bônus de melhoria de +1 ou superior é tratada como uma arma mágica para determinação da redução de dano. Por exemplo, uma bala de funda atirada de uma *funda* +1 é tratada como uma arma mágica. Da mesma forma, a munição disparada de uma arma de projétil com tendência (como um *arco longo sagrado* +1 ou uma besta [obra-prima] sob o efeito da magia *tendência em arma*) recebe a tendência da arma (além da que porventura já possua). Por exemplo, uma *flecha profana* +1 disparada de um *escudo curto anárquico* +2 teria tendência maligna e caótica (a primeira de sua habilidade especial profana, e a segunda do arco).

Munição Mágica e Quebra: Quando uma flecha, um virote de besta ou uma bala de funda mágica erra seu alvo, há um chance de 50% de se quebrar ou ficar inutilizado. Uma flecha, um virote ou uma bala que acerta o alvo é destruído.

Emissão de Luz: Até 30% das armas mágicas emitem luz equivalente à magia *luz do dia* (luz brilhante num raio de 6 m, luz mortiça a até 12 m). Essas armas luminosas são evidentemente mágicas, não podendo ser escondidas depois de desembainhadas, e sua luz não pode ser suprimida. Algumas das armas específicas detalhadas adiante brilham sempre ou nunca, de acordo com sua descrição.

Dureza e Pontos de Vida: Um atacante não pode danificar uma arma mágica com bônus de melhoria a menos que sua própria arma possua um bônus igual ou superior ao da arma atingida. Cada +1 de bônus também acrescenta 1 à dureza e os pontos de vida da arma (consulte a Tabela 8–8, na página 158 do *Livro do Jogador*, para a dureza e os pontos de vida das armas comuns).

Ativação: Geralmente, um personagem se beneficia de uma arma mágica da mesma forma que de uma arma mundana — atacando com ela. Se uma arma possuir uma habilidade especial que precise ser ativada (como o poder *luz do sol* de uma *lâmina do sol*), geralmente o portador precisa pronunciar uma palavra de comando (uma ação padrão).

Armas Mágicas e Sucessos Decisivos: Algumas qualidades de armas e algumas armas específicas possuem efeitos extras no caso de um sucesso decisivo. Uma arma da explosão flamejante, por exemplo, inflige dano por fogo adicional nesse caso. Este efeito especial funciona contra criaturas imunes a sucessos decisivos, como mortos-vivos, elementais e construtos. Ao lutar contra essas criaturas, use as mesmas regras para sucessos decisivos que se aplicam contra humanóides e outras criaturas

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 7–9: Armas

Menor	Médio	Maior	Bônus da Arma	Preço Base[1]
01–70	01–10	—	+1	2.000 PO
71–85	11–29	—	+2	8.000 PO
—	30–58	01–20	+3	18.000 PO
—	59–62	21–38	+4	32.000 PO
—	—	39–49	+5	50.000 PO
—	—	—	+6[2]	72.000 PO
—	—	—	+7[2]	98.000 PO
—	—	—	+8[2]	128.000 PO
—	—	—	+9[2]	162.000 PO
—	—	—	+10[2]	200.000 PO
86–90	63–68	50–63	Arma específica[3]	—
91–100	69–100	64–100	Habilidade especial e jogue novamente[4]	—

1 Este preço é para 50 flechas, virotes de besta ou balas de funda.
2 Uma arma na verdade não pode ter um bônus acima de +5. Use esses valores para determinar o preço quando as habilidades especiais forem acrescentadas. *Exemplo:* Uma *adaga +3* que também possui a habilidade especial velocidade (modificador +4; consulte a Tabela 7–14: Habilidades Especiais de Armas de Ataque Corpo a Corpo) é tratada como uma *adaga +7* para propósitos de preço, nesse caso 98.000 PO.
3 Consulte a tabela 7–16: Armas Específicas.
4 Consulte a tabela 7–14: Habilidades Especiais de Armas de Ataque Corpo a Corpo ou a Tabela 7–6: Habilidades Especiais de Armas de Ataque a Distância conforme apropriado.

Tabela 7–10: Determinação do Tipo de Arma

d%	Tipo de Arma
01–70	Arma de ataque corpo a corpo comum (consulte a Tabela 7–11)
71–80	Arma incomum (consulte a Tabela 7–12)
81–100	Arma de ataque à distância comum (consulte a Tabela 7–13)

Tabela 7–11: Armas de Ataque Corpo a Corpo Comuns

d%	Arma	Custo da Arma[1]
01–04	Adaga	+302 PO
05–14	Machado grande	+320 PO
15–24	Espada larga	+350 PO
25–28	Kama	+302 PO
29–41	Espada longa	+315 PO
42–45	Maça leve	+305 PO
46–50	Maça pesada	+312 PO
51–54	Nunchaku	+302 PO
55–57	Bordão[2]	+600 PO
58–61	Sabre	+320 PO
62–66	Cimitarra	+315 PO
67–70	Lança curta	+302 PO
71–74	Siangham	+303 PO
75–84	Espada bastarda	+335 PO
85–89	Espada curta	+310 PO
90–100	Machado de combate anão	+330 PO

1 Acrescente ao bônus de melhoria apropriado na Tabela 7–9: Armas para determinar o preço total de mercado.
2 As Armas duplas (obras-primas) custam duas vezes mais para refletir as duas pontas (+300 PO pela obra-prima para cada uma, totalizando +600 PO). As armas duplas possuem bônus mágicos diferentes em cada ponta. Se forem determinados aleatoriamente, ambas possuem o mesmo bônus de melhoria (01–50 no d%), duplicando o custo do bônus; ou o bônus da segunda ponta é menor em um ponto (51–100) e ela não possui habilidades especiais.
Todas as armas mágicas são obras-primas.

vulneráveis a sucessos decisivos. Caso ocorra o sucesso, aplique o efeito especial, mas não multiplique o dano normal da arma. Por exemplo, se Jozan, ao atacar um golem de ferro usando uma *maça da destruição*, obtiver um 20 natural em sua jogada, ele joga novamente. Se o resultado for alto o suficiente para atingir a CA do golem, ele não aplica o dano em dobro, mas ao invés disso destrói o construto imediatamente.

Geração Aleatória: Para gerar armas mágicas aleatoriamente, primeiro consulte a Tabela 7–9: Armas, e em seguida a Tabela 7–10: Determinação do Tipo de Arma. Usa as Tabelas 7–14: Habilidades Especiais de Armas de Ataque Corpo a Corpo, 7–15: Habilidades Especiais de Armas de Ataque à Distância ou 7–16: Armas Específicas se inçado na jogada da Tabela 7–9.

Armas para Criaturas de Tamanho Incomum: O custo de armas para criaturas que não sejam Pequenas ou Médias diverge dos valores listados nas Tabelas 7–11, 7–12 e 7–13, conforme descrito no texto Qualidades das Armas, na página 114 do *Livro do Jogador*. O custo da qualidade de uma obra-prima e quaisquer melhorias mágicas permanecem os mesmos.

Qualidades Especiais: Jogue 1d%. Se o item for uma arma de ataque corpo a corpo, um resultado entre 01–30 indica que o item emite luz; entre 31–45, que algo (um padrão, inscrição ou algo semelhante) fornece uma pista para sua função; entre 46–100 o item não possui qualidades especiais.

Se o item for uma arma de ataque à distância, um resultado entre 01–15 indica que algo (um padrão, inscrição ou algo semelhante) fornece uma pista para sua função; entre 16–100 o item não possui qualidades especiais.

Descrição das Habilidades Especiais de Armas Mágicas

Além dos bônus de melhoria, as armas podem possuir uma ou mais das habilidades especiais detalhadas adiante. Uma arma com uma habilidade especial deve ter um bônus de melhoria mínimo de +1.

Tabela 7–12: Armas Incomuns

d%	Arma	Custo da Arma[1]
01–03	Machado orc duplo[2]	+660 PO
04–07	Machado de combate	+310 PO
08–10	Corrente com cravos	+325 PO
11–12	Clava	+300 PO
13–16	Besta de mão	+400 PO
17–19	Besta de repetição	+550 PO
20–21	Adaga de soco	+302 PO
22–23	Falcione	+375 PO
24–26	Mangual atroz[2]	+690 PO
27–31	Mangual pesado	+315 PO
32–35	Mangual leve	+308 PO
36–37	Manopla	+302 PO
38–39	Manopla com cravos	+305 PO
40–41	Glaive	+308 PO
42–43	Clava grande	+305 PO
44–45	Guisarme	+309 PO
46–48	Alabarda	+310 PO
49–51	Meia lança	+301 PO
52–54	Martelo gnomo com gancho[2]	+320 PO
55–56	Martelo leve	+301 PO
57–58	Machadinha	+306 PO
59–61	Kukri	+308 PO
62–64	Lança montada	+310 PO
65–67	Lança longa	+305 PO
68–70	Maça estrela	+308 PO
71–72	Rede	+320 PO
73–74	Picareta pesada	+308 PO
75–76	Picareta leve	+304 PO
77–78	Ranseur	+310 PO
79–80	Porrete	+301 PO
81–82	Foice longa	+318 PO
83–84	Shuriken	+301 PO
85–86	Foice curta	+306 PO
87–89	Espada de duas lâminas[2]	+700 PO
90–91	Tridente	+315 PO
92–94	Urgrosh anão[2]	+650 PO
95–97	Martelo de guerra	+312 PO
98–100	Chicote	+301 PO

1 Acrescente ao bônus de melhoria apropriado na Tabela 7–9: Armas para determinar o preço total de mercado.
2 As Armas duplas (obras-primas) custam duas vezes mais para refletir as duas pontas (+300 PO pela obra-prima para cada uma, totalizando +600 PO). As armas duplas possuem bônus mágicos diferentes em cada ponta. Se forem determinados aleatoriamente, ambas possuem o mesmo bônus de melhoria (01–50 no d%), duplicando o custo do bônus; ou o bônus da segunda ponta é menor em um ponto (51–100) e ela não possui habilidades especiais.
Todas as armas mágicas são obras-primas.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 7–13: ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA COMUNS

d%	Arma	Custo da Arma[1]
01–10	Munição (jogue novamente)	
	01–50 Flechas (50)	+350 PO
	51–80 Virotes de besta (50)	+350 PO
	81–100 Balas de funda (50)	+350 PO
11–15	Machado de arremesso	+308 PO
16–25	Besta pesada	+350 PO
26–35	Besta leve	+335 PO
36–39	Dardo	+300 PO 5 PP
40–41	Azagaia	+301 PO
42–46	Arco curto	+330 PO
47–51	Arco curto composto (bônus de For +0)	+375 PO
52–56	Arco curto composto (bônus de For +1)	+450 PO
57–61	Arco curto composto (bônus de For +2)	+525 PO
62–65	Funda	+300 PO
66–75	Arco longo	+375 PO
76–80	Arco longo composto	+400 PO
81–85	Arco longo composto (bônus de For +1)	+500 PO
86–90	Arco longo composto (bônus de For +2)	+600 PO
91–95	Arco longo composto (bônus de For +3)	+700 PO
96–100	Arco longo composto (bônus de For +4)	+800 PO

1 Acrescente ao bônus de melhoria apropriado na Tabela 7–9: Armas para determinar o preço total de mercado.
Todas as armas mágicas são obras-primas.

TABELA 7–14: HABILIDADES ESPECIAIS DE ARMAS DE ATAQUE CORPO A CORPO

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador do Preço Base[1]
01–10	01–06	01–03	Anti-criatura	+1 de bônus
11–17	07–12	—	Defensor	+1 de bônus
18–27	13–19	04–06	Flamejante	+1 de bônus
28–37	20–26	07–09	Congelante	+1 de bônus
38–47	27–33	10–12	Elétrica	+1 de bônus
48–56	34–38	13–15	Toque espectral	+1 de bônus
57–67	39–44	—	Afiada[2]	+1 de bônus
68–71	45–48	16–19	Foco chi	+1 de bônus
72–75	49–50	—	Misericórdia	+1 de bônus
76–82	51–54	20–21	Trespassar poderoso	+1 de bônus
83–87	55–59	22–24	Armazenar magias	+1 de bônus
88–91	60–63	25–28	Arremesso	+1 de bônus
92–95	64–65	29–32	Trovejante	+1 de bônus
96–99	66–69	33–36	Dissonante	+1 de bônus
—	70–72	37–41	Anárquico	+2 de bônus
—	73–75	42–46	Axiomático	+2 de bônus
—	76–78	47–49	Rompimento[3]	+2 de bônus
—	79–81	50–54	Explosão flamejante	+2 de bônus
—	82–84	55–59	Explosão congelante	+2 de bônus
—	85–87	60–64	Sagrada	+2 de bônus
—	88–90	65–69	Explosão elétrica	+2 de bônus
—	91–93	70–74	Profana	+2 de bônus
—	94–95	75–78	Sangramento	+2 de bônus
—	—	79–83	Velocidade	+3 de bônus
—	—	84–86	Energia brilhante	+4 de bônus
—	—	87–88	Dançarino	+4 de bônus
—	—	89–90	Vorpal	+5 de bônus
100	96–100	91–100	Jogue mais duas vezes[4]	—

1 Acrescente ao bônus de melhoria apropriado na Tabela 7–9: Armas para determinar o preço total de mercado.
2 Apenas para armas de corte ou perfuração. Jogue novamente se obtiver esse resultado para uma arma de concussão.
3 Apenas para armas de concussão. Jogue novamente se obtiver esse resultado para uma arma de corte ou perfuração.
4 Jogue novamente se obtiver uma habilidade duplicada, incompatível com outra existente ou se a habilidade adicional ultrapassar o limite de +10.O bônus de melhoria da arma e o bônus equivalente da habilidade especial não podem ultrapassar +10.

Afiada: Esta habilidade duplica a margem de ameaça de uma arma. Por exemplo, se aplicada a uma espada longa (que possui uma margem normal entre 19–20), ela passa a obter sucessos decisivos entre 17–20. Apenas armas de corte ou perfuração podem ser afiadas (se for obtida aleatoriamente para uma arma de corte ou perfuração, jogue novamente). Esse benefício não é cumulativo com qualquer outro efeito que amplia a margem de ameaça de uma arma (como a magia *lâmina afiada* ou o talento Sucesso Decisivo Aprimorado).

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *lâmina afiada*; Preço +1 de bônus.

Foco Chi: A arma mágica serve como um canal para o *chi* de seu portador, permitindo que ele use seus ataques *chi* especiais através dela como se fossem ataques desarmados. Esses ataques incluem o ataque atordoante, o ataque chi e a mão vibrante do monge, assim como o talento Ataque Atordoante. Apenas armas de ataque corpo a corpo podem possuir esta habilidade.

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, o criador deve ser um monge; Preço +1 de bônus.

Anárquica: Uma arma anárquica possui tendência caótica e é imbuída com o poder do caos. Essa tendência ignora a redução de dano correspondente. Ela inflige 2d6 pontos de dano adicional a criaturas de tendência leal, e impõe um nível negativo a qualquer criatura leal que tente utilizá-la. O nível negativo permanece enquanto a arma estiver sendo empunhada e desaparece quando ela não estiver mais sendo usada. Este nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser suprimido de forma alguma (nem sequer por magias de *restauração*) enquanto a arma estiver sendo empunhada. Arcos, bestas e fundas com esta habilidade infundem o poder caótico em sua munição.

Evocação [caótico] (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *martelo do caos*, o criador deve ser caótico; Preço +2 de bônus.

Anti-Criatura: As armas anti-criatura são especialmente eficazes contra um tipo ou subtipo de criatura. Contra esse inimigo designado, seu bônus de melhoria aumenta em +2 (por exemplo, uma *espada longa +1* torna-se uma *espada longa* +3 contra seu inimigo) e ela inflige 2d6 pontos de dano adicionais. Arcos, bestas e fundas com esta habilidade infundem a qualidade anti-criatura em sua munição. Para determinar aleatoriamente o inimigo designado para uma arma, utilize a tabela a seguir:

Conjuração (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invocar criaturas I*; Preço +1 de bônus.

Armazenar Magias: Uma arma de armazenar magias permite que um conjurador guarde nela uma única magia de até 3º nível, desde que seu tempo de execução seja de uma ação. Sempre que a arma atingir uma criatura e essa sofrer dano, a arma pode conjurar a magia imediatamente sobre

TABELA 7–15: HABILIDADES ESPECIAIS DE ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador do Preço Base[1]
01–12	01–08	01–04	Anti-criatura	+1 de bônus
13–25	09–16	05–08	Distância	+1 de bônus
26–40	17–28	09–12	Flamejante	+1 de bônus
41–55	29–40	13–16	Congelante	+1 de bônus
56–60	41–42	—	Misericórdia	+1 de bônus
61–68	43–47	17–21	Retorno	+1 de bônus
69–83	48–59	22–25	Elétrica	+1 de bônus
84–93	60–64	26–27	Caçador	+1 de bônus
94–99	65–68	28–29	Trovejante	+1 de bônus
—	69–71	30–34	Anárquico	+2 de bônus
—	72–74	35–39	Axiomático	+2 de bônus
—	75–79	40–49	Explosão flamejante	+2 de bônus
—	80–82	50–54	Sagrado	+2 de bônus
—	83–87	55–64	Explosão congelante	+2 de bônus
—	88–92	65–74	Explosão elétrica	+2 de bônus
—	93–95	75–79	Profano	+2 de bônus
—	—	80–84	Velocidade	+3 de bônus
—	—	85–90	Energia brilhante	+4 de bônus
100	96–100	91–100	Jogue mais duas vezes[2]	—

1 Acrescente ao bônus de melhoria apropriado na Tabela 7–9: Armas para determinar o preço total de mercado.
2 Jogue novamente se obtiver uma habilidade duplicada, incompatível com outra existente ou se a habilidade adicional ultrapassar o limite de +10.O bônus de melhoria da arma e o bônus equivalente da habilidade especial não podem ultrapassar +10.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

ESCOLHA ALTEATORIA DE INIMIGO

d%	Inimigo Designado
01–05	Aberrações
06–09	Animais
10–16	Construtos
17–22	Dragões
23–27	Elementais
28–32	Fadas
33–39	Gigantes
40	Humanóides aquáticos
41–42	Humanóides, anões
43–44	Humanóides, elfos
45	Humanóides, gnoll
46	Humanóides, gnomos
47–49	Humanóides, goblinóides
50	Humanóides, halflings
51–54	Humanóides, humanos
55–57	Humanóides, répteis
58–60	Humanóides, orcs
61–65	Bestas mágicas
66–70	Humanóides monstruosos
71–72	Limos
73	Planares do ar
74–76	Planares caóticos
77	Planares da terra
78–80	Planares maus
81	Planares do fogo
82–84	Planares bons
85–87	Planares leais
88	Planares da água
89–90	Plantas
91–98	Mortos vivos
99–100	Insetos

a criatura, como uma ação livre, se seu portador assim desejar (essa habilidade é uma exceção à regra geral de que magias conjuradas a partir de itens mantêm o seu tempo normal de execução). Normalmente são escolhidas magias como *infligir ferimentos graves*, *praga*, *cegueira* e *imobilizar pessoa*. Assim que a magia é acionada, um conjurador pode armazenar qualquer outra até o 3º nível. A arma informa misticamente o nome da magia armazenada atualmente ao seu portador. Uma arma com esta habilidade criada aleatoriamente tem 50% de chance de possuir uma magia armazenada.

Evocação (forte) (mais a aura da magia armazenada); NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, o criador deve ser um conjurador e estar pelo menos no 12º nível; Preço +1 de bônus.

Arremesso: Apenas armas de ataque corpo a corpo podem possuir esta habilidade. A arma ganha um incremento de distância de 3 m e pode ser arremessada por um portador que saiba usá-la normalmente.

Transmutação tênue; NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *pedra encantada*; Preço +1 de bônus.

Axiomática: Uma arma axiomática possui tendência leal e é imbuída com o poder da ordem. Essa tendência ignora a redução de dano correspondente. Ela inflige 2d6 pontos de dano adicional a criaturas de tendência caótica, e impõe um nível negativo a qualquer criatura caótica que tente utilizá-la. O nível negativo permanece enquanto a arma estiver sendo empunhada e desaparece quando ela não estiver mais sendo usada. Este nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser suprimido de forma alguma (nem sequer por magias de *restauração*) enquanto a arma estiver sendo empunhada. Arcos, bestas e fundas com esta habilidade infundem o poder leal em sua munição.

Evocação [leal] (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *cólera da ordem*, o criador deve ser leal; Preço +2 de bônus.

Caçador: Apenas armas de ataque à distância podem ter a habilidade caçadora. A arma se desvia em direção ao seu alvo, anulando quaisquer chances de erro que poderiam ser aplicáveis, como as de camuflagem (o portador precisa mirar a arma na área correta — flechas atiradas por engano num quadrado vazio, por exemplo, não são desviadas para acertar inimigos invisíveis, mesmo se estiverem próximos).

Adivinhação (forte); NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *visão da verdade*; Preço +1 de bônus.

Congelante: Com um simples comando, uma arma congelante fica banhada em um frio gélido, que não fere seu portador. O efeito permanece até ser desativado. Uma arma congelante inflige +1d6 de dano adicional por frio em um ataque bem sucedido. Arcos, bestas e fundas com esta propriedade infundem a energia congelante em sua munição.

Evocação (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *esfriar metal* ou *tempestade glacial*; Preço +1 de bônus.

Dançarina: Como ação padrão, uma arma dançarina pode ser liberada para atacar por conta própria. Ela luta por 4 rodadas usando o bônus base de ataque do portador, e em seguida cai ao chão. Enquanto estiver dançando, é incapaz de realizar ataques de oportunidade, e não se considera que a pessoa que a ativou esteja armada. Para todos os demais efeitos, a arma é tratada como se estivesse sendo empunhada ou carregada pela criatura para todas as manobras e efeitos que visam itens (como a ação separar ou a magia *esquentar metal*). Enquanto estiver dançando, a arma ocupa o mesmo espaço que o personagem que a ativou e pode atacar os inimigos adjacentes (as armas de haste podem atacar os oponentes a até 3 m de distância). A arma dançarina acompanha a pessoa que a ativou a qualquer lugar, quer ela se desloque por meios físicos ou mágicos. Se o portador que a liberou estiver com uma das mãos desocupadas, pode agarrar a arma enquanto ela estiver lutando por conta própria como uma ação livre, mas não poderá ativá-la novamente por quatro rodadas.

Transmutação (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *animar objetos*; Preço +4 de bônus.

Defensora: Uma arma defensora permite que seu portador transfira todo ou parte de seu bônus de melhoria para sua CA como um bônus cumulativo a todos os outros. Como uma ação livre, ele escolhe como distribuir os bônus de melhoria da arma no início de seu turno, antes de usá-la, e esse efeito dura até seu próximo turno.

Abjuração (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *escudo arcano* ou *escudo da fé*; Preço +1 de bônus.

Dissonante: Quando uma arma dissonante atinge um oponente, cria um lampejo de energia disruptiva que afeta a vítima e o portador. Essa energia causa +2d6 pontos de dano ao oponente e +1d6 pontos de dano ao usuário. Somente armas de ataque corpo a corpo podem possuir esta habilidade.

Necromancia (moderada); NC 9º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *drenar temporário*; Preço +1 de bônus.

Distância: Apenas armas de ataque à distância podem possuir esta habilidade. A arma tem o seu incremento de distância duplicado.

Adivinhação (moderada); NC 6º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *clarividência/clariaudiência*; Preço +1 de bônus.

Energia Brilhante: Uma arma de energia brilhante possui a parte mais significativa — como a sua lâmina ou ponta — transformada em luz, embora isso não altere seu peso. Ela sempre emana luz como uma tocha (num raio de 6 m). Uma arma de energia brilhante ignora a matéria inanimado, portanto os bônus de armadura na CA (incluindo os de melhoria) são ignorados, pois a arma atravessa essas proteções (os bônus de Destreza, deflexão, esquiva, armadura natural e similares ainda são aplicados normalmente). Uma arma de energia brilhante não pode ferir mortos-vivos, construtos e objetos. Esta propriedade só pode ser aplicada a armas corpo a corpo e de arremesso e a munições.

Transmutação (forte), NC 16º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *forma gasosa*, *chama contínua*; Preço +4 de bônus.

Explosão Congelante: Uma arma da explosão congelante funciona de forma semelhante à de uma arma congelante, mas também explode em gelo quando seu portador obtém um sucesso decisivo. O frio não afeta o usuário da arma. Além do dano adicional por frio da habilidade congelante (veja acima), uma arma da explosão congelante inflige +1d10 pontos de dano adicional por frio num sucesso decisivo. Se o multiplicador da arma for ×3, o dano é de +2d10, e se for ×4, +3d10. Arcos, bestas e fundas com esta propriedade infundem a energia congelante em sua munição. Mesmo se a habilidade congelante não estiver ativada, a arma ainda inflige o dano adicional por frio num sucesso decisivo.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *esfriar metal* ou *tempestade glacial*; Preço +2 de bônus.

Elétrica: Com um simples comando, uma arma elétrica fica banhada em eletricidade, que não fere seu portador. O efeito permanece até ser desativado. Uma arma elétrica inflige +1d6 de dano adicional por eletricidade em um ataque bem sucedido. Arcos, bestas e fundas com esta propriedade infundem a energia elétrica em sua munição.

Evocação (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *convocar relâmpagos* ou *relâmpago*; Preço +1 de bônus.

Explosão Elétrica: Uma arma da explosão elétrica funciona de forma semelhante à de uma arma elétrica, mas também explode em eletricidade quando seu portador obtém um sucesso decisivo. A eletricidade não afeta o usuário da arma. Além do dano adicional por eletricidade da habilidade elétrica (veja acima), uma arma da explosão elétrica inflige +1d10 pontos de dano adicional por eletricidade num sucesso decisivo. Se o multiplicador da arma for ×3, o dano é de +2d10, e se for ×4, +3d10. Arcos, bestas e fundas com esta propriedade infundem a energia elétrica em sua munição. Mesmo se a habilidade elétrica não estiver ativada, a arma ainda inflige o dano adicional por eletricidade num sucesso decisivo.

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *convocar relâmpagos* ou *relâmpago*; Preço +2 de bônus.

Explosão Flamejante: Uma arma da explosão flamejante funciona de forma semelhante à de uma arma flamejante, mas também explode em chamas quando seu portador obtém um sucesso decisivo. O fogo não afeta o usuário da arma. Além do dano adicional por fogo da habilidade flamejante (veja acima), uma arma da explosão flamejante inflige +1d10 pontos de dano adicional por fogo num sucesso decisivo. Se o multiplicador da arma for ×3, o dano é de +2d10, e se for ×4, +3d10. Arcos, bestas e fundas com esta propriedade infundem a energia ígnea em sua munição. Mesmo se a habilidade flamejante não estiver ativada, a arma ainda inflige o dano adicional por fogo num sucesso decisivo.

Evocação (forte); NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas e *lâmina flamejante*, *coluna de chamas* ou *bola de fogo*; Preço +2 de bônus.

Flamejante: Com um simples comando, uma arma flamejante fica banhada em chamas, que não ferem seu portador. O efeito permanece até ser desativado. Uma arma flamejante inflige +1d6 de dano adicional por fogo em um ataque bem sucedido. Arcos, bestas e fundas com esta propriedade infundem a energia ígnea em sua munição.

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas e *lâmina flamejante*, *coluna de chamas* ou *bola de fogo*; Preço +1 de bônus.

Misericórdia: A arma inflige +1d6 pontos de dano adicional, mas todo o dano causado é não-fatal. Com apenas um comando, a arma suprime essa habilidade até ser ativada novamente. Arcos, bestas e fundas com esta habilidade infundem o efeito em sua munição.

Conjuração tênue; NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *curar ferimentos leves*; Preço +1 de bônus.

Profana: Uma arma profana é imbuída com poder profano. Isso torna sua tendência má, e conseqüentemente ignora a redução de dano correspondente. Ela inflige 2d6 pontos de dano adicional a criaturas de tendência boa, e impõe um nível negativo a qualquer criatura benigna que tente utilizá-la. O nível negativo permanece enquanto a arma estiver sendo empunhada e desaparece quando ela não estiver mais sendo usada. Este nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser suprimido de forma alguma (nem sequer por magias de *restauração*) enquanto a arma estiver sendo empunhada. Arcos, bestas e fundas com esta habilidade infundem o poder profano em sua munição.

Evocação [mal] (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *nuvem profana*, o criador deve ser mau; Preço +2 de bônus.

Retorno: Esta habilidade especial só pode ser aplicada a armas arremessáveis. Uma arma do retorno volta voando à criatura que a arremessou, exatamente antes do início de seu próximo turno (e portanto pode ser utilizada novamente).

Apanhar uma arma do retorno é uma ação livre. Se o personagem não puder agarrá-la, ou se ele se deslocou após arremessá-la, a arma cai ao chão na área de onde foi lançada.

Transmutação (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *telecinésia*; Preço +1 de bônus.

Rompimento: Uma arma do rompimento é o terror de todos os mortos-vivos. Qualquer morto-vivo atingida durante o combate deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 14) ou será destruída. Apenas armas de dano por concussão podem ter essa habilidade (se for obtida aleatoriamente para uma arma de corte ou perfuração, jogue novamente).

Conjuração (forte); NC 14º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *cura completa*; Preço +2 de bônus.

Sagrada: Uma arma sagrada é imbuída com poder santo. Isso torna sua tendência boa, e conseqüentemente ignora a redução de dano correspondente. Ela inflige 2d6 pontos de dano adicional a criaturas de tendência má, e impõe um nível negativo a qualquer criatura maligna que tente utilizá-la. O nível negativo permanece enquanto a arma estiver sendo empunhada e desaparece quando ela não estiver mais sendo usada. Este nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser suprimido de forma alguma (nem sequer por magias de *restauração*) enquanto a arma estiver sendo empunhada. Arcos, bestas e fundas com esta habilidade infundem o poder santo em sua munição.

Evocação [bom] (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *destruição sagrada*, o criador deve ser bom; Preço +2 de bônus.

Sangramento: Ao acertar uma criatura, uma arma do sangramento inflige 1 ponto de dano de Constituição por perda de sangue. Um sucesso decisivo não multiplica o dano de Constituição. As criaturas imunes a sucessos decisivos (como plantas e construtos) são imunes à habilidade desta arma.

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *espada de Mordenkainen*; Preço +2 bônus.

Toque Espectral: Uma arma do toque espectral inflige dano normal contra criaturas incorpóreas, independente de seu bônus (a chance de 50% de ignorar dano que essas criaturas possuem não é aplicada). A arma pode ser apanhada e movida pela criatura incorpórea a qualquer momento. Um fantasma materializado pode usá-la contra seus inimigos corpóreos. Essencialmente, uma arma do toque espectral é tratada como corpórea ou incorpórea, de acordo com o que for mais benéfico para o seu portador.

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *viagem planar*; Preço +1 de bônus.

Trespassar Poderoso: Uma arma do trespassar poderoso permite que um portador que possua o talento Trespassar faça uma tentativa adicional por rodada.

Evocação (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *poder divino*; Preço +1 de bônus.

Trovejante: Uma arma trovejante cria uma cacofonia sonora semelhante a um trovão quando seu portador obtém um sucesso decisivo. A energia sônica não afeta o usuário da arma. Uma arma trovejante inflige +1d10 pontos de dano adicional sônico num sucesso decisivo. Se o multiplicador da arma for ×3, o dano é de +2d10, e se for ×4, +3d10. Arcos, bestas e fundas com esta propriedade infundem a energia sônica em sua munição. Os alvos atingidos por um golpe decisivo de uma arma trovejante devem obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 14) para não ficarem permanentemente surdos.

Necromancia tênue; NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *cegueira/surdez*; Preço +1 de bônus.

Velocidade: Ao executar uma ação de ataque total, o portador de uma arma da velocidade pode executar um ataque extra. O ataque usa o bônus total de ataque do usuário, mais quaisquer modificadores apropriados à situação (esse benefício não é cumulativo com efeitos similares, como a magia *velocidade*).

Transmutação (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *velocidade*; Preço +3 de bônus.

Vorpal: Esta habilidade poderosa e temida permite que a arma degole os alvos que atinge. Quando obtiver um 20 natural em uma jogada de ataque (seguida por uma jogada de avaliação bem sucedida), a arma decepa a cabeça do oponente (se ele possuir uma). Algumas criaturas, como diversas aberrações e todos os limos, não possuem cabeça. Outras, como golens e criaturas mortas-vivas (exceto vampiros) não são afetados pela perda desse órgão. Entretanto, a maioria das criaturas morre quando sua cabeça é cortada. O Mestre deve usar o bom senso para determinar os efeitos

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

dessa arma. Apenas armas de corte podem receber esta habilidade (se for obtida aleatoriamente para uma arma inapropriada, jogue novamente).

Necromancia e transmutação (forte); NC 18º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *círculo da morte*, *lâmina afiada*; Preço +5 de bônus.

Armas Específicas

As seguintes armas específicas geralmente são forjadas exatamente com as qualidades descritas aqui:

Adaga de Adamante: Esta adaga mundana é feita de adamante. Como uma arma (obra-prima), possui um bônus de melhoria de +1 em todas as jogadas de ataque.

Sem aura (mundano); Preço 3.002 PO.

Adaga do Assassino: Esta *adaga* +2 curvada e de aspecto assustador acrescenta +1 de bônus à CD dos testes de resistência de Fortitude causados pelo ataque mortal de um assassino.

Necromancia (moderada); NC 9º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *matar*; Preço 18.302; Custo 9.032 PO + 720 XP.

Adaga de Prata (Obra-Prima): Esta adaga (obra-prima) de prata alquímica é mundana. Por ser uma obra-prima, concede um bônus de melhoria de +1 nas jogadas de ataque.

Sem aura (mundano); Preço 322 PO.

d%	Inimigo Designado
01–05	Aberrações
06–09	Animais
10–16	Construtos
17–22	Dragões
23–27	Elementais
28–32	Fadas
33–39	Gigantes
40	Humanóides aquáticos
41–42	Humanóides, anões
43–44	Humanóides, elfos
45	Humanóides, gnoll
46	Humanóides, gnomos
47–49	Humanóides, goblinóides
50	Humanóides, halflings
51–54	Humanóides, humanos
55–57	Humanóides, répteis
58–60	Humanóides, orcs
61–65	Bestas mágicas
66–70	Humanóides monstruosos
71–72	Limos
73	Planares do ar
74–76	Planares caóticos
77	Planares da terra
78–80	Planares maus
81	Planares do fogo
82–84	Planares bons
85–87	Planares leais
88	Planares da água
89–90	Plantas
91–98	Mortos vivos
99–100	Insetos

Adaga Venenosa: Esta *adaga* +1 negra tem uma lâmina serrilhada. Uma vez por dia, permite que seu portador use um efeito de *envenenamento* (idêntico à magia, CD do teste de resistência 14) na criatura atingida. É possível ativar a magia depois do ataque acertar o alvo. Isso é considerado uma ação livre, mas o efeito de *envenenamento* deve ser invocado na mesma rodada em que o golpe foi infligido.

Necromancia (tênue); NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *envenenamento*; Preço 8.302 PO; Custo 4.302 PO + 320 XP.

Arco do Juramento: Forjado por elfos, este *arco longo composto* +2 (bônus de For +2) branco sussurra "derrota rápida para meus inimigos" em élfico quando é preparado para disparar. Uma vez por dia, se o arqueiro jurar matar seu alvo em voz alta (uma ação livre), o sussurro torna-se um grito abafado de "morte rápida aos que prejudicaram". Contra esse inimigo jurado, o arco passa a ter um bônus de melhoria de +5, e suas flechas infligem +2d6 pontos de dano adicional (dec. ×4 ao invés de ×3). Entretanto, o arco passa a ser tratado como apenas uma arma (obra-prima) contra todos os demais oponentes, e o arqueiro sofre –1 de penalidade nas jogadas de ataque com qualquer outra arma além do arco. Estes bônus e penalidades duram por sete dias ou até que o inimigo jurado seja morto ou destruído pelo portador do *arco do juramento*, o que acontecer primeiro.

O *arco do juramento* só pode ter um inimigo jurado por vez. Após jurar matar um alvo, o arqueiro não pode fazer outro voto até cumprir o primeiro ou até que sete dias tenham se passado. Mesmo se o portador conseguir matar o inimigo no mesmo dia em que fez o juramento, não pode ativar o poder especial do arco antes que 24 tenham transcorrido do momento do primeiro voto.

Evocação (forte); NC 15º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, o criador deve ser um elfo; Preço 25.600 PO; Custo 13.100 PO + 1.000 XP.

Azagaia dos Relâmpagos: Esta azagaia torna-se um *relâmpago* de 5d6 ao ser arremessada (Reflexos CD 14 reduz à metade). É consumida no ataque.

Evocação (tênue); NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *relâmpago*; Preço 1.500 PO; Custo 750 PO + 30 XP.

Cimitarra Silvestre: Esta cimitarra +3, quando é usada ao ar livre num clima temperado, concede ao seu portador o talento Trespassar e inflige +1d6 pontos de dano adicional.

Evocação (moderada); NC 11º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *poder divino* ou o criador deve ser um druida de 7º nível; Preço 47.315 PO; Custo 23.657 PO e 5 PP + 1.893 XP.

Espada do Furto de Vidas: Esta *espada longa* +2 de ferro negro impõe um nível negativo quando obtém um sucesso decisivo. O portador ganha 1d6 pontos de vida temporários cada vez que um nível negativo é imposto a outra criatura. Esses pontos temporários duram 24 horas. Um dia após serem atingidos, os alvos devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) para cada nível negativo ou perderão um nível de personagem.

Necromancia (forte); NC 17º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *drenar temporário*; Preço 25.715 PO; Custo 12.857 PO e 5 PP + 1.029 XP.

Espada Longa de Ferro Frio (Obra-Prima): Esta espada longa mundana é feita de ferro frio. Por ser uma obra-prima, concede um bônus de melhoria de +1 nas jogadas de ataque.

Sem aura (mundana); Preço 330 PO.

Espada dos Planos: Esta espada longa possui um bônus de melhoria de +1 no Plano Material, mas em qualquer Plano de Elementos seu bônus aumenta para +2 (esse bônus maior também é aplicável no Plano Material quando a espada é usada contra elementais). Ela opera como uma *espada longa* +3 no Plano Astral ou no Plano Etéreo ou quando utilizada contra oponentes nativos desses planos. Em qualquer outro plano, ou contra qualquer planar, funciona como uma *espada longa* +4.

Evocação (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *viagem planar*; Preço 22.315 PO; Custo 11.157 PO e 5 PP + 893 XP.

Espada da Sutileza: Esta arma, uma *espada curta* +1 com uma lâmina delgada e fosca, proporciona +4 de bônus nas jogadas de ataque e dano de seu portador quando for utilizada para um ataque furtivo.

Ilusão (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *nublar*; Preço 22.310 PO; Custo 11.155 PO + 892 XP.

Estigma do Gelo: Esta *espada larga congelante* +3 emana luz como uma tocha quando a temperatura cai abaixo de –18ºC. Nesse caso, ela não pode ser camuflada quando estiver desembainhada, e sua luz não pode ser suprimida. Seu portador fica protegido contra o fogo: a cada rodada a espada absorve os 10 primeiros pontos de dano por fogo que ele sofrer.

Um *estigma do gelo* apaga qualquer fogo cuja origem não seja mágica nas suas proximidades. Como uma ação padrão, também pode dissipar magias contínuas do fogo, como *muralha de fogo*, mas não efeitos instantâneos como *bola de fogo*, *chuva de meteoros* ou *coluna de chamas*. Para isso, é necessário obter sucesso em um teste de dissipar (1d20+14) contra cada magia. A CD para dissipar as magias é 11 + o nível do conjurador.

Evocação (forte); NC 14º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *tempestade glacial*, *dissipar magia*, *proteção contra elementos*; Preço 54.475 PO; Custo 27.375 PO e 5 PP + 2.179 XP.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Estilhaçadora: Para os portadores que não possuem o talento Separar Aprimorado, esta arma é apenas uma *espada longa +1*; portadores com este talento acrescentam +4 de bônus (incluindo o bônus de melhoria de +1 da espada) à jogada resistida quando tentam atingir a arma de um oponente. Se obtiverem sucesso, a *estilhaçadora* inflige 1d8+4 pontos de dano mais modificador de Força do portador à arma inimiga (sua dureza ainda precisa ser superada a cada golpe). A *estilhaçadora* pode danificar armas com bônus de melhoria de +4 ou inferior.

Evocação (forte); NC 13º; Força 13, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, *despedaçar*; Preço 4.315 PO; Custo 2.315 PO + 160 XP; Peso 2 kg.

Flecha Assassina: Esta *flecha +1* é sintonizada com um determinado tipo ou subtipo de criatura. Se atingir esse inimigo designado, ele deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou morrerá (ou no caso de alvos mortos-vivos, será destruído) instantaneamente. Mesmo as criaturas que normalmente não são sujeitas a testes de resistência de Fortitude (mortos-vivos e construtos) são sujeitas a esse ataque. Quando sintonizada a uma criatura viva, esse é um efeito de morte (e portanto a magia *proteção contra a morte* é eficaz). Para determinar o tipo ou subtipo de criatura ao qual a flecha é sintonizada, consulte a tabela acima.

Uma *flecha da morte (maior)* funciona exatamente como uma *flecha assassina*, mas a CD para evitar o efeito de morte é 23.

Necromancia (forte); NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *dedo da morte (flecha assassina)* ou *dedo da morte* elevado (*flecha assassina [maior]*); Preço 2.282 PO (*flecha assassina*) ou 4.057 PO (*flecha assassina [maior]*); Custo 1.144 PO e 5 PP + 91 XP (*flecha assassina*) ou 2.032 PO + 162 PP (*flecha assassina [maior]*).

Flecha do Sono: Esta *flecha +1* é pintada de branco e tem penas da mesma cor. Caso atinja um alvo de uma forma que normalmente infligiria dano, ela explode em energias mágicas que infligem dano não-letal (na mesma quantidade que o ataque normal causaria) e obrigam o alvo a obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 11) ou adormecer.

Encantamento (tênue); NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *sono*; Preço 132 PO; Custo 69 PO e 5 PP + 5 XP.

Ladra das Nove Vidas: Esta arma sempre se comporta como uma *espada longa +2*, mas também tem o poder de extrair a força vital de um oponente. Pode fazer isso nove vezes antes de perder a habilidade. Depois disso, torna-se uma simples *espada longa +2* (com um toque maligno). É necessário um sucesso decisivo para que a habilidade mortal da arma funcione e portanto ela não tem efeito contra criaturas imunes a sucessos decisivos. A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) para evitar a morte. Nesse caso, a habilidade não funciona, mas a carga não é gasta e a arma inflige dano decisivo normal. Esta espada é maligna, e impõe dois níveis negativos a qualquer personagem bom que tente utilizá-la. Os níveis negativos permanecem enquanto a arma estiver sendo empunhada e desaparecem quando ela não estiver mais sendo usada. Estes níveis negativos nunca reduzem definitivamente o nível do personagem, mas não podem ser suprimidos de forma alguma (nem sequer por magias de *restauração*) enquanto a arma estiver sendo empunhada.

Necromancia [mal] (forte); NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *dedo da morte*; Preço 23.057 PO; Custo 11.528 PO e 5 PP + 922 XP.

Lâmina do Sol: Embora tenha o tamanho de uma espada bastarda, a *lâmina do sol* pode ser brandida como uma espada curta no que se refere a peso e facilidade de uso (em outras palavras, a arma parece uma espada bastarda para todos os expectadores, e inflige dano correspondente a uma, mas seu portador sente e reage como se estivesse empunhando uma espada curta). Qualquer indivíduo capaz de usar uma espada bastarda ou uma espada curta sabe usar uma *lâmina do sol*. Da mesma forma, Foco em Arma e Especialização em Arma em espada curta ou bastarda são igualmente aplicáveis, mas seus benefícios não são cumulativos.

No combate normal, a lâmina dourada e brilhante da arma equivale a uma espada bastarda +2. Contra criaturas malignas, seu bônus de melhoria é +4. Contra criaturas do Plano da Energia Negativa ou mortos-vivos, a espada inflige dano dobrado (dec. ×3 ao invés de ×2).

A arma também possui o poder especial *luz do sol*. Uma vez por dia, o portador pode brandi-la vigorosamente sobre sua cabeça enquanto pronuncia uma palavra de comando. A *lâmina do sol* então irradia um forte brilho amarelado que equivale à plena luz do dia. Esse brilho começa numa área de 3 m ao redor do portador da espada e se estende para o exterior a 1,5 m por rodada por 10 rodadas subseqüentes, criando um globo de luz com 18 m de raio. Quando o portador pára de brandir a arma, a luminosidade diminui para um brilho suave que persiste por mais um minuto antes de desaparecer completamente. Todas as *lâminas do sol* são de tendência boa, e impõe um nível negativo a qualquer criatura maligna que tente utilizá-la. O nível negativo permanece enquanto a arma estiver sendo empunhada e desaparece quando ela não estiver mais sendo usada. Este nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser suprimido de forma alguma (nem sequer por magias de *restauração*) enquanto a arma estiver sendo empunhada.

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *luz do dia*, o criador deve ser bom; Preço 50.335 PO; Custo 25.335 PO + 2.000 XP.

Lâmina da Sorte: Esta *espada curta +2* também concede ao seu portador um bônus de sorte de +2 em todos os testes de resistência. Seu possuidor também ganha o poder da boa sorte, que pode ser usado uma vez por dia. Esta habilidade extraordinária permite realizar novamente uma jogada. O jogador deve aceitar o novo resultado, mesmo se for pior que o da primeira jogada. Além disso, uma *lâmina da sorte* pode armazenar até três *desejos* (quando obtida aleatoriamente, a espada tem 1d4–1 desejos, mínimo 0). Quando o último desejo é utilizado, a arma continua sendo uma *espada curta +2* e ainda concede o bônus de sorte e o poder de refazer uma jogada.

Evocação (forte); NC 17º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *desejo* ou *milagre*; Preço 22.060 PO (0 *desejos*), 62.360 PO (1 *desejo*), 102.660 PO (2 *desejos*), 142.960 PO (3 *desejos*); Custo 11.030 PO + 882 XP (0 *desejos*), 31.180 PO + 2.494 XP (1 *desejo*), 51.330 PO + 4.106 XP (2 *desejos*), 71.480 PO + 5.718 XP (3 *desejos*).

Tabela 7–16: Armas Específicas

Menor	Médio	Maior	Arma Específica	Preço de Mercado
01–15	—	—	*Flecha do sono*	132 PO
16–25	—	—	*Virote gritante*	267 PO
26–45	—	—	Adaga de prata (obra-prima)	322 PO
46–65	—	—	Espada longa de ferro frio (obra-prima)	330 PO
66–75	01–09	—	*Azagaia dos relâmpagos*	1.500 PO
76–80	10–15	—	*Flecha assassina*	2.282 PO
81–90	16–24	—	Adaga de adamante	3.002 PO
91–100	25–33	—	Machado de combate de adamante	3.010 PO
—	34–37	—	*Flecha da morte (maior)*	4057 PO
—	38–40	—	*Estilhaçadora*	4.315 PO
—	41–46	—	*Adaga venenosa*	8.302 PO
—	47–51	—	*Tridente de alerta*	10.115 PO
—	52–57	01–04	*Adaga do assassino*	10.302 PO
—	58–62	05–07	*Ruína dos metamorfos*	12.780 PO
—	63–66	08–09	*Tridente de comandar peixes*	18.650 PO
—	67–74	10–13	*Língua flamejante*	20.715 PO
—	75–79	14–17	*Lâmina da sorte (0 desejos)*	22.060 PO
—	80–86	18–24	*Espada da sutileza*	22.310 PO
—	87–91	25–31	*Espada dos planos*	22.315 PO
—	92–95	32–37	*Ladra das nove vidas*	23.057 PO
—	96–98	38–42	*Espada do furto de vidas*	25.715 PO
—	99–100	43–46	*Arco do juramento*	25.600 PO
—	—	47–51	*Maça do terror*	38.552 PO
—	—	52–57	*Sorvedouro de vidas*	40.320 PO
—	—	58–62	*Cimitarra silvestre*	47.315 PO
—	—	53–67	*Sabre da perfuração*	50.320 PO
—	—	68–73	*Lâmina do sol*	50.335 PO
—	—	74–79	*Estigma do gelo*	54.475 PO
—	—	80–84	*Martelo de arremesso anão*	60.312 PO
—	—	85–91	*Lâmina da sorte (1 desejo)*	62.360 PO
—	—	92–95	*Maça da destruição*	75.312 PO
—	—	96–97	*Lâmina da sorte (2 desejos)*	102.660 PO
—	—	98–99	*Vingadora Sagrada*	120.630 PO
—	—	100	*Lâmina da sorte (3 desejos)*	142.960 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Língua Flamejante: Trata-se de uma *espada longa da explosão flamejante* +1. Uma vez por dia, ela pode disparar um raio de chamas em qualquer alvo a até 9 m, como um ataque de toque à distância. Se acertar, o raio inflige 4d6 pontos de dano por fogo.

Evocação (moderada); NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *raio ardente* e *lâmina flamejante, coluna de chamas* ou *bola de fogo*; Preço 20.715 PO; Custo 10.515 PO + 816 XP.

Machado de Combate de Adamante: Este machado mundano é feito de adamante. Como uma arma (obra-prima), possui um bônus de melhoria de +1 em todas as jogadas de ataque.

Sem aura (mundano); Preço 3.010 PO.

Martelo de Arremesso Anão: Esta arma normalmente funciona como um *martelo de guerra* +2, mas nas mãos de um anão ganha um bônus de melhoria adicional de +1 (totalizando +3 de bônus) e a habilidade especial retorno. Pode ser arremessado com um incremento de distância de 9 m, casando +2d8 pontos de dano adicional contra gigantes ou +1d8 contra qualquer outro alvo.

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, o criador precisa ser um anão e estar pelo menos no 10º nível; Preço 60.312 PO; Custo 30.312 PO + 2.400 XP.

Ruína dos Metamorfos: Esta *espada de duas lâminas* +1/+1 tem lâminas de prata alquímica. A arma inflige +2d6 pontos de dano adicional contra qualquer criatura com o subtipo metamorfo.

Quando um metamorfo ou uma criatura numa forma alternativa (como um druida utilizando forma selvagem) é atingido pela arma, deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou retornar à sua forma natural.

Transmutação (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *metamorfose tórrida*; Preço 12.780 PO; Custo 6.780 PO + 480 XP; Peso 5 kg.

Língua Flamejante

Sabre da Perfuração: Três vezes por dia, este *sabre do sangramento* +2 permite que seu portador realize um ataque de toque, infligindo 1d6 pontos de dano temporário de Constituição por perda de sangue. A arma não afeta a Constituição de criaturas imunes a sucessos decisivos.

Necromancia (forte); NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *doença plena*; Preço 50.320 PO + 2.000 XP.

Sorvedouro de Vidas: Este *machado grande* +1 é o predileto dos mortos-vivos e construtos, que não são afetados por sua desvantagem. Um *sorvedouro da vida* impõe dois níveis negativos ao seu alvo sempre que inflige dano, como se ele fosse atingido por um morto-vivo. Um dia após serem atingidos, os alvos devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) para cada nível negativo ou perderão um nível de personagem.

Cada vez que um *sorvedouro da vida* inflige dano a um adversário, também impõe um nível negativo a seu portador Quaisquer níveis negativos recebidos dessa forma duram 1 hora.

Necromancia (forte); NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *drenar temporário*; Preço 40.320; Custo 20.320 + 1.600 XP.

Tridente de Alerta: Uma arma deste tipo permite que seu portador determine a localização, a profundidade, a espécie e o número de predadores aquáticos a menos de 200 m. O *tridente de alerta* deve ser empunhado e apontado para que o personagem que o estiver utilizando receba essa informação, e requer uma rodada para analisar um hemisfério com raio de 200 m. Em todos os demais aspectos, a arma funciona como um *tridente* +2.

Adivinhação (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *localizar criatura*; Preço 10.115 PO; Custo 5.057 PO e 5 PP + 405 XP.

Tridente de Comandar Peixes: As propriedades mágicas deste *tridente* +1 com haste de 1,8 m permitem que seu portador *enfeitice* até 14 DV de animais aquáticos (Vontade CD 16 anula, os animais recebem +5 de bônus se estiverem sob ataque do portador ou de seus aliados), nenhum dos quais podem estar separados por mais de 9 m. O portador pode usar esse efeito três vezes por dia, e pode se comunicar com os animais como se estivesse sob o efeito da magia *falar com animais*. Os animais que obtiverem sucesso em seu teste de resistência não ficam sob controle, mas ainda assim não se aproximam a menos de 3 m do tridente.

Encantamento (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *falar com animais*; Preço 18.650 PO; Custo 9.325 PO + 746 XP.

Vingadora Sagrada: Esta *espada longa de ferro frio* +2 torna-se uma *espada longa de ferro frio sagrada* +5 nas mãos de um paladino.

Ela concede resistência à magia de 5 + o nível do paladino ao seu portador e a qualquer um que esteja adjacente a ele. Também permite que seu portador utilize *dissipar magia maior* (uma vez por rodada, como uma ação padrão) com o nível de classe do paladino (apenas o efeito em área, não as versões *dissipar um alvo* ou *contramágica* da magia).

Abjuração (forte); NC 18º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *aura sagrada*, o criador deve ser bom; Preço 120.630 PO; Custo 60.630 PO + 4.800 XP.

Virote Gritante: Ao ser disparado, esses *virotes* +2 gritam, forçando todos os inimigos a até 6 m de seu trajeto a obterem sucesso em um teste de resistência (CD 14) ou ficarem abalados. Esse é um efeito de ação mental de medo.

Encantamento (tênue); NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, desespero; Preço 267 PO; Custo 128 PO e 5 PP + 10 XP.

POÇÕES E ÓLEOS

Uma poção é um líquido mágico que produz seu efeito ao ser ingerido. Óleos mágicos são semelhantes às poções, exceto por serem aplicados externamente ao invés de ingeridos. Uma poção ou óleo só pode ser usado uma vez, e pode duplicar o efeito de uma magia de 3º nível ou inferior com tempo de execução de menos de 1 minuto.

As poções são como magias conjuradas sobre o usuário. O personagem que usa a poção não pode tomar qualquer decisão sobre o efeito — o conjurador que preparou a poção já fez isso. Por exemplo, uma *poção de proteção contra elementos* protege sempre contra o tipo de energia escolhida pelo criador, não pelo usuário. Este último é tanto o conjurador quanto o alvo efetivo da magia (embora a poção indique o nível do conjurador, o usuário ainda controla o efeito, como no caso de *levitação*).

A pessoa que aplica um óleo é o conjurador efetivo, mas o objeto é o alvo. Quando um personagem aplica um *óleo de falar com mortos*, é ele quem faz as perguntas.

Descrição Física: Uma poção ou óleo típico consiste de 30 ml de líquido contido em um frasco de cerâmica ou vidro firmemente fechado. O frasco geralmente não tem mais que 2,5 cm de largura e 5 cm de altura. Possui CA 13, 1 ponto de vida, dureza 1, CD 12 para quebrar e comporta 30 ml de líquido.

Identificando Poções: Além dos métodos normais de identificação, os personagens podem provar de cada frasco que encontram para determinar a natureza do líquido ali contido. Um personagem experiente aprende a identificar as poções pela memória — por exemplo, da última

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

vez que experimentou um líquido com sabor de amêndoas, era uma *poção de curar ferimentos moderados* (o Mestre pode recompensar os jogadores que mantêm registros das poções experimentadas fazendo com que o mesmo tipo de poção tenha sempre o mesmo gosto — ou pode frustrá-los fazendo com que a poção com gosto de amêndoas não seja uma *poção de curar ferimentos moderados*).

Ativação: Beber uma poção ou aplicar um óleo não requer nenhuma habilidade especial. O usuário simplesmente remove a tampa e bebe a poção ou espalha o óleo. As seguintes regras governam o uso dessas substâncias:

Ingerir uma poção ou utilizar um óleo em um equipamento é uma ação padrão. A substância age imediatamente. Utilizá-la provoca um ataque de oportunidade. Um ataque bem sucedido (incluindo ataques de agarrar) contra o personagem exige um teste de Concentração (como para conjurar uma magia). Se o personagem falhar nesse teste, não consegue beber a poção. Um oponente pode dirigir o ataque de oportunidade contra o frasco de poção ou óleo, ao invés do personagem. Um ataque dessa natureza pode destruir o recipiente (consulte a página 165 do *Livro do Jogador*).

Uma criatura deve ser capaz de engolir a poção ou de espalhar o óleo. Por isso, criaturas incorpóreas não podem utilizar essas substâncias.

Qualquer criatura corpórea pode ingerir uma poção, que deve ser engolida. Qualquer criatura corpórea pode usar um óleo.

Um personagem pode administrar cuidadosamente uma poção a uma criatura inconsciente como uma ação de rodada completa, fazendo o líquido escorrer por sua garganta. Da mesma forma, é necessária uma ação de rodada completa para aplicar um oléo sobre uma criatura inconsciente.

Geração Aleatória: Para gerar poções e óleos aleatoriamente, consulte a Tabela 7–17: Poções e Óleos (veja a página seguinte).

Poções e Óleos

Descrição das Poções

Como as poções comuns são simplesmente magias em forma líquida, consulte as descrições no *Livro do Jogador* para todos os detalhes relevantes. O nível do conjurador para uma poção comum é o nível mínimo necessário para conjurar a magia (a menos que seja especificado o contrário).

ANÉIS

Os anéis concedem poderes mágicos aos seus usuários. Apenas algumas poucas e raras variedades possuem cargas. Qualquer um pode usar um anel.

Um personagem só pode usar dois anéis mágicos com eficácia. Um terceiro anel mágico não funciona se o seu portador já estiver usando outros dois.

Descrição Física: Os anéis não possuem um peso considerável. Embora existam exceções compostas de vidro ou ossos, a grande maioria dos anéis é forjada em metal — geralmente metais preciosos como ouro, prata e platina. Um anel tem CA 13, 2 Pontos de Vida, dureza 10 e CD 25 para quebrar.

Ativação: Geralmente, a habilidade de um anel é ativada por uma palavra de comando (uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade) ou funciona continuamente. Alguns anéis possuem métodos especiais de ativação, de acordo com suas descrições.

Geração Aleatória: Para gerar anéis aleatoriamente, consulte a Tabela 7–18: Anéis (página 233).

Qualidades Especiais: Jogue 1d%. Um resultado igual a 01 indica que o anel é inteligente; entre 02–31 que alguma coisa (um padrão, inscrição ou algo semelhante) fornece uma pista de sua função; e um resultado entre 31–100 indica que ele não possui nenhuma qualidade especial. Os itens inteligentes possuem habilidades extras, e às vezes poderes extraordinários e propósitos especiais. Se um anel for inteligente, utilize a tabela 7–30: Inteligência, Sabedoria, Carisma e Capacidades do Item conforme indicado. Anéis com cargas nunca serão inteligentes.

Descrição dos Anéis

Os anéis estão entre os itens mágicos mais cobiçados e úteis. Os anéis comuns estão descritos abaixo:

Arcano: Este anel especial possui quatro variações (*anel arcano I*, *anel arcano II*, *anel arcano III* e *anel arcano IV*), todas úteis apenas para os conjuradores arcanos. O número diário de magias arcanas de determinado nível do portador é duplicado. O *anel arcano I* duplica o número de magias de 1º nível, o *anel arcano II*, de 2º, o *anel arcano III*, de 3º e o *anel arcano IV*, de 4º nível.

Sem escola, (moderada — *arcano I*) ou (forte — *arcano II-IV*); NC 11º (I), 14º (II), 17º (III), 20º (IV); Forjar Anel, *desejo restrito*; Preço 20.000 PO (I), 40.000 PO (II), 70.000 PO (III), 100.000 PO (IV).

Aríete: O *anel do aríete* é ornamentado e forjado em metal resistente, geralmente ferro ou uma liga de ferro. Tem a cabeça de um carneiro (ou de um bode) como sinete.

O portador pode comandar o anel para emanar uma força similar a de um aríete, manifestada através de um formato vagamente discernível que se assemelha à cabeça de um carneiro ou bode. Essa força atinge um único alvo, infligindo 1d6 pontos de dano se apenas 1 carga for gasta, 2d6 pontos por 2 cargas ou 3d6 pontos por 3 cargas (o máximo). Considere isso como um ataque à distância com alcance máximo de 15 m e sem penalidade de distância. O anel é útil para derrubar os oponentes de parapeitos ou beirais, entre outras coisas.

A força do golpe é considerável, e os alvos atingidos pelo anel ficam sujeitos a um Encontrão se estiverem a menos de 9 m de seu portador (o aríete tem Força 25 e é Grande). Ele recebe +1 de bônus para isso, caso duas cargas sejam usadas, e +2 para 3 cargas.

Além do seu modo de ataque, o *anel do aríete* também tem o poder de abrir portas como se fosse um personagem com Força 25. Se 2 cargas forem utilizadas, o efeito é equivalente a um personagem com Força 27, e no caso de 3 cargas, Força 29.

Um anel recém criado possui 50 cargas. Quando todas as cargas são gastas, ele se torna um item mundano.

Transmutação (moderada); NC 9º; Forjar Anel, *força do touro, telecinésia*; Preço 8.600 PO.

Armazenar Magias: Idêntico ao *anel de armazenar magias (menor)*, com a exceção de armazenar até cinco níveis de magia.

Evocação (moderada); NC 9º; Forjar Anel, *transferência de poder divino*; Preço 50.000 PO.

Armazenar Magias (Menor): Um *anel de armazenar magias (menor)* contém até três níveis de magia que podem ser conjuradas pelo portador. Cada magia tem um nível de conjurador igual ao mínimo necessário para conjurá-la. O usuário não precisa de qualquer componente material ou foco, nem pagar um custo em XP para conjurar a magia, e não há chance de falha arcana por usar armadura (pois o portador do anel não precisa gesticular). O tempo de ativação do anel é igual ao tempo de execução da magia correspondente, no mínimo 1 ação padrão.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 7–17: Poções e Óleos

Menor	Médio	Maior	Poção ou Óleo	Preço de Mercado
01–10	—	—	*Curar ferimentos leves* (poção)	50 PO
11–13	—	—	*Suportar elementos* (poção)	50 PO
14–15	—	—	*Esconder-se de animais* (poção)	50 PO
16–17	—	—	*Esconder-se de mortos-vivos* (poção)	50 PO
18–19	—	—	*Salto* (poção)	50 PO
20–22	—	—	*Armadura arcana* (poção)	50 PO
23–25	—	—	*Presa mágica* (poção)	50 PO
26	—	—	*Pedra encantada* (óleo)	50 PO
27–29	—	—	*Arma mágica* (óleo)	50 PO
30	—	—	*Passos sem pegadas* (poção)	50 PO
31–32	—	—	*Proteção contra (tendência)* (poção)	50 PO
33–34	—	—	*Remover medo* (poção)	50 PO
35	—	—	*Santuário* (poção)	50 PO
36–38	—	—	*Escudo da fé +2* (poção)	50 PO
39	—	—	*Arma abençoada* (óleo)	50 PO
40–41	01–02	—	*Abençoar arma* (óleo)	100 PO
42–44	03–04	—	*Aumentar pessoa* (poção)	250 PO
45	05	—	*Reduzir pessoa* (poção)	250 PO
46–47	06	—	*Ajuda* (poção) (poção)	300 PO
48–50	07	—	*Pele de árvore +2* (poção)	300 PO
51–53	08–10	—	*Vigor do urso* (poção)	300 PO
54–56	11–13	01–02	*Nublar* (poção)	300 PO
57–59	14–16	—	*Força do touro* (poção)	300 PO
60–62	17–19	—	*Agilidade do gato* (poção)	300 PO
63–67	20–27	03–07	*Curar ferimentos moderados* (poção)	300 PO
68	28	—	*Escuridão* (óleo)	300 PO
69–71	29–30	08–09	*Visão no escuro* (poção)	300 PO
72–74	31	—	*Retardar envenenamento* (poção)	300 PO
75–76	32–33	—	*Esplendor da águia* (poção)	300 PO
77–78	34–35	—	*Astúcia da raposa* (poção)	300 PO
79–81	36–37	10–11	*Invisibilidade* (poção ou óleo)	300 PO
82–84	38	12	*Restauração menor* (poção)	300 PO
85–86	39	—	*Levitação* (poção ou óleo)	300 PO
87	40	—	*Confundir detecção* (poção)	300 PO
88–89	41–42	—	*Sabedoria da coruja* (poção)	300 PO
90–91	43	—	*Proteção contra flechas 10/mágica* (poção)	300 PO
92–93	44	13	*Remover paralisia* (poção)	300 PO
94–96	45–46	—	*Resistência a elementos (tipo) 10* (poção)	300 PO
97	47–48	14	*Escudo da fé +3* (poção)	300 PO
98–99	49	—	*Patas de aranha* (poção)	300 PO
100	50	15	*Dissimular tendência* (poção)	300 PO
—	51	16	*Pele de árvore +3* (poção)	600 PO
—	52	17–18	*Escudo da fé +4* (poção)	600 PO
—	53–55	19–20	*Resistência a elementos (tipo) 20* (poção)	700 PO
—	56–60	21–28	*Curar ferimentos graves* (poção)	750 PO
—	61	29	*Luz do dia* (óleo)	750 PO
—	62–64	30–32	*Deslocamento* (poção)	750 PO
—	65	33	*Flecha de chamas* (óleo)	750 PO
—	66–68	34–38	*Vôo* (poção)	750 PO
—	69	39	*Forma gasosa* (poção)	750 PO
—	70–71	—	*Presa mágica maior +1* (poção)	750 PO
—	72–73	—	*Arma mágica maior +1* (óleo)	750 PO
—	74–75	40–41	*Velocidade* (poção)	750 PO
—	76–78	42–44	*Heroísmo* (poção)	750 PO
—	79–80	45–46	*Lâmina afiada* (óleo)	750 PO
—	81	47	*Círculo mágico contra (tendência)* (poção)	750 PO
—	82–83	—	*Roupa encantada +1* (óleo)	750 PO
—	84–86	48–50	*Neutralizar venenos* (poção)	750 PO
—	87–88	51–52	*Dificultar detecção* (poção)	750 PO
—	89–91	53–54	*Proteção contra elementos (tipo)*	750 PO
—	92–93	55	*Fúria* (poção)	750 PO
—	94	56	*Remover cegueira/surdez* (poção)	750 PO
—	95	57	*Remover maldição* (poção)	750 PO
—	96	58	*Remover doença* (poção)	750 PO
—	97	59	*Idiomas* (poção)	750 PO
—	98–99	60	*Respirar na água* (poção)	750 PO
—	100	61	*Caminhar na água* (poção)	750 PO
—	—	62–63	*Pele de árvore +4* (poção)	900 PO
—	—	64	*Escudo da fé +5* (poção)	900 PO
—	—	65	*Boa esperança* (poção)	1.050 PO
—	—	66–68	*Resistência a elementos (tipo) 30* (poção)	1.100 PO
—	—	69	*Pele de árvore +5* (poção)	1.200 PO
—	—	70–73	*Presa mágica maior +2* (poção)	1.200 PO
—	—	74–77	*Arma mágica maior +2* (óleo)	1.200 PO
—	—	78–81	*Roupa encantada +2* (óleo)	1.200 PO
—	—	82	*Proteção contra flechas 15/mágica* (poção)	1.500 PO
—	—	83–85	*Presa mágica maior +3* (poção)	1.800 PO
—	—	86–88	*Arma mágica maior +3* (óleo)	1.800 PO
—	—	89–91	*Roupa encantada +3* (óleo)	1.800 PO
—	—	92–93	*Presa mágica maior +4* (poção)	2.400 PO
—	—	94–95	*Arma mágica maior +4* (óleo)	2.400 PO
—	—	96–97	*Roupa encantada +4* (óleo)	2.400 PO
—	—	98	*Presa mágica maior +5* (poção)	3.000 PO
—	—	99	*Arma mágica maior +5* (óleo)	3.000 PO
—	—	100	*Roupa encantada +5* (óleo)	3.000 PO

Para um anel gerado aleatoriamente, considere como um pergaminho para determinar quais as magias armazenadas (consulte a seção Pergaminhos, adiante neste capítulo). Se o Mestre obtiver uma magia que colocaria o anel acima do limite de três níveis, deve ignorar a jogada; o anel não tem mais magias armazenadas (nem todo anel recém encontrado deve estar completamente carregado).

Um conjurador pode armazenar quaisquer magias no anel, desde que o total de seus níveis não exceda três. Versões metamágicas de magias ocupam um espaço de armazenamento igual a seu nível modificado pelo talento de metamagia. Um conjurador pode usar um pergaminho para armazenar uma magia nesse anel.

Um mago pode guardar duas magias *mísseis mágicos* e uma *armadura arcana* no anel (1 + 1 + 1 = 3). Em seguida poderia dá-lo a um druida, que conjura a magia *armadura arcana* do anel e em seguida armazena *acalmar animais*. O druida pode dar o anel a um bárbaro, que poderia usar todas as magias, mas não armazenar novas.

O anel transmite misticamente ao portador o nome de todas as magias armazenadas atualmente.

Evocação (tênue); NC 9º; Forjar Anel, *transferência de poder divino*; Preço 18.000 PO.

Armazenar Magias (Maior): Idêntico ao *anel de armazenar magias (menor)*, com a exceção de armazenar até dez níveis de magia.

Evocação (moderada); NC 17º; Forjar Anel, *transferência de poder divino*; Preço 200.000 PO.

Cativar Animais: Com um simples comando, esse anel afeta um animal como se o portador tivesse conjurado *enfeitiçar animais*.

Encantamento (tênue); NC 3º; Forjar Anel, *enfeitiçar animais*; Preço 10.800 PO.

Comandar Elementais: Todos os quatro tipos de anéis de *comandar elementos* são muito poderosos. Cada um deles parece apenas um anel mágico menor, até ser ativado completamente (veja adiante), mas cada um tem certos poderes adicionais além das propriedades comuns a todos descritas a seguir.

Elementais do plano ao qual o anel está sintonizado não conseguem atacar o portador, ou mesmo se aproximar a menos de 1,5 m. Se o portador assim desejar, pode abrir mão desta proteção ao invés disso tentar *enfeitiçar* o elemental (como *enfeitiçar monstro*, Vontade CD 17 anula). No entanto, se a tentativa de *enfeitiçar* falhar, a proteção absoluta é perdida e não podem ser feitas novas tentativas.

As criaturas do plano ao qual o anel está sintonizado que atacarem o portador sofrem –1 de penalidade em suas jogadas de ataque. O portador faz os testes de resistência apropriados aos ataques das criaturas extraplanares com um bônus de resistência de +2 e recebe um bônus de moral de +4 em todas as jogadas de ataque. Qualquer arma que ele usar ignora a redução de dano das criaturas, independente das qualidades da arma.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

O portador pode conversar com as criaturas do plano ao qual o anel é vinculado, e elas reconhecem o item, demonstrando respeito caso suas tendências sejam similares. Se as tendências forem opostas, as criaturas temem o portador se ele for forte. Se for fraco, elas sentirão ódio e desejarão matá-lo. Medo, ódio e respeito são determinados pelo Mestre.

O possuidor de um *anel de comandar elementais* sofre as seguintes penalidades em testes de resistência:

Elemento	Penalidade no Teste de Resistência
Ar	–2 contra efeitos baseados em terra
Terra	–2 contra efeitos baseados em ar ou eletricidade
Fogo	–2 contra efeitos baseados em água ou frio
Água	–2 contra efeitos baseados em fogo

Além dos poderes descritos acima, cada anel específico concede ao seu portador as seguintes habilidades, de acordo com o seu tipo:

Anel de Comandar Elementais (Ar)

- *Queda suave* (uso ilimitado, apenas para o portador)
- *Resistência a elementos (eletricidade)* (uso ilimitado, apenas para o portador)
- *Lufada de vento* (duas vezes por dia)
- *Muralha de vento (uso ilimitado)*
- *Caminhar no ar* (uma vez por dia, apenas para o portador)
- *Corrente de relâmpagos* (uma vez por semana)

O item parece um anel da queda suave até que determinada condição seja satisfeita, como imergi-lo em água benta, matar um elemental do ar sozinho ou o que o Mestre determinar que seja necessário para ativar todo o seu potencial. Deve ser reativado cada vez que um novo usuário o adquire.

Anel de Comandar Elementais (Terra)

- *Mesclar-se às rochas* (uso ilimitado, apenas para o portador)
- *Amolecer terra e pedra* (uso ilimitado)
- *Moldar rochas* (duas vezes por dia)
- *Pele rochosa* (uma vez por semana, apenas para o portador)
- *Criar passagens* (duas vezes por semana)
- *Muralha de pedra* (uma vez por dia)

O item parece um *anel de mesclar-se às rochas* até que a condição determinada pelo Mestre seja satisfeita.

Anel de Comandar Elementais (Fogo)

- *Resistência a elementos (fogo)* (como um *anel da resistência a elementos [fogo] maior*)
- *Mãos flamejantes* (uso ilimitado)
- *Esfera flamejante* (duas vezes por dia)
- *Pirotecnia* (duas vezes por dia)
- *Muralha de fogo* (uma vez por dia)
- *Coluna de chamas* (uma vez por dia)

O item parece um anel da resistência a elementos (fogo) maior até que a condição determinada pelo Mestre seja satisfeita.

Anel de Comandar Elementais (Água)

- *Caminhar na água* (uso ilimitado)
- *Criar água* (uso ilimitado)
- *Respirar na água* (uso ilimitado)
- *Muralha de gelo* (uma vez por dia)
- *Tempestade glacial* (duas vezes por semana)
- *Controlar a água* (duas vezes por semana)

O item parece um *anel de caminhar na água* até que a condição determinada pelo Mestre seja satisfeita.

Conjuração (forte), NC 15º; Forjar Anel, *invocar criatura* VI, todas as magias apropriadas; Preço 200.000 PO.

Contramágica: À primeira vista, este anel se parece com um *anel de armazenar magias*. Entretanto, embora permita que uma única magia de 1º a 6º nível seja inscrita nele, ela não pode ser conjurada através do objeto. Ao invés disso, caso a mesma magia seja conjurada sobre o portador, ela sofre uma contramágica imediata — como uma ação de contramágica, que não exige esforço (ou mesmo conhecimento) do personagem. Depois de usada, a magia do anel se perde, mas uma nova (ou a mesma) pode ser armazenada em seu lugar.

Evocação moderada; NC 11º; Forjar Anel, *transferência de poder divino*; Preço 4.000 PO.

Convocar Djinn: Um dos diversos anéis das fábulas, este anel "genial" é realmente útil. Serve como um *portal* especial através do qual um djinni específico pode ser convocado do Plano Elemental do Ar. O chamado é enviado quando se esfrega o anel (uma ação padrão), e o gênio aparece na rodada seguinte. O djinni obedece e serve fielmente ao portador do anel, mas nunca por mais de uma hora por dia. Se o djinn for morto, o anel torna-se mundano e sem valor. Consulte o *Livro dos Monstros* para mais detalhes sobres as habilidades de um djinni.

Conjuração (forte); NC 17º; Forjar Anel, *portal*; Preço 125.000 PO.

Escalada: Este anel é na verdade um cordão de couro mágico que se amarra no dedo. Concede ao seu portador continuamente +5 de bônus de competência nos testes de Escalar.

Transmutação (tênue); NC 5º; Forjar Anel, o criador deve possuir 5 graduações na perícia Escalar; Preço 2.500 XP.

Escalada Aprimorado: Idêntico ao *anel de escalada*, mas concede +10 de bônus de competência nos testes de Escalar de seu portador.

Transmutação (tênue); NC 5º; Forjar Anel, o criador deve possuir 10 graduações na perícia Escalar; Preço 10.000 XP.

Escudo Aliado: Estes curiosos anéis sempre vêm em pares. Um anel do escudo aliado sem sua contraparte é inútil. Cada portador de um dos anéis pode, a qualquer momento, comandar que seu anel conjure a magia *proteger outro* sobre o portador do outro anel. Este efeito não tem limite de alcance.

Abjuração (moderada); NC 10º; Forjar Anel, *proteger outro*; Preço 5.000 PO (pelo par).

Escudo de Energia: Um círculo de ferro que gera uma muralha de energia do tamanho (e formato) de um escudo, que se move com o item e pode ser empunhado como um escudo grande (+2 na CA). Essa criação especial não possui penalidade de armadura ou chance de falha arcana, pois não tem peso nem sobrecarrega o portador. Pode ser ativado e desativado a qualquer momento como uma ação livre.

Evocação (moderada); NC 9º; Forjar Anel, *muralha de energia*; Preço 8.500 PO.

Escudo Mental: Este anel geralmente é finamente trabalhado e forjado em ouro maciço. O usuário fica continuamente imune a *detectar pensamentos*, *discernir mentiras* e qualquer tentativa de determinar sua tendência através de magia.

Abjuração (tênue); NC 3º; Forjar Anel, *dificultar detecção*; Preço 8.000 PO.

Estrelas Cadentes: Este anel possui dois modos de operação, um na escuridão, nas sombras ou ao ar livre à noite, e o outro quando o portador está num subterrâneo ou num lugar fechado à noite.

Durante a noite, sob o céu aberto ou em áreas escuras ou de sombras, o *anel das estrelas cadentes* pode executar as seguintes funções ao ser ativado:

- *Globos de luz* (uma vez por hora)
- *Luz* (duas vezes por noite)
- *Relâmpago esférico* (especial, uma vez por noite)
- *Estrelas cadentes* (especial, três vezes por semana)

A primeira função especial, *relâmpago esférico*, liberta um a quatro relâmpagos esféricos (à escolha do portador). Esses globos luminosos assemelham-se a *globos de luz*, e o portador do anel pode controlá-los da mesma maneira (consulte a descrição da magia *globos de luz* no *Livro do Jogador*). As esferas possuem um alcance de 36 m e uma duração de 4 rodadas. Podem deslocar-se 36 m por rodada. Cada uma tem cerca de 3 m de diâmetro, e qualquer criatura que se aproxime a menos de 1,5 m de uma delas faz com

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

que sua carga se dissipe, sofrendo dano por eletricidade nesse processo, de acordo com o número de relâmpagos criados:

Número de Relâmpagos	Dano por Relâmpago
4 relâmpagos esféricos	1d6 pontos de dano cada
3 relâmpagos esféricos	2d6 pontos de dano cada
2 relâmpagos esféricos	3d6 pontos de dano cada
1 relâmpago esférico	4d6 pontos de dano cada

Uma vez que a função relâmpago esférico é ativada, eles podem ser liberados a qualquer momento até o raiar do dia (diversos relâmpagos podem ser liberados na mesma rodada).

A segunda função especial produz três estrelas cadentes por semana, que podem ser libertadas do anel simultaneamente ou uma de cada vez. Elas colidem causando 12 pontos de dano e se dispersam (como uma bola de fogo) numa esfera de 1,5 m de raio causando 24 pontos de dano por fogo.

Qualquer criatura atingida por uma *estrela cadente* sofre todo o dano do impacto e mais o dano por fogo da dispersão a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 13). As criaturas que não foram atingidas, mas que estão na área da dispersão, ignoram o dano do impacto e sofrem apenas metade da dispersão se obtiverem sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 13). O alcance é de 21 m, ao final dos quais a *estrela cadente* explode, a menos que colida com um objeto ou criatura antes. Uma *estrela cadente* sempre segue uma linha reta, e qualquer criatura em sua trajetória deve obter sucesso em um teste de resistência ou será atingida pelo projétil.

Em lugares fechados durante a noite, ou nos subterrâneos, o *anel das estrelas cadentes* possui as seguintes propriedades:

- *Fogo das fadas* (duas vezes por dia)
- *Fagulhas* (especial, uma vez por dia)

As fagulhas são uma nuvem de centelhas púrpuras escaldantes que emanam do anel a uma distância de 6 m em um arco de 3 m de largura. As criaturas nessa área sofrem 2d8 pontos de dano se não estiverem usando armaduras de metal ou carregando armas de metal. Caso contrário sofrem 4d8 pontos de dano.

Anel dos Três desejos

Evocação (forte); NC 12º; Forjar Anel, *luz, fogo das fadas, bola de fogo, relâmpago*; Preço 50.000 PO.

Evasão: Este anel concede continuamente ao seu portador a capacidade de evitar dano como se possuisse a habilidade evasão. Sempre que ele obtém sucesso em um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano de um ataque à metade, este é reduzido a 0.

Transmutação (moderada); NC 7º; Forjar Anel, *saltar*; Preço 25.000PO.

Invisibilidade: Ativando este simples anel de prata, o portador pode ter os mesmos benefícios da magia *invisibilidade*.

Ilusão (tênue); NC 3º; Forjar Anel, *invisibilidade*; Preço 20.000 PO.

Movimentação Livre: Este anel de ouro permite que seu portador aja como se estivesse continuamente sob o efeito da magia *movimentação livre*.

Abjuração (moderada); NC 7º; Forjar Anel, *movimentação livre*; Preço 40.000 PO.

Movimento Súbito: Com um simples comando, este anel faz o portador *piscar*, como a magia de mesmo nome.

Transmutação (moderada); NC 7º; Forjar Anel, *piscar*; Preço 27.000PO.

Natação: Este anel de prata possui um padrão de ondas gravado em sua extensão. Concede ao seu portador continuamente +5 de bônus de competência em todos os seus testes de Natação.

Transmutação (tênue); NC 2º; Forjar Anel, o criador deve ter pelo menos 5 graduações na perícia Natação; Preço 2.500 PO.

Natação Aprimorada: Idêntico ao *anel de natação*, mas concede +10 de bônus de competência nos testes de Natação de seu portador.

Transmutação (moderada); NC 7º; Forjar Anel, o criador deve ter pelo menos 10 graduações na perícia Natação; Preço 10.000 PO.

Poder do Camaleão: Como uma ação livre, o portador deste anel ganha a habilidade de camuflar-se magicamente no ambiente. Isso lhe concede +10 de bônus de competência em testes de Esconder-se. Como ação padrão, ele também pode comandar o anel a conjurar magia *transformação momentânea* quantas vezes desejar.

Ilusão (tênue); NC 3º; Forjar Anel, *transformação momentânea, invisibilidade*; Preço 12.700 PO.

Proteção: Este anel oferece proteção mágica contínua na forma de um bônus de deflexão de +1 a +5 na CA.

Abjuração (tênue); NC 5º; Forjar Anel, *escudo da fé*, o conjurador deve estar em um nível pelo menos três vezes acima do bônus do anel; Preço 2.000 PO (*anel +1*); 8.000 PO (*anel +2*); 18.000 PO (*anel +3*); 32.000 PO (*anel +4*); 50.000 PO (*anel +5*).

Queda Suave: Esse anel é decorado com um padrão de penas ao longo de toda a sua orla. Funciona exatamente como a magia *queda suave*, ativada imediatamente se o portador cai mais de 1,5 m.

Transmutação (tênue); NC 1º; Forjar Anel, *queda suave*; Preço 2.200PO.

Regeneração: Este anel de ouro branco permite que uma criatura viva cure continuamente 1 ponto de dano por nível a cada hora, ao invés de a cada dia (esta habilidade não pode ser auxiliada pela perícia Cura). O dano por contusão é curado a uma taxa de 1 ponto de dano por nível a cada 5 minutos. Se o portador perder um membro, um órgão ou qualquer outra parte do corpo enquanto estiver usando este anel, ele o *regenera* como a magia de mesmo nome. Em qualquer caso, apenas o dano sofrido enquanto o personagem estiver usando o anel é curado.

Conjuração (forte); NC 15º; Forjar Anel, *regeneração*; Preço 90.000 PO.

Refletir Magias: Até três vezes por dia, ao ser ativado, este simples aro de platina reflete automaticamente os próximos nove níveis de magia conjuradas sobre o portador, exatamente como se ele estivesse sob o efeito de *reverter magia*.

Abjuração (forte); NC 13º; Forjar Anel, *reverter magia*; Preço 98.280 PO.

Resistência a Elementos: Este anel de ferro avermelhado protege continuamente o seu portador de dano por um tipo de energia — ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônica (escolhido pelo criador do item; determine aleatoriamente se for encontrado como parte de um tesouro). Sempre que o portador for atingido por ataques desse tipo, subtraia o valor da resistência do anel do dano infligido.

Um *anel da resistência a elementos (menor)* concede 10 pontos de resistência; um *anel da resistência a elementos (maior)* concede 20 pontos; e um *anel da resistência a elementos (superior)*, 30 pontos.

Abjuração (tênue — menor ou maior) ou (moderada — superior); NC 3º (menor), 7º (maior) ou 11º (superior); Forjar Anel, *resistência a elementos*; Preço 12.000 PO (menor), 28.000 PO (maior), 44.000 PO (superior).

Salto: Este anel permite que seu portador saia saltitando o tempo todo, concedendo +5 de bônus de competência em todos os seus testes de Saltar.

Transmutação (tênue); NC 2º; Forjar Anel, o criador deve possuir 5 graduações na perícia Saltar; Preço 2.500 PO.

Salto Aprimorado: Idêntico ao *anel do salto*, mas concede +10 de bônus de competência nos testes de Saltar de seu portador.

Transmutação (moderada); NC 7º; Forjar Anel, o criador deve possuir 10 graduações na perícia Saltar; Preço 10.000 PO.

Sustento: Este anel fornece sustento continuamente a seu portador. O anel também refresca o corpo e a mente, de forma que seu usuário só precisa dormir 2 horas por dia para receber os benefícios de 8 horas de sono. O anel deve ser usado por uma semana inteira antes de começar a funcionar. Se for removido, o portador deve usá-lo por mais uma semana para que ele volte a operar.

Conjuração (tênue); NC 5º; Forjar Anel, *criar alimentos*; Preço 2.500 PO.

Telecinésia: Quando ativado, este anel permite que seu portador utilize a magia *telecinésia*.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 7–18: ANÉIS

Menor	Médio	Maior	Anel	Preço de Mercado
01–18	—	—	*Proteção +1*	2.000 PO
19–28	—	—	*Queda suave*	2.200 PO
29–36	—	—	*Sustento*	2.500 PO
37–44	—	—	*Escalada*	2.500 PO
45–52	—	—	*Salto*	2.500 PO
53–60	—	—	*Natação*	2.500 PO
61–70	01–05	—	*Contramágica*	4.000 PO
71–75	06–08	—	*Escudo mental*	8.000 PO
76–80	09–18	—	*Proteção +2*	8.000 PO
81–85	19–23	—	*Escudo de energia*	8.500 PO
86–90	24–28	—	*Aríete*	8.600 PO
—	29–34	—	*Escalada aprimorado*	10.000 PO
—	35–40	—	*Salto aprimorado*	10.000 PO
—	41–46	—	*Natação aprimorado*	10.000 PO
91–93	47–51	—	*Cativar animais*	10.800 PO
94–96	50–56	01–02	*Resistência a elementos (menor)*	12.000 PO
97–98	57–61	—	*Poder do camaleão*	12.700 PO
99–100	62–66	—	*Caminhar na água*	15.000 PO
—	67–71	03–07	*Proteção +3*	18.000 PO
—	72–76	08–10	*Armazenar magias (menor)*	18.000 PO
—	77–81	11–15	*Invisibilidade*	20.000 PO
—	82–85	16–19	*Arcano (I)*	20.000 PO
—	86–90	20–25	*Evasão*	25.000 PO
—	91–93	26–28	*Visão contínua*	25.000 PO
—	94–97	29–32	*Movimento súbito*	27.000 PO
—	98–100	33–39	*Resistência a elementos (maior)*	28.000 PO
—	—	40–49	*Proteção +4*	32.000 PO
—	—	50–55	*Arcano (II)*	40.000 PO
—	—	56–60	*Movimentação livre*	40.000 PO
—	—	61–63	*Resistência a elementos (superior)*	44.000 PO
—	—	64–65	*Escudo aliado (par)*	50.000 PO
—	—	66–70	*Proteção +5*	50.000 PO
—	—	71–74	*Estrelas cadentes*	50.000 PO
—	—	75–79	*Armazenar magias*	50.000 PO
—	—	80–83	*Arcano (III)*	70.000 PO
—	—	84–86	*Telecinésia*	75.000 PO
—	—	87–88	*Regeneração*	90.000 PO
—	—	89	*Três desejos*	97.950 PO
—	—	90–92	*Refletir magias*	98.280 PO
—	—	93–94	*Arcano (IV)*	100.000 PO
—	—	95	*Convocar djinn*	125.000 PO
—	—	96	*Comandar elemental (ar)*	200.000 PO
—	—	97	*Comandar elemental (terra)*	200.000 PO
—	—	98	*Comandar elemental (fogo)*	200.000 PO
—	—	99	*Comandar elemental (água)*	200.000 PO
—	—	100	*Armazenar magias (maior)*	200.000 PO

Transmutação (moderada); NC 9º; Forjar Anel, *telecinésia*; Preço 75.000 PO.

Três desejos: Este anel é adornado com três rubis. Cada um deles armazena uma magia *desejo*, ativada pelo item. Quando a magia é utilizada, o rubi desaparece. Para um anel gerado aleatoriamente, jogue 1d3 para determinar o número remanescente de rubis. Quando todos os desejos forem utilizados, o anel se torna um item mundano.

Evocação (se for utilizado *milagre*) (forte); NC 20º; Forjar Anel, *desejo* ou *milagre*; Preço 97.950 PO; Custo 11.475 PO + 15.918 XP.

Visão Contínua: Com um comando, este anel concede ao seu portador a habilidade de enxergar dentro e através de matéria sólida. O alcance da visão é de 6 m, e o observador enxerga como se estivesse sob iluminação normal mesmo no escuro (por exemplo, se o observador olha para um baú trancado, pode enxergar o seu interior mesmo se não houver luz lá dentro). A visão contínua pode penetrar 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum ou até 90 cm de madeira ou terra. Substâncias mais densas ou uma camada fina de chumbo bloqueiam a visão.

Utilizar o anel é fisicamente exaustivo, causando 1 ponto de dano temporário de Constituição por minuto após os primeiros 10 minutos de uso diário.

Adivinhação (moderada); NC 6º; Forjar Anel, *visão da verdade*; Preço 25.000 PO.

BASTÕES

Bastões são instrumentos similares a cetros com poderes especiais e geralmente sem cargas. Qualquer um pode usar um bastão.

Descrição Física: Os bastões pesam aproximadamente 2,5 kg, seu comprimento varia entre 60 e 90 cm e normalmente são feitos de ferro ou outro metal (muitos, como especificados em suas descrições, podem ser usados como maças leves ou clavas devido à sua estrutura sólida). Estes itens resistentes possuem CA 9, 10 pontos de vida, dureza 10 e CD para quebrar 27.

Ativação: Os detalhes específicos do uso dos bastões variam de item para item. Consulte as descrições individuais para mais detalhes.

Geração Aleatória: Para gerar bastões aleatoriamente, consulte a Tabela 7–19: Bastões.

Qualidades Especiais: Jogue 1d%. Um resultado igual a 01 indica que o bastão é inteligente; entre 02–31, que alguma coisa (um padrão, inscrição ou algo semelhante) fornece uma pista de sua função; e um resultado entre 32–100 indica que ele não possui nenhuma qualidade especial. Os itens inteligentes possuem habilidades extras e às vezes poderes extraordinários e propósitos especiais. Nesse caso, utilize a Tabela 7–30: Inteligência, Sabedoria, Carisma e Capacidades do Item como indicado. Bastões com cargas nunca serão inteligentes.

Descrição dos Bastões

Embora todos os bastões geralmente se pareçam com cetros, suas configurações e habilidades abrangem todo o espectro da magia. Os bastões comuns são descritos abaixo:

TABELA 7–19: BASTÕES

Menor	Maior	Bastão	Preço de Mercado
01–07	—	Metamágico, *Aumentar (menor)*	3.000 PO
08–14	—	Metamágico, *Estender (menor)*	3.000 PO
15–21	—	Metamágico, *Silencioso (menor)*	3.000 PO
22–28	—	*Imóvel*	5.000 PO
29–35	—	Metamágico, *Potencializar (menor)*	9.000 PO
36–42	—	*Detecção de metais e minerais*	10.500 PO
43–53	01–04	*Cancelamento*	11.000 PO
54–57	05–06	Metamágico, *Aumentar*	11.000 PO
58–61	07–08	Metamágico, *Estender*	11.000 PO
62–65	09–10	Metamágico, *Silencioso*	11.000 PO
66–71	11–14	*Maravilhas*	12.000 PO
72–79	15–18	*Jibóia*	13.000 PO
80–83	—	Metamágico, *Maximizar (menor)*	14.000 PO
84–89	19–21	*Antifogo*	15.000 PO
90–97	22–25	*Víbora*	19.000 PO
—	26–30	*Detecção de inimigos*	23.500 PO
—	31–36	Metamágico, *Aumentar (maior)*	24.500 PO
—	37–42	Metamágico, *Estender (maior)*	24.500 PO
—	43–48	Metamágico, *Silencioso (maior)*	24.500 PO
—	49–53	*Esplendor*	25.000 PO
—	54–58	*Envelhecimento*	25.000 PO
98–99	59–64	Metamágico, *Potencializar*	32.500 PO
—	65–69	*Trovões e Relâmpagos*	33.000 PO
100	70–73	Metamágico, *Acelerar (menor)*	35.000 PO
—	74–77	*Negação*	37.000 PO
—	78–80	*Absorção*	50.000 PO
—	81–84	*Bastão mangual*	50.000 PO
—	85–86	Metamágico, *Maximizar*	54.000 PO
—	87–88	*Obediência*	60.000 PO
—	89–90	*Segurança*	61.000 PO
—	91–92	*Grande poder*	70.000 PO
—	93–94	Metamágico, *Potencializar (maior)*	73.000 PO
—	95–96	Metamágico, *Acelerar*	75.500 PO
—	97–98	*Prontidão*	85.000 PO
—	99	Metamágico, *Maximizar (maior)*	121.500 PO
—	100	Metamágico, *Acelerar (maior)*	170.000 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Absorção: Este bastão age como um ímã, sugando magias ou habilidades similares a magia. A magia absorvida deve ter um único alvo ou ser um raio dirigido ou ao possuidor do bastão ou ao seu equipamento. Em seguida, o bastão anula o efeito da magia e armazena o seu potencial até que o seu portador a libere na forma de magias próprias. Ele pode detectar instantaneamente o nível da magia enquanto o bastão absorve sua energia. A absorção não exige uma ação da parte do usuário se ele estiver empunhando o bastão.

Deve-se manter um registro de todos os níveis de magia absorvidos (e usados). Por exemplo, um bastão que absorve uma magia de 6º nível e uma de 3º teria um total de nove níveis armazenados. Seu usuário pode usar essa energia para conjurar qualquer magia que tiver preparado, sem perdê-la. As únicas restrições são que os níveis de energia mágica armazenados no bastão devem igualar ou ultrapassar o nível da magia que o portador deseja conjurar, que quaisquer componentes materiais necessários estejam presentes, e que o bastão esteja sendo empunhado no momento da conjuração. Continuando o exemplo acima, o portador do bastão poderia usar os nove níveis absorvidos para conjurar uma magia de 9º nível, ou uma de 5º e uma de 4º, ou ainda nove de 1º nível, e assim por diante. Para conjuradores que não precisam preparar magias, como bardos e feiticeiros, a energia do bastão pode ser usada para conjurar qualquer magia que conheçam dos níveis apropriados.

Bastão Imóvel

Um *bastão da absorção* absorve no máximo cinqüenta níveis de magia e a partir de então só pode descarregar qualquer potencial remanescente. O item não pode ser recarregado. O portador sabe que o potencial de absorção remanescente e a quantidade atual de energia armazenada.

Um exemplo mais específico: Jozan, o clérigo, usa um *bastão da absorção* novo em folha para anular o efeito de uma magia *sugestão* conjurada sobre ele por um feiticeiro. Agora, o bastão contém três níveis de magia e consegue absorver mais quarenta e sete níveis. Jozan pode conjurar qualquer magia de 1º, 2º ou 3º que tiver preparado, sem perdê-la, usando o potencial armazenado no item. Suponhamos que ele conjure *imobilizar pessoa* sobre o mesmo feiticeiro que acaba de atacá-lo. Esta magia é de 2º nível, por isso o bastão ainda guarda o potencial de um nível de magia, pode absorver mais quarenta e sete níveis, e perdeu permanente dois níveis de magia.

Para determinar o potencial de absorção remanescente num bastão recém encontrado, jogue 1d% e divida o resultado por 2. Em seguida jogue 1d% novamente: um resultado entre 71–100 indica que metade dos níveis já absorvidos pelo bastão ainda estão armazenados. Por exemplo, se a primeira jogada determinou que o bastão ainda possui trinta e quatro níveis de potencial de absorção remanescentes, isso significa que ele já absorveu o correspondente a dezesseis níveis de magia. A metade de dezesseis é oito, portanto existe uma chance de 30% de que ele ainda carregue oito níveis de magia para serem usados.

Abjuração (forte); NC 15º; Criar Bastão, *reverter magia*; Preço 50.000 PO.

Antifogo: Este bastão pode extinguir chamas mundanas Médias ou menores com um simples toque (uma ação padrão). Para que o bastão funcione contra outros tipos de chama, o portador deve gastar uma ou mais de suas cargas.

Extinguir um fogo mundano Grande ou maior, ou uma chama mágica Média ou menor (como a de uma arma flamejante ou a da magia *mãos flamejantes*) exige 1 carga. Chamas mágicas contínuas, como as de uma arma ou de uma criatura do fogo, são suprimidas por 6 rodadas e retornam em seguida. Para apagar uma magia do fogo instantânea, o basta deve estar na área de efeito e o portador deve usar uma ação preparada, efetivamente anulando toda a magia.

Quando aplicado a chamas mágicas Grandes ou maiores, como as causadas por *bola de fogo*, *coluna de chamas* ou *muralha de fogo*, são necessárias 2 cargas.

Se o item for usado contra uma criatura (um ataque de toque), inflige 6d6 pontos de dano. Este uso requer 3 cargas.

Um *bastão antifogo* possui 10 cargas ao ser encontrado. As cargas utilizadas são renovadas diariamente, de forma que o portador pode gastar até 10 cargas em qualquer período de 24 horas.

Transmutação (forte); NC 12º; Criar Bastão, *pirotecnia*; Preço 15.000 PO.

Bastão Imóvel: Este bastão é uma barra de ferro achatada com um pequeno botão em uma das pontas. Quando este é pressionado (uma ação de movimento), o bastão não se move do lugar, mesmo que isso desafie a gravidade. Dessa forma, o portador pode erguer ou posicionar o bastão onde desejar, apertar o botão, e soltá-lo. Alguns aventureiros descobriram que o *bastão imóvel* é útil para amarrar cordas, bloquear portas, e várias outras tarefas úteis. Diversos bastões podem ser usados para fazer uma escada (embora apenas dois sejam necessários). O item pode suportar até 4.000 kg antes de cair. Se uma criatura deseja empurrar o *bastão imóvel*, deve obter sucesso em um teste de Força (CD 30) para movê-lo até 3 m por rodada.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Bastão, *levitar*; Preço 5.000 PO.

Bastão Mangual: Ao comando de seu portador, o item se ativa, passando de um bastão comum para um *mangual atroz* +3. O mangual atroz é uma arma dupla, o que significa que cada uma de suas pontas pode ser usada para atacar (consulte a descrição da arma na página 117 do *Livro do Jogador*). O usuário pode fazer um ataque adicional (com a segunda ponta) ao custo de fazer todos os ataques com –2 de penalidade (como se tivesse o talento Combater com Duas Armas).

Uma vez por dia o portador pode usar uma ação livre para que o bastão lhe conceda um bônus de deflexão de +4 na CA e bônus de resistência de +4 em todos os testes de resistência por 10 minutos. O bastão não precisa estar na forma de arma para conferir este benefício. Transformá-lo de uma forma para a outra é uma ação de movimento.

Encantamento (moderada); NC 9º; Criar Bastão, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *bênção*; Preço 50.000 PO.

Bastões Metamágicos: Os bastões metamágicos contêm a essência de um talento de metamagia, mas não mudam o espaço da magia alterada. Todos os bastões descritos adiante são ativados pelo uso (mas conjurar magias numa área ameaçada ainda provoca um ataque de oportunidade). Um conjurador pode usar apenas um bastão metamágico para uma determinada magia, mas é possível combiná-lo com os próprios talentos do usuário. Nesse caso, apenas os talentos do portador ajustam o espaço da magia a ser conjurada.

Possuir um bastão metamágico não confere o talento associado ao usuário, apenas a habilidade de usá-lo algumas vezes por dia. Um feiticeiro ainda precisa de uma ação de rodada completa para usar estes itens, assim como para usar seus próprios talentos metamágicos.

- *Bastões Metamágicos Maiores e Menores:* Os bastões metamágicos normais podem ser usados com magias do 6º nível ou menos. Os bastões

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

menores só podem ser usados para magias de 3º nível ou menos, ao passo que os bastões maiores podem ser usados para magias até do 9º nível.

- **Metamágico, Potencializar:** O usuário pode conjurar até três magias potencializadas por dia, como se possuísse o talento Potencializar Magia.

  Sem escola, (forte); NC 17º; Criar Bastão, talento Potencializar Magia; Preço 9.000 PO (menor), 32.500 PO (normal), 73.000 PO (maior).
- **Metamágico, Aumentar:** O usuário pode conjurar até três magias aumentadas por dia, como se possuísse o talento Aumentar Magia.

  Sem escola, (forte); NC 17º; Criar Bastão, talento Aumentar Magia; Preço 3.000 PO (menor), 11.000 PO (normal), 24.500 PO (maior).
- **Metamágico, Estender:** O usuário pode conjurar até três magias estendidas por dia, como se possuísse o talento Estender Magia.

  Sem escola, (forte); NC 17º; Criar Bastão, talento Estender Magia; Preço 3.000 PO (menor), 11.000 PO (normal), 24.500 PO (maior).
- **Metamágico, Maximizar:** O usuário pode conjurar até três magias maximizadas por dia, como se possuísse o talento Maximizar Magia.

  Sem escola, (forte); NC 17º; Criar Bastão, talento Maximizar Magia; Preço 14.000 PO (menor), 54.000 PO (normal), 121.500 PO (maior).
- **Metamágico, Acelerar:** O usuário pode conjurar até três magias aceleradas por dia, como se possuísse o talento Acelerar Magia.

  Sem escola, (forte); NC 17º; Criar Bastão, talento Acelerar Magia; Preço 35.000 PO (menor), 75.500 PO (normal), 170.500 PO (maior).
- **Metamágico, Silencioso:** O usuário pode conjurar até três magias silenciosas por dia, como se possuísse o talento Magia Silenciosa.

  Sem escola, (forte); NC 17º; Criar Bastão, talento Magia Silenciosa; Preço 3.000 PO (menor), 11.000 PO (normal), 24.500 PO (maior).

Cancelamento: Este temido bastão é o pesadelo de todos os itens mágicos, pois seu toque exaure todas as suas propriedades mágicas. O item tocado deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 23) para impedir que o bastão o drene. Se uma criatura estiver segurando o item, pode-se usar seus bônus de Vontade no lugar dos do item (o que for maior). Nesses casos, o contato é feito em uma jogada de ataque de toque. Ao drenar um item, o bastão se torna quebradiço e não pode ser usado novamente. Os itens exauridos só podem ser restaurados pelas magias *desejo* ou *milagre* (se uma *esfera da aniquilação* e um *bastão do cancelamento* anularem um ao outro, nada poderá restaurá-los).

Abjuração (forte); NC 17º, Criar Bastão, *disjunção de Mordenkainen*; Preço 11.000 PO.

Detecção de Inimigos: Este mecanismo pulsa na mão de seu portador e aponta para a direção de qualquer criatura ou criaturas hostis a ele (começando pelo mais próximo). Essas criaturas podem estar invisíveis, etéreas, escondidas, disfarçadas, ou claramente visíveis. O alcance da detecção é de 18 m. Se o portador do bastão se concentrar por uma rodada completa, o item determina com exatidão a localização do inimigo mais próximo e indica quantos estão na área de alcance. O bastão pode ser usado três vezes por dia, cada uma com a duração de até 10 minutos. Ativá-lo é uma ação padrão.

Adivinhação (moderada); NC 10º; Criar Bastão, visão da verdade; Preço 23.500 PO.

Detecção de Metais e Minerais: Este bastão pulsa nas mãos do seu portador e aponta para a maior massa de metal a até 9 m. Entretanto, o usuário pode se concentrar em um tipo específico de metal ou mineral (ouro, platina, quartzo, berilo, diamante, corindon, etc.). Se o mineral escolhido existir na área de alcance, o bastão aponta todos os locais onde ele pode ser encontrado, e o portador também sabe a quantidade aproximada. Se existir mais de um depósito do metal ou mineral na área de alcance, o item aponta primeiro para a maior reserva. Cada operação exige uma ação de rodada completa.

Adivinhação (moderada); NC 9º; Criar Bastão, *localizar objetos*; Preço 10.500 PO.

Envelhecimento: Um *bastão do envelhecimento* funciona como uma *maça leve +1* que não causa perda de pontos de vida. Ao invés disso, o portador inflige 1d4 pontos de dano temporário de Força e 1d4 pontos de dano temporário de Constituição para qualquer criatura tocada pelo item (através de um ataque de toque). Se obtiver um sucesso decisivo, o dano de habilidade torna-se permanente. Em qualquer dos casos, o defensor anula o efeito se obtiver sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17).

Necromancia (forte); NC 13º; Criar Bastão, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *praga*; Preço 25.000 PO.

Esplendor: O possuidor deste bastão recebe um bônus de melhoria de +4 em seu valor de Carisma enquanto segurar ou carregar o item. Uma vez por dia, o bastão pode criar e vestir seu portador com roupas dos mais finos tecidos, assim como adornos em pele e jóias.

As peças de roupa e os acessórios criados pelo bastão permanecem existindo por 12 horas. Entretanto, se o possuidor tentar vender, dar ou utilizar qualquer uma delas um componente de magia, ou algo semelhante, toda as peças desaparecem imediatamente. O mesmo acontece se qualquer peça for tomada à força.

O valor do traje de nobre criado pelo bastão varia entre 7.000 e 10.000 PO (1d4+6 × 1.000 PO) — 1.000 PO apenas pelo tecido, 5.000 PO pelas peles, e o restante pelas jóias (máximo de vinte gemas, cada uma valendo até 200 PO).

Além disso, o bastão tem um segundo poder especial, que pode ser ativado uma vez por semana. Com um comando, ele cria uma tenda palaciana — um enorme pavilhão de seda com 18 m de largura. Em seu interior há mobília e alimentos temporários apropriados ao esplendor do pavilhão e suficientes para entreter até 100 pessoas. A tenda e seus acessórios duram por um dia. Ao final desse período, ela e todos os objetos associados (incluindo quaisquer itens que tenham sido retirados da tenda) desaparecem.

Conjuração e transmutação (forte); NC 12º; Criar Bastão, *esplendor da águia, compor, criar itens temporários*; Preço 25.000 PO.

Trovões e Relâmpagos: Forjado em ferro com filetes de prata, este bastão possui as propriedades de uma *maça leve +2*. Seus demais poderes mágicos são os seguintes:

- *Trovão:* Uma vez por dia, o bastão pode golpear como uma *maça leve +3*, e o oponente atingido fica atordoado devido ao barulho do impacto (Fortitude CD 16 anula). Ativar este poder é uma ação livre, e ele funciona se o portador acertar qualquer oponente na mesma rodada.
- *Relâmpago:* Uma vez por dia, se o portador desejar, uma pequena faísca elétrica pode ser descarregada quando o bastão ataca um oponente, infligindo o dano normal de uma *maça leve +2* (1d6+2) e +2d6 pontos de ponros de dano adicional por eletricidade.Mesmo se o item não atingir o alvo, se o resultado da jogada for suficiente para desferir um ataque de toque, os 2d6 pontos de dano por eletricidade ainda são aplicados. Ativar este poder é uma ação livre, e ele funciona se o portador acertar qualquer oponente na mesma rodada.
- *Estalo:* Uma vez por dia, como ação padrão, o portador pode fazer com que o bastão emita um som ensurdecedor, exatamente como a magia *grito* (Fortitude CD 16 parcial, 2d6 pontos de dano sônico, o alvo fica surdo por 2d6 rodadas).
- *Golpe Elétrico:* Uma vez por dia, como ação padrão, o portador pode fazer com que o bastão dispare um relâmpago com 1,5 m de largura e um alcance de 60 m (9d6 pontos de dano por eletricidade, Reflexos CD 16 reduz à metade).
- *Trovão e Relâmpago:* Uma vez por semana, como ação padrão, o portador do bastão pode combinar o *estalo* descrito acima com o relâmpago do *golpe elétrico*. O estalo afeta todos a menos de 3 m do relâmpago. O *golpe elétrico* inflige 9d6 pontos de dano por eletricidade (conte um resultado de 1 ou 2 como 3, gerando um dano total entre 27 e 54 pontos), e o *estalo* inflige 2d6 pontos de dano sônico. Um único teste de resistência de Reflexos (CD 16) se aplica aos dois efeitos.

Evocação (moderada); NC 9º; Criar Bastão, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *relâmpago, grito*; Preço 33.000 PO.

Grande Poder: Este bastão tem funções similares a magia, e também pode ser usado como vários tipos de armas mágicas, além de diversos usos mundanos. O *bastão de grande poder* é feito de metal, é mais espesso que outros bastões, e possui uma esfera vazada em uma das pontas e seis botões em seu cabo (pressionar qualquer um deles equivale a sacar uma arma). Pesa 5 kg.

PDF File Created with and Unregistered Copy of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

As seguintes funções similares a magia do bastão podem ser usadas uma vez por dia:

- *Imobilizar pessoa* com um toque, caso o usuário ordene (Vontade CD 14 anula). O portador deve escolher este poder e obter sucesso em um ataque de toque para ativá-lo. Caso fracasse no ataque, o efeito se perde.
- *Medo* em todos os inimigos que estiverem olhando para o item, caso o portador deseje (alcance máximo de 3 m, Vontade CD 16 parcial). Invocar este poder é uma ação padrão.
- Infligir 2d4 pontos de dano a um oponente com um ataque de toque bem sucedido (Vontade CD 17 reduz à metade) e curar a mesma quantidade de dano no portador. Este deve escolher usar esse poder antes de atacar, assim como *imobilizar pessoa*.

As seguintes funções do item são ilimitadas:

- Quando o botão 1 é pressionado, o bastão se torna uma *espada longa flamejante* +1. Uma lâmina se projeta da esfera, que se transforma no punho da espada. A extensão total da arma é de 1,20 m.
- Quando o botão 2 é pressionado, o bastão se torna um *machado de combate* +4. Uma lâmina larga se projeta da esfera, e o comprimento total passa a 1,20 m.
- Quando o botão 3 é pressionado, o bastão se torna uma *lança curta* +3 ou uma *lança longa* +3. A lâmina da lança se projeta, e o cabo pode se alongar a até 3,6 m (à escolha do portador). O comprimento total varia de 1,80 m a 4,5 m. Em sua extensão máxima, o bastão pode ser usado como uma lança montada.

As seguintes funções do bastão também são ilimitadas:

- Escada/vara de escalar. Quando o botão 4 é pressionado, um cravo que pode se fixar até mesmo em granito se projeta da esfera, enquanto na outra extremidade surgem três ganchos afiados. O bastão aumenta entre 1,5 m e 15 m numa única rodada, parando quando o botão 4 for pressionado novamente. Barras horizontais com 7,5 cm de comprimento abrem-se alternadamente de ambos os lados, a 30 cm de distância entre si. O bastão é preso firmemente pelo cravo e pelos ganchos e pode sustentar até 2.000 kg. O portador pode retraí-lo apertando o botão 5.
- A função escada pode ser usada para forçar portas. O portador planta a base do bastão a cerca de 9 m ou menos do portal a ser aberto, alinhado ao alvo, e pressiona o botão 4. A força exercida tem um modificador de Força de +12.
- Quando o botão 6 é pressionado, o bastão indica o norte magnético e dá ao portador o conhecimento aproximado de sua profundidade sob o solo ou altura acima dele.

Encantamento, evocação, necromancia e transmutação (forte); NC 19º; Criar Bastão, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *infligir ferimentos leves, força do touro, lâmina flamejante, imobilizar pessoa, medo*; Preço 7.000 PO.

Jibóia: Este bastão é mais longo que os demais, com cerca de 1,20 m e pesando 5 kg. Ele golpeia como um *bordão* +1/+1. Se o portador atirá-lo no chão (uma ação padrão), ele cresce até se transformar em uma cobra constritora gigante (consulte as estatísticas completas na página 280 do *Livro dos Monstros*) no final da rodada. A jibóia obedece todos os comandos do seu dono (na forma animal, mantém os bônus de melhoria de +1 para ataque e dano do bastão). A serpente retorna à forma de bastão (uma ação de rodada completa) quando o dono desejar, ou sempre que se afastar a mais de 30 m dele. Se a forma de cobra for morta, o item retorna à forma original e não pode ser ativado novamente por três dias. Um *bastão da jibóia* só funciona para personagens bons.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Bastão, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *metamorfose tórrida*, o criador deve ser bom; Preço 13.000 PO.

Maravilhas: Um bastão das maravilhas é um instrumento estranho e imprevisível que gera aleatoriamente diversos efeitos bizarros sempre que é usado (ativá-lo é uma ação padrão). Os efeitos comuns são listados na tabela abaixo, mas o Mestre pode alterar qualquer um deles como achar adequado para sua própria campanha. Os poderes típicos desse item incluem os seguintes:

1d%	Efeito Maravilhoso
01–05	A criatura para quem o bastão está apontado fica sob o efeito da magia *lentidão* por 10 rodadas (Vontade CD 15 anula).
06–10	O alvo é envolvido por *fogo das fadas*.
11–15	Ilude o usuário por 1 rodada, fazendo-o acreditar que o bastão gerou o efeito indicado por uma segunda rodada (sem teste de resistência).
16–20	*Lufada de vento*, mas com a força de uma tempestade; consulte Ventos na página 95 (Fortitude anula CD 14).
21–25	O portador consegue ler os pensamentos superficiais do alvo (como a magia *detectar pensamentos*) por 1d4 rodadas (sem teste de resistência).
26–30	*Nuvem fétida* com alcance de 9 m (Fortitude CD 15 anula).
31–33	Chuvas pesadas caem durante uma rodada num raio de 18 m ao redor do portador.
34–36	*Invocar* um animal — um rinoceronte (01–25 em 1d%), um elefante (26–50) ou um rato (51–100).
37–46	*Relâmpago* (21 m de comprimento por 1,5 m de largura), 6d6 pontos de dano (Reflexos CD 15 reduz à metade).
47–49	Surgem 600 borboletas grandes, que voam ao redor dos personagens por 2 rodadas, cegando todos (incluindo o portador) num raio de 7,5 m (Reflexos CD 14 anula).
50–53	*Aumentar pessoa* em um alvo a menos de 18 m do bastão (Fortitude CD 13 anula).
54–58	Hemisfério de *escuridão* com 9 m de diâmetro, centralizado a 9 m do bastão.
59–62	Nasce grama numa área de 14 m² ao redor do bastão, ou a grama já existente cresce até 10 vezes seu tamanho normal.
63–65	Qualquer objeto inanimado de até 500 kg e 0,8 m³ de tamanho torna-se etéreo.
66–69	O portador é reduzido para 1/12 de sua altura normal (sem teste de resistência).
70–79	Bola de fogo contra o alvo ou 30 m em linha reta, 6d6 pontos de dano (Reflexos CD 15 reduz à metade).
80–84	O portador do bastão é envolvido por *invisibilidade*.
85–87	Folhas crescem num alvo a até 18 m. Esse efeito permanece por 24 horas.
88–90	10–40 gemas, no valor de 1 gp cada, disparam num jato de 9 m. Cada um inflige 1 ponto de dano a qualquer criatura em sua trajetória: Jogue 5d4 para o número de impactos e divida-os entre os alvos apropriados.
91–95	Cores tremeluzentes dançam numa área de 12 m por 9 m à frente do bastão. As criaturas afetadas ficam cegas por 1d6 rodadas (Fortitude CD 15 anula).
96–97	O portador (50% de chance) ou o alvo (50% de chance) torna-se permanentemente azul, verde ou roxo (sem teste de resistência).
98–100	*Carne para pedra* (ou *pedra para carne*, caso o alvo já seja composto de pedra) em um alvo a até 18 m (Fortitude CD 18 anula).

Encantamento (moderada); NC 10º; Criar Bastão, *confusão*, o criador deve ser caótico; Preço 12.000 PO.

Negação: Este dispositivo anula a(s) função(ões) mágica(s) ou similar(es) a magia de itens mágicos. O portador aponta o bastão para o item mágico, e uma rajada cinza pálida é disparado contra o item alvo, atacando como um raio (um ataque de toque à distância). O raio funciona como a magia *dissipar magia maior*, exceto por só afetar itens mágicos. Para negar os efeitos instantâneos de um item, o portador deve ter uma ação preparada. O teste de dissipar utiliza o nível de conjurador do bastão (15º). O alvo não tem direito a teste de resistência, embora o bastão não possa negar artefatos (mesmo menores). Este item só funciona três vezes por dia.

Variada (forte); NC 15º; Criar Bastão, *dissipar magia* e *desejo restrito* ou *milagre*; Preço 37.000 PO.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Obediência: Este bastão parece um cetro real no valor de 5.000 PO apenas pelos materiais e confecção. Quando ativa o item (uma ação padrão), seu portador pode comandar a obediência e a fidelidade das criaturas a menos de 36 m. Pode-se comandar um número de criaturas totalizando 300 Dados de Vida, mas o efeito é anulado para os possuidores de Inteligência acima de 12 que obtiverem sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16). As criaturas governadas obedecem o portador como se ele fosse seu soberano absoluto. Contudo, se ele emitir um comando contrário à natureza dos seus súditos, a magia é quebrada. O bastão pode ser usado por um total de 500 minutos antes de desfazer em pó. Essa duração não precisa ser contínua.

Encantamento (forte); NC 20º; Criar Bastão, *enfeitiçar monstro em massa*; Preço 60.000 PO; Custo 27.500 PO + 2.200 XP.

Prontidão: Este bastão é idêntico a uma *maça leve +1* e possui oito flanges ou abas em sua ponta. O bastão concede um bônus de intuição de +1 em todos os testes de iniciativa. Se empunhado com firmeza, permite que seu portador use *detectar o mal, detectar o bem, detectar o caos, detectar a ordem, detectar magia, discernir mentiras, luz* ou *ver o invisível*. Cada uso diferente é uma ação padrão.

Se a ponta de um *bastão da prontidão* for cravada no chão e seu possuidor desejar que ele fique alerta (uma ação padrão), o item perceberá qualquer criatura a menos de 36 m que deseje prejudicar o seu usuário. Ao mesmo tempo, o bastão cria o efeito da magia *oração* em todas as criaturas amigáveis ao usuário no raio de 6 m. Imediatamente depois, o bastão envia um alerta mental a esses aliados, avisando-os de possibilidade de perigo da(s) criatura(s) hostil(is) no raio de 36 m. Esses efeitos duram 10 minutos, e podem ser ativados uma vez por dia.

Finalmente, o bastão pode ser usado para simular a conjuração de uma magia *animar objetos*, utilizando onze (ou menos) objetos Pequenos localizados no perímetro de um círculo de 1,5 m centralizado no bastão cravado no chão. Os objetos permanecem animados por 11 rodadas. O bastão pode executar essa função uma vez por dia.

Abjuração, adivinhação, encantamento e evocação (moderada); NC 11º; Criar Bastão, *alarme, detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem, detectar magia, discernir mentiras, luz, ver o invisível, oração, animar objetos*; Preço 85.000 PO.

Segurança: Este item cria um espaço inter-dimensional, um paraíso de bolso. Nesse local, o possuidor do bastão e até 199 outras criaturas podem permanecer em completa segurança por um período de tempo máximo de 200 dias dividido pelo número de criaturas afetadas. Assim, uma criatura (o possuidor do bastão) pode permanecer 200 dias, quatro podem ficar 50 dias, ou um grupo de sessenta pode ficar por 3 dias. Todas as frações devem ser arredondadas para baixo, por isso um grupo com mais de 100 pessoas só pode permanecer um dia e um grupo de 201 criaturas ou mais não pode ser afetado por este bastão.

Neste pequeno paraíso, as criaturas não envelhecem, e a cura natural acontece com o dobro da velocidade normal. Água fresca e alimentos (apenas frutas e legumes) existem em abundância. O clima é confortável para todas as criaturas envolvidas.

Ativar o bastão (uma ação padrão) faz com que o portador e todas as criaturas tocando o bastão sejam transportados imediatamente para o paraíso. Membros de grupos maiores podem dar as mãos ou manter outro tipo de contato físico para permitir que todos sejam afetados pelo bastão. As criaturas transportadas involuntariamente devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) para anular o efeito. Nesse caso, os demais em outros pontos da corrente são afetados normalmente.

Quando os efeitos do bastão terminam ou são dissipados, todas as criaturas instantaneamente reaparecem na localização que ocupavam quando o item foi ativado. Se outra coisa estiver ocupando aquele espaço, seu corpo é deslocado dela distância suficiente para proporcionar um retorno seguro. O possuidor do bastão pode dissipar o efeito quando desejar antes que transcorra o período máximo de tempo, mas o bastão só pode ser ativado uma vez por semana.

Conjuração (forte); NC 20º; Criar Bastão, *portal*; Preço 61.000 PO.

Víbora: Este bastão golpeia como uma *maça pesada +2*. Uma vez por dia, com um simples comando, a ponta do instrumento se torna a cabeça de uma serpente de verdade por 10 minutos. Durante esse período, qualquer ataque bem sucedido inflige o dano normal e envenena o alvo. O veneno provoca imediatamente 1d10 pontos de dano temporário de Constituição (Fortitude CD 14 anula) e mais 1d10 pontos depois de 1 minuto (Fortitude CD 14 anula). O bastão só funciona se seu portador for mau.

Necromancia (moderada); NC 10º; Criar Bastão, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *envenenamento*, o criador deve ser mau; Preço 19.000 PO.

PERGAMINHOS

Um pergaminho é uma magia (ou um conjunto delas) armazenada por escrito. Uma magia em um pergaminho pode ser usada apenas uma vez. As letras desaparecem do pergaminho quando a magia é ativada. Usar um pergaminho é basicamente como conjurar uma magia.

Descrição Física: Um pergaminho é uma folha grossa de velo ou papel de qualidade. Uma área do tamanho de um caderno moderno (cerca de 21 cm de largura e 27,5 de altura) basta para armazenar uma magia. A folha é reforçada em cima e em baixo por tiras de couro ligeiramente mais largas. Um pergaminho que contenha mais de uma magia tem a mesma largura (cerca de 21 cm), mas tem cerca de 30 cm a mais para cada uma. Os pergaminhos que armazenam três magias ou mais geralmente possuem varetas de reforço em cada ponta, ao invés de uma simples tira de couro. Um pergaminho possui CA 9, 1 ponto de vida, dureza 0 e CD para quebrar 8.

Para protegê-lo contra amassados ou rasgos, o pergaminho é enrolado a partir de ambas as pontas, formando um duplo cilindro (isso também ajuda para que seu usuário possa desenrolá-lo rapidamente), e em seguida colocado em um tubo de marfim, jade, couro, metal ou madeira. A maioria dos porta-pergaminhos é adornada com símbolos arcanos (consulte a magia *marca arcana* na página 201 do *Livro do Jogador*), freqüentemente identificando seu dono ou as magias armazenadas nos pergaminhos em seu interior. Os símbolos muitas vezes escondem armadilhas mágicas, como *símbolo de proteção* ou *armadilha de fogo*.

Ativação: Para ativar um pergaminho, um conjurador deve ler a magia escrita nele. Fazê-lo envolve diversas etapas e condições:

Decifrar o Texto: O texto de um pergaminho deve ser decifrado antes que um personagem possa usá-lo ou que ele saiba exatamente qual a magia ali contida. Isso exige a magia *ler magias* ou obter sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 20 + nível da magia).

Decifrar um pergaminho para determinar seu conteúdo não ativa sua magia a menos que seja um pergaminho amaldiçoado, preparado especialmente para isso. Um personagem pode decifrar o texto de antemão para que possa prosseguir diretamente para a próxima etapa quando chegar o momento de usar o item.

Ativar a Magia: Ativar um pergaminho exige que a magia seja lida. O personagem deve ser capaz de enxergar e de ler o seu conteúdo.

Ativar a magia de um pergaminho não requer componentes materiais ou focos (o criador do pergaminho já os providenciou quando escreveu a magia). Note que algumas magias só funcionam quando são conjuradas sobre objetos (como por exemplo, *a convocação instantânea de Drawmij* e *armadilha*). Nesse caso, o usuário do pergaminho deve providenciar o item para ativar a magia. O uso de um pergaminho é sujeito ao mesmo tipo de perturbação que afetaria a conjuração normal de uma magia (consulte Conjurar uma Magia, página 140 do *Livro do Jogador*), e também pode ser afetado pela chance de falha arcana (como a causada por uma armadura).

Para conseguir ativar um pergaminho, o usuário deve satisfazer os seguintes requisitos:

- A magia deve ser do tipo correto (arcana ou divina). Conjuradores arcanos (magos, feiticeiros e bardos) só podem usar pergaminhos com as magias apropriadas, assim como conjuradores divinos (clérigos, druidas, paladinos e rangers). O tipo de pergaminho que um conjurador pode criar também é determinado por sua classe. Por exemplo, clérigos criam pergaminhos de magia divina, magos, de magia arcana, e assim por diante.
- O usuário deve possuir a magia em sua lista de classe (consulte quais classes podem conjurar cada uma nas listas de magias de classe no Capítulo 11 do *Livro do Jogador*).
- O usuário deve possuir o valor de habilidade necessário (por exemplo, Inteligência 15 para que um mago conjure uma magia de 5º nível).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Se o usuário preencher todos os requisitos acima, e seu nível de conjurador for pelo menos igual ao da magia, ele pode ativá-la automaticamente, sem a necessidade de um teste. Se ele satisfizer os três requisitos, mas não tiver o nível de conjurador apropriado, é necessário um teste de conjuração (CD = nível de conjurador do pergaminho + 1) para conseguir conjurar a magia. Se fracassar, deve obter sucesso em um teste de Sabedoria (CD 5) para evitar um fiasco (consulte Fiascos com Pergaminhos, adiante). Um resultado natural igual a 1 é sempre um fracasso, independente dos modificadores.

Determinar o Efeito: Uma magia ativada a partir de um pergaminho funciona exatamente como uma magia preparada e conjurada normalmente. Considere que o nível de conjurador do pergaminho é sempre o mínimo necessário para que o personagem que o escreveu conjure a magia (geralmente o dobro do nível da magia, menos 1), a menos que o conjurador especificamente deseje que seja diferente. Por exemplo, um clérigo de 10º nível poderia preferir criar um pergaminho de *curar ferimentos críticos* com nível de conjurador 10, ao invés do mínimo necessário para a magia (nível 7) para conseguir resultados melhores (entretanto, isso aumentaria o custo para escrever este pergaminho).

O texto de uma magia ativada desaparece do pergaminho.

Fiascos com Pergaminhos: Quando ocorre um fiasco, a magia do pergaminho gera um efeito danoso ou nocivo. O Mestre determina qual o resultado, seja decidindo-se por um tipo de efeito adequado às circunstâncias do encontro ou da aventura ou escolhendo entre as possibilidades descritas abaixo:

- Uma onda de energia mágica incontrolada inflige 1d6 pontos de dano por nível da magia ao usuário do pergaminho.
- A magia afeta o usuário ou um aliado, ao invés do alvo original, ou, se este for o próprio usuário, um alvo aleatório nas proximidades.
- O ponto de origem da magia é deslocado para um local aleatório dentro do alcance.
- A magia gera o efeito inverso no alvo. Por exemplo, uma *bola de fogo* pode produzir uma explosão de frio inofensivo ou liberar uma rajada de energia curativa.
- O usuário sofre um efeito pequeno, porém bizarro, relacionado de alguma forma com a magia. Por exemplo, uma *bola de fogo* poderia fazer com que fumaça saísse de suas orelhas, *vôo* transformar seus braços em asas atrofiadas e *clarividência/clariaudiência* fazer com que seus olhos e ouvidos cresçam até dez vezes o tamanho normal. A maioria desses efeitos deve permanecer apenas pela duração original da magia, ou 2d10 minutos para magias instantâneas.
- Alguns itens inócuos aparecem na área da magia. Por exemplo, uma *bola de fogo* poderia causar uma chuva de tochas acesas na área; *queda suave* produziria uma nuvem de penas; *criar passagens* conjuraria uma porta inútil.
- A magia tem efeito retardado, e se ativa nas próximas 1d12 horas. Se o usuário do pergaminho era o alvo original, seu efeito é normal. Caso contrário, a magia é liberada na direção geral do alvo, até seu alcance máximo, caso ele já tenha se movido.

Geração Aleatória: Para gerar pergaminhos aleatoriamente, primeiro consulte a tabela 7–20: Tipos de Pergaminho para determinar se as magias serão arcanas ou divinas. Em seguida defina quantas delas existem no pergaminho usando a Tabela 7–21: Quantidade de Magias em um Pergaminho. Para cada magia, consulte a Tabela 7–22: Níveis das Magias dos Pergaminhos, para verificar seu nível. Finalmente, determine a magia específica na sub-tabela apropriada da Tabela 7–23: Pergaminhos de Magia Arcana ou 7–24: Pergaminhos de Magia Divina.

Tabela 7–20: Tipos de Pergaminho

1d%	Tipo
01–70	Arcano
71–100	Divino

Tabela 7–21: Quantidade de Magias em um Pergaminho

Tipo de Pergaminho	Número de Magias
Pergaminho Menor	1d3 magias
Pergaminho Médio	1d4 magias
Pergaminho Maior	1d6 magias

Tabela 7–22: Níveis das Magias dos Pergaminhos

Menor	Médio	Maior	Nível da Magia	Nível de Conjurador da Magia[1]
01–05	—	—	0	1º
06–50	—	—	1º	1º
51–95	01–05	—	2º	3º
96–100	06–65	—	3º	5º
—	66–95	01–05	4º	7º
—	96–100	06–50	5º	9º
—	—	51–70	6º	11º
—	—	71–85	7º	13º
—	—	86–95	8º	15º
—	—	96–100	9º	17º

1 Esses valores partem do pressuposto de que o criador seja um clérigo, druida ou mago.

Tabela 7–23: Pergaminhos de Magia Arcana

1d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Arcanas de Nível 0		
01–04	*raio de ácido*	12 PO e 5 PP
05–08	*marca arcana*	12 PO e 5 PP
09–13	*globos de luz*	12 PO e 5 PP
14–17	*pasmar*	12 PO e 5 PP
18–24	*detectar magia*	12 PO e 5 PP
25–28	*detectar venenos*	12 PO e 5 PP
29–32	*romper morto-vivo*	12 PO e 5 PP
33–37	*brilho*	12 PO e 5 PP
38–42	*som fantasma*	12 PO e 5 PP
43–44	*intuir direção*	12 PO e 5 PP
45–50	*luz*	12 PO e 5 PP
51–52	*canção de ninar*	12 PO e 5 PP
53–57	*mãos mágicas*	12 PO e 5 PP
58–62	*consertar*	12 PO e 5 PP
63–67	*mensagem*	12 PO e 5 PP
68–72	*abrir/fechar*	12 PO e 5 PP
73–77	*prestidigitação*	12 PO e 5 PP
78–81	*raio de gelo*	12 PO e 5 PP
82–87	*ler magias*	12 PO e 5 PP
88–94	*resistência*	12 PO e 5 PP
95–96	*invocar instrumento*	12 PO e 5 PP
97–100	*toque da fadiga*	12 PO e 5 PP
Magias Arcanas de 1º Nível		
01–03	*alarme*	25 PO
04–05	*animar corda*	25 PO
06–07	*mãos flamejantes*	25 PO
08–09	*causar medo*	25 PO
10–12	*enfeitiçar pessoa*	25 PO
13–14	*toque macabro*	25 PO
15–16	*leque cromático*	25 PO
17–19	*compreender idiomas*	25 PO
20	*confusão menor*	50 PO
21	*curar ferimentos leves*	50 PO
22–24	*detectar portas secretas*	25 PO
25–26	*detectar mortos-vivos*	25 PO
27–29	*transformação momentânea*	25 PO
30–32	*suportar elementos*	25 PO
33–35	*aumentar pessoa*	25 PO
36–37	*apagar*	25 PO
38–40	*recuo acelerado*	25 PO
41	*queda suave*	25 PO
42–43	*área escorregadia*	25 PO
44–45	*cerrar portas*	25 PO
46–47	*hipnotismo*	25 PO
48–49	*identificação*	125 PO
50–51	*salto*	25 PO
52–54	*armadura arcana*	25 PO
55–56	*mísseis mágicos*	25 PO
57–59	*arma mágica*	25 PO
60–62	*montaria arcana*	25 PO
63–64	*aura mágica de Nystul*	25 PO
65–66	*névoa obscurescente*	25 PO
67–74	*proteção contra o caos/o mal/o bem/a ordem*	25 PO
75–76	*raio do enfraquecimento*	25 PO
77–78	*reduzir pessoa*	25 PO
79–80	*remover medo*	50 PO
81–82	*escudo arcano*	25 PO
83–84	*toque chocante*	25 PO
85–86	*imagem silenciosa*	25 PO
87–88	*sono*	25 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

1d%	Magia	Preço de Mercado
89–90	*invocar criaturas I*	25 PO
91–93	*disco flutuante de Tenser*	25 PO
94–95	*ataque certeiro*	25 PO
96	*dissimular tendência*	50 PO
97–98	*servo invisível*	25 PO
99–100	*ventriloquismo*	25 PO

Magias Arcanas de 2º Nível

01	*mensageiro animal*	200 PO
02	*transe animal*	200 PO
03	*tranca arcana*	175 PO
04–06	*vigor do urso*	150 PO
07–08	*cegueira/surdez*	150 PO
09–10	*nublar*	150 PO
11–13	*força do touro*	150 PO
14	*acalmar emoções*	200 PO
15–17	*agilidade do gato*	150 PO
18–19	*comandar mortos-vivos*	150 PO
20	*chama contínua*	200 PO
21	*curar ferimentos moderados*	200 PO
22	*escuridão*	150 PO
23–25	*visão no escuro*	150 PO
26	*pasmar monstro*	150 PO
27	*retardar envenenamento*	200 PO
28–29	*detectar pensamentos*	150 PO
30–31	*transformação momentânea*	150 PO
32–34	*esplendor da águia*	150 PO
35	*cativar*	200 PO
36–37	*vitalidade ilusória*	150 PO
38–39	*esfera flamejante*	150 PO
40	*névoa*	150 PO
41–43	*astúcia da raposa*	150 PO
44	*toque do carniçal*	150 PO
45–46	*poeira ofuscante*	150 PO
47	*lufada de vento*	150 PO
48–49	*padrão hipnótico*	150 PO
50–52	*invisibilidade*	150 PO
53–55	*arrombar*	150 PO
56	*armadilha de Leomund*	200 PO
57–58	*levitação*	150 PO
59	*localizar objeto*	150 PO
60	*boca encantada*	160 PO
61–62	*flecha ácida de Melf*	150 PO
63	*imagem menor*	150 PO
64–65	*reflexos*	150 PO
66	*confundir detecção*	150 PO
67	*obscurecer objeto*	150 PO
68–70	*sabedoria da coruja*	150 PO
71–73	*proteção contra flechas*	150 PO
74–75	*pirotecnia*	150 PO
76–78	*resistência a elementos*	150 PO
79	*truque da corda*	150 PO
80	*aterrorizar*	150 PO
81–82	*raio ardente*	150 PO
83–85	*ver o invisível*	150 PO
86	*despedaçar*	150 PO
87	*silêncio*	200 PO
88	*explosão sonora*	200 PO
89	*mão espectral*	150 PO
90–91	*patas de aranha*	150 PO
92–93	*invocar criaturas II*	150 PO
94–95	*invocar enxames*	150 PO
96	*o riso histérico de Tasha*	150 PO
97	*toque da idiotice*	150 PO
98–99	*Teia*	150 PO
100	*vento sussurrante*	150 PO

Magias Arcanas de 3º Nível

01–02	*visão arcana*	375 PO
03–04	*piscar*	375 PO
05–06	*clarividência/clariaudiência*	375 PO
07	*curar ferimentos graves*	525 PO
08–10	*luz do dia*	525 PO
11–12	*sono profundo*	375 PO
13–15	*dissipar magia*	375 PO
16–17	*deslocamento*	375 PO
18	*runas explosivas*	375 PO
19–20	*bola de fogo*	375 PO
21–22	*flecha de chamas*	375 PO
23–25	*vôo*	375 PO
26–27	*forma gasosa*	375 PO
28–29	*descanso tranqüilo*	375 PO
30	*loquacidade*	525 PO
31	*boa esperança*	525 PO
32–33	*imobilizar mortos-vivos*	375 PO
34–36	*velocidade*	375 PO
37–38	*heroísmo*	375 PO
39–40	*imobilizar pessoa*	375 PO
41	*escrita ilusória*	425 PO
42–44	*esfera de invisibilidade*	375 PO
45–47	*lâmina afiada*	375 PO
48–49	*pequeno refúgio de Leomund*	375 PO
50–51	*relâmpago*	375 PO
52–59	*círculo mágico contra o caos/o mau/o bem/a ordem*	375 PO
60–62	*arma mágica maior*	375 PO
63–64	*imagem maior*	375 PO
65–66	*dificultar detecção*	425 PO
67–68	*montaria fantasmagórica*	375 PO
69–71	*proteção contra elementos*	375 PO
72–73	*fúria*	375 PO
74–75	*raio da exaustão*	375 PO
76	*esculpir o som*	525 PO
77	*página secreta*	375 PO
78	*selo da serpente sépia*	875 PO
79	*encolher item*	375 PO
80–81	*nevasca*	375 PO
82–83	*lentidão*	375 PO
84	*falar com animais*	525 PO
85–86	*névoa fétida*	375 PO
87–88	*sugestão*	375 PO
89–90	*invocar criaturas III*	375 PO
91–93	*idiomas*	375 PO
94–95	*toque vampírico*	375 PO
96–98	*respirar na água*	375 PO
99–100	*muralha de vento*	375 PO

Magias Arcanas de 4o Nível

01–02	*criar mortos-vivos menores*	1.050 PO
03–05	*olho arcano*	700 PO
06–07	*rogar maldição*	700 PO
08–10	*enfeitiçar monstro*	700 PO
11–13	*confusão*	700 PO
14–15	*praga*	700 PO
16–17	*desespero esmagador*	700 PO
18	*curar ferimentos críticos*	1.000 PO
19	*detectar vidência*	700 PO
20–23	*porta dimensional*	700 PO
24–26	*âncora dimensional*	700 PO
27–28	*drenar temporário*	700 PO
29–30	*aumentar pessoa em massa*	700 PO
31–32	*os tentáculos negros de Evard*	700 PO
33–34	*medo*	700 PO
35–37	*escudo de fogo*	700 PO
38–39	*armadilha de fogo*	725 PO
40–42	*movimentação livre*	1.000 PO
43	*missão menor*	700 PO
44–46	*globo de invulnerabilidade menor*	700 PO
47–48	*terreno ilusório*	700 PO
49–50	*tempestade glacial*	700 PO
51–52	*parede ilusória*	700 PO
53–55	*invisibilidade maior*	700 PO
56–57	*refúgio seguro de Leomund*	700 PO
58	*localizar criatura*	700 PO
59–60	*criar itens efêmeros*	700 PO
61	*modificar memória*	1.000 PO
62	*neutralizar venenos*	1.000 PO
63–64	*esfera resiliente de Otiluke*	700 PO
65–66	*assassino fantasmagórico*	700 PO
67–68	*metamorfosear*	700 PO
69–70	*padrão prismático*	700 PO
71	*melhoria mnemônica de Rary*	700 PO
72–73	*reduzir pessoa em massa*	700 PO
74–76	*remover maldição*	700 PO
77	*repelir insetos*	1.000 PO
78–79	*vidência*	700 PO
80–81	*conjuração de sombras*	700 PO
82–83	*grito*	700 PO
84–85	*névoa sólida*	700 PO
86	*falar com plantas*	1.000 PO
87–88	*moldar rochas*	700 PO
89–91	*pele rochosa*	950 PO
92–93	*invocar criaturas IV*	700 PO
94–96	*muralha de fogo*	700 PO
97–99	*muralha de gelo*	700 PO
100	*zona de silêncio*	1.000 PO

Magias Arcanas de 5º Nível

01–02	*ampliar animais*	1.125 PO
03–05	*metamorfose tórrida*	1.125 PO
06–07	*a mão interposta de Bigby*	1.125 PO
08–09	*malogro*	1.125 PO
10–12	*cancelar encantamento*	1.125 PO
13–14	*nuvem mortal*	1.125 PO
15–17	*cone glacial*	1.125 PO
18–19	*contato extra-planar*	1.125 PO
20	*curar ferimentos leves em massa*	1.625 PO
21–23	*expulsão*	1.125 PO
24–26	*dissipar magia maior*	1.625 PO
27–28	*dominar pessoas*	1.125 PO
29	*sonho*	1.125 PO
30–31	*compor*	1.125 PO
32–33	*visão falsa*	1.325 PO
34–35	*enfraquecer o intelecto*	1.125 PO
36–39	*imobilizar monstro*	1.125 PO
40	*arca secreta de Leomund*	1.125 PO
41	*recipiente arcano*	1.125 PO
42–43	*criar itens temporários*	1.125 PO
44–45	*névoa mental*	1.125 PO
46–47	*miragem arcana*	1.125 PO
48–49	*cão fiel de Mordenkainen*	1.125 PO
50–51	*o Santuário particular de Mordenkainen*	1.125 PO
52–53	*pesadelo*	1.125 PO
54–57	*vôo prolongado*	1.125 PO
58–60	*criar passagens*	1.125 PO
61	*permanência*	10.125 PO[1]
62–63	*imagem persistente*	1.125 PO
64–65	*âncora planar menor*	1.125 PO
66–67	*olhos observadores*	1.125 PO
68–69	*ligação telepática de Rary*	1.125 PO
70–71	*modificar aparência*	1.125 PO
72–74	*enviar mensagem*	1.125 PO
75–76	*evocação de sombra*	1.125 PO
77	*canção da discórdia*	1.625 PO
78–79	*invocar criaturas V*	1.125 PO
80	*símbolo da dor*	2.125 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

1d%	Magia	Preço de Mercado
81	*símbolo do sono*	2.125 PO
82–83	*telecinésia*	1.125 PO
84–88	*teletransporte*	1.125 PO
89–90	*lama em pedra*	1.125 PO
91–92	*pedra em lama*	1.125 PO
93–95	*muralha de energia*	1.125 PO
96–98	*muralha de pedra*	1.125 PO
99–100	ondas da fadiga	1.125 PO

[1] Inclui o custo em pontos de experiência até 2.000 XP.

Magias Arcanas de 6º Nível

01–02	*névoa ácida*	1.650 PO
03–05	*analisar encantamento*	1.650 PO
06	*animar objetos*	2.400 PO
07–09	*campo antimagia*	1.650 PO
10–12	*vigor do urso em massa*	1.650 PO
13–14	*a mão vigorosa de Bigby*	1.650 PO
15–17	*força do touro em massa*	1.650 PO
18–20	*agilidade do gato em massa*	1.650 PO
21–23	*corrente de relâmpagos*	1.650 PO
24–25	*círculo da morte*	2.150 PO
26	*contingência*	1.650 PO
27–28	*controlar a água*	1.650 PO
29	*criar mortos-vivos*	2.350 PO
30	*curar ferimentos moderados em massa*	2.400 PO
31–33	*desintegrar*	1.650 PO
34–37	*dissipar magia maior*	1.650 PO
38–40	*esplendor da águia em massa*	1.650 PO
41–42	*ataque visual*	1.650 PO
43	*encontrar o caminho*	2.400 PO
44–45	*carne para pedra*	1.650 PO
46–48	*astúcia da raposa em massa*	1.650 PO
49	*tarefa/missão*	1.650 PO
50–52	*globo de invulnerabilidade*	1.650 PO
53	*proteger fortalezas*	1.650 PO
54	*banquete de heróis*	2.400 PO
55–56	*heroísmo maior*	1.650 PO
57	*lendas e histórias*	1.900 PO
58–59	*despistar*	1.650 PO
60	*elucubração de Mordenkainen*	1.650 PO
61–62	*mover terra*	1.650 PO
63–64	*esfera congelante de Otiluke*	1.650 PO
65–67	*sabedoria da coruja em massa*	1.650 PO
68–69	*imagem permanente*	1.650 PO
70–71	*âncora planar*	1.650 PO
72–73	*imagem programada*	1.675 PO
74–75	*repulsão*	1.650 PO
76–78	*andar nas sombras*	1.650 PO
79–81	*pedra para carne*	1.650 PO
82–83	*sugestão em massa*	1.650 PO
84–85	*invocar criaturas VI*	1.650 PO
86	*símbolo do medo*	2.650 PO
87	*símbolo da persuasão*	6.650 PO
88	*vibração sônica*	2.400 PO
89–90	*transformação de Tenser*	1.950 PO
91–93	*visão da verdade*	1.900 PO
94–95	*destruir mortos-vivos*	2.150 PO
96–97	*véu*	1.650 PO
98–100	*muralha de ferro*	1.700 PO

1d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Arcanas de 7º Nível		
01–03	*visão arcana maior*	2.275 PO
04–07	*banimento*	2.275 PO
08–10	*a mão poderosa de Bigby*	2.275 PO
11–13	*controlar mortos-vivos*	2.275 PO
14–16	*controlar o clima*	2.275 PO
17–19	*bola de fogo controlável*	2.275 PO
20–21	*a convocação instantânea de Drawmij*	3.275 PO
22–25	*passeio etéreo*	2.275 PO
26–28	*dedo da morte*	2.275 PO
29–31	*cubo de força*	2.775 PO
32–35	*imobilizar pessoa em massa*	2.275 PO
36–38	*insanidade*	2.275 PO
39–42	*invisibilidade em massa*	2.275 PO
43	*desejo restrito*	3.775 PO[1]
44–45	*mansão magnífica de Mordenkainen*	2.275 PO
46–48	*espada de Mordenkainen*	2.275 PO
49–51	*porta dimensional*	2.275 PO
52–54	*viagem planar*	2.275 PO
55–57	*palavra de poder, cegar*	2.275 PO
58–61	*rajada prismática*	2.275 PO
62–64	*projetar imagem*	2.280 PO
65–67	*inverter a gravidade*	2.275 PO
68–70	*vidência maior*	2.275 PO
71–73	*refugiar itens*	2.275 PO
74–76	*conjuração de sombras maior*	2.275 PO
77	*simulacro*	7.275 PO[2]
78–80	*reverter magia*	2.275 PO
81–82	*estátua*	2.275 PO
83–85	*invocar criaturas VII*	2.275 PO
86	*símbolo do atordoamento*	7.275 PO
87	*símbolo da fraqueza*	7.275 PO
88–90	*teletransportar objetos*	2.275 PO
91–95	*teletransporte maior*	2.275 PO
96–97	*visão*	2.275 PO
98–100	*ondas da exaustão*	2.275 PO

1 Supondo que nenhum componente material custe mais de 1.000 PO e o custo em pontos de experiência seja inferior a 300 XP.
2 Supondo que nenhum componente material custe mais de 1.000 PO.

Magias Arcanas de 8º Nível

01–02	*antipatia*	3.000 PO
03–05	*o punho cerrado de Bigby*	3.000 PO
06–08	*prisão*	8.500 PO
09–12	*enfeitiçar monstro em massa*	3.000 PO
13	*clone*	4.000 PO
14–16	*criar mortos-vivos aprimorados*	3.000 PO
17–19	*ordem*	3.600 PO
20–22	*tranca dimensional*	3.000 PO
23–26	*discernir localização*	3.000 PO
27–29	*evaporação*	3.000 PO
30–32	*nuvem incendiária*	3.000 PO
33–35	*corpo de ferro*	3.000 PO
36–38	*labirinto*	3.000 PO
39–41	*limpar a mente*	3.000 PO
42–44	*momento de presciência*	3.000 PO
45–48	*esfera telecinética de Otiluke*	3.000 PO
49–51	*dança irresistível de Otto*	3.000 PO

1d%	Magia	Preço de Mercado
52–54	*âncora planar maior*	3.000 PO
55–57	*raio polar*	3.000 PO
58–60	*metamorfosear objetos*	3.000 PO
61–63	*palavra de poder, atordoar*	3.000 PO
64–66	*muralha prismática*	3.000 PO
67–70	*proteção contra magias*	3.000 PO
71–73	*olhos observadores maior*	3.000 PO
74–76	*padrão cintilante*	3.000 PO
77–78	*animação ilusória*	3.000 PO
79–81	*evocação de sombra maior*	3.000 PO
82–84	*grito maior*	3.000 PO
85–87	*invocar criaturas VIII*	3.000 PO
88–90	*explosão solar*	3.000 PO
91	*símbolo da morte*	8.000 PO
92	*símbolo da insanidade*	8.000 PO
93–94	*simpatia*	4.500 PO
95–98	*estase temporal*	3.500 PO
99–100	*aprisionar a alma*	13.000 PO[1]

[1] Supondo uma criatura de 10 DV ou menos.

Magias Arcanas de 9º Nível

01–03	*projeção astral*	4.870 PO
04–07	*a mão esmagadora de Bigby*	3.825 PO
08–12	*dominar monstros*	3.825 PO
13–16	*drenar energia*	3.825 PO
17–21	*forma etérea*	3.825 PO
22–25	*sexto sentido*	3.825 PO
26–31	*libertação*	3.825 PO
32–36	*portal*	8.825 PO
37–40	*imobilizar monstro em massa*	3.825 PO
41–44	*aprisionamento*	3.825 PO
45–49	*chuva de meteoros*	3.825 PO
50–53	*disjunção de Mordenkainen*	3.825 PO
54–58	*palavra de poder, matar*	3.825 PO
59–62	*esfera prismática*	3.825 PO
63–66	*refúgio*	3.825 PO
67–70	*sombras*	3.825 PO
71–76	*alterar forma*	3.825 PO
77–79	*prender alma*	3.825 PO
80–83	*invocar criatura IX*	3.825 PO
84–86	*círculo de teletransporte*	4.825 PO
87–91	*parar o tempo*	3.825 PO
92–95	*grito da banshee*	3.825 PO
96–99	*encarnação fantasmagórica*	3.825 PO
100	*desejo*	28.825 PO[1]

1 Supondo que o custo dos componentes materiais seja menor que 10.000 PO e o custo em pontos de experiência seja inferior a 300 XP.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Todas as magias descritas no *Livro do Jogador* estão representadas nessas duas tabelas. Cada pergaminho aparece na lista de acordo com o nível da magia escrita nele.

Diversas magias arcanas são de níveis diferentes para feiticeiros e magos e para bardos. Elas aparecem na Tabela 7–23 no nível apropriado para os dois primeiros (considerados o padrão, pois os bardos normalmente não perdem tempo em escrever pergaminhos). Exemplos: *o riso histérico de Tasha, sugestão.*

Da mesma forma, algumas magias divinas são de níveis diferentes para clérigos e druidas e para paladinos e rangers. Essas magias aparecem na Tabela 7–24 no nível apropriado para os dois primeiros (considerados o padrão, pois os paladinos e rangers normalmente não perdem tempo em escrever pergaminhos). Exemplos: *ler magias, restauração menor, reduzir animal.*

Se uma magia divina for conjurada em níveis diferentes por clérigos e druidas, ela aparecerá na Tabela 7–24 no nível apropriado para o clérigo (considerado a escolha padrão entre clérigos e druidas). Exemplos: *curar ferimentos graves, coluna de chamas.*

Muitas magias podem ser tanto arcanas quanto divinas, dependendo da classe do conjurador. Essas magias aparecem em ambas as listas no nível apropriado para os conjuradores arcanos ou divinos.

Tabela 7–24: Pergaminhos de Magia Divina

1d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Divinas de Nível 0		
01–07	*criar água*	12 PO e 5 PP
08–14	*curar ferimentos mínimos*	12 PO e 5 PP
15–22	*detectar magia*	12 PO e 5 PP
23–29	*detectar venenos*	12 PO e 5 PP
30–36	*brilho*	12 PO e 5 PP
37–43	*guia*	12 PO e 5 PP
44–50	*infligir ferimentos mínimos*	12 PO e 5 PP
51–57	*intuir direção*	12 PO e 5 PP
58–65	*luz*	12 PO e 5 PP
66–72	*consertar*	12 PO e 5 PP
73–79	*purificar alimentos*	12 PO e 5 PP
80–86	*ler magias*	12 PO e 5 PP
87–93	*resistência*	12 PO e 5 PP
94–100	*virtude*	12 PO e 5 PP
Magias Divinas de 1º Nível		
01	*alarme*	100 PO
02–03	*maldição menor*	25 PO
04–06	*bênção*	25 PO
07–09	*abençoar água*	50 PO
10	*abençoar arma*	100 PO
11–12	*acalmar animais*	25 PO
13–14	*causar medo*	25 PO
15–16	*enfeitiçar animais*	25 PO
17–19	*comando*	25 PO
20–21	*compreender idiomas*	25 PO
22–26	*curar ferimentos leves*	25 PO
27–28	*amaldiçoar água*	50 PO
29–30	*visão da morte*	25 PO
31–32	*detectar animais ou plantas*	25 PO
33–35	*detectar o caos/o mal/o bem/a ordem*	25 PO
36–37	*detectar armadilhas*	25 PO
38–39	*detectar mortos-vivos*	25 PO
40–41	*auxílio divino*	25 PO
42–43	*desespero*	25 PO
44–48	*suportar elementos*	25 PO
49–50	*constrição*	25 PO
51–52	*escudo entrópico*	25 PO
53–54	*fogo das fadas*	25 PO
55–56	*bom fruto*	25 PO
57–58	*esconder-se de animais*	25 PO
59–60	*esconder-se de mortos-vivos*	25 PO
61–62	*infligir ferimentos leves*	25 PO
63–64	*salto*	25 PO
65–66	*passos longos*	25 PO
67–68	*presa mágica*	25 PO
69–72	*pedra encantada*	25 PO
73–74	*arma mágica*	25 PO
75–78	*névoa obscurescente*	25 PO
79–80	*passos sem pegadas*	25 PO
81–82	*criar chamas*	25 PO
83–86	*proteção contra o caos/o mal/o bem/a ordem*	25 PO
87–88	*remover medo*	25 PO
89–90	*santuário*	25 PO
91–92	*escudo da fé*	25 PO
93–94	*arma abençoada*	25 PO
95–96	*falar com animais*	25 PO
97–98	*invocar criaturas I*	25 PO
99–100	*invocar aliado da natureza I*	25 PO
Magias Divinas de 2º Nível		
01	*alarme*	150 PO
02	*transe animal*	150 PO
03–04	*augúrio*	175 PO
05–06	*pele de árvore*	150 PO
07–09	*vigor do urso*	150 PO
10–12	*força do touro*	150 PO
13–14	*acalmar emoções*	150 PO
15–17	*agilidade do gato*	150 PO
18	*esfriar metal*	150 PO
19–20	*consagrar*	200 PO
21–24	*curar ferimentos moderados*	150 PO
25–26	*escuridão*	150 PO
27	*drenar força vital*	150 PO
28–30	*retardar envenenamento*	150 PO
31–32	*profanar*	200 PO
33–35	*esplendor da águia*	150 PO
36–37	*cativar*	150 PO
38–39	*encontrar armadilhas*	150 PO
40	*armadilha de fogo*	175 PO
41–42	*lâmina flamejante*	150 PO
43–44	*esfera flamejante*	150 PO
45–46	*névoa*	150 PO
47	*descanso tranqüilo*	150 PO
48	*lufada de vento*	150 PO
49	*esquentar metal*	150 PO
50–51	*imobilizar animal*	150 PO
52–54	*imobilizar pessoa*	150 PO
55–56	*infligir ferimentos moderados*	150 PO
57–58	*tornar inteiro*	150 PO
59–61	*sabedoria da coruja*	150 PO
62	*reduzir animal*	150 PO
63–64	*remover paralisia*	150 PO
65–67	*resistência a elementos*	150 PO
68–70	*restauração menor*	150 PO
71–72	*despedaçar*	150 PO
73–74	*proteger outro*	150 PO
75–76	*silêncio*	150 PO
77	*armadilha*	150 PO
78	*amolecer terra e pedra*	150 PO
79–80	*explosão sonora*	150 PO
81	*falar com plantas*	150 PO
82–83	*patas de aranha*	150 PO
84–85	*arma espiritual*	150 PO
86	*condição*	150 PO
87–88	*invocar criatura II*	150 PO
89–90	*invocar aliado da natureza II*	150 PO
91–92	*invocar enxames*	150 PO
93	*forma de árvore*	150 PO
94–95	*dissimular tendência*	150 PO
96–97	*torcer madeira*	150 PO
98	*moldar madeira*	150 PO
99–100	*zona da verdade*	150 PO
Magias Divinas de 3º Nível		
01–02	*criar mortos vivos menores*	625 PO
03–04	*rogar maldição*	375 PO
05–06	*cegueira/surdez*	375 PO
07–08	*convocar relâmpagos*	375 PO
09–10	*praga*	375 PO
11–12	*chama contínua*	425 PO
13–14	*criar alimentos*	375 PO
15–18	*curar ferimentos graves*	375 PO
19	*visão no escuro*	375 PO
20–21	*luz do dia*	375 PO
22–23	*escuridão profunda*	375 PO
24–25	*enfraquecer plantas*	375 PO
26–27	*dissipar magia*	375 PO
28–29	*dominar animais*	375 PO
30–31	*símbolo de proteção*	575 PO
32	*curar montaria*	375 PO
33–34	*mão opífera*	375 PO
35–36	*infligir ferimentos graves*	375 PO
37–38	*purgar invisibilidade*	375 PO
39–40	*localizar objeto*	375 PO
41–46	*círculo mágico contra o caos/o mal/o bem/a ordem*	375 PO
47–48	*presa mágica maior*	375 PO
49–50	*roupa encantada*	375 PO
51–52	*mesclar-se às rochas*	375 PO
53–55	*neutralizar venenos*	375 PO
56–57	*obscurecer objeto*	375 PO
58–59	*ampliar plantas*	375 PO
60–62	*oração*	375 PO
63–64	*proteção contra elementos*	375 PO
65–66	*extinguir fogo*	375 PO
67–69	*remover cegueira/surdez*	375 PO
70–71	*remover maldição*	375 PO
72–73	*remover doenças*	375 PO
74–76	*luz cegante*	375 PO
77–78	*nevasca*	375 PO
79–80	*armadilha*	375 PO
81–83	*falar com mortos*	375 PO
84–85	*falar com plantas*	375 PO
86–87	*crescer espinhos*	375 PO
88–89	*moldar rochas*	375 PO
90–91	*invocar criaturas III*	375 PO
92–93	*invocar aliado da natureza III*	375 PO
94–96	*respirar na água*	375 PO
97–98	*caminhar na água*	375 PO
99–100	*muralha de vento*	375 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

1d%	Magia	Preço de Mercado
Magias Divinas de 4º Nível		
01–05	*andar no ar*	700 PO
06–07	*cúpula de proteção contra vegetais*	700 PO
08–09	*malogro*	700 PO
10–11	*cancelar encantamento*	700 PO
12–13	*comandar plantas*	700 PO
14–15	*controlar a água*	700 PO
16–21	*curar ferimentos críticos*	700 PO
22–26	*proteção contra a morte*	700 PO
27–31	*âncora dimensional*	700 PO
32–34	*discernir mentiras*	700 PO
35–37	*expulsão*	700 PO
38–39	*adivinhação*	725 PO
40–42	*poder divino*	700 PO
43–47	*movimentação livre*	700 PO
48–49	*verme gigante*	700 PO
50–51	*espada sagrada*	700 PO
52–54	*transferência de poder divino*	700 PO
55–57	*infligir ferimentos críticos*	700 PO
58–60	*arma mágica maior*	700 PO
61–62	*dificultar detecção*	700 PO
63–64	*aliado planar menor*	1.200 PO
65–67	*veneno*	700 PO
68–69	*reencarnação*	700 PO
70–71	*repelir insetos*	700 PO
72–76	*restauração*	800 PO
77–78	*toque enferrujante*	700 PO
79–81	*enviar mensagem*	700 PO
82–85	*imunidade à magia*	700 PO
86–87	*pedras afiadas*	700 PO
88–90	*invocar criaturas IV*	700 PO
91–93	*invocar aliado da natureza IV*	700 PO
94–98	*idiomas*	700 PO
99–100	*caminhar em árvores*	700 PO
Magias Divinas de 5º Nível		
01–03	*ampliar animais*	1.125 PO
04–05	*penitência*	3.625 PO
06	*despertar*	2.375 PO
07–09	metamorfose tórrida	1.125 PO
10–13	*cancelar encantamento*	1.125 PO
14–16	*convocar tempestade de relâmpagos*	1.125 PO
17–20	*comando maior*	1.125 PO
21	*comunhão*	1.625 PO
22	*comunhão com a natureza*	1.125 PO
23–24	*controlar os ventos*	1.125 PO
25–30	*curar ferimentos leves em massa*	1.125 PO
31–34	*dissipar o caos/o mal/o bem/a ordem*	1.125 PO
35–38	*arma do rompimento*	1.125 PO
39–41	*coluna de chamas*	1.125 PO
42–43	*santificar*	6.125 PO[1]
44–46	*tempestade glacial*	1.125 PO
47–49	*infligir ferimentos leves em massa*	1.125 PO
50–52	*praga de insetos*	1.125 PO
53	*marca da justiça*	1.125 PO
54–56	*viagem planar*	1.125 PO
57–58	*reviver os mortos*	6.125 PO
59–61	*força dos justos*	1.125 PO
62–63	*vidência*	1.125 PO
64–66	*matar*	1.125 PO
67–69	*resistência à magia*	1.125 PO
70–71	*pele rochosa*	1.375 PO
72–74	*invocar criaturas V*	1.125 PO
75–77	*invocar aliado da natureza V*	1.125 PO
78	*símbolo da dor*	2.125 PO
79	*símbolo do sono*	2.125 PO
80–82	*lama em pedra*	1.125 PO
83–85	*pedra em lama*	1.125 PO
86–89	*visão da verdade*	1.375 PO
90–91	*conspurcar*	6.125 PO[1]
92–94	*muralha de fogo*	1.125 PO
95–97	*muralha de pedra*	1.125 PO
98–100	*muralha de espinhos*	1.125 PO

1 Permite que uma magia de até 4º nível seja vinculada à área santificada ou conspurcada.

Magias Divinas de 6º Nível		
01–03	*animar objetos*	1.650 PO
04–06	*cúpula de proteção contra a vida*	1.650 PO
07–09	*banimento*	1.650 PO
10–13	*vigor do urso em massa*	1.650 PO
14–16	*barreira de lâminas*	1.650 PO
17–20	*força do touro em massa*	1.650 PO
21–24	*agilidade do gato em massa*	1.650 PO
25	*criar mortos-vivos*	1.650 PO
26–29	*curar ferimentos moderados em massa*	1.650 PO
30–33	*dissipar magia maior*	1.650 PO
34–37	*esplendor da águia em massa*	1.650 PO
38–40	*encontrar o caminho*	1.650 PO
41–43	*sementes de fogo*	1.650 PO
44	*proibição*	4.650 PO[1]
45	*tarefa/missão*	1.650 PO
46	*símbolo de proteção maior*	1.650 PO
47–49	*doença plena*	1.650 PO
50–52	*cura completa*	1.650 PO
53–55	*banquete de heróis*	1.650 PO
56–58	*infligir ferimentos moderados em massa*	1.650 PO
59–61	*madeira-ferro*	1.650 PO
62	*carvalho vivo*	1.650 PO
63–65	*mover terra*	1.650 PO
66–69	*sabedoria da coruja em massa*	1.650 PO
70–71	*aliado planar*	2.400 PO
72–74	*repelir madeira*	1.650 PO
75–77	*bordão de magia*	1.650 PO
78–80	*conto das rochas*	1.650 PO
81–83	*invocar criaturas VI*	1.650 PO
84–86	*invocar a liado da natureza VI*	1.650 PO
87	*símbolo do medo*	2.650 PO
88	*símbolo da persuasão*	6.650 PO
89–91	*teletransporte por árvores*	1.650 PO
92–94	*destruir mortos-vivos*	2.150 PO
95–97	*caminhar no vento*	1.650 PO
98–100	*palavra de recordação*	1.650 PO

1 Supondo uma área equivalente a um cubo de 18 m.

Magias Divinas de 7º Nível		
01–05	*animar plantas*	2.275 PO
06–09	*blasfêmia*	2.275 PO
10–14	*cajado vivo*	2.275 PO
15–16	*controlar o clima*	2.275 PO
17–21	*destruição rastejante*	2.275 PO
22–27	*curar ferimentos graves em massa*	2.275 PO
28–32	*destruição*	2.275 PO
33–36	*ditado*	2.275 PO
37–41	*passeio etéreo*	2.275 PO
42–45	*palavra sagrada*	2.275 PO
46–50	*infligir ferimentos graves em massa*	2.275 PO
51–55	*refúgio*	3.775 PO
56–60	*regeneração*	2.275 PO
61–65	*repulsão*	2.275 PO
66–69	*restauração maior*	4.775 PO
70–71	*ressurreição*	12.275 PO
72–76	*vidência maior*	2.275 PO
77–81	*invocar criaturas VII*	2.275 PO
82–85	*invocar aliado da natureza VII*	2.275 PO
86–90	*raio de sol*	2.275 PO
91	*símbolo do atordoamento*	7.275 PO
92	*símbolo da fraqueza*	7.275 PO
93–97	*metal em madeira*	2.275 PO
98–100	*palavra do caos*	2.275 PO
Magias Divinas de 8º Nível		
01–04	*forma animal*	3.000 PO
05–10	*campo antimagia*	3.600 PO
11–13	*manto do caos*	3.000 PO
14–17	*controlar plantas*	3.000 PO
18–20	*criar mortos-vivos aprimorados*	3.000 PO
21–27	*curar ferimentos críticos em massa*	3.000 PO
28–32	*tranca dimensional*	3.000 PO
33–36	*discernir localização*	3.000 PO
37–41	*terremoto*	3.000 PO
42–45	*dedo da morte*	3.000 PO
46–49	*tempestade de fogo*	3.000 PO
50–52	*aura sagrada*	3.000 PO
53–56	*infligir ferimentos críticos em massa*	3.000 PO
57–60	*aliado planar maior*	5.500 PO
61–65	*repelir metal ou pedra*	3.000 PO
66–69	*inverter a gravidade*	3.000 PO
70–72	*escudo da ordem*	3.000 PO
73–76	*imunidade a magias maior*	3.000 PO
77–80	*invocar criaturas VIII*	3.000 PO
81–84	*invocar aliado da natureza VIII*	3.000 PO
85–89	*explosão solar*	3.000 PO
90–91	*símbolo da morte*	8.000 PO
92–93	*símbolo da insanidade*	8.000 PO
94–96	*aura profana*	3.000 PO
97–100	*ciclone*	3.000 PO
Magias Divinas de 9º Nível		
01–04	*antipatia*	3.825 PO
05–07	*projeção astral*	4.875 PO
08–13	*grupo de elementais*	3.825 PO
14–19	*drenar energia*	3.825 PO
20–25	*forma etérea*	3.825 PO
26–31	*sexto sentido*	3.825 PO
32–37	*portal*	8.825 PO
38–46	*cura completa em massa*	3.825 PO
47–53	*implosão*	3.825 PO
54–55	*milagre*	28.825 PO[1]
56–61	*regeneração*	3.825 PO
62–66	*homens vegetais*	3.825 PO
67–72	*alterar forma*	3.825 PO
73–77	*prender alma*	3.825 PO
78–83	*tempestade da vingança*	3.825 PO
84–89	*invocar criaturas IX*	3.825 PO
90–95	*invocar aliado da natureza IX*	3.825 PO
96–99	*simpatia*	5.325 PO
100	*ressurreição verdadeira*	28.825 PO

1 Supondo pedidos poderosos, mas nenhum componente material acima de 100 PO e sem custo adicional de XP.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

CAJADOS

Um cajado é uma haste longa de madeira que armazena diversas magias. Ao contrário das varinhas (consulte a página 245), que podem conter uma grande variedade de magias, cada cajado é de um certo tipo e contém magias específicas. Um cajado possui 50 cargas ao ser criado.

Descrição Física: Um cajado típico tem entre 1,20 m e 2,10 m e 5 cm a 7,5 cm de espessura, pesado cerca de 2,5 kg. A maioria é feita de madeira, mas alguns são de osso, metal ou até mesmo vidro (esses são extremamente exóticos). Os cajados freqüentemente possuem uma gema ou algum dispositivo em sua extremidade ou uma ponteira de metal em uma ou ambas as pontas. Muitas vezes são adornados com inscrições ou runas. Normalmente se assemelham a bastões de caminhada, bordões ou clavas, com CA 7, 10 Pontos de Vida, dureza 5 e CD para quebrar 24.

Ativação: Cajados usam o método de ativação por gatilho, por isso conjurar uma magia a partir de um deles usa uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade (contudo, se a magia sendo conjurada tem um tempo de execução superior a 1 ação, leva-se o tempo indicado). Para ativar um cajado, o personagem deve empunhá-lo com pelo menos uma das mãos (ou membro similar, para criaturas não humanóides).

Geração Aleatória: Para gerar cajados aleatoriamente, consulte a Tabela 7–25: Cajados.

Qualidades Especiais: Jogue 1d%. Um resultado entre 01–30 indica que alguma coisa (um padrão, inscrição ou algo semelhante) fornece uma pista de sua função; e um resultado entre 31–100 indica que ele não possui nenhuma qualidade especial.

Descrição dos Cajados

Os cajados são extremamente úteis porque reúnem diversas capacidades num mesmo item e usam os valores de habilidade e talentos relevantes do portador para determinar a CD dos testes de resistência contra suas magias. Ao contrário de outros tipos de itens mágicos, o portador pode usar seu próprio nível de conjurador para ativar o poder de um cajado se este for maior que o do item.

Isso significa que os cajados são bem mais potentes nas mãos de conjuradores poderosos. Como eles usam o valor de habilidade do portador para determinar a CD do teste de resistência contra a magia, geralmente suas magias são mais difíceis de resistir que as de outros itens mágicos, que utilizam o valor mínimo necessário para conjurar a magia.Não apenas os aspectos da magia que dependem do nível do conjurador (alcance, duração, etc.) são potencialmente maiores, mas também são mais difíceis de dissipar e têm mais chance de ignorar a resistência à magia de um alvo (especialmente se o portador tiver o talento Magia Penetrante).

Além disso, um cajado pode conter uma magia de qualquer nível, ao contrário de uma varinha, que é limitada a magias de 4º nível ou inferiores. O nível de conjurador mínimo de um cajado é 8º. Os mais comuns são descritos abaixo:

Abjuração: Geralmente esculpido do cerne de um carvalho antigo ou outra árvore grande, este cajado permite as seguintes magias:

- *Escudo arcano* (1 carga)
- *Resistência a elementos* (1 carga)
- *Dissipar Magia* (1 carga)
- *Globo de invulnerabilidade menor* (2 cargas)
- *Expulsão* (2 cargas)
- *Repulsão* (3 cargas)

Abjuração (forte); NC 13º; Criar Cajado, *expulsão, dissipar magia, globo de invulnerabilidade menor, resistência a elementos, repulsão, escudo arcano*; Preço 65.000 PO.

Adivinhação: Feito de um galho flexível de salgueiro, geralmente com ponta dupla, este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Detectar portas secretas* (1 carga)
- *Localizar objeto* (1 carga)
- *Idiomas* (1 carga)
- *Localizar criatura* (2 cargas)
- *Olhos observadores* (2 cargas)
- *Visão da verdade* (3 cargas)

Adivinhação (forte); NC 13º; Criar Cajado, *detectar portas secretas, localizar criatura, localizar objeto, olhos observadores, idiomas, visão da verdade*; Preço 73.500 PO.

Alteração de Tamanho: Robusto e resistente, este cajado de madeira escura permite o uso das seguintes magias:

- *Aumentar pessoa* (1 carga)
- *Reduzir pessoa* (1 carga)
- *Encolher item* (1 carga)
- *Aumentar pessoa em massa* (1 carga)
- *Reduzir pessoa em massa* (1 carga)

Conjuração (tênue); NC 8º; Criar Cajado, *aumentar pessoa, aumentar pessoa em massa, reduzir pessoa, reduzir pessoa em massa, encolher item*; Preço 29.000 PO.

Conjuração: Este cajado geralmente é feito de freixo ou nogueira e é adornado com esculturas de diferentes espécies de criaturas. Permite o uso das seguintes magias:

- *Servo invisível* (1 carga)
- *Invocar enxames* (1 carga)
- *Névoa fétida* (1 carga)
- *Criar itens efêmeros* (2 cargas)
- *Névoa mortal* (2 cargas)
- *Invocar criaturas VI* (3 cargas)

Conjuração (forte); NC 13º; Criar Cajado, *névoa mortal, névoa fétida, invocar criaturas VI, invocar enxames, servo invisível*; Preço 65.000 PO.

Cura: Este cajado de freixo branco, incrustado de runas prateadas, permite o uso das seguintes magias:

- *Restauração menor* (1 carga)
- *Curar ferimentos graves* (1 carga)
- *Remover cegueira/surdez* (2 cargas)
- *Remover doenças* (3 cargas)

Conjuração (moderada); NC 8º; Criar Cajado, *curar ferimentos graves, restauração menor, remover cegueira/surdez, remover doenças*; Preço 27.750 PO.

Defesa: O *cajado da defesa* tem aparência simples, mas vibra com poder quando é empunhado defensivamente. Permite o uso das seguintes magias:

TABELA 7–25: CAJADOS

Menor	Maior	Cajado	Preço de Mercado
01–15	01–03	*Enfeitiçar*	16.500 PO
16–30	04–09	*Fogo*	17.750 PO
31–40	10–11	*Enxame*	24.750 PO
41–60	12–17	*Cura*	27.750 PO
61–75	18–19	*Alteração de tamanho*	29.000 PO
76–90	20–24	*Iluminação*	48.250 PO
91–95	25–31	*Frio*	56.250 PO
96–100	32–38	*Defesa*	58.250 PO
—	39–43	*Abjuração*	65.000 PO
—	44–48	*Conjuração*	65.000 PO
—	49–53	*Encantamento*	65.000 PO
—	54–58	*Evocação*	65.000 PO
—	59–63	*Ilusão*	65.000 PO
—	64–68	*Necromancia*	65.000 PO
—	69–73	*Transmutação*	65.000 PO
—	74–77	*Adivinhação*	73.500 PO
—	78–82	*Terra e pedras*	80.500 PO
—	83–87	*Florestas*	101.250 PO
—	88–92	*Vida*	155.750 PO
—	93–97	*Passagem*	170.500 PO
—	98–100	*Poder*	211.000 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

- *Escudo arcano* (1 carga)
- *Escudo da fé* (1 carga)
- *Proteger outro* (1 carga)
- *Escudo da ordem* (3 cargas)

Abjuração (forte); NC 15º; Criar Cajado, *escudo arcano, escudo da fé, escudo da ordem, proteger outro*, o criador deve ser leal; Preço 58.250 PO.

Encantamento: Geralmente feito de macieira e com um cristal transparente em sua ponta, este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Sono* (1 carga)
- *O riso histérico de Tasha* (1 carga)
- *Sugestão* (1 carga)
- *Desespero esmagador* (2 cargas)
- *Névoa mental* (2 cargas)
- *Sugestionar multidões* (3 cargas)

Encantamento (forte); NC 13º; Criar Cajado, *desespero esmagador, sugestionar multidões, névoa mental, sono, sugestão, o riso histérico de Tasha*; Preço 65.000 PO.

Enfeitiçar: Feito de madeira retorcida, elaboradamente moldada e esculpida, este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Enfeitiçar pessoa* (1 carga)
- *Enfeitiçar monstro* (2 cargas)

Encantamento (moderada); NC 8º; Criar Cajado, *enfeitiçar pessoa, enfeitiçar monstro*; Preço 16.500 PO.

Enxame: Feito de madeira escura com manchas negras, semelhantes a insetos rastejantes (que ocasionalmente parecem se mover), este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Invocar enxame* (1 carga)
- *Praga de insetos* (3 cargas)

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Cajado, *praga de insetos, invocar enxame*; Preço 24.750 PO.

Evocação: Geralmente esculpido em nogueira-amarga, salgueiro ou teixo e muito liso, este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Mísseis mágicos* (1 carga)
- *Despedaçar* (1 carga)
- *Bola de fogo* (1 carga)
- *Tempestade glacial* (2 cargas)
- *Muralha de energia* (2 cargas)
- *Corrente de relâmpagos* (3 cargas)

Evocação (forte); NC 13º; Criar Cajado, *corrente de relâmpagos, bola de fogo, tempestade glacial, mísseis mágicos, despedaçar, muralha de energia*; Preço 65.000 PO.

Florestas: Este cajado parece ter crescido naturalmente com este formato. É feito de carvalho, freixo ou teixo e permite o uso das seguintes magias:

- *Enfeitiçar animais* (1 carga)
- *Falar com animais* (1 carga)
- *Pele de árvore* (2 cargas)
- *Muralha de espinhos* (3 cargas)
- *Invocar aliado da natureza VI* (3 cargas)
- *Animar plantas* (4 cargas)

O cajado pode ser usado como uma arma, funcionando como um *bordão* +2. O *cajado das florestas* também permite que seu portador use *passos sem pegadas* livremente, sem gastar cargas. Esses dois atributos continuam a funcionar mesmo após todas as cargas terem sido usadas.

Variada (moderada); NC 13º; Criar Cajado, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *animar plantas, pele de árvore, enfeitiçar animais, passos sem pegadas, falar com animais, invocar aliado da natureza VI, muralha de espinhos*; Preço 101.250 PO.

Fogo: Feito de madeira resistente, com ponteiras de bronze, este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Mãos flamejantes* (1 carga)
- *Bola de fogo* (1 carga)
- *Muralha de fogo* (2 cargas)

Evocação (moderada); NC 8º; Criar Cajado; *mãos flamejantes, bola de fogo, muralha de fogo*; Preço 17.750 PO.

Frio: Com um diamante reluzente em cada ponta, este cajado coberto de runas permite o uso das seguintes magias:

- *Tempestade glacial* (1 carga)
- *Muralha de gelo* (1 carga)
- *Cone glacial* (2 cargas)

Cajado do Frio

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Cajado, *cone glacial, tempestade glacial, muralha de gelo*; Preço 56.250 PO.

Iluminação: Este cajado geralmente é folheado em prata e decorado com sóis. Permite o uso das seguintes magias:

- *Globos de luz* (1 carga)
- *Brilho* (1 carga)
- *Luz do dia* (2 cargas)
- *Explosão solar* (3 cargas).

Evocação (forte); NC 15º; Criar Cajado, *globos de luz, luz do dia, brilho, explosão solar*; Preço 48.250 PO.

Ilusão: Este cajado é feito de ébano ou outra madeira escura, esculpido num intricado formato trançado, canelado ou em espiral. Permite o uso das seguintes magias:

- *Transformação momentânea* (1 carga)
- *Reflexos* (1 carga)
- *Imagem maior* (1 carga)
- *Padrão prismático* (2 cargas)
- *Imagem persistente* (2 cargas)
- *Despistar* (3 cargas)

Ilusão (forte); NC 13º; Criar Cajado, *transformação momentânea, imagem maior, reflexos, imagem persistente, despistar, padrão prismático*; Preço 65.000 PO.

Necromancia: Este cajado é feito de ébano ou outra madeira escura, esculpido com imagens de ossos e crânios. Permite o uso das seguintes magias:

- *Causar medo* (1 carga)
- *Toque do carniçal* (1 carga)
- *Imobilizar mortos-vivos* (1 carga)
- *Drenar temporário* (2 cargas)
- *Onda da fadiga* (2 cargas)
- *Círculo da morte* (3 cargas)

Necromancia (forte); NC 13º; Criar Cajado, *causar medo, círculo da morte, drenar temporário, toque do carniçal, imobilizar mortos-vivos, ondas da fadiga*; Preço 65.000 PO.

Passagem: Este item potente permite o uso das seguintes magias:

- *Porta dimensional* (1 carga)
- *Criar passagens* (1 carga)
- *Passagem invisível* (2 cargas)
- *Teletransporte maior* (2 cargas)
- *Projeção astral* (2 cargas)

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Variada (forte); NC 17º; Criar Cajado, *projeção astral, porta dimensional, teletransporte maior, criar passagens, passagem invisível*; Preço 170.500 PO.

Poder: O *cajado do poder* é um item mágico muito poderoso, com habilidades de ataque e defesa. Geralmente tem uma jóia cintilante na ponta e um cabo reto e liso. Possui as seguintes propriedades:

- *Mísseis Mágicos* (1 carga)
- *Raio do enfraquecimento* (1 carga)
- *Chama contínua* (1 carga)
- *Levitação* (1 carga)
- *Relâmpago* (elevado ao 5º nível) (1 carga)
- *Bola de Fogo* (elevada ao 5º nível) (1 carga)
- *Cone glacial* (2 cargas)
- *Imobilizar monstro* (2 cargas)
- *Muralha de energia* (apenas em um hemisfério de 3 m de diâmetro ao redor do portador) (2 cargas)
- *Globo de invulnerabilidade* (2 cargas)

O portador de um cajado do poder recebe um bônus de sorte de +2 na CA e nos testes de resistência. O cajado também é um *bordão* +2, e pode ser utilizado para destruir oponentes. Se uma carga for gasta (uma ação livre) o cajado causa dano em dobro (dec. ×3) por 1 rodada.

Um *cajado do poder* pode ser usado para desferir um golpe de retaliação. Se o item for quebrado intencionalmente, e isso foi declarado pelo seu portador, é uma ação padrão que não exige um teste de Força. Todas as cargas ainda armazenadas são liberadas instantaneamente num raio de 9 m. Todos os que estiverem a 2 quadrados do item sofrem dano equivalente a 8 × o número de cargas restantes; os que estiverem a 3 ou 4 quadrados sofrem 6 × o número de cargas; e os que estiverem a 5 ou 6 quadrados sofrem 4 × o número de cargas. Todos os afetados devem obter sucesso em um teste de resistência (CD 17) para reduzir o dano à metade.

O personagem que destruir o cajado tem 50% de chance de viajar para outro plano de existência, mas se isso não acontecer, a liberação explosiva de energia mágica o destrói. Apenas certos itens, incluindo o *cajado do mago* (página 277) e o cajado do poder, podem ser usados para um golpe de retaliação.

Após todas as cargas terem sido gastas, o cajado permanece como um *bordão* +2 (uma vez descarregado, não pode mais ser usado para um golpe de retaliação).

Variada (forte); NC 15º; Criar Cajado, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *mísseis mágicos*, raio do enfraquecimento elevado, chama contínua, levitação, bola de fogo elevada, relâmpago elevado, cone glacial, imobilizar monstros, muralha de energia, globo de invulnerabilidade; Preço 211.000 PO.

WS *Cajado da Terra e Pedras*

Terra e Pedras: Este cajado tem uma esmeralda do tamanho de um punho em sua ponta, que brilha com poder latente. Permite o uso das seguintes magias:

- *Criar passagens* (1 carga)
- *Mover terra* (1 carga)

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Cajado, *mover terra, criar passagens*; Preço 80.500 PO.

Transmutação: Este cajado geralmente é esculpido ou decorado com madeira petrificada e permite o uso das seguintes magias:

- *Recuo acelerado* (1 carga)
- *Alterar-se* (1 carga)
- *Piscar* (1 carga)
- *Metamorfosear* (1 carga)
- *Metamorfose tórrida* (2 cargas)
- *Desintegrar* (3 cargas)

Transmutação (forte); NC 13º; Criar cajado, *alterar-se, metamorfose tórrida, piscar, desintegrar, recuo acelerado, metamorfosear*; Preço 65.000 PO.

Vida: Feito de carvalho grosso com ponteiras de ouro, este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Cura completa* (1 carga)
- *Reviver os mortos* (5 cargas)

Conjuração (moderada); NC 11º; Criar Cajado, *cura completa, reviver os mortos*; Preço 155.750 PO.

VARINHAS

Uma varinha é um bastão delgado que armazena uma única magia de 4º nível ou inferior. Cada varinha possui 50 cargas ao ser criada, e cada uma delas permite que a magia seja conjurada uma vez. Uma varinha que perdeu todas as cargas é apenas uma vareta de madeira.

Descrição Física: Uma varinha típica tem entre 15 cm e 30 cm, cerca de 1 cm de espessura e geralmente pesa menos de 300 g. A maioria é feita de madeira, mas algumas são de osso. Raras são compostas de metal, vidro ou até cerâmica, mas são bastante exóticas. Ocasionalmente, uma varinha possui uma gema ou dispositivo na ponta, e muitas são adornadas com inscrições e runas. Uma varinha típica tem CA 7, 5 Pontos de Vida, dureza 5 e CD para quebrar 16.

Ativação: As varinhas usam o método de ativação por gatilho, por isso conjurar magias a partir de uma delas geralmente é uma ação padrão que não provoca ataque de oportunidade (contudo, se a magia sendo conjurada tem um tempo de execução superior a 1 ação, leva-se o tempo indicado). Para ativar uma varinha, o personagem deve empunhá-la com pelo menos uma das mãos (ou membro similar, para criaturas não humanóides) e apontá-la na direção geral do alvo ou da área. Uma varinha pode ser usada durante a manobra Agarrar ou se o personagem tiver sido Engolido.

Geração Aleatória: Para gerar varinhas aleatoriamente, consulte a Tabela 7–26: Varinhas. Alguns dos itens da tabela são versões criadas com níveis de conjurador especiais; neste caso, o nível de conjurador do objeto aparece entre parênteses.

Qualidades Especiais: Jogue 1d%. Um resultado entre 01–30 indica que alguma coisa (um padrão, inscrição ou algo semelhante) fornece uma pista de sua função; e um resultado entre 31–100 indica que ele não possui nenhuma qualidade especial.

Descrição das Varinhas

Todas as varinhas são simples instrumentos de armazenagem de magias, e portanto não possuem descrições especiais. Consulte as descrições das magias no Capítulo 11 do *Livro do Jogador* para os detalhes pertinentes.

ITENS MARAVILHOSOS

Esta é uma categoria geral para os itens que não se enquadram nos demais grupos. Qualquer um pode usar um item maravilhoso (a menos que sua descrição especifique o contrário).

Descrição Física: Varia.

Ativação: Geralmente pelo uso ou por palavra de comando, mas os detalhes variam de item para item.

Geração Aleatória: Para gerar itens maravilhosos aleatoriamente, consulte as Tabelas 7–27: Itens Maravilhosos Menores, 7–28: Itens Maravilhosos Médios ou 7–29: Itens Maravilhosos Maiores.

Qualidades Especiais: Jogue 1d%. Um resultado igual a 01 indica que o item é inteligente; entre 02–31 que alguma coisa (um padrão, inscrição ou algo semelhante) fornece uma pista de sua função; e um resultado entre 32–100 indica que ele não possui nenhuma qualidade especial. Os itens inteligentes possuem habilidades extras, e às vezes poderes extraordinários e propósitos especiais. Se um item maravilhoso for inteligente, utilize a tabela 7–30: Inteligência, Sabedoria, Carisma e Capacidades do Item conforme indicado. Itens maravilhosos com cargas nunca serão inteligentes.

Descrição dos Itens Maravilhosos

Os itens maravilhosos podem ser configurados para fazer praticamente qualquer coisa, desde criar uma brisa a aumentar valores de habilidade. Os itens maravilhosos mais comuns são descritos abaixo:

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 7–26: VARINHAS

Menor	Médio	Maior	Varinha	Preço de Mercado
01–02	—	—	*Detectar magia*	375 PO
03–04	—	—	*Luz*	375 PO
05–07	—	—	*Mãos flamejantes*	750 PO
08–10	—	—	*Enfeitiçar animais*	750 PO
11–13	—	—	*Enfeitiçar pessoa*	750 PO
14–16	—	—	*Leque cromático*	750 PO
17–19	—	—	*Curar ferimentos leves*	750 PO
20–22	—	—	*Detectar portas secretas*	750 PO
23–25	—	—	*Aumentar pessoa*	750 PO
26–28	—	—	*Mísseis mágicos (1º)*	750 PO
29–31	—	—	*Toque chocante*	750 PO
32–34	—	—	*Invocar criaturas I*	750 PO
35–36	—	—	*Mísseis mágicos (3º)*	2.250 PO
37	01–03	—	*Mísseis mágicos (5º)*	3.750 PO
38–40	04–07	—	*Vigor do urso*	4.500 PO
41–43	08–11	—	*Força do touro*	4.500 PO
44–46	12–15	—	*Agilidade do gato*	4.500 PO
47–49	16–20	—	*Curar ferimentos moderados*	4.500 PO
50–51	21–22	—	*Escuridão*	4.500 PO
52–54	23–24	—	*Luz do dia*	4.500 PO
55–57	25–27	—	*Retardar envenenamento*	4.500 PO
58–60	28–31	—	*Esplendor da águia*	4.500 PO
61–63	32–33	—	*Vitalidade ilusória*	4.500 PO
64–66	34–37	—	*Astúcia da raposa*	4.500 PO
67–68	38	—	*Toque do carniçal*	4.500 PO
69–71	39	—	*Imobilizar pessoa*	4.500 PO
72–74	40–42	—	*Invisibilidade*	4.500 PO
75–77	43–44	—	*Arrombar*	4.500 PO
78–80	45	—	*Levitação*	4.500 PO
81–83	46–47	—	*Flecha ácida de Melf*	4.500 PO
84–86	48–49	—	*Reflexos*	4.500 PO
87–89	50–53	—	*Sabedoria da coruja*	4.500 PO
90–91	54	—	*Despedaçar*	4.500 PO
92–94	55–56	—	*Silêncio*	4.500 PO
95–97	57	—	*Invocar criaturas II*	4.500 PO
98–100	58–59	—	*Teia*	4.500 PO
—	60–62	01–02	*Mísseis mágicos (7º)*	5.250 PO
—	63–64	03–05	*Mísseis mágicos (9º)*	6.750 PO
—	65–67	06–07	*Convocar relâmpagos (5º)*	11.250 PO
—	68	08	*Enfeitiçar pessoa*, elevado (magia de 3º nível)	11.250 PO
—	69–70	09–10	*Praga*	11.250 PO
—	71–74	11–13	*Curar ferimentos graves*	11.250 PO
—	75–77	14–15	*Dissipar magia*	11.250 PO
—	78–81	16–17	*Bola de fogo (5º)*	11.250 PO
—	82–83	18–19	*Lâmina afiada*	11.250 PO
—	84–87	20–21	*Relâmpago (5º)*	11.250 PO
—	88–89	22–23	*Imagem maior*	11.250 PO
—	90–91	24–25	*Lentidão*	11.250 PO
—	92–94	26–27	*Sugestão*	11.250 PO
—	95–97	28–29	*Invocar criaturas III*	11.250 PO
—	98	30–31	*Bola de fogo (6º)*	13.500 PO
—	99	32–33	*Relâmpago (6º)*	13.500 PO
—	100	34–35	*Luz cegante (6º)*	13.500 PO
—	—	36–37	*Convocar relâmpagos (6º)*	18.000 PO
—	—	38–39	*Bola de Fogo (8º)*	18.000 PO
—	—	40–41	*Relâmpago (8º)*	18.000 PO
—	—	42–45	*Enfeitiçar monstro*	21.000 PO
—	—	46–50	*Curar ferimentos críticos*	21.000 PO
—	—	51–52	*Âncora dimensional*	21.000 PO
—	—	53–55	*Medo*	21.000 PO
—	—	56–59	*Invisibilidade maior*	21.000 PO
—	—	60	*Imobilizar pessoa*, elevado (4º nível)	21.000 PO
—	—	61–65	*Tempestade glacial*	21.000 PO
—	—	66–68	*Infligir ferimentos críticos*	21.000 PO
—	—	69–72	*Neutralizar venenos*	21.000 PO
—	—	73–74	*Envenenamento*	21.000 PO
—	—	75–77	*Metamorfosear*	21.000 PO
—	—	78	*Raio do enfraquecimento*, elevado (4º nível)	21.000 PO
—	—	79	*Sugestão*, elevado (4º nível)	21.000 PO
—	—	80–82	*Invocar criaturas VI*	21.000 PO
—	—	83–86	*Muralha de Fogo*	21.000 PO
—	—	87–90	*Muralha de Gelo*	21.000 PO
—	—	91	*Dissipar magia (10º)*	22.500 PO
—	—	92	*Bola de Fogo (10º)*	22.500 PO
—	—	93	*Relâmpago (10º)*	22.500 PO
—	—	94	*Martelo do caos (8º)*	24.000 PO
—	—	95	*Destruição sagrada (8º)*	24.000 PO
—	—	96	*Cólera da ordem (8º)*	24.000 PO
—	—	97	*Nuvem profana (8º)*	24.000 PO
—	—	98–99	*Restauração*[1]	26.000 PO
—	—	100	*Pele Rochosa*[2]	33.500 PO

[1] O custo para criar uma *varinha da restauração* é de 10.500 PO, 840 XP e mais 5.000 PO para os componentes materiais.
[2] O custo para criar uma *varinha de pele rochosa* é de 10.500 PO, 840 XP e mais 12.500 PO para os componentes materiais.

Algemas Dimensionais: Estas algemas possuem runas douradas inscritas sobre sua superfície de ferro frio. Qualquer criatura presa por elas é afetada como se estivesse sob o efeito da magia *âncora dimensional* (sem teste de resistência). Elas podem ser usadas em criaturas desde Pequenas a Grandes. A CD para arrebentar ou fugir das algemas é 30.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *âncora dimensional*; Preço 28.000 PO; Peso 2,5 kg.

Aljava de Ehlonna: Este item parece uma aljava simples, capaz de armazenar cerca de 20 flechas. Possui três compartimentos distintos, cada um com espaço não-dimensional permitindo armazenar bem mais do que seria possível normalmente. O primeiro e menor pode conter até sessenta objetos do mesmo tamanho e tem forma geral de uma flecha. O segundo, ligeiramente maior, é capaz de abrigar até dezoito objetos do mesmo tamanho e tem forma geral de uma azagaia. O terceiro e maior de todos é capaz de armazenar até seis objetos do mesmo tamanho e tem forma geral de um arco (lanças, cajados e similares). Quando seu usuário tiver preenchido os compartimentos, a aljava lhe entrega qualquer item que desejar, como uma aljava ou bainha normal. A *aljava de Ehlonna* pesa sempre o mesmo, não importa o que for colocado em seu interior.

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *arca secreta de Leomund*; Preço 1.800 PO; Peso 1 kg.

Amuleto da Armadura Natural: Este amuleto, geralmente confeccionado em ossos ou escamas de bestas, endurece o corpo e a pele do usuário, concedendo um bônus de melhoria entre +1 e +5 ao seu bônus de armadura natural, dependendo do tipo de objeto.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *pele de árvore*, o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes maior que o bônus do amuleto; Preço 2.000 PO (+1), 8.000 PO (+2), 18.000 PO (+3), 32.000 PO (+4), 50.000 PO (+5).

Amuleto dos Punhos Poderosos: Este amuleto concede um bônus de melhoria de +1 a +5 nas jogadas de ataque desarmado e com armas naturais e de dano.

Evocação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *presa mágica maior*, o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes maior que o bônus do amuleto; Preço 6.000 PO (+1), 24.000 PO (+2), 54.000 PO (+3), 96.000 PO (+4), 150.000 PO (+5).

Amuleto da Saúde: Este amuleto é um disco dourado preso a uma corrente. Geralmente tem a imagem de um leão ou de outro animal poderoso. Concede a seu usuário um bônus de melhoria na Constituição de +2, +4 ou +6.

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *vigor do urso*; Preço 4.000 PO (+2), 16.000 PO (+4), 36.000 PO (+6)

Amuleto dos Planos: Este instrumento geralmente parece um amuleto circular negro, embora qualquer personagem que o examine de perto veja uma espiral de cores escuras em movimento. O amuleto permite que seu usuário use a magia *viagem planar*, entretanto, é difícil de ser contro-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

lado. O usuário deve fazer um teste de Inteligência (CD 15) para conseguir que o amuleto o transporte ao plano desejado (e à localização específica nesse plano). Se falhar, o amuleto o transporta e a todos os seus acompanhantes para um local aleatório no plano desejado (01–60 em 1d%) ou para um plano aleatório (61–100).

Conjuração (forte); NC 15º; Criar Item Maravilhoso, *viagem planar*, Preço 120.000 PO.

Amuleto de Proteção Contra Localização e Detecção: Este amuleto de prata protege seu usuário contra vidência e localização mágica, exatamente como a magia *dificultar detecção*. Se uma magia de adivinhação for lançada contra o usuário, o conjurador deve obter sucesso em um teste de conjuração (1d20 + nível do conjurador) contra CD 19 (como se o usuário estivesse sob o efeito da magia *dificultar detecção*).

Abjuração (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *dificultar detecção*; Preço 35.000 PO.

Amuletos de Quaal: Cada um destes itens é uma pena com poderes adequados a uma necessidade especial. Os diversos amuletos são descritos abaixo. Cada pena só pode ser usada uma vez.

Âncora: Útil para prender uma embarcação aquática, deixando-a imóvel por até um dia.

Pássaro: Pode ser usado para enviar infalivelmente uma pequena mensagem por escrito para o alvo designado, como um pombo-correio. Dura o tempo necessário para que a mensagem seja entregue.

Leque: Transforma-se em um leque enorme, capaz de gerar um vento suficientemente forte para impulsionar um navio (cerca de 38 km/h). Este vento não se soma à velocidade atual do vento da área — por exemplo, se já estiver soprando um vento forte, não é possível aumentar sua velocidade para criar uma tempestade. No entanto, pode ser usado para reduzir os ventos existentes, criando uma área de calmaria ou ventos mais brandos (mas o tamanho das ondas de uma tempestade não é afetado). O leque pode ser usado por até 8 horas, e não funciona em terra.

Barco de Cisne: Transforma-se em um barco em forma de cisne, capaz de deslocar-se 18 m na água. Comporta oito cavalos e seus equipamentos ou trinta e dois personagens Médios ou qualquer combinação equivalente. Dura um dia.

Árvore: Cria um grande carvalho (tronco de 1,5 m de diâmetro, 18 m de altura, diâmetro da copa 12 m). Este efeito é instantâneo.

Chicote: Transforma-se em um enorme açoite de couro, que ataca sozinho os oponentes desejados, como uma arma dançarina (consulte a página 224). A arma tem bônus base de ataque +10, inflige 1d6+1 pontos de dano, tem um bônus de melhoria de +1 em jogadas de ataque e dano, e faz um teste de Agarrar automático (com bônus de ataque +15) sempre que atinge o oponente. O chicote dura 1 hora, no máximo.

Conjuração moderada; NC 12º; Criar Item Maravilhoso, *criar itens temporários*; Preço 50 PO (âncora), 300 PO (pássaro), 200 PO (leque), 450 PO (barco de cisne), 400 PO (árvore), 500 PO (chicote).

Anéis Portal: Estes itens sempre vêm aos pares — dois anéis de ferro, cada um com cerca de 18 cm de comprimento. Os anéis devem estar no mesmo plano de existência e a menos de 150 km um do outro para funcionar. O que quer que seja introduzido por um dos anéis sairá pelo outro, e até 50 kg de materiais podem ser transferidos por dia (objetos introduzidos parcialmente e depois retirados não devem ser considerados). Este dispositivo útil permite transporte instantâneo de itens ou mensagens, e até ataques. Um personagem pode estender os braços e apanhar objetos próximos ao outro anel, ou até mesmo usar uma arma, se desejar. Outra alternativa é passar a cabeça para observar os arredores. Um conjurador pode até mesmo lançar magias através do *anel portal*. Um personagem Pequeno pode fazer um teste de Arte da Fuga (CD 13) para atravessar. Criaturas de tamanho Miúdo, Mínimo e Minúsculo podem passar com facilidade. Cada anel possui uma "entrada" e uma "saída", ambas demarcadas por símbolos apropriados.

Conjuração (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *portal*; Preço 40.000 PO; Peso 0,5 kg cada um.

Aparelho de Kwalish, O: Este item parece um grande barril de ferro fechado, mas tem uma trava escondida (Procurar CD 20 para localizar) que abre uma escotilha em uma das extremidades. Qualquer criatura que rasteja para dentro do objeto encontrará dez alavancas (sem identificação).

O mecanismo possui as seguintes características: 200 PV; dureza 15; deslocamento 6 m, nadando 6 m; CA 20 (–1 tamanho, +11 natural); corpo a corpo: 2 tenazes +12 (dano: 2d8).

Alavanca (1d10)	Função da Alavanca
1	Estende/retrai as pernas e a cauda
2	Cobre/descobre as vigias frontais
3	Cobre/descobre as vigias laterais
4	Estende/retrai as tenazes e antenas
5	Ataca com as tenazes
6	Move para frente/para trás
7	Vira à esquerda/à direita
8	Abre os "olhos" com efeito de *chama contínua*/fecha os "olhos"
9	Imerge/emerge na água
10	Abre/fecha a escotilha

Operar uma alavanca é uma ação de rodada completa, e nenhuma delas pode ser ativada mais de uma vez por rodada. Porém, como cabem dois personagens Médios no interior do aparelho, ele pode se mover e atacar na mesma rodada. O dispositivo funciona na água a até 270 m de profundidade. O ar é suficiente para uma tripulação de duas criaturas sobreviverem por 1d4+1 horas (o dobro para um único ocupante). Quando ativado, o aparato lembra uma lagosta gigantesca.

Evocação e transmutação (forte); NC 19º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*, *chama contínua*, o criador deve possuir 8 graduações na perícia Conhecimento (arquitetura e engenharia); Preço 90.000 PO; Peso 250 kg.

Asas Voadoras: Um par destas asas pode parecer nada mais que uma capa velha de tecido preto, ou algo tão elegante como um longo manto de penas azuis. Quando o usuário pronuncia a palavra de comando, a capa se transforma em um par de asas de pássaro ou de morcego que lhe permitem voar com deslocamento de 18 m (e boa capacidade de manobra).

Transmutação moderada; NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *vôo*; Preço 54.000 PO; Peso 1 kg.

Bainha das Lâminas Afiadas: Esta bainha é feita de couro curtido e prata de lei. Ela pode encolher ou alargar para acomodar qualquer faca, adaga, espada ou arma similar, incluindo até espadas largas.Até três vezes por dia, com um comando, a bainha conjura *lâmina afiada* em qualquer arma colocada em seu interior.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *lâmina afiada*; Preço 16.000 PO; Peso 0,5 kg.

Bálsamo Escorregadio: Esta substância concede +20 de bônus de competência em todos os testes de Arte da Fuga, o que significa que é quase impossível agarrar, amarrar ou acorrentar o personagem. Além disso, obstruções como teias (mágicas ou não) não afetam o usuário. Cordas mágicas e similares não funcionam contra o bálsamo. Se for aplicado em um piso ou em uma escadaria, a área deve ser tratada como se estivesse sob o efeito da magia *área escorregadia* com efeito prolongado. O bálsamo leva 8 horas para se dissipar naturalmente, ou pode ser removido com uma solução alcoólica (até mesmo vinho).

O *bálsamo escorregadio* é necessário para revestir o interior de um recipiente onde se pretenda armazenar *cola soberana* (veja adiante).

Conjuração (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *área escorregadia*; Preço 1.000 PO.

Bálsamo de Pedra: Este ungüento tem duas finalidades. Se 30 ml forem aplicados no corpo de uma criatura petrificada, ela retorna ao normal como o efeito da magia *pedra em carne*. Se a mesma quantidade for aplicada no corpo de uma criatura normal, ela fica protegida contra se estivesse sob o efeito da magia *pele rochosa*.

Abjuração e transmutação (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *carne em pedra*, *pele rochosa*; Preço 4.000 PO (30 ml).

Baralho da Ilusão: Este conjunto de cartas de pergaminho geralmente é encontrado numa caixa de marfim, couro ou madeira. Um baralho completo consiste de 34 cartas. Quando uma delas é retirada ao acaso e atirada ao solo, uma *imagem maior* de uma criatura se forma e permanece até ser *dissipada*. A criatura ilusória não pode se mover a mais de 9 m do local onde a carta pousou; fora isso, age normalmente e sempre obedece às ordens do usuário. Quando a ilusão se dissipa, a carta fica em branco e

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

não pode ser reutilizada. Se a carta for recolhida, a ilusão se dissipa automática e instantaneamente. As cartas do baralho e as ilusões que projetam estão resumidas na tabela a seguir (use a primeira ou a segunda coluna para simular o conteúdo de um baralho completo, usando cartas normais ou de tarô).

Um baralho gerado aleatoriamente quase sempre está completo (11–100 em 1d%), mas pode ser encontrado com 1d20 cartas faltando. Nesse caso, reduza o preço pelo valor correspondente.

Ilusão (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *imagem maior*, Preço 8.100 PO; Peso 0,25 kg.

Baralho da Ilusão

Carta Normal	Carta de Tarô	Criatura
Ás de copas	IV. O Imperador	Dragão vermelho
Rei de copas	Cavaleiro de gládios	Guerreiro humano e quatro guardas
Rainha de copas	Rainha de bastões	Humana Maga
Valete de copas	Rei de bastões	Humano druida
Dez de copas	VII. O Carro	Gigante das nuvens
Nove de copas	Pajem de bastões	Ettin
Oito de copas	Ás de taças	Bugbear
Dois de copas	Cinco de bastões	Goblin

Carta Normal	Carta de Tarô	Criatura
Ás de ouros	III. A Imperatriz	Beholder
Rei de ouros	Dois de taças	Elfo mago e uma aprendiz
Rainha de ouros	Rainha de gládios	Meia-elfa ranger
Valete de ouros	XIV. A Temperança	Harpia
Dez de ouros	Sete de bastões	Meio-orc bárbaro
Nove de ouros	Quatro de moedas	Ogro mago
Oito de ouros	Ás de moedas	Gnoll
Dois de ouros	Seis de moedas	Kobold

Carta Normal	Carta de Tarô	Criatura
Ás de espadas	II. A Sacerdotisa	Lich
Rei de espadas	Três de bastões	Três humanos clérigos
Rainha de espadas	Quatro de taças	Medusa
Valete de espadas	Cavaleiro de moedas	Anão paladino
Dez de espadas	Sete de gládios	Gigante do gelo
Nove de espadas	Três de gládios	Troll
Oito de espadas	Ás de gládios	Robgoblin
Dois de espadas	Cinco de taças	Goblin

Carta Normal	Carta de Tarô	Criatura
Ás de paus	XI. A Força	Golem de ferro
Rei de paus	Pajem de moedas	Três halflings ladinos
Rainha de paus	Dez de taças	Pixie
Valete de paus	Nove de moedas	Meia-elfa barda
Dez de paus	Nove de bastões	Gigante das colinas
Nove de paus	Rei de gládios	Ogro
Oito de paus	Ás de bastões	Orc
Dois de paus	Cinco de taças	Kobold

Carta Normal	Carta de Tarô	Criatura
Coringa	Dois de moedas	Ilusão do dono do baralho
Coringa	Dois de bastões	Ilusão do dono do baralho (com o sexo trocado)

Barco Dobrável: Um barco dobrável se parece com uma pequena caixa de madeira com cerca de 30 cm de comprimento por 15 cm de largura e 15 cm de altura, e pode ser usado para armazenar itens como qualquer outra caixa. Entretanto, com um comando, a caixa se desdobra, assumindo a forma de um bote com 3 m de comprimento, 1,20 m de largura e 60 cm de altura. Uma segunda palavra de comando o transforma em um barco de 8 m por 2,40 m e 1,80 de altura. Os objetos que estavam guardados na caixa ficam no interior do bote ou do barco.

Em sua menor forma, o bote possui um par de remos, uma âncora, um mastro e uma vela triangular. Na forma maior, o barco tem um convés, bancos para remadores, cinco pares de remos, um leme, uma âncora, uma cabine e um mastro com vela quadrada. O bote pode transportar quatro pessoas confortavelmente, e o barco carrega quinze pessoas com facilidade.

Uma terceira palavra de comando faz com que o barco volte a se dobrar em uma caixa. As palavras de comando podem ser escritas de forma visível ou invisível na caixa, ou podem estar em outro lugar — talvez um dos itens na caixa.

Transmutação (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *compor*, o criador deve possuir 2 graduações na perícia Ofícios (armador); Preço 7.200 PO; Peso 2 kg.

Bola de Cristal

Bola de Cristal: Este é o tipo mais comum de instrumento de vidência: uma esfera de cristal com cerca de 15 cm de diâmetro. Um personagem pode usá-lo para enxergar a virtualmente qualquer distância ou em outros planos de existência, como a magia *vidência* (Vontade CD 16 anula).

Certas *bolas de cristal* possuem poderes adicionais que podem ser usados através do item nos alvos observados.

Tipo de Bola de Cristal	Preço de Mercado
Bola de cristal	42.000 PO
Bola de cristal com *ver o invisível*	50.000 PO
Bola de cristal com *detectar pensamentos* (Vontade CD 13 anula)	51.000 PO
Bola de cristal com *telepatia**	70.000 PO
Bola de cristal com *visão da verdade*	80.000 PO

* O observador é capaz de enviar e receber mensagens mentais silenciosas para a pessoa que aparece na bola de cristal. Uma vez por dia o personagem também pode tentar implantar uma *sugestão* (idêntico à magia, Vontade CD 14 anula).

Adivinhação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *vidência* (mais quaisquer magias adicionais do item); Peso 3,5 kg.

Bolsa de Truques: Esta pequena bolsa parece normal e vazia. No entanto, qualquer criatura que colocar a mão dentro dela sentirá uma pequena bola de pêlos. Se a bola for removida e atirada a mais de 6 m de distância, transforma-se em um animal. O animal serve ao personagem que o retirou da bolsa por 10 minutos (ou até ser morto ou comandado para voltar à bolsa) e depois desaparece. Ele pode executar qualquer uma das ordens descritas na perícia Adestrar Animais (página 74 do *Livro do Jogador*). Cada um dos três tipos de *bolsas de truques* produz um conjunto diferente de animais. Use as tabelas abaixo para determinar quais animais podem ser retirados de cada uma.

O cavalo de guerra pesado vem com arreios e sela e aceita ser cavalgado pelo personagem que o retirou da bolsa.

Os animais são sempre determinados aleatoriamente, e apenas um deles pode existir de cada vez. Até dez animais podem ser retirados da bolsa por semana.

Conjuração (tênue ou moderada); NC 3º (cinza), 5º (ferrugem), 9º (bronze); Criar Item Maravilhoso, *invocar aliado da natureza* II (cinza), *invocar aliado da natureza* III (ferrugem), *invocar aliado da natureza* IV (bronze); Preço 900 PO (cinza), 3.000 PO (ferrugem), 6.300 PO (bronze).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Cinza		Ferrugem		Bronze	
1d%	Animal	1d%	Animal	1d%	Animal
01–30	Morcego	01–30	Carcaju	01–30	Urso marrom
31–60	Rato	31–60	Lobo	31–60	Leão
61–75	Gato	61–85	Javali	61–80	Cavalo de guerra pesado
76–90	Doninha	86–100	Urso negro	81–90	Tigre
91–100	Texugo			91–100	Rinoceronte

Botas Aladas: Estas botas parecem comuns, mas com um simples comando, asas brotam da altura dos calcanhares e permitem que o usuário voe como se estivesse sob o efeito da magia *vôo*, mas sem a necessidade de manter a concentração. Ele pode fazer isso até três vezes por dia durante cinco minutos de cada vez.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *vôo*; Preço 16.000 PO; Peso 0,5 kg.

Botas de Caminhar e Saltar: Estas botas aumentam o deslocamento básico por terra de seu usuário em 3 m. Além dessa habilidade (considerada um bônus de melhoria), também permitem que o usuário faça grandes saltos, concedendo-lhe +5 de bônus de competência nos testes de Saltar.

Transmutação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *passos longos*, o criador deve possuir 5 graduações na perícia Saltar; Preço 5.500 PO; Peso 0,5 kg.

Botas Élficas: Essas botas macias permitem que seu usuário mova-se silenciosamente em praticamente qualquer ambiente, concedendo +5 de bônus de competência nos testes de Furtividade.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, o criador deve ser um elfo; Preço 2.500 PO; Peso 0,5 kg.

Botas do Inverno: Estas botas concedem vários poderes ao seu usuário. Primeiro, ele se torna capaz de andar na neve com seu deslocamento normal, sem deixar rastro. As botas também lhe permitem mover-se com deslocamento normal mesmo pelo gelo mais escorregadio (mas apenas em superfícies horizontais, não verticais ou muito íngremes) sem escorregar ou cair. Finalmente, as *botas do inverno* aquecem o usuário, como se ele estivesse sob efeito da magia *suportar elementos*.

Abjuração e transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *agilidade do gato*, *suportar elementos*, *passos sem pegadas*; Preço 2.500 PO; Peso 0,5 kg.

Botas da Levitação: Com um simples comando, essas botas de couro permitem a seu usuário levitar como se tivesse conjurado a magia *levitação* sobre si mesmo.

Transmutação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *levitação*; Preço 7.500 PO; Peso 0,5 kg.

Botas do Teletransporte: Qualquer personagem usando estas botas pode se *teletransportar* três vezes por dia, exatamente como se tivesse conjurado a magia de mesmo nome.

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *teletransporte*; Preço 49.000 PO; Peso 1,5 kg.

Botas da Velocidade: Como uma ação livre, o usuário pode bater os saltos das botas, o que lhe permite agir como se estivesse sob o efeito da magia *velocidade* por até 10 rodadas por dia. Essa duração não precisa ser em rodadas consecutivas.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *velocidade*; Preço 12.000 PO; Peso 0,5 kg.

Braçadeiras da Armadura: Estes itens parecem protetores para o punho ou antebraço, e fazem com que seu usuário fique envolto em um campo de energia invisível, porém tangível, concedendo-lhe um bônus de armadura entre +1 e +8, como se estivesse usando uma armadura física. É necessário usar as duas braçadeiras para que sua mágica surta efeito.

Conjuração (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *armadura arcana*, o nível do criador deve ser pelo menos duas vezes maior que o bônus das braçadeiras; Preço 1.000 PO (+1), 4.000 PO (+2), 9.000 PO (+3), 16.000 PO (+4), 25.000 PO (+5), 36.000 PO (+6), 49.000 PO (+7), 64.000 PO (+8); Peso 0,5 kg.

Braçadeiras do Arqueiro (maiores): Estes protetores de punho parecem um item normal, mas permitem que seu usuário utilize qualquer arco (mas não bestas) como se tivesse o talento adequado. Se já souber usar determinado tipo de arco, ele recebe +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque e +1 de bônus de competência nas jogadas de dano sempre que usar aquela arma. É necessário usar as duas braçadeiras para que sua mágica surta efeito.

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, Criar Armaduras e Armas Mágicas; Preço 25.000 PO; Peso 0,5 kg.

Braçadeiras do Arqueiro (menores): Estes protetores de punho funcionam como as *braçadeiras do arqueiro (maiores)*, mas concedem +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque e não concedem bônus nas jogadas de dano.

Transmutação (tênue); NC 4º; Criar Item Maravilhoso, Criar Armaduras e Armas Mágicas; Preço 5.000 PO; Peso 0,5 kg.

Braseiro de Comandar Elementais do Fogo: Este item parece ser um recipiente normal para armazenar carvão em chamas. Quando o braseiro é aceso e as palavras de comando apropriadas são pronunciadas, surge um elemental do fogo Grande. As palavras de invocação exigem uma rodada completa para serem ditas. O braseiro funciona em todos os aspectos como a magia *invocar criaturas VI*. Se for adicionado enxofre, o elemental é Enorme ao invés de Grande (como se a magia *invocar criaturas VII* fosse conjurada). Apenas um elemental pode ser invocado de cada vez. Um novo elemental exige que o fogo seja aceso novamente, o que não pode ser feito até que o elemental anterior desapareça (seja dissipado, expulso ou destruído). Consulte o *Livro dos Monstros* para mais detalhes sobre elementais da água.

Conjuração (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *invocar criatura VI*, *invocar criatura VII*; Preço 100.000 PO; Peso 1,5 kg.

Broche do Escudo: Este item parece uma jóia de prata ou de ouro usada para prender um manto ou uma capa. Além de sua função mundana, pode absorver *mísseis mágicos* do tipo gerado pela magia ou pela habilidade similar a magia. Um broche pode absorver até 101 pontos de dano de *mísseis mágicos* antes de derreter e tornar-se inútil.

Abjuração (tênue); NC 1º; Criar Item Maravilhoso, *escudo arcano*; Preço 1.500 PO.

Buraco Portátil: Um *buraco portátil* é um círculo de pano, tecido das teias de uma aranha interplanar entrelaçadas com fios de éter e raios de luz estelar. Quando completamente aberto, um *buraco portátil* tem 1,8 m de diâmetro, mas pode ser dobrado para ficar tão pequeno quanto um lenço de bolso. Ao ser aberto sobre uma superfície, cria um espaço extradimensional com 3 m de profundidade. Essa abertura pode ser lacrada por dentro ou por fora, simplesmente dobrando-se as pontas do tecido. A entrada desaparece, mas o que estiver no interior do buraco permanece.

O ar disponível no interior do buraco é apenas o que entra quando ele está aberto. É o suficiente para uma criatura Média ou duas Pequenas resistirem por 10 minutos (veja Asfixia, página 304). O tecido não acumula peso mesmo se o buraco estiver completamente cheio (de ouro, por exemplo). Cada *buraco portátil* abre-se para seu próprio espaço extradimensional. Se uma *mochila de carga* (consulte a página 259) for colocada dentro de um *buraco portátil*, uma fenda para o Plano Astral rasga-se no espaço, e os dois itens são tragados para o vácuo e perdidos para sempre. Se um *buraco portátil* for colocado dentro da mochila, abre-se um portal para o Plano Astral: o buraco, a mochila e todas as criaturas em um raio de 3 m são sugados, e ambos os itens são destruídos no processo.

Conjuração (moderada); NC 12º; Criar Item Maravilhoso, *viagem planar*; Preço 20.000 PO.

Capa do Saltimbanco: Com um simples comando, essa capa dourada e vermelha brilhante permite que seu usuário use a magia *porta dimensional* uma vez por dia. Ao desaparecer, ele deixa para trás uma nuvem de fumaça, e aparece de forma semelhante em seu destino.

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *porta dimensional*; Preço 10.080 PO; Peso 0,5 kg.

Carrilhão da Abertura: Um *carrilhão da abertura* é um tubo oco de mitral com cerca da 30 cm. Quando ressoa, emite vibrações mágicas que fazem com que travas, tampas, portas, válvulas e portais se abram. O dispositivo funciona contra cancelas, algemas, correntes, ferrolhos e assim por diante. O *carrilhão da abertura* também dissipa automaticamente a magia *cerrar portas* ou até mesmo *tranca arcana* conjurada por um mago de nível inferior ao 15º.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

O carrilhão deve ser apontado para o item ou portal a ser aberto ou liberado (que precisa estar visível e ser de conhecimento do usuário). O instrumento então é tocado e emite uma nota pura, e na rodada seguinte a fechadura é destrancada, a algema se solta, a porta secreta é aberta ou a tampa do baú se ergue.Cada nota abre apenas uma forma de tranca, por isso se uma arca estiver acorrentada, presa com um cadeado, lacrada e sob o efeito de *tranca arcana*, são necessários quatro usos do item para abri-la. A magia *silêncio* anula o poder do dispositivo. Um carrilhão recém-criado pode ser usado dez vezes antes de rachar e tornar-se inútil.

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *arrombar*; Preço 3.000 PO; Peso 0,5 kg.

Carrilhão da Interrupção: Este instrumento pode ser tocado uma vez a cada 10 minutos, e seu tom ressoante perdura por 3 minutos completos. Enquanto o carrilhão ressoar, é impossível conjurar qualquer magia com componentes verbais num raio de 9 m ao seu redor, a menos que o conjurador obtenha sucesso em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia).

Evocação (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *grito*; Preço 16.800 PO; Peso 0,5 kg.

Cavalo de Pedra: Cada um destes itens parece uma estátua de um cavalo em tamanho natural, esculpida em algum tipo de pedra dura. Uma palavra de comando faz com que o corcel ganhe vida, permitindo que ele transporte cargas e até mesmo ataque como se fosse um cavalo de verdade do tipo apropriado.

Um *cavalo de pedra* pode carregar 500 kg sem se cansar e jamais precisa descansar ou se alimentar. É possível recuperar qualquer dano causado ao item usando a magia *pedra em carne*, que transforma a estátua em um cavalo de verdade que pode se curar normalmente. Quando estiver completamente curado, ele retorna automaticamente para a sua forma de pedra. Enquanto estiver neste estado, pode se alimentar de gemas, curando 1 ponto de dano para cada quantidade correspondente a 50 PO que lhe for administrada.

Existem dois tipos de *cavalos de pedra*.

Corcel: Este item possui as estatísticas de um cavalo pesado (consulte a página 273 do *Livro dos Monstros*) e dureza 10.

Cavalo de Campanha: Este item possui as estatísticas de um cavalo de guerra pesado (consulte a página 273 do *Livro dos Monstros*) e dureza 10.

Transmutação (forte); NC 14º; Criar Item Maravilhoso, *carne em pedra, animar objetos*; Preço 10.000 PO (*corcel*) ou 14.800 PO (*cavalo de campanha*); Peso 3.000 kg.

Caveira Negra: Este crânio esculpido em ébano é totalmente maligno. Onde quer que o item esteja, a área ao seu redor é tratada como se estivesse sob o efeito da magia *conspurcar* com a caveira como ponto de origem (com a exceção de que nenhuma magia adicional está vinculada ao efeito).

Evocação [mal] (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *conspurcar*, o criador deve ser mau; Preço 60.000 PO; Peso 2,5 kg.

Chapéu do Disfarce: Este chapéu aparentemente normal permite que seu usuário altere sua aparência como se estive sob o efeito da magia *transformação momentânea*. Como parte do disfarce, o chapéu pode ser alterado para parecer um pente, uma faixa, uma tiara, um gorro, uma touca, um elmo, e assim por diante.

Ilusão (tênue); NC 1º; Criar Item Maravilhoso, *transformação momentânea*; Preço 1.800 PO.

Cinto dos Anões: Este cinto concede ao usuário +4 de bônus de competência em todos os testes de Carisma e perícias vinculadas a esta habilidade quando estiverem relacionadas a anões, +2 de bônus de competência nestes testes quando relacionados a halflings e gnomos e –2 de penalidade nestes testes para todos os demais. O usuário pode compreender, falar e ler o idioma Anão. Se ele não for um anão, ganha visão no escuro com alcance de 18 m, a ligação com pedras da raça, um bônus de melhoria de +2 em Constituição e um bônus de resistência de +2 nos testes de resistência contra venenos, magias ou habilidades similares a magia.

Adivinhação (moderada); NC 12º; Criar Item Maravilhoso, *idiomas*, o criador deve ser um anão; Preço 14.900 PO; Peso 0,5 kg.

Cinto da Força de Gigante: Este cinto largo é feito de couro grosso com rebites de ferro. Ele concede um bônus de melhoria de +4 ou +6 no valor da Força do usuário.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *força do touro*; Preço 16.000 PO (+4); 36.000 PO (+6); Peso 0,5 kg.

Cinto do Monge: Este simples cinto de corda, ao ser amarrado à cintura de um personagem, confere uma grande habilidade no combate desarmado. A CA e o dano desarmado do personagem são tratados como os de um monge cinco níveis acima. Se for usado por um personagem com o talento Ataque Atordoante, o cinto permite que ele faça um ataque adicional por dia. Se o personagem não for um monge, ele ganha a CA e o dano desarmado de um monge de 5º nível. Este bônus na CA funciona exatamente como o de um monge.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *força dos justos* ou *transformação de Tenser*; Preço 13.000 PO; Peso 0,5 kg.

Cola Soberana: Esta substância cor de âmbar claro é densa e viscosa. Devido aos seus poderes especiais, só pode ser contida em um frasco cujo interior tenha sido revestido com 30 ml de *bálsamo escorregadio* (consulte a descrição do item), e a cada vez que for usada, é necessário aplicar mais *bálsamo escorregadio* em 1 rodada para impedir que o restante do adesivo grude nas laterais do recipiente. Um frasco de *cola soberana*, ao ser encontrado, contém entre 30 ml e 210 ml da substância (1d8–1, mínimo 1). Os 30 ml restantes do frasco são ocupados pelo *bálsamo escorregadio*.

Uma dose deste adesivo cobre uma área de 30 cm por 30 cm, unindo virtualmente quaisquer materiais de forma permanente. A cola leva 1 rodada para secar. Se os objetos forem separados (uma ação de movimento) antes deste prazo, a aplicação perde a aderência e torna-se inútil. Se a cola secar, será impossível separar os objetos, a menos que se aplique *solvente universal* (a *cola soberana* pode ser dissolvida pelo *solvente universal*).

Transmutação (forte); NC 20º; Criar Item Maravilhoso, *tornar inteiro*; Preço 2.400 PO (30 ml).

Colar da Adaptação: Este colar é uma corrente pesada com um medalhão de platina. A magia do item envolve o usuário numa cúpula de ar fresco, tornando-o imune a todos vapores e gases prejudiciais (como os efeitos de *névoa mortal* e *névoa fétida*, assim como venenos inaláveis) e permitindo que ele respire normalmente, mesmo sob a água ou no vácuo.

Transmutação (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *alterar-se*; Preço 9.000 PO.

Colar de Bolas de Fogo: Este dispositivo parece não ser nada além de um cordão de contas, às vezes com as pontas unidas para formar um colar (não conta como um item usado ao redor do pescoço para determinar quais dos itens mágicos usados por um personagem realmente funcionam). No entanto, se um personagem o segurar, todos poderão ver o que o item é na realidade: uma corrente de ouro da qual se projetam diversas esferas douradas. As esferas podem ser destacadas pelo usuário (e somente por ele), que pode arremessá-las facilmente a até 21 m. Quando chega ao final de sua trajetória, a esfera detona como a magia *bola de fogo* (Reflexos CD 14 reduz à metade).

As esferas possuem diferentes intensidades, variando entre as que infligem 2d6 pontos de dano às que provocam 10d6. O preço de mercado de uma esfera é de 150 PO para cada dado de dano que inflige (variando de 300 PO por uma esfera de 2d6 até 1.500 PO por uma de 10d6).

Cada *colar de bolas de fogo* contém uma combinação de esferas de intensidades variadas. Algumas combinações tradicionais, designadas como tipos I a VII, estão detalhadas a seguir:

Colar	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	Preço de Mercado
Tipo I	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1.650 PO
Tipo II	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2.700 PO
Tipo III	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4.350 PO
Tipo IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5.400 PO
Tipo V	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5.850 PO
Tipo VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8.100 PO
Tipo VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8.700 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Por exemplo, um colar tipo III tem sete esferas — uma *bola de fogo* de 7d6, duas de 5d6 e 4 de 3d6.

Se o colar estiver sendo usado ou carregado por um personagem que fracassar no teste de resistência contra um ataque de fogo mágico, o item deve obter sucesso em um teste de resistência (+7 de bônus). Caso também fracasse, todas as esferas remanescentes detonam simultaneamente, em geral com conseqüências desagradáveis para o usuário.

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *bola de fogo*.

Colete da Fuga: Escondidos em bolsos secretos desse simples coletes de seda há ferramentas de ladrão que concedem +4 de bônus de competência em testes de Abrir Fechaduras. O colete também concede ao usuário +6 de bônus de competência em testes de Arte da Fuga.

Conjuração e transmutação (tênue); NC 4º; Criar Item Maravilhoso, *arrombar, área escorregadia*; Preço 5.200 PO.

Colher de Murlynd, A: Este utensílio ordinário geralmente é feito de um chifre. Se a colher for colocada em um recipiente vazio — uma tigela, uma xícara ou um prato, por exemplo — ele se enche de um creme espesso. Embora tenha o sabor semelhante a papelão úmido e quente, é altamente nutritivo e contém todo o necessário para sustentar qualquer criatura herbívora, onívora ou carnívora.A colher é capaz de produzir diariamente o suficiente para alimentar até quatro humanos.

Conjuração (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *criar alimentos*; Preço 5.400 PO.

Contas de Energia: Esta pequena esfera negra parece uma pérola fosca. Ela pode ser arremessada a até 18 m sem penalidade de alcance, explodindo ao impacto e infligindo 5d6 pontos de dano de energia a todas as criaturas num raio de 3 m.

Seu funcionamento é semelhante ao da magia *esfera resiliente de Otiluke* (Reflexos CD 16 anula) com raio de 3 m e duração de 10 minutos. Um globo de energia tremeluzente envolve a criatura, se ela couber no diâmetro da esfera, contendo-a pela duração da magia. A esfera não pode ser danificada, exceto por um *bastão do cancelamento*, um *bastão da negação*, *desintegrar* ou *dissipar magia*. Estes efeitos destroem a esfera sem ferir o alvo. Nada é capaz de atravessá-la de dentro ou de fora, embora o alvo possa respirar normalmente. Ele pode se debater, mas a esfera não pode ser movida fisicamente nem pelas pessoas do lado de fora nem pelo esforço de seus prisioneiros.

A explosão consome completamente a conta, portanto esse item só pode ser usado uma vez.

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *esfera resiliente de Otiluke*; Preço 3.000 PO.

Corda de Escalada: Uma *corda de escalada* com 18 m de comprimento não é mais grossa que uma varinha, mas é forte o suficiente para suportar 1.500 kg. Com um comando, a corda se move para frente, para cima, para baixo ou em qualquer outra direção a 3 m por rodada, fixado-se seguramente onde seu proprietário desejar. Ela pode se desamarrar e voltar da mesma forma.

Também é possível ordenar que a *corda de escalada* faça e desfaça nós. Isso faz com que nós grandes apareçam a intervalos de 30 cm ao longo da corda. Eles reduzem seu comprimento para 15 m até serem desfeitos, mas diminuem a CD dos testes de Escalar em 10. Uma criatura deve segurar uma das pontas da corda para invocar sua magia.

Transmutação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *animar corda*; Preço 3.000 PO; Peso 1,5 kg.

Corda da Constrição: Este item parece com qualquer corda de cânhamo com cerca de 9 m de comprimento. Com um comando, a corda se projeta 6 m para a frente ou 3 m para cima para constringir uma vítima. A criatura pode se libertar com um teste de Força (CD 20) ou Arte da Fuga (CD 20).

A corda tem CA 22, 12 Pontos de Vida e dureza 10, e também possui redução de dano 5/corte. A corda regenera 1 ponto de vida a cada 5 minutos, mas se for cortada (perder todos os 12 pontos de vida), será destruída.

Transmutação moderada; NC 12º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos, animar cordas, constrição*; Preço 21.000 PO; Peso 2,5 kg.

Cordão de Contas da Oração: Este item parece ser um cordão de contas normal, até que seu usuário conjure uma magia divina. Nesse momento, o portador reconhece instantaneamente o poder das contas e sabe como ativá-las.

Cada cordão inclui duas ou mais contas especiais, cada uma com um poder mágico diferente.

Um *cordão de contas da oração (menor)* possui uma *conta da bênção* e uma *conta da cura*. O *cordão de contas da oração* possui uma *conta da cura*, uma *conta do carma* e uma *conta da destruição*. Um *cordão de contas da oração (superior)* possui uma *conta da cura*, uma *conta do carma*, uma *conta da invocação* e uma *conta de caminhar no vento*.

Tipo de Conta Especial	Habilidade da Conta Especial
Conta da bênção	O portador pode conjurar *bênção*.
Conta da cura	O portador pode conjurar *curar ferimentos graves*, *remover cegueira/surdez* ou *remover doenças*, à sua escolha.
Conta do carma	O portador pode conjurar suas magias com +4 níveis de conjurador. O efeito dura 10 minutos.
Conta da destruição	O portador pode conjurar *martelo do caos*, *destruição sagrada*, *cólera da ordem* ou *nuvem profana* (Vontade CD 17 parcial).
Conta da invocação	Invoca uma criatura poderosa de tendência apropriada dos Planos Externos (um anjo, demônio, etc.) para auxiliar o portador por 1 dia (se um emissário divino for invocado por motivos frívolos, na melhor das hipóteses a divindade confisca os itens do personagem e impõe uma *missão* como punição).
Conta de caminhar no vento	O portador pode conjurar *caminhar no vento*.

Cada conta especial pode ser usada uma vez por dia, exceto pela *conta da invocação*, que só funciona uma vez e depois perde suas propriedades mágicas. As *contas da bênção*, *da destruição* e *de caminhar no vento* funcionam como itens de gatilho de magia; as *contas do carma* e *da invocação* podem ser ativadas por qualquer personagem capaz de conjurar magias divinas. O portador não precisa empunhar ou usar o cordão de contas da oração em nenhum lugar determinado desde que o carregue consigo.

O poder de uma conta especial se perde se ela for removida do cordão. Reduza o preço de um cordão de contas da oração sem uma ou mais contas de acordo com os seguintes valores: *conta da bênção* –600 PO, *conta da cura* –9.000 PO, *conta do carma* –20.000 PO, *conta da destruição* –16.800 PO, *conta da invocação* –20.000 PO, *conta de caminhar no vento* –46.800 PO.

Diversas escolas (tênue, moderada ou forte); NC 1º (*bênção*), 5º (*cura*), 7º (*destruição*), 9º (*carma*), 11º (*caminhar no vento*), 17º (*invocação*); Criar Item Maravilhoso e uma das seguintes magias para cada conta, conforme for apropriado: *bênção* (*bênção*), *curar ferimentos graves*, *remover cegueira/surdez* ou *remover doenças* (*cura*), *força dos justos* (*carma*), *portal* (*invocação*), *martelo do caos*, *destruição sagrada*, *cólera da ordem* ou *nuvem profana* (*destruição*), *caminhar no vento* (*caminhar no vento*); Preço 9.600 PO (menor), 25.800 PO (padrão), 95.800 PO (superior).

Cubo de Energia: Este dispositivo tem o tamanho de um dado grande (cerca de 2 cm de lado) e pode ser feito de marfim, osso ou qualquer mineral resistente.

Ele permite que seu usuário erga uma *muralha de energia* especial com 3 m de lado ao seu redor. Esta proteção cúbica se move com o personagem e é impermeável às formas de ataque mencionadas na tabela abaixo. O cubo possui 36 cargas, que são renovadas diariamente. O usuário pressiona uma face do cubo para ativar determinada proteção ou para desativar o item. Cada efeito custa um determinado número de cargas por minuto (ou fração de minuto) para ser mantido em operação. Além disso, quando um efeito é acionado, o deslocamento do usuário é limitado ao valor máximo da tabela.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Quando o *cubo de energia* está ativado, os ataques que infligirem mais de 30 pontos de dano drenam 1 carga para cada 10 pontos acima desse limite (40 pontos de dano drenam 1 carga, 50 pontos drenam 2, e assim por diante). As magias que afetam a integridade da proteção, como *desintegrar* e *criar passagens*, também drenam cargas adicionais. Estas magas (listadas abaixo) não podem ser conjuradas a partir ou contra o cubo:

Lado do Cubo	Custo em Cargas por Minuto	Deslocamento Máximo	Efeito
1	1	9 m	Afasta gases, vento, etc.
2	2	6 m	Afasta matéria inorgânica
3	3	4,5 m	Afasta matéria orgânica
4	4	3 m	Afasta Magia
5	6	3 m	Afasta todas as coisas
6	0	Normal	Desativa

Forma de Ataque	Cargas Adicionais
Trombeta da destruição	6
Muralha de fogo	2
Criar passagens	3
Desintegrar	6
Passagem invisível	5
Rajada prismática	7

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *muralha de energia*; Preço 62.000 PO.

Cubo do Portal: Este item é feito de cornalina. Cada um de seus seis lados é vinculado a um plano, um dos quais é o Plano Material, e os demais definidos pelo criador do item. Se esse cubo for encontrado como parte de um tesouro, o Mestre pode determinar quais os outros seis planos que o item acessa da forma que desejar.

Se um dos lados do *cubo do portal* for pressionado uma vez, abre-se um *portal* para um ponto aleatório do plano ao qual este lado está vinculado. Existe uma chance de 10% por minuto de que um visitante desse plano (determine aleatoriamente) atravesse o *portal* em busca de comida, diversão ou problemas. Pressionar o mesmo lado novamente fecha o *portal*, e é impossível abrir mais de um ao mesmo tempo.

Se um dos lados for pressionado rapidamente duas vezes, o personagem é transportado para um ponto aleatório no outro plano, assim como todas as criaturas nos quadrados adjacentes (para evitar isso, as demais criaturas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade [CD 23]).

Conjuração (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *viagem planar*; Preço 164.000 PO.

Cubo de Resistência ao Frio: Este cubo é ativado ou desativado pressionando-se um dos lados. Quando ativado, cria uma área cúbica de 3 m de lado ao redor do usuário (ou do próprio cubo, se o item for posteriormente colocado em uma superfície). A temperatura no interior desta área é sempre de pelo menos 18ºC. O campo absorve ataques de frio (como *tempestade glacial*, *cone glacial* e o sopro de um dragão branco). Porém, se o campo sofrer mais de 50 pontos de dano por frio na mesma rodada (de um ou de vários ataques), ele volta à sua forma portátil e não pode ser reativado por 1 hora. Se o campo absorver mais de 100 pontos de dano por frio no período de 10 rodadas, será destruído.

Abjuração (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *proteção contra elementos*; Preço 27.000 PO.

Diadema da Destruição (Menor): Com um simples comando, este diadema simples de ouro projeta um raio de *luz cegante* (dano: 3d8) uma vez por dia.

Evocação (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *luz cegante*; Preço 6.480 PO.

Elmo Brilhante

Diadema da Destruição (Maior): Com um simples comando, este diadema elaborado de ouro projeta um raio de *luz cegante* (dano: 5d8 maximizado, no total de 40 pontos de dano) uma vez por dia.

Evocação (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, Maximizar Magia, *luz cegante*; Preço 23.760 PO.

Diadema da Persuasão: Este diadema de prata concede +3 de bônus de competência nos testes de Carisma do seu usuário.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *esplendor da águia*; Preço 4.500 PO.

Diamante do Caos: Esta gema brilhante não é lapidada e tem o tamanho aproximado de um punho humano. A gema concede a seu possuidor os seguintes poderes:

- *Confusão menor*
- *Círculo mágico contra a ordem*
- *Palavra do caos*
- *Manto do caos*

Cada poder pode ser ativado 1d4 vezes por dia (o Mestre deve fazer jogadas individuais diárias para cada poder separadamente).

Um personagem que não seja caótico e possuir um *diamante do caos* recebe um nível negativo. Embora isto jamais represente perda efetiva de nível, ele permanece enquanto o diamante estiver de posse do personagem e não pode ser suprimido de forma alguma (incluindo magias de *restauração*).

Variada (forte); NC 19º; Criar Item Maravilhoso, *manto do caos*, *círculo mágico contra a lei*, *ação aleatória*, *palavra do caos*, o criador deve ser caótico; Preço 160.000 PO; Peso 0,5 kg.

Elmo da Ação Subaquática: O usuário deste elmo pode enxergar embaixo d'água. As propriedades do item são ativadas ao se puxar as pequenas lentes dos compartimentos em ambos os lados para a frente dos olhos, permitindo que o usuário enxergue cinco vezes mais longe que a água e as condições de luminosidade permitiriam à visão normal (algas, obstruções e similares bloqueiam a visão normalmente). Se uma palavra de comando for pronunciada, o *elmo da ação subaquática* cria uma bolha de ar ao redor da cabeça do usuário e a mantém até que o comando seja repetido, permitindo que ele respire livremente.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *respirar na água*; Preço 57.000 PO; Peso 1,5 kg.

Elmo Brilhante: Este elmo de aparência normal assume sua verdadeira forma e manifesta seus poderes quando o usuário o veste e pronuncia a palavra de comando. Feito de prata reluzente e aço polido, um elmo recém-criado é incrustado de jóias mágicas: dez diamantes, vinte rubis, trinta opalas ígneas e quarenta opalas. Quando é atingido por uma luz intensa, o elmo cintila e reflete raios em todas as direções a partir de suas jóias. As funções de cada uma são as seguintes:

- Diamante: *Rajada prismática* (CD do teste de Resistência 20)
- Rubi: *Muralha de fogo*
- Opala Ígnea: *Bola de fogo* (dano: 10d6, Reflexos CD 20 reduz à metade)
- Opala: *Luz do dia*

O elmo pode ser usado uma vez por rodada, mas cada gema pode usar seu poder similar a magia apenas uma vez. Até que todas as suas jóias estejam esgotadas, o *elmo brilhante* também possui as seguintes propriedades mágicas quando ativado:

- Ele emana uma luz azulada quando há mortos-vivos a menos de 9 m. Esta luz causa 1d6 pontos de dano por rodada em todas as criaturas deste tipo na área de alcance.
- O usuário pode tornar qualquer arma que empunhar em uma arma flamejante (consulte a página 225), somando esta característica a quaisquer outras propriedades que a arma já possua (a menos que ela já seja flamejante). O comando leva 1 rodada para surtir efeito.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

- O elmo concede resistência a fogo 30. Esta proteção não é cumulativa com similares advindas de outras fontes, como *resistência a elementos*.

Assim que todas as suas jóias percam sua magia, o elmo perde os seus poderes e as gemas se transformam em poeira inútil. Se qualquer uma delas for removida, o item é destruído.

Se uma criatura usando o elmo sofrer dano por fogo mágico (após descontada a proteção mágica) e fracassar em um teste de resistência de Vontade adicional (CD 15), as gemas restantes no elmo se sobrecarregam e explodem. Os diamantes restantes se tornam *rajadas prismáticas* que procuram aleatoriamente uma criatura ao alcance (incluindo o usuário), os rubis tornam-se *muralhas de fogo* estendendo-se em linha reta em qualquer direção a partir do usuário, e as opalas ígneas se tornam *bolas de fogo* centralizadas no usuário. As opalas e o próprio elmo são destruídos.

Variada (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *detectar mortos-vivos, bola de fogo, lâmina flamejante, luz, rajada prismática, proteção contra elementos, muralha de fogo*; Preço 125.000 PO; Peso 1,5 kg.

Elmo de Compreender Idiomas e Ler Magias: Aparentemente um elmo normal, um *elmo de compreender idiomas e ler magias* concede ao seu usuário a habilidade de compreender as palavras pronunciadas por qualquer criatura e a ler textos em qualquer linguagem e qualquer escrita mágica. O usuário recebe +5 de bônus de competência nos testes de Decifrar Escrita para compreender mensagens escritas de forma incompleta, exótica ou arcaica. Entender um texto mágico não implica necessariamente na capacidade de conjurar a magia.

Adivinhação (tênue); NC 4º; Criar Item Maravilhoso, *compreender idiomas, ler magias*; Preço 5.200 PO; Peso 1,5 kg.

Elmo da Telepatia: O usuário pode utilizar *detectar pensamentos* sem limite diário. Além disso, ele pode enviar uma mensagem telepática para qualquer criatura cujos pensamentos superficiais estiver captando (permitindo um diálogo). Uma vez por dia, o usuário do elmo pode implantar uma *sugestão* (como a magia, Vontade CD 14 anula) juntamente com a mensagem telepática.

Adivinhação e encantamento (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *detectar pensamentos, sugestão*; Preço 27.000 PO; Peso 1,5 kg.

Elmo do Teletransporte: Um personagem usando este item pode usar teletransporte três vezes por dia, exatamente como se tivesse conjurado a magia do mesmo nome.

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *teletransporte*; Preço 73.500 PO; Peso 1,5 kg.

Abjuração e necromancia forte; NC 18º; Criar Item Maravilhoso, *proteção contra a morte, resistência à magia*; Preço 38.000 PO.

Escaravelho Anti-Golem: Este prendedor em forma de besouro permite que seu portador detecte qualquer golem num raio de 18 m, embora ele tenha que se concentrar (uma ação padrão) para que isso aconteça. O escaravelho permite que o proprietário use suas armas, ataques desarmados ou armas naturais para combater golens como se eles não possuíssem redução de dano.

Adivinhação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *detectar magia*, o criador deve ser pelo menos do 10º nível; Preço 2.500 PO.

Escaravelho da Proteção: Este item parece um medalhão de prata no formato de um besouro. Se for empunhado por 1 rodada, surge uma inscrição em sua superfície alertando o portador de que se trata de um instrumento de proteção.

O usuário do escaravelho recebe resistência à magia 20. O item também pode absorver ataques que drenam energia (como o ataque de pancada de uma cria vampírica), efeitos de morte (como *dedo da morte*) e efeitos de energia negativa (como os da magia *infligir ferimentos críticos*). Após absorver doze ataques desse tipo, o escaravelho se desfaz em pó e é destruído.

Escaravelho da Proteção

Espelho do Aprisionamento: Este dispositivo de cristal geralmente tem 1,5 m^2 e moldura de metal ou madeira. Pode ser fixado em qualquer superfície e ativado (ou desativado) através de uma palavra de comando. O *espelho do aprisionamento* possui quinze compartimentos extra-dimensionais não-espaciais. Qualquer criatura que se aproxime a menos de 9 m do espelho e enxergue seu próprio reflexo deve obter sucesso em um teste de resistência (CD 23) ou será aprisionado em uma de suas celas. Uma criatura que não esteja ciente da natureza do dispositivo sempre verá sua imagem. A probabilidade de ela ver seu próprio reflexo, e portanto ter que fazer o teste de resistência, cai para 50% se estiver ciente de que o item aprisiona criaturas e evitar olhar para ele (tratar como um ataque visual; consulte a página 291).

Quando uma criatura é aprisionada, ela é transportada fisicamente para dentro do espelho. O seu tamanho não importa, mas construtos e mortos-vivos não podem ser aprisionados, assim como objetos inanimados e outras substâncias inorgânicas. O equipamento da vítima (incluindo suas roupas e qualquer coisa que esteja carregando) ficam para trás. Se o proprietário do espelho souber a palavra de comando apropriada, pode invocar a imagem de qualquer criatura aprisionada e conversar com seu impotente prisioneiro. Outra palavra de comando liberta a criatura aprisionada. Cada par de palavras de comando é específico para um prisioneiro.

Se a capacidade do espelho for esgotada, uma vítima (determinada aleatoriamente) é libertada para que haja lugar para uma nova. Se o espelho for quebrado, todas as vítimas aprisionadas são libertadas e normalmente atacam imediatamente o proprietário do item, como vingança pelo cativeiro.

Abjuração (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *aprisionamento*; Preço 200.000 PO; Peso 25 kg.

Espelho da Oposição: Este item lembra um espelho normal com cerca de 1,20 m de comprimento por 90 cm de largura. Pode ser fixado em uma superfície e ativado (ou desativado) através de uma palavra de comando. Se uma criatura olhar seu reflexo na superfície do espelho, o item cria uma duplicata exata dela. Este oposto imediatamente ataca o original. Ele tem todo o equipamento e os poderes do personagem (incluindo magias). Quando um dos dois for derrotado ou destruído, a duplicata e seus itens desaparecem completamente. O espelho funciona até quatro vezes por dia.

Necromancia (forte); NC 15º; Criar Item Maravilhoso, *clone*; Preço 92.000 PO; Peso 22,5 kg.

Espelho do Poder Mental: Este item parece um espelho comum com 1,5 m de altura por 60 cm de largura. O possuidor que souber os comandos apropriados pode fazer com que ele execute os seguintes efeitos:

- Ler os pensamentos de qualquer criatura refletida pelo espelho, mesmo que sejam numa língua desconhecida, desde que o usuário esteja a menos de 7,5 m do item.
- Ver outros lugares como se estivesse usando a magia *clarividência*, mas essa percepção estende-se inclusive a outros planos se o observador estiver suficientemente familiarizado com eles.
- Abrir um portal para outros lugares. O usuário primeiro observa o local com a *clarividência*, e em seguida atravessa o espelho, emergindo no local visualizado. Os demais podem segui-lo pelo espelho se desejarem. Um portal invisível permanece aberto no ponto de chegada, e pode ser usado para regressar, fechando-se logo em seguida. Caso contrário, o portal se fecha sozinho após 24 horas (aprisionando o usuário se ele ainda estiver do outro lado) ou pode ser dissipado com uma palavra de comando. As criaturas com Inteligência 12 ou superior podem perceber o portal exatamente como poderiam notar o sensor mágico da magia *vidência*. Qualquer criatura que atravessar o portal aparece em frente ao espelho.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

- Uma vez por semana, o espelho responde com exatidão uma pergunta simples em relação a uma criatura cuja imagem apareça em sua superfície (dando respostas semelhantes à magia *lendas e histórias*).

Conjuração (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *detectar pensamentos, clarividência/clariaudiência, portal, lendas e histórias*; Preço 1750.000 PO; Peso 20 kg.

Estatuetas de Poderes Incríveis: Cada uma das diversas *estatuetas de poderes incríveis* parece uma miniatura de uma criatura, com cerca de 2,5 cm de altura (com apenas uma exceção). Quando a estatueta é atirada ao chão e a palavra de comando apropriada é proferida, ela se torna uma criatura viva de tamanho normal (exceto quando o contrário é especificado abaixo). A criatura obedece e serve ao seu proprietário, e a menos que sua descrição afirme outra coisa, compreende o idioma Comum mas não é capaz de falar.

Se uma *estatueta de poderes incríveis* for quebrada ou destruída em sua forma de miniatura, está perdida para sempre. Toda a magia se esvai, e seu poder desaparece. Se for morta em sua forma animal, ela simplesmente reverte à forma da estatueta, e pode ser usada novamente mais tarde.

Grifo de Bronze: Quando animado, um *grifo de bronze* age exatamente como um grifo normal, sob o comando de seu proprietário. O item pode ser usado duas vezes por semana e até 6 horas de cada vez. Após transcorrido esse período, ou quando a palavra de comando for pronunciada, o *grifo de bronze* volta a ser uma pequena estatueta.

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*; Preço 10.000 PO.

Mosca de Ébano: Quando animada, uma *mosca de ébano* tem o tamanho de um pônei e todas as estatísticas de um hipogrifo (Dados de Vida, CA, capacidade de carga, deslocamento, etc; consulte o *Livro dos Monstros*), mas é incapaz de atacar. O item pode ser usado três vezes por semana por até 12 horas de cada vez. Após transcorrido esse período, ou quando a palavra de comando for pronunciada, a *mosca de ébano* volta a ser uma pequena estatueta.

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*; Preço 10.000 PO.

Leões de Ouro: Estas estatuetas vêm em pares, e se tornam dois leões adultos normais (consulte o *Livro dos Monstros*). Se forem mortos em combate, não podem ser animados novamente por uma semana. Podem ser usados uma vez por dia, por até 1 hora. Eles crescem e são reduzidos através da palavra de comando.

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*; Preço 16.500 PO.

Bodes de Marfim: Estas estatuetas vêm em trios. Cada uma é ligeiramente diferente das demais, e possui uma função diferente:

- *O Bode das Distâncias*: Esta estatueta proporciona uma montaria resistente e veloz, idêntica a um cavalo pesado (consulte o *Livro dos Monstros*) em todos os aspectos, exceto a aparência. O bode pode viajar no máximo por um dia a cada semana — continuamente ou em qualquer combinação de tempo totalizando 24 horas. Nesse momento, ou quando a palavra de comando é proferida, ele retorna a sua forma de estatueta por pelo menos um dia até que possa ser usado novamente.
- *O Bode da Dor*: Esta estatueta se torna uma criatura enorme, maior que um touro, com as estatísticas de um pesadelo voador (consulte o *Livro dos Monstros*), além de possuir um par de chifres cruéis de tamanho excepcional (dano:1d8+4/1d8+4). Se atacar em Investida, só pode usar os chifres (embora cada ataque bem sucedido nessa rodada inflija mais 6 pontos de dano). O item pode ser ativado apenas uma vez por mês por até 12 horas.
- *O Bode do Desespero*: Quando é ativada com a palavra de comando apropriada, esta estatueta se transforma numa montaria similar a um corcel, com as estatísticas de um cavalo de guerra leve (consulte o *Livro dos Monstros*).No entanto, seu cavaleiro pode empregar seus chifres como armas (um deles como uma *lança pesada +3*, o outro como uma *espada longa +5*). Quando avança para atacar um oponente, o *bode do desespero* irradia a magia *medo* num raio de 9 m (Vontade CD 16 parcial). Pode ser usado uma vez a cada duas semanas por até 3 horas.

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*; Preço 21.000 PO.

Elefante de Mármore: Esta é a maior das estatuetas, com o tamanho aproximado de uma mão humana. Quando a palavra de comando é pronunciada, este item adquire a estatura e as características de um verdadeiro elefante (consulte o *Livro dos Monstros*). O animal criado é totalmente obediente ao proprietário da estatueta, servindo como animal de carga, montaria ou combatente.

A estatueta pode ser usada quatro vezes por mês por um período de até 24 horas por ativação.

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*; Preço 17.000 PO.

Corcel de Obsidiana: Esta estatueta parece um pequeno bloco amorfo de obsidiana negra. Apenas um exame minucioso revela uma vaga semelhança com um tipo de quadrúpede. Com um simples comando, a obsidiana se transforma em uma montaria fantástica. Trate-a como um cavalo de guerra pesado (consulte o *Livro dos Monstros*) com os seguintes poderes adicionais, que podem ser usados uma vez por rodada sem limites: *vôo prolongado, viagem planar* e *passeio etéreo*. O corcel permite que qualquer criatura o cavalgue, mas se o cavaleiro for bom, há uma chance de 10% de que o animal o carregue para os Planos Inferiores e volte à sua forma de estátua. A estatueta pode ser usada uma vez por semana por um período contínuo de até 24 horas. Quando o *corcel de obsidiana* assume a *forma etérea* ou conjura *viagem planar*, o cavaleiro e seu equipamento também são afetados; portanto, o personagem consegue viajar para outros planos dessa forma.

Conjuração e transmutação (forte); NC 15º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos, forma etérea, vôo, viagem planar*; Preço 28.500 PO.

Cão de Ônix: Com um comando, esta estatueta se transforma em uma criatura com as mesmas características de um cachorro de montaria (consulte a página 272 do *Livro dos Monstros*), com a exceção de ser dotado de Inteligência 8, poder se comunicar em Comum e possuir habilidades visuais e olfativas extraordinárias (possui a habilidade faro e +4 de bônus em seus testes de Observar e Procurar). Possui visão no escuro de 18 m e pode *ver o invisível*. Um *cão de ônix* pode ser usado uma vez por semana por até 6 horas, e só obedece ao seu proprietário.

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*; Preço 15.500 PO.

Coruja de Serpentina: Esta estatueta pode se tornar um mocho orelhudo normal ou uma coruja gigante (consulte a página 277 ou 205 do *Livro dos Monstros*, respectivamente), de acordo com a palavra de comando proferida. A transformação pode se realizar uma vez por dia, com a duração máxima de 8 horas contínuas. Entretanto, após ser transformada três vezes numa coruja gigante, a estatueta perde todas as suas propriedades mágicas. A coruja comunica-se com seu dono por telepatia, informando-o de tudo o que vê ou ouve (de acordo com as limitações de sua Inteligência).

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*; Preço 9.100 PO.

Corvo de Prata: Quando ativada, esta estatueta se transforma em um corvo (mas retém sua consistência metálica, que lhe confere dureza 10). Outro comando o faz alçar vôo, carregando consigo uma mensagem, como se fosse um animal afetado pela magia *mensageiro animal*. Senão for instruído a levar uma mensagem, o corvo obedece aos comandos de seu proprietário, embora não possua poderes especiais ou habilidades telepáticas. Ele pode manter sua forma animada por apenas 24 horas por semana, mas esse período não precisa ser contínuo.

Encantamento e transmutação (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *mensageiro animal, animar objetos*; Preço 3.800 PO.

Faixas de Ferro de Bilarro, As: Quando descoberto, este poderoso item parece uma esfera de ferro enferrujado com cerca de 7,5 cm, com listras.

Quando a palavra de comando apropriada é pronunciada, e o dispositivo esférico é arremessado contra um oponente, as listras se expandem e depois se contraem, prendendo o alvo firmemente caso o usuário obtenha sucesso em um ataque de toque à distância. Apenas uma criatura Grande ou menor pode ser capturada desta forma, ficando imóvel até que a palavra de comando seja proferida para que as faixas retornem à forma esférica. A criatura pode se libertar (e destruir as faixas) se obtiver sucesso em

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

um teste de Força (CD 30), ou escapar com um teste de Arte da Fuga (CD 30). As *faixas de ferro de Bilarro* podem ser usadas uma vez por dia.

Evocação (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *a mão esmagadora de Bigby*; Preço 26.000 PO; Peso 0,5 kg.

Ferraduras da Velocidade: Estes itens de ferro vêm em conjuntos de quatro, como ferraduras normais. Quando fixadas nos cascos de um cavalo, elas aumentam seu deslocamento em 9 m; isso é tratado como um bônus de melhoria. Assim como outros efeitos que aumentam a velocidade, a distância de salto aumenta proporcionalmente. As quatro ferraduras devem ser usadas pelo mesmo animal para que a magia surta efeito.

Transmutação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *velocidade*; Preço 3.000 PO; Peso 4 kg (o conjunto).

Ferraduras do Zéfiro: Estes quatro itens de ferro são fixados como ferraduras normais, permitindo que o cavalo galope sem tocar o chão (mantendo-se sempre a cerca de 10 cm acima do solo). O animal deve percorrer uma superfície relativamente horizontal. Isso significa que superfícies instáveis ou que não sejam sólidas, como água ou lava, podem ser atravessadas, e esse movimento não deixa qualquer rastro. O animal se move com seu deslocamento normal. As quatro ferraduras devem ser usadas pelo mesmo animal para que a magia surta efeito.

Transmutação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *levitação*; Preço 6.000 PO; Peso 2 kg (o conjunto).

Filacteria da Expulsão de Mortos-Vivos: Este item é uma dádiva para qualquer personagem capaz de expulsar mortos-vivos, permitindo-lhe acrescentar quatro níveis ao seu nível de classe ao fazê-lo.

Necromancia [bem] (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, o criador deve ser um clérigo de 10º nível; Preço 11.000 PO.

Filacteria da Fé: Este item é uma caixa pequena contendo escrituras religiosas, presa a um cordão de couro e amarrada em torno da testa. Não há uma forma mundana de determinar qual a função deste item até que ele seja usado. O portador de uma *filacteria da fé* torna-se consciente de qualquer ação ou item que poderia afetar negativamente sua tendência ou sua posição em relação à sua divindade, incluindo efeitos mágicos. Ele adquire esta informação antes de executar a ação ou de se associar ao item, caso tenha um momento para refletir sobre o que está fazendo.

Adivinhação (tênue); NC 1º; Criar Item Maravilhoso, *detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem*; Preço 1.000 PO.

Filtro do Amor: Este líquido de sabor adocicado faz com que o personagem que o ingerir fique *enfeitiçado* pela primeira criatura que enxergar após bebê-lo (como *enfeitiçar pessoa* — o alvo deve ser um humanóide de tamanho Médio ou menor, Vontade CD 14 anula). O efeito se desvanece em 1d3 horas.

Transmutação (tênue); NC 4º; Criar Item Maravilhoso, *enfeitiçar pessoa*; Preço 150 PO.

Filtro de Cuspir Fogo: Este estranho filtro concede a quem o ingerir a capacidade de cuspir labaredas. Ele pode cuspir fogo por até três vezes, infligindo 4d6 pontos de dano por fogo de cada vez a um único alvo a até 7,5 m de distância. A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 13) para reduzir o dano à metade. Labaredas não utilizadas se dissipam 1 hora após o líquido ter sido ingerido.

Evocação (moderada); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *raio ardente*; Preço 1.100 PO.

Filtro da Furtividade: Este líquido concede a habilidade de caminhar suavemente e abafa ligeiramente os sons em torno do usuário, concedendo-lhe +10 de bônus de competência em testes de Furtividade por 1 hora.

Ilusão (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *silêncio*; Preço 250 PO.

Filtro da Natação: Este filtro concede a habilidade de nadar. Uma película mágica quase imperceptível envolve o usuário, permitindo que ele deslize facilmente pela água (+10 de bônus de competência em testes de Natação por 1 hora).

Ilusão (tênue); NC 2º; Criar Item Maravilhoso, o criador deve possuir 5 graduações na perícia Natação; Preço 250 PO.

Filtro da Ocultação: Um personagem que beba este líquido ganha uma habilidade intuitiva para se esconder (+10 de bônus de competência em testes de Esconder-se por 1 hora).

Ilusão (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *invisibilidade*; Preço 250 PO.

Filtro da Verdade: Este filtro força a pessoa que o ingerir a dizer apenas a verdade por 10 minutos (Vontade CD 13 anula). Ele é compelido a responder qualquer coisa que lhe seja perguntada durante este período, mas pode fazer um teste de resistência de Vontade para cada pergunta. Se obtiver sucesso em um desses testes de resistência secundários, ele não se livra da compulsão mental, mas também não precisa responder àquela pergunta em particular. Apenas uma pergunta pode ser feita por rodada. Este efeito é um encanto de compulsão de ação mental.

Encantamento (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *zona da verdade*; Preço 500 PO.

Filtro da Visão: Ingerir este filtro concede ao personagem a habilidade de perceber detalhes mínimos com grande precisão (+10 de bônus de competência em testes de Procurar durante 1 hora).

Adivinhação (tênue); NC 2º; Criar Item Maravilhoso, *visão da verdade*; Preço 250 PO.

Flautas Assombradas: Este item mágico parece uma pequena flauta de pã. Ao ser tocado por um personagem que obtiver sucesso em um teste de Atuação (instrumentos de sopro) (CD 15), ela cria uma melodia fantástica e cativante. As criaturas a 9 m que ouvirem a música devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 13) ou ficarão assustadas por 4 rodadas. As criaturas com 6 Dados de Vida ou mais não são afetadas. As *flautas assombradas* podem ser tocadas duas vezes por dia.

Necromancia (tênue); NC 4º; Criar Item Maravilhoso, *aterrorizar*; Preço 6.000 PO; Peso 3 kg.

Flautas da Dor: Similar a uma flauta comum, nada revela a verdadeira natureza deste item. Quando tocado por um personagem que obtiver sucesso em um teste de Atuação (instrumentos de sopro) (CD 15), ela cria uma melodia maravilhosa. Todas as criaturas a 9 m que ouvirem a música devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 14) ou ficarão fascinadas pelo som (este efeito é uma compulsão sônica de ação mental).

Assim que a música parar, todos os que foram afetados são tomados por dores intensas ao menor ruído. A menos que o personagem esteja em uma área completamente silenciosa, ele sofre 1d4 pontos de dano por 2d4 rodadas. Durante este período, o dano de ataques sônicos, como *explosão sonora*, é dobrado. Depois disso, o menor barulho faz com que o personagem afetado fique abalado (exceto se estiver em uma área totalmente silenciosa). Esta hipersensibilidade é uma maldição, e portanto, difícil de remover (consulte a magia *rogar maldição*).

Encantamento e evocação (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, o criador deve possuir a habilidade de classe música de bardo, *explosão sonora*; Preço 12.000 PO; Peso 1,5 kg.

Flautas do Esgoto: Esta flauta de madeira parece comum, mas se o usuário aprender a melodia apropriada, pode atrair 1d3 enxames de ratos (consulte enxames no *Livro dos Monstros*) se eles estiverem num raio de 120 m. Para cada 15 m que os ratos devam percorrer, há uma rodada de atraso. O flautista deve continuar a tocar até que eles apareçam, e quando isso acontecer, deve fazer um teste de Atuação (instrumentos de sopro) (CD 10). Se obtiver sucesso, os ratos obedecerão seus comandos telepáticos desde que ele continue a tocar. Caso contrário, eles atacarão o personagem. Se por algum motivo o flautista parar de tocar, os ratos vão embora imediatamente. Se forem convocados novamente no mesmo dia, a CD do teste de Atuação será 15.

Se os ratos estiverem sob o controle de outra criatura, some seus DVs à CD do teste de Atuação. Quando assumir o controle, será necessário um novo teste a cada rodada para mantê-lo, se a outra criatura estiver tentando recuperá-lo ativamente.

Conjuração (tênue); NC 2º; Criar Item Maravilhoso, *enfeitiçar animal, invocar aliado da natureza I*, habilidade empatia com a natureza; Preço 1.150 PO; Peso 1,5 kg.

Flautas dos Sons: Quando tocada por um personagem com a perícia Atuação (instrumentos de sopro), estas flautas criam diversos sons. As ilusões sonoras são equivalentes à magia *som fantasma* (2º nível de conjurador).

Ilusão (tênue); NC 2º; Criar Item Maravilhoso, *som fantasma*; Preço 1.800 PO; Peso 1,5 kg.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Fortaleza Instantânea de Daern, A: Este cubo de metal é pequeno, mas quando é ativado através de uma palavra de comando cresce erigindo uma torre com 6 m de lado e 9 m de altura, com seteiras em todos os lados e um terraço amurado no topo. As paredes de metal se estendem por 3 m sob a superfície, alicerçando a estrutura e impedindo que ela desmorone. A fortaleza possui uma porta pequena que só se abre ao comando de seu proprietário — mesmo a magia *arrombar* não consegue forçá-la.

As paredes de adamante da *fortaleza instantânea de Daern* possuem 100 Pontos de Vida e dureza 20. A fortificação não pode ser reparada exceto por um *desejo* ou *milagre*, que restaura 50 pontos do dano sofrido.

A fortaleza surge em apenas uma rodada, com a porta voltada para o proprietário do item. A porta se abre ou fecha instantaneamente ao seu comando. As pessoas e criaturas próximas (exceto o proprietário) devem ter cuidado para não serem atingidas pelo súbito crescimento da fortaleza. Qualquer um atingido dessa forma sofre 10d10 pontos de dano (Reflexos reduz à metade, CD 19).

A fortaleza é desativada pronunciando-se uma palavra de comando (diferente da usada para ativá-la), e não pode ser desativada se não estiver vazia.

Conjuração (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *mansão magnífica de Mordenkainen*; Preço 55.000 PO.

Frasco de Ferro: Estes recipientes especiais são geralmente decorados com runas de prata e selados com uma tampa de latão apresentando um selo repleto de desenhos, caracteres e símbolos especiais. Quando o usuário pronuncia a palavra de comando, pode forçar qualquer criatura de outro plano a entrar no recipiente, a menos que ela obtenha sucesso em um teste de Vontade (CD 19). O alcance deste efeito é de 18 m. Apenas uma criatura pode ser contida de cada vez. Abrir a tampa liberta o ser capturado.

A palavra de comando pode ser emitida apenas uma vez por dia.

Se o indivíduo disser a palavra de comando ao libertar a criatura, ela fica obrigada a servi-lo por 1 hora. Se for liberada sem o comando, ela age de acordo com suas inclinações naturais (geralmente atacando o usuário, a menos que tenha um bom motivo para não fazer isso). Qualquer tentativa de aprisionar a mesma criatura no frasco concede-lhe +2 de bônus no teste de resistência e a torna hostil. Uma garrafa recém descoberta pode conter qualquer uma das criaturas abaixo:

1d%	Conteúdo
01–50	Vazia
51–54	Elementar do ar Grande
55–58	Gavião-seta
59–62	Elemental da terra Grande
63–66	Xorn
67–70	Elemental do fogo Grande
71–74	Salamandra
75–78	Elemental da água Grande
79–82	Tojanida adulta
83–84	Slaad vermelho
85–86	Sargento formian
87	Demônio (vrock)
88	Demônio (hezrou)
89	Demônio (glabrezu)
90	Demônio (súcubo)
91	Diabo (osyluth)
92	Diabo (barbazu)
93	Diabo (erinyes)
94	Diabo (cornugon)
95	Celestial (avoral)
96	Celestial (ghaele)
97	Marechal formian
98	Slaad azul
99	Rakshasa
100	Demônio (balor) ou diabo (lorde das profundezas) — chances iguais para ambos.

Conjuração (forte); NC 20º; Criar Item Maravilhoso, *aprisionar a alma*; Preço 170.000 PO (vazia); Peso 0,5 kg.

Garrafa da Água Infinita: Se a tampa desta garrafa de aparência comum for removida e uma palavra de comando for pronunciada, ela jorra água doce ou salgada. Palavras diferentes determinam o tipo, o volume e a velocidade da água.

- *Filete:* produz 4 litros por rodada.
- *Fonte:* Produz um jato de 1,5 m, jorrando 20 litros por rodada.
- *Gêiser:* Produz um jato de 6 m de altura e 30 cm de espessura, jorrando 120 litros por rodada.

O gêiser causa uma pressão considerável, exigindo que o portador faça um teste de Força (CD 12) para evitar ser derrubado. A força do jato inflige 1d4 pontos de dano mas só pode afetar um alvo por rodada. A palavra de comando deve ser proferida para desativar o item.

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *controlar a água*; Preço 9.000 PO; Peso 1 kg.

Garrafa do Ar: Este item parece uma garrafa normal com rolha. Quando é levada a qualquer ambiente sem ar (como sob a água ou no vácuo), ela conserva o ar dentro de si todo o tempo, renovando continuamente seu conteúdo. Isso significa que um personagem pode utilizá-la para respirar. Ela pode até mesmo ser compartilhada por diversas pessoas, passando-a para cada uma. Respirar pela garrafa é uma ação padrão, mas depois disso o personagem pode agir por tanto tempo quanto puder prender a respiração.

Transmutação (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *respirar na água*; Preço 7.250 PO; Peso 1 kg.

Garrafa do Efreeti: Este item, normalmente feito de latão ou bronze, possui uma tampa de chumbo repleta de selos especiais, e com freqüência pode-se ver um tênue rastro de fumaça emanando de seu interior. A garrafa pode ser aberta uma vez por dia, liberando imediatamente o efreeti aprisionado em seu interior. Há uma chance de 10% de que o efreeti esteja insano e ataque imediatamente ao ser libertado. Também há uma chance de 10% (91–100) que o efreeti da garrafa conceda três desejos. Em ambos os casos, em seguida ele desaparecerá para sempre. Mas na maioria das vezes (11–90), o habitante da garrafa serve lealmente ao personagem por até 10 minutos por dia (ou até sua morte), obedecendo suas ordens (consulte a página 115 do *Livro dos Monstros* para as estatísticas dos efreet). Faça uma jogada a cada vez que a garrafa for aberta para determinar seu efeito.

Conjuração (forte); NC 14º; Criar Item Maravilhoso, *invocar criatura VII*; Preço 145.000 PO; Peso 0,5 kg.

Garrafa da Fumaça Eterna: Esta urna de metal tem aparência idêntica à da *garrafa do efreeti*, mas não faz nada além de produzir fumaça. Uma grande quantidade de fumo é liberada a partir da garrafa quando a tampa é retirada, obscurecendo a visão e se dispersando em uma área de 15 m em 1 rodada. Se a garrafa for deixada destampada, a fumaça cobre mais 3 m por rodada, até atingir o total de 30 m. A área permanece enfumaçada até que o item seja desativado (recolocando-se a tampa e pronunciando uma palavra de comando), após o que a fumaça se dissipa normalmente. Um vento moderado (17+ km/h) a dissipa em 4 rodadas; um vento forte (33+ km/h) dissipa a fumaça em 1 rodada.

Transmutação (ténue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *pirotecnia*; Preço 5.400 PO; Peso 0,5 kg.

Gema Elemental: Esta gema contém uma magia de conjuração vinculada a um Plano de Elemento específico (Ar, Terra, Fogo ou Água). Quando a gema é esmagada, pulverizada ou quebrada (uma ação padrão), surge um elemental Grande como se invocado pela magia *invocar aliado da natureza*. O elemental fica sob o controle da criatura que quebrou a gema.

A coloração da gema varia de acordo com o tipo de elemental que invoca. *Gemas elementais do ar* são transparentes, *gemas elementais da terra* são marrom claro, *gemas elementais do fogo* são laranja avermelhado, e *gemas elementais da água* são azuis esverdeadas.

Conjuração (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *invocar aliado da natureza V*; Preço 2.250 PO.

Gema da Luminosidade: Este cristal parece um longo prisma bruto. Proferindo-se uma palavra de comando, ele emite luz brilhante de três tipos:

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

- Uma palavra de comando faz com que o item emita a luz correspondente a uma lanterna coberta. Este uso não gasta cargas.
- Outra palavra de comando faz com que a *gema da luminosidade* emita um raio brilhante de 30 cm de diâmetro e 15 m de comprimento. Esse golpe é um ataque de toque à distância; qualquer criatura atingida pelo raio fica cega por 1d4 rodadas a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14). Este uso consome uma carga da gema.
- A terceira palavra de comando faz a gema emitir um jato de luz cegante num cone de 9 m. Embora este brilho seja momentâneo, qualquer criatura na área afetada deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficará cega por 1d4 rodadas. Este uso consome 5 cargas.

Uma *gema da luminosidade* recém criada possui 50 cargas. Quando todas elas são consumidas, o item se torna mundano.

Evocação (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *luz do dia*; Preço 13.000 PO.

Gema da Visão: Esta pedra bem lapidada e polida tem aspecto indistinguível de qualquer outra jóia. Quando se olha através dela, a *gema da visão* permite que o usuário enxergue como se estivesse sob o efeito da magia *ver o invisível*. Uma *gema da visão* pode ser usada por até 30 minutos diários, divididos em períodos de minutos ou rodadas como aprouver ao usuário.

Adivinhação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *visão da verdade*; Preço 75.000 PO.

Harpa do Encantamento: Este instrumento é uma harpa dourada, intrincadamente esculpida. Quando é tocada, ela permite ao músico inserir uma *sugestão* (como a magia, Vontade CD 14 anula) na música a cada 10 minutos de execução se ele obtiver sucesso em um teste de Atuação (instrumentos de cordas). Se fracassar no teste, a audiência não será afetada por novas performances do mesmo artista por 24 horas.

Encantamento (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *sugestão*; Preço 7.500 PO; Peso 2,5 kg.

Incenso da Meditação: Este pequeno bloco retangular de incenso de aroma adocicado é virtualmente indistinguível dos incensos comuns até ser aceso. Enquanto queima, sua fragrância especial e a fumaça perolada podem ser reconhecidos por qualquer um que obtiver sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 15).

Quando um conjurador divino acende um bloco de incenso da meditação e passa 8 horas orando e meditando ao seu lado, poderá preparar todas as suas magias como se estivessem sob o efeito do talento Maximizar Magia. Entretanto, todas ocuparão seus espaços normais, e não três níveis acima (como é o caso do talento metamágico normal).

Cada bloco de incenso arde por 8 horas, e seus efeitos persistem por 24 horas.

Encantamento (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, Maximizar Magia, *bênção*; Preço 4.900 PO; Peso 0,5 kg.

Incensório de Controlar Elementais do Ar: Este vaso perfurado dourado, com 15 cm de comprimento e 2,5 cm altura parece ser o tipo de turíbulo encontrado em locais de culto. Quando é preenchido com incenso em brasa e as palavras de comando apropriadas são pronunciadas, surge um elemental do ar Grande. As palavras de invocação exigem uma rodada completa para serem ditas. O incensório funciona em todos os aspectos como a magia *invocar criaturas* VI. Se for utilizado *incenso da meditação* no item, o elemental é um ancião ao invés de Grande (como se a magia *invocar criaturas* IX fosse conjurada). Apenas um elemental pode ser invocado de cada vez. Um novo elemental exige mais incenso, que não pode ser aceso até que o elemental anterior desapareça (seja dissipado, expulso ou destruído). Consulte o *Livro dos Monstros* para mais detalhes sobre elementais da água.

Conjuração (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *invocar criatura VI*, *invocar criatura IX*; Preço 100.000 PO; Peso 0,5 kg.

Lanterna da Revelação: Este item funciona como uma lanterna coberta normal, mas enquanto estiver acesa, revela todas as criaturas e objetos invisíveis num raio de 7,5 m, de forma idêntica à magia *purgar invisibilidade*.

Evocação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *purgar invisibilidade*; Preço 30.000 PO; Peso 1 kg.

Lente da Detecção: Este prisma circular permite ao seu usuário detectar detalhes mínimos, concedendo-lhe +5 de bônus em testes de Procurar. Ele também auxilia a seguir pistas, acrescentando +5 de bônus aos testes de Sobrevivência usados para rastrear. A lente possui cerca de 15 cm de diâmetro e são montadas em uma armação com cabo.

Adivinhação (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *visão da verdade*; Preço 3.500 PO; Peso 0,5 kg.

Leque do Vento: Um *leque do vento* parece apenas um objeto de madeira e papiro ou tecido usado para criar uma brisa refrescante. Pronunciando a palavra de comando, seu possuidor faz com que o item gere movimento do ar de forma idêntica à magia *lufada de vento*. O leque pode ser usado uma vez por dia sem qualquer risco. Se usado com mais freqüência, há uma chance cumulativa de 20% por uso de que o instrumento se despedace em farrapos inúteis.

Evocação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *lufada de vento*; Preço 5.500 PO.

Lira da Construção: Se as cordas apropriadas forem tocadas, um único uso desta lira anula quaisquer ataques feitos contra construções inanimadas (paredes, teto, piso, etc.) num raio de 90 m. Isso inclui os efeitos da *trombeta da destruição*, da magia *desintegrar* ou o ataque de um aríete ou armas de sítio similares. A lira pode ser usada desta forma uma vez por dia, e a proteção dura 30 minutos.

A lira também é útil para erigir construções. Uma vez por semana suas cordas podem ser afinadas para produzir acordes mágicos que constroem edifícios, minas, túneis, trincheiras, etc. O efeito produzido em apenas 30 minutos de música é igual ao trabalho de 100 humanos durante três dias. A cada hora transcorrida após a primeira, o personagem tocando a lira deve obter sucesso em um teste de Atuação (instrumentos de corda). Caso contrário, precisa parar e não será capaz de tocar a lira com este propósito novamente até que uma semana tenha se passado.

Transmutação (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *compor*; Preço 13.000 PO; Peso 2,5 kg.

Livro Abençoado de Boccob, O: Este tomo bem acabado é sempre pequeno, normalmente não mais que 30 cm de comprimento por 20 cm de altura e 2,5 cm de espessura. Todos são duráveis, à prova d'água, encadernados em ferro decorado em prata, e trancados.

Um mago pode preencher as 1.000 páginas de um *livro abençoado de Boccob* com magias sem pagar o custo de materiais de 25 PO por página. Este livro nunca tem magias escritas quando é encontrado como um tesouro aleatório.

Transmutação (moderada); NC 7º; Criar Itens Maravilhosos, *página secreta*; Preço 12.500 PO; Preço 0,5 kg.

Luvas de Apanhar Flechas: Uma vez vestidas confortavelmente, estas luvas parecem se mesclar às mãos do usuário, tornando-se quase invisíveis. Duas vezes por dia, o portador pode agir como se possuísse o talento Apanhar Objetos, mesmo que não possua os pré-requisitos necessários. Ambas as luvas devem ser usadas para que a magia surta efeito. Pelo menos uma das mãos deve estar livre para que o item funcione.

Abjuração (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *escudo arcano*; Preço 4.000 PO.

Luvas de Armazenamento: Este item é uma simples luva de couro. Com um comando, um item empunhado, com menos de 10 kg e que possa ser carregado com apenas uma das mãos, desaparece e seu peso se torna desprezível. O objeto reaparece com um estalar de dedos da mão usando a luva. Apenas um objeto pode ser armazenado por vez. Guardar ou recuperá-lo é uma ação livre. O item é mantido em estase e encolhido a ponto de ser invisível a olho nu. Muitos proprietários de *luvas de armazenamento* descobrem formas úteis e dramáticas de guardar armas, varinhas e até mesmo tochas acesas (pois o item é mantido em estase). A duração de magias não é suprimida. Se um efeito for anulado ou dissipado, o item armazenado reaparece instantaneamente.

Transmutação (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *encolher item*; Preço 10.000 PO (uma luva).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Luvas da Destreza: Estas luvas de couro fino são bastante flexíveis e permitem manipulações delicadas. Elas aumentam o valor de Destreza do usuário na forma de um bônus de melhora de +2, +4 ou +6. Ambas as luvas devem ser usadas para que a magia surta efeito.

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, agilidade do gato; Preço 4.000 PO (+2), 16.000 PO (+4), 36.000 PO (+6).

Luvas de Nadar e Escalar: Estas luvas leves, aparentemente normais, concedem +5 de bônus de competência em testes de Natação e Escalar. Ambas as luvas devem ser usadas para que a magia surta efeito.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *força do touro, agilidade do gato*; Preço 6.250 PO.

Manoplas da Ferrugem: Esta manopla única de metal parece enferrujada e corroída, mas na verdade é bastante poderosa. Uma vez por dia, ela pode afetar um objeto como a magia *toque enferrujante*. Ela também protege completamente o usuário e seu equipamento contra ferrugem (mágica ou não), incluindo o ataque de um monstro da ferrugem.

Transmutação (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *toque enferrujante*; Preço 11.500 PO; Peso 1 kg.

Manoplas do Poder do Ogro: Estas manoplas são feitas de couro resistente, com rebites de ferro nas costas da mãos e nos dedos. Elas concedem a seu usuário uma grande força física, acrescentando +2 ao seu valor de Força. Ambas as manoplas devem ser usadas para que a magia surta efeito.

Transmutação (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *força do touro*; Preço 4.000 PO; Peso 2 kg.

Manto da Aranha: Esta capa negra, bordada com um padrão de teias em seda, concede ao seu usuário a capacidade de escalar como se estivesse sob o efeito da magia *patas de aranha*. Além disso, a capa lhe concede imunidade contra aprisionamento por teias de qualquer tipo, inclusive mágicas — de fato, ele pode até atravessá-las usando metade de seu deslocamento normal.

Conjuração e transmutação (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *patas de aranha, teia*; Preço 14.000 PO; Peso 0,5 kg.

Manto da Arraia: Este manto parece feito de couro até que o usuário entre na água salgada. Imediatamente o manto da arraia adere ao indivíduo, e ele parece quase idêntico a uma arraia (como a magia *metamorfosear*, com exceção de só permitir esta forma). Ele recebe um bônus de armadura natural de +3, a habilidade de respirar sob a água, e um deslocamento nadando de 18 m, como uma verdadeira arraia.

Embora a capa não permita que o usuário morda seus inimigos, como faz a arraia, ele possui um ferrão na cauda capaz de atacar os oponentes na retaguarda, infligindo 1d6 pontos de dano. Este ataque pode ser usado juntamente com qualquer outro que o personagem possua, utilizando seu bônus de ataque corpo a corpo mais alto. Se desejar, o usuário pode liberar seus braços sob a capa sem sacrificar o deslocamento aquático.

Manto da Aranha

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *metamorfosear, respirar na água*; Preço 7.200 PO; Peso 0,5 kg.

Manto do Carisma: Este manto leve e elegante tem belíssimos galões de prata. Quando usado por um personagem, concede um bônus de melhoria de +2, +4 ou +6 ao seu valor de Carisma.

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *esplendor da águia*; Preço 4.000 PO (+2), 16.000 PO (+4), 36.000 PO (+6); Peso 1 kg.

Manto do Deslocamento (Menor): Este item parece um manto normal, mas quando é vestido por um personagem suas propriedades distorcem e deformam as ondas de luz. Esse efeito é similar à magia *deslocamento*, à exceção de garantir apenas 20% de chance de falha nos ataques contra o usuário. Seu funcionamento é contínuo.

Ilusão (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *deslocamento*; Preço 24.000 PO; Peso 0,5 kg.

Manto do Deslocamento (Maior): Este item parece ser um manto normal, mas com um simples comando suas propriedades distorcem e deformam as ondas de luz. Esse efeito funciona exatamente como a magia *deslocamento* e dura por um total de 15 rodadas por dia, que o usuário pode dividir como achar melhor.

Ilusão (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, Estender Magia, *deslocamento*; Preço 50.000 PO; Peso 0,5 kg.

Manto Élfico: Este item, de tecido cinza neutro, é indistinguível de qualquer outro manto comum da mesma cor. Entretanto, quando usado com o capuz cobrindo o rosto, concede ao usuário +5 de bônus de competência em testes de Esconder-se.

Ilusão (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *invisibilidade*, o criador deve ser um elfo; Preço 2.500 PO; Peso 0,5 kg.

Manto da Forma Etérea: Este manto cinza-prateado parece absorver a luz, ao invés de ser iluminado por ela. Com um simples comando, torna seu usuário etéreo (como a magia *passeio etéreo*). O efeito pode ser dissipado. O manto funciona por um total de até 10 minutos por dia, mas essa duração não precisa ser contínua.

Transmutação (forte); NC 15º; Criar Item Maravilhoso, *passeio etéreo*; Preço 55.000 PO; Peso 0,5 kg.

Manto do Morcego: Feito de tecido marrom escuro ou negro, este manto concede +5 de bônus de competência em testes de Esconder-se. O usuário também é capaz de ficar pendurado de ponta-cabeça no teto, como um morcego.

Segurando as pontas do manto, o personagem consegue voar como se estivesse sob o efeito da magia *vôo*. Se desejar, ele pode até mesmo se metamorfosear em um morcego comum e voar dessa forma (todo o equipamento também é transformado). O vôo, seja usando a capa ou na forma de morcego, só é possível na escuridão (seja sob o céu noturno ou num ambiente subterrâneo com pouca ou nenhuma luz). Ambos os poderes de *vôo* podem ser usados por até 7 minutos por vez, mas após um vôo de qualquer duração o manto fica inativo pelo mesmo período.

Transmutação (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *vôo, metamorfosear*; Preço 26.000 PO; Peso 0,5 kg.

Manto da Resistência: Este traje oferece proteção mágica na forma de um bônus de resistência entre +1 e +5 em todos os testes de resistência (Fortitude, Reflexos e Vontade).

Abjuração (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *resistência*, o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes o bônus do manto; Preço 1.000 PO (+1), 4.000 PO (+2), 9.000 PO (+3), 16.000 PO (+4), 25.000 PO (+5); Peso 0,5 kg.

Manual do Bom Exercício: Este tomo volumoso contém descrições de exercícios e sugestões de dieta, mas mesclado às palavras há um efeito mágico poderoso. Quem ler este livro, o que leva um total de 48 horas no período mínimo de seis dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo do manual) em seu valor de Força. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas e ele se torna um item mundano.

Evocação (se for utilizado *milagre*) (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *desejo* ou *milagre*; Preço 27.500 PO (+1), 55.000 PO (+2), 82.500 PO (+3), 110.000 PO (+4), 137.500 PO (+5); Custo 1.250 PO + 5.100 XP (+1), 2.500 PO + 10.200 XP (+2), 3.750 PO + 15.300 XP (+3), 5.000 PO + 20.400 XP (+4), 6.250 PO + 25.500 XP (+5); Peso 2,5 kg.

Manual do Golem: Um *manual do golem* contém informações, encantos e poder mágico que auxiliam um personagem a criar um golem (consulte o *Livro dos Monstros*). As instruções ali contidas concedem +5 de bônus de competência nos testes de perícia necessários para criar o corpo do golem. Cada manual também contém as magias necessárias para cada tipo de golem, concedem ao usuário o talento Fabricar Constructo durante a sua construção e aumentam o nível de conjurador do personagem para este propósito. Qualquer golem construído com o *manual do golem*

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

golem não custa XP ao seu criador, pois a quantidade necessária está "contida" no livro e é "gasta" por ele durante o processo.

As magias incluídas no *manual do golem* exigem uma ativação por gatilho e só podem ser ativadas para auxiliar na construção de um golem. O custo do livro não inclui o custo da construção do corpo do construto. Quando ele estiver terminado, o texto do manual desaparece e o livro é consumido por chamas. Quando suas cinzas são espalhadas sobre o corpo do golem, ele se torna completamente animado.

Manual do Golem de Barro: O livro contém *animar objetos, bênção, comunhão, oração* e *ressurreição*. O leitor pode aumentar em dois o seu nível de conjurador para criar um golem de barro. O livro fornece 1.540 XP para a criação do construto.

Conjuração, adivinhação, encantamento e transmutação (moderada); NC 11º; Fabricar Constructo, o criador deve possuir nível de conjurador 11, *animar objetos, benção comunhão, oração, ressurreição*; Preço 12.000 PO; Custo 2.150 PO + 1.712 XP; Peso 2,5 kg.

Manual do Golem de Carne: O livro contém *criar mortos-vivos menores, força do touro, tarefa/missão* e *desejo restrito*. O leitor pode aumentar em um o seu nível de conjurador para criar um golem de carne. O livro fornece 780 XP para a criação do construto.

Encantamento, necromancia [mal] e transmutação (moderada); NC 8º; Fabricar Constructo, o criador deve possuir nível de conjurador 8, *criar mortos-vivos menores, força do touro, tarefa/missão, desejo restrito*; Preço 8.000 PO; Custo 2.050 PO + 944 XP; Peso 2,5 kg.

Manual do Golem de Ferro: O livro contém *névoa mortal, tarefa/missão, desejo restrito* e *metamorfosear objetos*. O leitor pode aumentar em quatro o seu nível de conjurador para criar um golem de ferro. O livro fornece 5.600 XP para a criação do construto.

Conjuração, encantamento e transmutação (forte); NC 16º; Fabricar Constructo, o criador deve possuir nível de conjurador 16, *névoa mortal, tarefa/missão, desejo restrito, metamorfosear objetos*; Preço 35.000 PO; Custo 3.500 PO + 5.880 XP; Peso 2,5 kg.

Manual do Golem de Pedra: O livro contém *tarefa/missão, desejo restrito, metamorfosear objetos* e *lentidão*. O leitor pode aumentar em três o seu nível de conjurador para criar um golem de pedra. O livro fornece 3.400 XP para a criação do construto.

Abjuração e encantamento (moderada); NC 14º; Fabricar Constructo, o criador deve possuir nível de conjurador 14, *campo antimagia, tarefa/missão, símbolo do atordoamento*; Preço 22.000 PO; Custo 2.500 PO + 3.600 XP; Peso 2,5 kg.

Manual do Golem de Pedra (Maior): O livro contém *tarefa/missão, desejo restrito, metamorfosear objetos* e *lentidão*. O leitor pode aumentar em três o seu nível de conjurador para criar um golem de pedra maior. O livro fornece 7.640 XP para a criação do construto.

Abjuração e encantamento (forte); NC 16º; Fabricar Constructo, o criador deve possuir nível de conjurador 16, *campo antimagia, tarefa/missão, símbolo do atordoamento*; Preço 44.000 PO; Custo 2.900 PO + 7.872 XP; Peso 2,5 kg.

Manual da Rapidez de Movimentos: Este tomo volumoso contém dicas sobre exercícios de coordenação e equilíbrio, mas mesclado às palavras há um efeito mágico poderoso. Quem ler este livro, o que leva um total de 48 horas no período mínimo de seis dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo do manual) em seu valor de Destreza. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas e ele se torna um item mundano.

Evocação (se for utilizado *milagre*) (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *desejo* ou *milagre*; Preço 27.500 PO (+1), 55.000 PO (+2), 82.500 PO (+3), 110.000 PO (+4), 137.500 PO (+5); Custo 1.250 PO + 5.100 XP (+1), 2.500 PO + 10.200 XP (+2), 3.750 PO + 15.300 XP (+3), 5.000 PO + 20.400 XP (+4), 6.250 PO + 25.500 XP (+5); Peso 2,5 kg.

Manual da Saúde Corporal: Este tomo volumoso contém dicas sobre saúde e boa forma, mas mesclado às palavras há um efeito mágico poderoso. Quem ler este livro, o que leva um total de 48 horas no período mínimo de seis dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo do manual) em seu valor de Constituição. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas e ele se torna um item mundano.

Evocação (se for utilizado *milagre*) (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *desejo* ou *milagre*; Preço 27.500 PO (+1), 55.000 PO (+2), 82.500 PO (+3), 110.000 PO (+4), 137.500 PO (+5); Custo 1.250 PO + 5.100 XP (+1), 2.500 PO + 10.200 XP (+2), 3.750 PO + 15.300 XP (+3), 5.000 PO + 20.400 XP (+4), 6.250 PO + 25.500 XP (+5); Peso 2,5 kg.

Mão da Glória: Esta mão humana mumificada é sustentada ao redor do pescoço do personagem por uma corda de couro (ocupando o lugar de um colar mágico). Se um anel mágico for colocado em um de seus dedos, o usuário adquire seus benefícios como se estivesse usando o item, e contrariando a regra que limita o uso de anéis a dois por personagem. A mão só pode usar um anel por vez.

Mesmo sem um anel, a mão permite que seu usuário conjure *luz do dia* e *ver o invisível* uma vez por dia.

Variada (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *criar mortos-vivos menores, luz do dia*, ver o invisível; Preço 8.000 PO; Peso 1 kg.

Mão do Mago: Esta mão élfica mumificada é sustentada ao redor do pescoço do personagem por uma corrente de ouro (ocupando o lugar de um colar mágico). Permite que o usuário utilize a magia *mãos mágicas*, sem limite diário.

Transmutação (tênue); NC 2º; Criar Item Maravilhoso, *mãos mágicas*; Preço 900 PO; Peso 1 kg.

Marreta dos Titãs: Este martelo tem 2,4 m de comprimento. Se for usado como uma arma, é equivalente a uma *clava grande* +3 e inflige o triplo do dano a objetos inanimados. Contudo, o portador deve possuir no mínimo Força 18 para empunhá-lo. Caso contrário, sofrerá –4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Evocação (forte); NC 15º; Criar Item Maravilhoso, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *o punho cerrado de Bigby*; Preço 25.305 PO; Custo 12.305 PO + 480 XP; Peso 80 kg.

Máscara da Caveira: Esta máscara de marfim é esculpida na forma de um crânio humano. Uma vez por dia, após ter sido usada por pelo menos 1 hora, a máscara pode se desprender do rosto do personagem e voar até 15 m para atacar um alvo específico.A máscara faz um ataque de toque contra o alvo usando o bônus base de ataque do usuário. Se for bem sucedida, o oponente deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou morrerá imediatamente, como se fosse sido afetado pela magia *dedo da morte*. Se obtiver sucesso, ainda assim ele sofre 3d6+13 pontos de dano. Após atacar (tenha ou não sucesso), a máscara retorna para o usuário. Ela possui CA 16, 10 Pontos de Vida e dureza 6.

Necromancia e transmutação (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos, dedo da morte, vôo*; Preço 22.000 PO; Peso 1,5 g.

Medalhão dos Pensamentos: Este item parece um pingente circular mundano suspenso por uma corrente. Geralmente feito de bronze, cobre ou liga de níquel e prata, o medalhão permite que seu usuário leia os pensamentos dos demais, como a magia *detectar pensamentos*.

Adivinhação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *detectar pensamentos*; Preço 12.000 PO.

Mochila de Carga: Este item parece um simples saco de pano com cerca de 60 cm por 1,20 m. A *mochila de carga* está vinculada a um espaço inter-dimensional: seu interior é maior que seu exterior. Independente do que for armazenado em seu interior, seu peso é sempre o mesmo, e depende do tipo da mochila, assim como os limites de peso e volume do seu conteúdo, de acordo com a tabela abaixo:

Mochila	Peso	Limite de Peso	Limite de Volume	Preço de Mercado
Tipo I	7,5 kg	125 kg	0,8 m^3	2.500 PO
Tipo II	12,5 kg	250 kg	1,9 m^3	5.000 PO
Tipo III	17,5 kg	500 kg	4 m^3	7.400 PO
Tipo IV	30 kg	750 kg	6,75 m^3	10.000 PO

Se a mochila for sobrecarregada ou furada por um objeto pontiagudo (por dentro ou por fora), ela se rasga e fica imprestável. Todo o conteúdo perde-se para sempre. Se ela for virada do avesso, seu conteúdo simplesmente cai no chão, ileso, mas será necessário colocá-la do lado correto para usá-la novamente. Se criaturas vivas forem colocadas no interior da mochila, podem sobreviver por 10 minutos, mas depois disso morrerão asfixiadas. Recuperar um item específico de uma *mochila de carga* é uma ação de movimento — a menos que ela contenha mais do que caberia numa mochila normal. Nesse caso a ação é de rodada completa.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Se uma *mochila de carga* for colocada dentro de um *buraco portátil*, uma fenda para o Plano Astral rasga-se no espaço, e os dois itens são tragados para o vácuo e perdidos para sempre. Se um *buraco portátil* for colocado dentro da mochila, abre-se um portal para o Plano Astral: o buraco, a mochila e todas as criaturas em um raio de 3 m são sugados, e ambos os itens são destruídos no processo.

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *arca secreta de Leomund*.

Mortalha da Desintegração: Estes envoltórios fúnebres parecem feitos de material delicado e rebordado. Quando são enrolados ao redor de um cadáver, uma palavra de comando o transformará em pó. A magia da mortalha só pode ser usada uma vez, após o que ela se torna apenas tecido mundano.

Transmutação (forte); NC 15º; Criar Item Maravilhoso, *desintegrar*; Preço 6.600 PO; Peso 5 kg.

Óculos de Enxergar Detalhes: As lentes deste item são feitas de um cristal especial. Quando colocadas sobre os olhos do usuário, permitem-lhe enxergar muito melhor a uma distância de 30 cm ou menos, concedendo-lhe +5 de bônus de competência em testes de Procurar para encontrar portas secretas, armadilhas e outros objetos escondidos. Ambas as lentes devem ser usadas para que a magia surta efeito.

Adivinhação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *visão da verdade*; Preço 1.250 PO.

Óculos Noturnos: As lentes deste item são feitas de cristal escuro. Embora sejam opacas, quando colocadas sobre os olhos do usuário, permitem que ele enxergue normalmente e ainda lhe concedem visão no escuro por 18 m. Ambas as lentes devem ser usadas para que a magia surta efeito.

Transmutação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *visão no escuro*; Preço 12.000 PO.

Olhos de Águia: Estas lentes são feitas de um cristal especial e se encaixam sobre os olhos do usuário, concedendo-lhe +5 de bônus em testes de Observar. Usar apenas uma das lentes causa vertigens, deixando o personagem atordoado por 1 rodada. Depois disso, ele pode continuar a usar apenas uma lente sem ficar atordoado novamente, desde que cubra o outro olho. Naturalmente, é possível remover a lente e enxergar normalmente a qualquer momento, ou colocar ambas as lentes para impedir a tontura.

Adivinhação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *clarividência/clariaudiência*; Preço 2.500 PO.

Olhos do Encantamento: Estas duas lentes de cristal se encaixam sobre os olhos do personagem, permitindo que ele utilize *enfeitiçar pessoa* (um alvo por rodada) simplesmente olhando em seus olhos. Os alvos que não conseguirem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16) ficam enfeitiçadas, como a magia. Se o usuário só possuir uma lente, a CD do teste de resistência é reduzida a 10.

Encantamento (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, Elevar Magia, *enfeitiçar pessoa*; Preço 56.000 PO o par.

Olhos da Perdição: Estas lentes de cristal se encaixam sobre os olhos do personagem, permitindo que ele conjure *desespero* nas pessoas ao seu redor (um alvo por rodada) como um ataque visual, com a exceção de que o usuário deve usar uma ação padrão e as criaturas que estiverem apenas olhando em sua direção não são afetadas. As criaturas que não obtiverem sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 11) são afetadas pela magia *desespero*. Se o usuário só possui uma das lentes, a CD do teste de resistência é reduzida a 10. Entretanto, se possuir ambas as lentes, ganha o poder adicional de um efeito contínuo de *visão da morte* e pode usar *medo* (Vontade CD 16 parcial) como um ataque visual normal uma vez por semana.

Necromancia (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *desespero, visão da morte, medo*; Preço 25.000 PO.

Olhos da Petrificação: Estes itens são feitos de um cristal especial e se encaixam sobre os olhos do usuário, permitindo que ele faça ataques visuais de petrificação (Fortitude CD 19 anula), como os de um basilisco, por 10 rodadas por dia (consulte a página 24 do *Livro dos Monstros* para mais detalhes sobre o ataque visual do basilisco). Ambas as lentes devem ser usadas para que a magia tenha efeito.

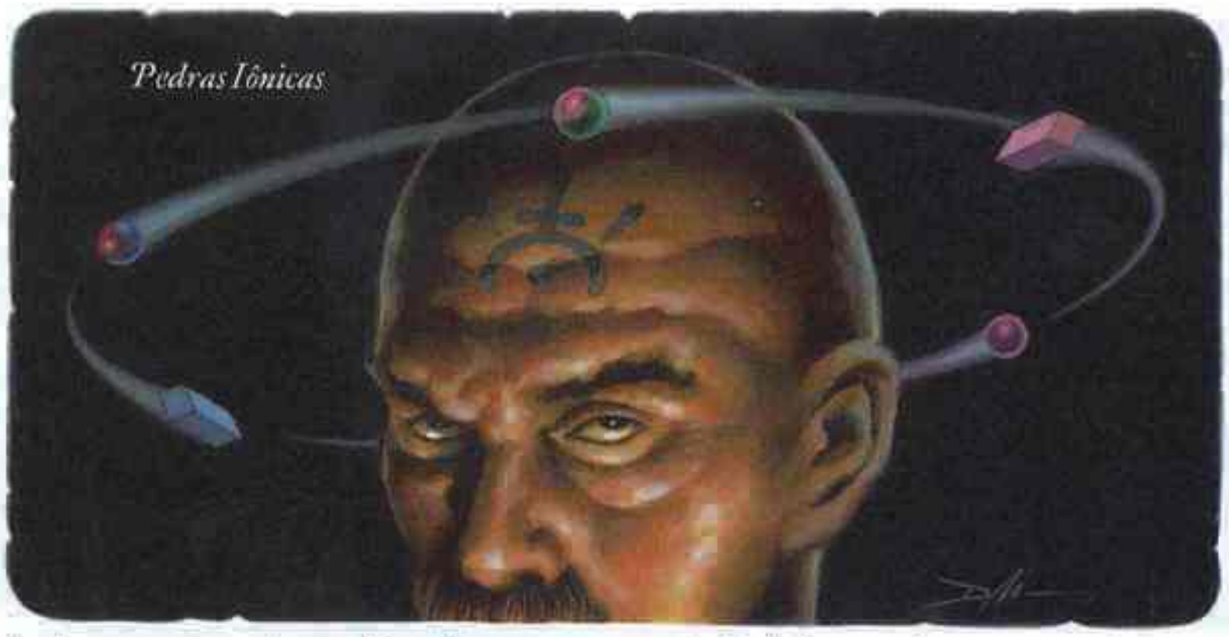
Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *carne para pedra*; Preço 98.000 PO.

Orbe das Tempestades: Esta esfera de vidro tem 20 cm de diâmetro. Seu possuidor pode invocar qualquer tipo de clima, até mesmo tempestades sobrenaturais destruidoras. Uma vez por dia ele pode utilizar o orbe para conjurar a magia *controlar o clima*. Uma vez por mês, pode conjurar *tempestade da vingança*. O possuidor do orbe fica constantemente protegido por um efeito de *suportar elementos*.

Variada (forte); NC 18º; Criar Item Maravilhoso, *controlar o clima, suportar elementos, tempestade da vingança*; Preço 48.000 PO; Peso 3 kg.

Pedra de Alerta: Quando a palavra de comando é pronunciada, este cubo de pedra se fixa a qualquer objeto. Se depois disso o objeto for tocado por qualquer criatura que não repita a palavra de comando, a pedra emite um silvo agudo durante uma hora, podendo ser ouvida num raio de até 400 m (desde que não haja barreiras no caminho).

Abjuração (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *alarme*; Preço 2.700 PO; Peso 1 kg.


Pedras Iônicas

Pedra de Controlar Elementais da Terra: Uma pedra deste tipo geralmente é uma rocha polida de forma peculiar. Seu possuidor só precisa proferir algumas palavras de comando e surge um elemental da terra Enorme. As palavras de invocação exigem uma rodada completa para serem ditas. A pedra funciona em todos os aspectos como a magia *invocar criaturas* VII. Se o meio de invocação for areia ou pedras brutas, o elemental é um Grande ao invés de Enorme (como se a magia *invocar criaturas* VI fosse conjurada). O elemental surge em 1d4 rodadas. Para informações detalhadas sobre elementais, consulte a página 95 do *Livro dos Monstros*. Apenas um elemental pode ser invocado de cada vez. Para convocar um novo elemental é preciso preparar um novo pedaço de terra, o que não pode ser feito até que o elemental anterior desapareça (seja dissipado, expulso ou destruído).

Conjuração (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *invocar criatura VI, invocar criatura VII*; Preço 100.000 PO; Peso 2,5 kg.

Pedra da Sorte: Esta pedra normalmente é um pedaço de ágata polida ou algum mineral similar. Seu portador ganha um bônus de sorte de +1 em testes de resistência, de habilidade e de perícia.

Evocação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *auxílio divino*; Preço 20.000 PO.

Pedras Iônicas: Estas pedras cristalinas sempre flutuam no ar e devem estar a menos de 90 cm do usuário para surtirem qualquer efeito. Quando um personagem adquire uma pedra, deve segurá-la e depois soltá-la; ela assumirá uma órbita circular a 1d3 × 30 cm de sua cabeça. Depois disso, só poderá ser separada do usuário se for agarrada ou aprisionada. O portador pode segurar e guardar uma pedra (para mantê-la em segurança enquanto dorme, por exemplo), mas perde seus benefícios durante este período. As *pedras iônicas* possuem CA 24, 10 Pontos de Vida e dureza 5.

Os poderes de regeneração de uma pedra iônica branca perolada funcionam como um *anel de regeneração* (curam apenas o dano sofrido enquanto o personagem estiver usando o item). As pedras lilás pálida e lilás e verde funcionam como um *bastão da absorção*, mas absorver uma magia exige

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

uma ação preparada, e essa energia não pode ser usada para conjurar magias. As magias armazenadas na pedra roxa brilhante devem ser colocadas por um conjurador, mas podem ser utilizadas por qualquer personagem — consulte *anel de armazenar magias (menor)*, página 232.

Variada (moderada); NC 12º; Criar Item Maravilhoso, o criador deve ser do 12º nível.

Periapto da Saúde: O usuário desta jóia azul em um cordão de prata fica imune a doenças, incluindo as de origem sobrenatural (consulte a Tabela 8–2: Doenças, página 292).

Conjuração (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *remover doenças*; Preço 7.500 PO.

Periapto de Resistência a Veneno: Este item é uma gema negra, lapidada em forma de brilhante, suspensa por uma delicada corrente de prata. O usuário fica imune a veneno, embora os venenos ainda ativos quando o periapto foi colocado pela primeira vez ainda façam efeito.

Conjuração (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *neutralizar venenos*; Preço 27.000 PO.

Periapto da Sabedoria: Embora aparente ser uma pérola mundana em uma corrente leve, um *periapto da sabedoria* na verdade aumenta o valor de Sabedoria do usuário através de um bônus de melhoria de +2, +4 ou +6 (dependendo do item).

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *sabedoria da coruja*; Preço 4.000 PO (+2), 16.000 PO (+4), 36.000 PO (+6).

Periapto da Cicatrização: Esta pedra vermelha luminosa pende de uma corrente de ouro. Seu usuário torna-se estável automaticamente se seus pontos de vida caírem entre –1 e –9 (inclusive). O periapto dobra a velocidade normal de cura do usuário e permite que ele se recupere de ferimentos impossíveis de serem curados sem assistência. Qualquer perda de Pontos de Vida envolvendo sangramento (como o dano causado pela habilidade ferimento infernal do diabo de chifres; consulte a página 55 do *Livro dos Monstros*) é neutralizada, mas ele ainda é suscetível a danos por sangramento que causem perda de Constituição, como os infligidos por uma arma do sangramento.

Conjuração Moderada; NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *cura completa*; Preço 15.000 PO.

Pérola do Poder: Esta pérola aparentemente normal, de tamanho e brilho medianos, é um auxílio poderoso para todos os conjuradores que preparam magias (clérigos, druidas, rangers, paladinos e magos). Uma vez por dia, com um simples comando, a *pérola do poder* permite ao portador recuperar uma magia já preparada e conjurada. Ela é preparada novamente, como se jamais tivesse sido usada. A magia deve ser de um nível específico, dependendo da jóia. Existem pérolas distintas para recuperar magias do 1º ao 9º nível e par a recuperação de duas magias por dia (de níveis diferentes, nenhum superior ao 6º).

Periapto da Saúde

Transmutação (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, o criador deve ser capaz de conjurar magias do nível a ser recuperado; Preço 1.000 PO (1º), 4.000 PO (2º), 9.000 PO (3º), 16.000 PO (4º), 25.000 PO (5º), 36.000 PO (6º), 49.000 PO (7º), 64.000 PO (8º), 81.000 PO (9º) ou 70.000 PO (duas magias).

Pérola das Sirenas: Esta pérola aparentemente normal vale pelo menos 1.000 PO apenas por sua beleza. Se for agarrada com firmeza ou levada ao peito enquanto o portador tenta executar ações relacionadas a seus poderes, suas funções e formas de atuação ficam evidentes.

A pérola permite que seu possuidor respire na água como se estivesse rodeado por ar fresco e límpido. Seu deslocamento nadando é de 18 m, e ele pode conjurar magias e agir embaixo d'água sem dificuldades.

Abjuração e transmutação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *movimentação livre*, *respirar na água*; Preço 15.300 PO.

Picareta dos Titãs: Este instrumento de escavação tem 3 m de comprimento. Qualquer criatura de tamanho Enorme ou maior pode usá-lo para remover ou cavar a terra ou criar defesas terrestres (à razão de 3 m^3 por hora). Se for usada como arma, é equivalente a um *martelo de guerra Enorme de adamante +3*, infligindo 4d6 pontos de dano básico.

Transmutação (forte); NC 16º; Criar Item Maravilhoso, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *mover terra*; Preço 23.348 PO; Custo 13.348 PO + 800 XP; Peso 60 kg.

Pigmentos Maravilhosos de Nolzur, Os: Estas emulsões mágicas permitem que seu portador crie objetos reais e permanentes simplesmente retratando-os em duas dimensões. Os pigmentos são aplicados com um pincel de cerdas ou pêlos e os pigmentos fluem do desenho para formar o objeto desejado enquanto o artista se concentra em sua imagem. Um pote dos pigmentos maravilhosos de Nolzur é suficiente para criar um objeto de 27 m^3 representando-o em duas dimensões numa superfície de 9 m^2. Assim, um desenho de um poço de 3 m por 3 m resultaria em uma fossa de verdade com 3 m por 3m por 3m; uma representação de uma sala de 3 m por 3 m resultaria numa sala de 3 m por 3 m por 3 m, e assim por diante.

Apenas objetos normais e inanimados podem ser criados — portas, poços, flores, árvores, celas, e assim por diante. É impossível criar criaturas. Os pigmentos devem ser aplicados em uma superfície (piso, parede, teto, porta ou similar). São necessários 10 minutos e um teste de Ofícios (pintura) para retratar um objeto com os pigmentos. Os *pigmentos maravilhosos de Nolzur* são incapazes de criar itens mágicos. Objetos de valor retratados pelos pigmentos — metais preciosos, gemas, jóias, marfim, etc. — aparecem valiosos, mas na realidade são feitos de estanho, chumbo, latão, osso e outros materiais baratos. O usuário pode criar armaduras, armas normais e qualquer outro item mundano cujo valor não ultrapasse 2.000 PO.

Os itens criados não são mágicos. O efeito é instantâneo.

Conjuração (forte); NC 15º; Criar Item Maravilhoso, *criar itens temporários*; Preço 4.000 PO.

Pó de Apagar Rastros: Esta poeira aparentemente normal na verdade é um pó mágico capaz de ocultar a passagem do personagem e de seus companheiros. Lançar um punhado ao ar faz com que um recinto de até 9 m^2 torne-se tão empoeirado, sujo e coberto de teias de aranha como se estivesse abandonado e intocado por uma década.

Um punhado aplicado sobre uma trilha oblitera as evidências da passagem de até doze homens e cavalos por uma distância de 75 m. Os resultados do pó são instantâneos, e nenhuma aura mágica permanece após seu uso. Testes de Sobrevivência para rastrear alguém por uma área afetada por este item têm sua CD aumentada em 20.

Transmutação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *passos sem pegadas*; Preço 250 PO.

Pó do Aparecimento: Este item parece um pó metálico muito fino. Apenas um punhado da substância, arremessado ao ar, cobre os objetos num raio de 3 m, tornando-os visíveis, mesmo se estiverem invisíveis. Também nega os efeitos de *nublar* e *deslocamento* (funcionando exatamente como a magia *fogo das fadas*). O pó também revela ilusões, *reflexos* e *projetar imagens* pelo que realmente são. Uma criatura coberta pelo pó sofre –30 de penalidade em todos os seus testes de Esconder-se. Os efeitos do pó duram 5 minutos.

O *pó do aparecimento* normalmente é armazenado em pequenos sacos de seda ou tubos ocos de osso.

Conjuração (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *poeira ofuscante*; Preço 1.800 PO.

Pó do Desaparecimento: Esta poeira é similar ao *pó do aparecimento*, e geralmente é armazenada da mesma forma. Uma criatura ou objeto coberto por ela se tornará invisível (como em *invisibilidade maior*). A visão normal não consegue enxergar as criaturas ou objetos cobertos pela poeira; eles também não podem ser detectados através de meios mágicos,

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

incluindo *ver o invisível* ou *purgar invisibilidade*. Entretanto, o *pó do aparecimento* consegue revelar os alvos afetados por este item. Outros fatores, como som e cheiro, também podem permitir a detecção.

A magia *invisibilidade maior* concedida pelo pó permanece durante 2d6 rodadas. A criatura invisível não sabe quando a duração se encerrará.

Ilusão (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *invisibilidade maior*; Preço 3.500 PO.

Pó da Ilusão: Esta poeira aparentemente comum parece pó de giz ou de grafite. Mas se examinada com atenção, sua cor e forma são mutáveis. Se for espalhada sobre uma criatura, ela será afetada por uma ilusão da magia *transformação momentânea*, de acordo com a imagem definida pelo indivíduo que aplicou o pó. Um alvo involuntário deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 11) para evitar contato com a poeira. A ilusão dura 12 horas.

Ilusão (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *transformação momentânea*; Preço 1.200 PO.

Pó da Seca: Este pó especial tem muitos usos. Se for atirado à água, um volume de até 400 litros desaparece instantaneamente, e o pó se transforma em uma esfera do tamanho de uma bola de gude, flutuando ou simplesmente descansando onde caiu. Se essa esfera for arremessada, ela se quebra e libera a mesma quantidade de água absorvida. O pó só afeta água (doce, salgada ou alcalina) e não outros líquidos.

Se for empregada contra um elemental com o subtipo (água), a criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) para não ser destruída. O pó inflige 5d6 pontos de dano à criatura mesmo se ela for bem sucedida no teste.

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *controlar a água*; Preço 850 PO.

Poço dos Diversos Mundos: Este estranho dispositivo interdimensional parece um *buraco portátil*. Qualquer coisa colocada em seu interior é imediatamente lançada a outro mundo — uma realidade paralela, outro planeta ou um plano diferente, a critério do Mestre ou decidido aleatoriamente. Se o poço for deslocado, o fator aleatório entra em jogo novamente. O item pode ser erguido, dobrado ou enrolado, exatamente como o *buraco portátil*. Objetos do mundo tocado pelo poço podem atravessar tão facilmente quanto do ponto de origem (o portal é de mão dupla).

Conjuração forte; NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *portal*; Preço 82.000 PO.

Pulseira da Amizade: Esta pulseira de prata possui quatro talismãs ao ser criada. O seu usuário pode designar uma pessoa conhecida para cada um (esta designação requer uma ação padrão, mas depois de realizada dura para sempre ou até que seja alterada). Quando se segura um dos talismãs e o nome da pessoa apropriada é dito em voz alta, ela é convocada para aquele lugar, juntamente com seu equipamento, desde que esteja no mesmo plano. O indivíduo convocado sabe quem o está convocando, e a *pulseira da amizade* só funciona se ele concordar. Uma vez ativado, o talismã desaparece. Os talismãs, uma vez separados da pulseira, são inúteis. Se o item for encontrado com talismã faltando, cada um deles diminui seu valor em 25%.

Conjuração (forte); NC 15º; Criar Item Maravilhoso, *refúgio*; Preço 19.000 PO.

Reflexo Prateado: Esta substância pode ser aplicada em uma arma como uma ação padrão, concedendo-lhe as propriedades da prata alquímica (consulte a página 283) por 1 hora, substituindo as de qualquer outro material especial que ela possua. Por exemplo, uma *espada de adamante sagrada* +1 torna-se uma *espada de prata sagrada* +1 pela duração do efeito. Um frasco é suficiente para uma arma de ataque corpo a corpo ou 20 unidades de munição.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso; Preço 250 PO.

Robe do Arquimago: Este traje de aspecto comum pode ser branco (01–45 em 1d%, tendência boa), cinza (46–75, tendência nem boa nem má) ou negro (76–100, tendência má). Seu usuário, se for um conjurador, recebe os seguintes poderes:

- +5 de bônus na CA.
- Resistência à Magia 18.
- Bônus de resistência de +4 em todos os testes de resistência.
- Bônus de melhoria de +2 no teste de conjuração para superar a resistência à magia alheia.

Se um robe branco for vestido por um personagem de tendência maligna, ele recebe imediatamente três níveis negativos. O mesmo ocorre quando um personagem bom veste um robe preto. Se um personagem bom ou mau vestir um robe cinza, ou se um personagem neutro vestir um robe branco ou preto, ele recebe dois níveis negativos. Embora estes níveis negativos nunca reduzam definitivamente o nível do personagem, não podem ser suprimidos de forma alguma (nem sequer por magias de *restauração*) enquanto o traje estiver sendo usado.

Variada (forte); NC 14º; Criar Item Maravilhoso, *campo antimagia*, *armadura arcana* ou *escudo da fé*, o criador deve ser da mesma tendência que o robe; Preço 75.000 PO; Peso 0,5 kg.

Robe da Camuflagem: Assim que este robe é vestido, o personagem sabe intuitivamente que ele possui propriedades muito especiais. Um *robe da camuflagem* permite que seu usuário pareça parte da paisagem. Isso lhe concede +10 de bônus de competência em testes de Esconder-se. O usuário pode adotar a aparência de outra criatura, como se estivesse sob o efeito da magia *transformação momentânea*, sem limite diário. Todas as criaturas conhecidas e amigas do usuário enxergam-no normalmente.

Ilusão (moderada). NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *transformação momentânea*; Preço 30.000 PO; Peso 0,5 kg.

Robe das Cores Cintilantes: O usuário deste robe pode fazer com que ele exiba um padrão mutável de tons fantásticos, cor após cor cascateando da parte superior até a barra da vestimenta em um arco-íris de luzes deslumbrantes. As cores servem para deixar pasmas as criaturas nas proximidades, como camuflagem e para iluminar o ambiente. É preciso

Cor	Formato	Efeito	Preço de Mercado
Transparente	Fuso	Sustenta a criatura, mesmo sem comida ou água	4.000 PO
Rosa pálido	Prisma	Bônus de intuição de +1 na CA	5.000 PO
Vermelha escura	Esfera	Bônus de melhoria de +2 em Destreza	8.000 PO
Azul luminoso	Esfera	Bônus de melhoria de +2 em Sabedoria	8.000 PO
Azul pálido	Rombóide	Bônus de melhoria de +2 em Força	8.000 PO
Rosa	Rombóide	Bônus de melhoria de +2 em Constituição	8.000 PO
Rosa e verde	Esfera	Bônus de melhoria de +2 em Carisma	8.000 PO
Escarlate e azul	Esfera	Bônus de melhoria de +2 em Inteligência	8.000 PO
Azul escuro	Rombóide	Prontidão (como o talento)	10.000 PO
Roxo brilhante	Prisma	Armazena três níveis de magia, como um *anel de armazenar magias*	36.000 PO
Iridescente	Fuso	Sustenta a criatura, mesmo sem ar	18.000 PO
Lilás pálida	Elíptica	Absorve magias até o 4º nível[1]	20.000 PO
Branco perolado	Fuso	Regenera 1 ponto de dano por hora	20.000 PO
Verde pálido	Prisma	+1 de bônus de competência em jogadas de ataque, testes de resistência, de perícia e de habilidade	30.000 PO
Alaranjado	Prisma	Nível do conjurador +1	30.000 PO
Lilás e verde	Elíptica	Absorve magias até o 8º nível[2]	40.000 PO

[1] Após absorver vinte níveis de magia, a pedra queima e se torna cinza, inútil para sempre.
[2] Após absorver cinqüenta níveis de magia, a pedra queima e se torna cinza, inútil para sempre.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

uma rodada completa após a palavra de comando ser proferida para que as cores comecem a fluir no traje.

As cores criam o equivalente a um ataque visual com alcance de 9 m. As criaturas que olharem para o usuário ficam pasmas por 1d4+1 rodadas (Vontade CD 16 anula). Este é um efeito de padrão de ação mental.

Cada rodada de cintilação contínua do robe concede ao personagem um bônus cumulativo de camuflagem. A chance de falha dos ataques realizados contra ele começa em 10% e aumenta mais 10% por rodada até atingir 50% (camuflagem total).

O robe ilumina continuamente uma área de 9 m de raio.

Este efeito pode ser usado por um total de não mais de 10 rodadas por dia.

Ilusão moderada; NC 11º, Criar Item Maravilhoso, *nublar, padrão prismático*; Preço 27.000 PO; Peso 0,5 kg.

Robe das Estrelas: Este traje normalmente é preto ou azul escuro, bordado com pequenas estrelas brancas ou prateadas. O robe possui três poderes mágicos:

- Permite que o usuário viaje fisicamente ao Plano Astral, juntamente com todo o seu equipamento.
- Concede ao usuário um bônus de sorte de +1 em todos os testes de resistência.
- O usuário pode usar até seis das estrelas bordadas no peito como *shurikens* +5. O robe lhe concede o talento apropriado para a utilização dessas armas. Cada shuriken desaparece após ser usado.

Variada (forte); NC 15º; Criar Item Maravilhoso, *mísseis mágicos, projeção astral* ou *viagem planar*; Preço 58.000 PO; Peso 0,5 kg.

Robe dos Itens Úteis: Este traje parece um robe comum, mas o personagem que o vestir notará que ele é decorado com diversos apliques em tecido de formatos variados. Apenas o usuário do robe pode ver os apliques, reconhecer quais itens eles se tornam, e destacá-los. Pode-se usar um aplique por rodada. Destacar um aplique o transforma em um objeto de verdade, como indicado abaixo. Um *robe dos itens úteis* recém-criado possui dois de cada um dos seguintes apliques:

- Adaga
- Lanterna furta-fogo (cheia e acesa)
- Espelho (um espelho de aço, bem polido, com 60 cm por 1,20 m)
- Vara (3 m de comprimento)
- Corda de cânhamo (15 m, enrolada)
- Saco

Além disso, o robe possui diversos outros apliques. Jogue 4d4 para determinar o número de apliques adicionais e consulte a tabela abaixo para determinar a natureza de cada um:

1d%	Resultado
01–08	Sacola com 100 peças de ouro
09–15	Arca de prata (15 cm por 15 cm por 30 cm), no valor de 500 PO
16–22	Porta de ferro (com até 3 m de largura e 3 m de altura, trancada por um dos lados — deve ser colocada em pé, e se fixa sozinha)
23–30	10 gemas (100 PO cada)
31–44	Escada de madeira (7 m de comprimento)
45–51	Mula (com alforjes)
52–59	Fosso aberto (3 m por 3 m por 3 m)
60–68	*Poção de curar ferimentos graves*
69–75	Barco a remo (3,6 m de comprimento)
76–83	Pergaminho menor com uma magia gerada aleatoriamente
84–90	Par de cachorros de guerra (considere-os como cachorros de montaria)
91–96	Janela (60 cm por 1,20 m, até 60 cm de profundidade)
97–100	Aríete portátil

Pode-se obter diversas vezes o mesmo item. Uma vez removido, um aplique não pode ser reposto.

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *compor*; Preço 7.000 PO; Peso 0,5 kg.

Robe dos Olhos: Este traje valioso parece um robe normal até ser vestido. Seu usuário é capaz de enxergar em todas as direções ao mesmo tempo, devido a inúmeros desenhos mágicos semelhantes a olhos que adornam o robe. Ele também adquire visão no escuro com alcance de 36 m, e enxerga todas as coisas invisíveis ou etéreas nessa área.

O usuário de um *robe dos olhos* recebe +10 de bônus de competência em testes de Procurar e Observar. Ele retém seu bônus de Destreza na CA mesmo quando surpreso, e não pode ser flanqueado. Entretanto, não é capaz de desviar o olhar ou fechar os olhos quando confrontado por uma criatura com ataque visual.

Robe dos Olhos

As magias *luz* ou *chama contínua* conjuradas diretamente sobre um *robe dos olhos* deixam-no cego por 1d3 minutos. A magia *luz do dia* o deixa cego por 2d4 minutos.

Adivinhação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *visão da verdade*; Preço 120.000 PO; Peso 0,5 kg.

Robe dos Ossos: Este item útil funciona como um *robe dos itens úteis* para o necromante dedicado. Aparenta ser um robe comum, mas um personagem que o vista percebe que ele é adornado por pequenos bordados representando criaturas mortas-vivas. Apenas o usuário do robe consegue enxergar os bordados e reconhecer quais criaturas eles se tornam, bem como destacá-los. Uma figura pode ser destacada por rodada. Fazê-lo a transforma em um morto-vivo verdadeiro (consulte a lista abaixo). O esqueleto ou zumbi não fica sob controle do usuário do robe, pode ser comandado, fascinado, expulso ou destruído. Um *robe dos ossos* recém criado possui duas figuras de cada um dos seguintes mortos-vivos:

- Esqueleto Pequeno de goblin
- Esqueleto Médio de plebeu humano
- Esqueleto Médio de lobo
- Zumbi Pequeno de goblin
- Zumbi Médio de plebeu humano
- Zumbi Médio de lobo

Necromancia [mal] (moderada); NC 6º; Criar Item Mágico, *criar mortos-vivos menores*; Preço 2.400 PO; Peso 0,5 kg.

Sacola Prestativa de Heward, A: Uma mochila deste tipo parece ser bem feita, bastante gasta, e totalmente comum. É feita de couro curtido de alta qualidade, e as alças possuem fechos e argolas em latão. Ela tem dois bolsos laterais, cada um aparentemente grande o suficiente para armazenar cerca de um quilo de qualquer material. Na verdade, cada um é uma mochila de carga e pode armazenar um volume de até 54 dm^3 ou um peso de até 10 kg. O compartimento central maior pode conter até 216 dm^3 ou 40 kg. Mesmo quando estiver completamente cheia, o peso da mochila nunca ultrapassa 2,5 kg.

Embora esse poder de armazenamento já seja bastante útil, o item possui poderes ainda maiores. Quando o usuário procura um item específico em seu interior, ele sempre está por cima, por isso não é necessário revirar todo o conteúdo para achar um determinado objeto. Recuperar qualquer coisa armazenada em uma sacola prestativa é uma ação de movimen-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

to, mas não provoca os ataques de oportunidade que geralmente advêm desse tipo de ação.

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *arca secreta de Leomund*; Preço 2.000 PO; Peso 2,5 kg.

Sandálias de Patas de Aranha: Quando calçadas, estas sandálias permitem o deslocamento sobre superfícies verticais ou até mesmo de ponta-cabeça pelo teto, deixando as mãos do usuário livres. Seu deslocamento é de 6 m. Superfícies escorregadias — geladas ou oleosas — tornam as sandálias inúteis. Elas podem ser usadas por até 10 minutos por dia, divididos à escolha do usuário.

Transmutação (tênue); NC 4º; Criar Item Maravilhoso, *patas de aranha*; Preço 4.800 PO; Peso 0,25 kg.

Solvente Universal: Esta substância tem a propriedade única de dissolver a cola soberana (consulte a página 250), bolsas de cola (consulte a página 128 do *Livro do Jogador*) e o adesivo criado pelos kuo-toa (consulte a página 163 do *Livro dos Monstros*). Aplicar o solvente é uma ação padrão.

Transmutação (forte); NC 20º; Criar Item Maravilhoso, *desintegrar*; Preço 50 PO.

Taça de Comandar Elementais da Água: Este recipiente grande geralmente é feito de pedras semipreciosas azuis ou verdes (malaquita, lápis-lazúli, azurita, turquesa, olivina e às vezes jade). Tem cerca de 30 cm de diâmetro, 15 cm de profundidade e é relativamente frágil. Quando a taça é preenchida com água doce e as palavras de comando são pronunciadas, surge um elemental da água Grande. As palavras de invocação exigem uma rodada completa para serem ditas. A taça funciona em todos os aspectos como a magia *invocar criaturas VI*. Apenas um elemental pode ser invocado de cada vez. Um novo elemental exige que a taça seja novamente preenchida com água, o que não pode ser feito até que o elemental anterior desapareça (seja dissipado, expulso ou destruído).

Se for usada água salgada, o elemental é Enorme ao invés de Grande (como se a magia *invocar criaturas VII* fosse conjurada). Consulte o *Livro dos Monstros* para mais detalhes sobre elementais da água.

Conjuração (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *invocar criatura VI, invocar criatura VII*; Preço 100.000 PO; Peso 1,5 kg.

Tambores do Pânico: Estes tambores na verdade são bongôs (hemisférios de cerca de 45 cm de diâmetro com suportes). São feitos aos pares e seu aspecto é comum. Se ambos forem tocados, todas as criaturas num raio de 36 m (à exceção das que estiverem dentro de uma zona de segurança de 6 m ao redor do instrumento) são afetados pela magia *medo* (Vontade CD 16 parcial). Os *tambores do pânico* podem ser usados uma vez por dia.

Necromancia (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *medo*; Preço 30.000 PO; Peso 5 kg (o par).

Tapete Voador: Este tapete é capaz de voar pelo ar como se estivesse sob o efeito da magia *vôo prolongado* com duração ilimitada. O tamanho, a capacidade de carga e o deslocamento dos diferentes *tapetes voadores* estão relacionados na tabela abaixo. De confecção bela e intricada, cada tapete tem sua própria palavra de comando para ativá-lo — se o item estiver ao alcance da voz, a palavra de comando pode ativá-lo, independente do usuário estar ou não sobre ele. Em seguida ele pode ser operado por comandos pronunciados em voz alta.

Tamanho	Capacidade	Deslocamento	Peso	Preço de Mercado
1,5 m por 1,5 m	100 kg	12 m	4 kg	20.000 PO
1,5 m por 3 m	200 kg	12 m	7,5 kg	35.000 PO
3 m por 3 m	400 kg	12 m	5 kg	60.000 PO

Um *tapete voador* pode carregar até o dobro de sua capacidade, mas isso reduz sua velocidade para 9 m. Possui capacidade de manobra média, mas sempre pode pairar.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *vôo prolongado, permanência*.

Tiara do Intelecto: Este item é um cordão leve com uma pequena gema que descansa sobre a testa do usuário. A tiara aumenta o valor de Inteligência do seu portador, concedendo-lhe um bônus de melhoria de +2, +4 ou +6 nesta habilidade. Esse bônus não implica em pontos de perícia a mais quando um novo nível é obtido; utilize o seu valor normal de Inteligência para este cálculo.

Transmutação moderada; NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *astúcia da raposa*; Preço 4.000 PO (+2), 16.000 PO (+4), 36.000 PO (+6).

Tomo da Compreensão: Este livro volumoso contém dicas para aprimorar os instintos e a percepção, mas mesclado às palavras há um efeito mágico poderoso. Quem ler este livro, o que leva um total de 48 horas no período mínimo de seis dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo do tomo) em seu valor de Sabedoria. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas e ele se torna um item mundano.

Evocação (se for utilizado *milagre*) (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *desejo* ou *milagre*; Preço 27.500 PO (+1), 55.000 PO (+2), 82.500 PO (+3), 110.000 PO (+4), 137.500 PO (+5); Custo 1.250 PO + 5.100 XP (+1), 2.500 PO + 10.200 XP (+2), 3.750 PO + 15.300 XP (+3), 5.000 PO + 20.400 XP (+4), 6.250 PO + 25.500 XP (+5); Peso 2,5 kg.

Tomo dos Grandes Pensamentos: Este livro pesado contém instruções para aprimorar a memória e a lógica, mas mesclado às palavras há um efeito mágico poderoso. Quem ler este livro, o que leva um total de 48 horas no período mínimo de seis dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo do tomo) em seu valor de Inteligência. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas e ele se torna um item mundano. Como o *tomo dos grandes pensamentos* concede um bônus inerente, o leitor receberá pontos adicionais de perícia ao atingir um novo nível (ao contrário do benefício concedido por uma *tiara do intelecto*).

Evocação (se for utilizado *milagre*) (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *desejo* ou *milagre*; Preço 27.500 PO (+1), 55.000 PO (+2), 82.500 PO (+3), 110.000 PO (+4), 137.500 PO (+5); Custo 1.250 PO + 5.100 XP (+1), 2.500 PO + 10.200 XP (+2), 3.750 PO + 15.300 XP (+3), 5.000 PO + 20.400 XP (+4), 6.250 PO + 25.500 XP (+5); Peso 2,5 kg.

Tomo da Liderança e Influência: Este livro grandioso contém sugestões detalhadas para convencer e inspirar os demais, mas mesclado às palavras há um efeito mágico poderoso. Quem ler este livro, o que leva um total de 48 horas no período mínimo de seis dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo do tomo) em seu valor de Carisma. Assim que o livro é lido, a magia desaparece de suas páginas e ele se torna um item mundano.

Evocação (se for utilizado *milagre*) (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *desejo* ou *milagre*; Preço 27.500 PO (+1), 55.000 PO (+2), 82.500 PO (+3), 110.000 PO (+4), 137.500 PO (+5); Custo 1.250 PO + 5.100 XP (+1), 2.500 PO + 10.200 XP (+2), 3.750 PO + 15.300 XP (+3), 5.000 PO + 20.400 XP (+4), 6.250 PO + 25.500 XP (+5); Peso 2,5 kg.

Trombeta da Bondade/Maldade: Esta trombeta adapta-se a seu usuário, produzindo efeitos bons ou maus de acordo com sua tendência. Se o usuário não for bom nem mau, o instrumento não tem qualquer poder. Se ele for bom, tocar a trombeta gera o efeito de um *círculo mágico contra o mal*. Se ele for mau, a mesma ação gera um *círculo mágico contra o bem*. Em ambos os casos, a proteção dura 1 hora. A trombeta pode ser ativada uma vez por dia.

Abjuração (tênue); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *círculo mágico contra o bem, círculo mágico contra o mal*; Preço 6.500 PO; Peso 0,5 kg.

Trombeta da Destruição: Esta trombeta parece uma trompa normal. Pode ser usada como um instrumento comum, mas se a palavra de comando for pronunciada antes que ele seja soado, o item inflige 5d6 pontos de dano sônico às criaturas num cone de 12 m e as deixa ensurdecidas por 2d6 rodadas (Fortitude CD 16 reduz o dano à metade e anula a surdez). Objetos e criaturas cristalinos sofrem 7d6 pontos de dano sônico, sem direito a teste de resistência, a menos que estes objetos estejam sendo segurados, usados ou carregados por criaturas vivas.

Se a magia da *trombeta da destruição* for usada mais de uma vez por dia, existe uma chance cumulativa de 20% de que ela seja destruída a cada utilização adicional e cause 10d6 pontos de dano ao seu usuário.

Evocação (moderada); NC 16º; Criar Item Maravilhoso, *grito*; Preço 20.000 PO; Peso 0,5 kg.

Trombeta da Destruição (Maior): Esta trompa funciona como uma *trombeta da destruição*, com a diferença de causar 10d6 pontos de dano sônico, atordoar as criaturas por 1 rodada e ensurdecê-las por 4d6 rodadas (Fortitude CD 19 reduz o dano à metade e anula o atordoamento e a surdez). Objetos cristalinos sofrem 16d6 pontos de dano sônico, conforme a

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

descrição da *trombeta da destruição*. Uma *trombeta da destruição* (maior) tem 20% de chance cumulativa de explodir.

Evocação (forte); NC 16º; Criar Item Maravilhoso, *grito maior*; Preço 70.000 PO; Peso 0,5 kg.

Trombeta das Névoas: Esta cornetinha permite a seu portador emitir uma névoa espessa, similar à magia *névoa obscurecente*, que cobre um quadrado de 3 m de lado ao redor do instrumento a cada rodada em que ele continuar a soar a trombeta. A névoa se desloca 3 m em linha reta do ponto de origem a cada rodada, a menos que seja impedida por algo substancial, como uma parede.O instrumento produz um som grave, semelhante ao de uma buzina de nevoeiro, caindo abruptamente para um registro mais baixo ao final de cada nota. A névoa se dissipa após 3 minutos. Um vento moderado (17+ km/h) dissipa a névoa em 4 rodadas; um vento forte (33+ km/h) dispersa a névoa em 1 rodada.

Evocação (forte); NC 16º; Criar Item Maravilhoso, *névoa obscurecente*; Preço 2.000 PO; Peso 0,5 kg.

Trombeta dos Tritões: Este instrumento é uma concha que pode ser tocada uma vez por dia, exceto por um tritão (consulte o *Livro dos Monstros*), que pode soá-la três vezes por dia. Uma *trombeta dos tritões* pode executar qualquer uma das seguintes funções quando é ativada:

- Acalmar águas turbulentas em um raio de 1,5 km. Este efeito dissipa um elemental da água invocado que não consiga obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16).
- Atrair 5d4 tubarões Grandes (01–30 em 1d%), 5d6 tubarões Médios (31–80) ou 1d10 leões-marinhos (81–100) se o personagem estiver em águas habitadas por essas criaturas. As criaturas são amigáveis e obedecem ao usuário da melhor forma possível, de acordo com os limites de suas capacidades.
- Apavora as criaturas aquáticas com valor de Inteligência 1 ou 2 num raio de 150 m, como se tivessem sido atingidas pela magia *medo* (Vontade CD 16 parcial). As que obtiverem sucesso no teste de resistência ficam abaladas por 3d6 rodadas.

Qualquer som emitido pela trombeta é ouvido por todos os tritões num raio de 4,5 km.

Conjuração e transmutação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *medo, invocar criaturas V, controlar a água*, o criador deve ser um tritão ou obter a ajuda de um na criação do item; Preço 15.100 PO; Peso 1 kg.

Trombeta do Valhalla: Existem quatro variedades deste instrumento mágico. Todas parecem mundanas até que alguém pronuncie uma palavra de comando e toque o instrumento. A trombeta invoca uma quantidade de bárbaros humanos para lutar pelo usuário. Cada item pode ser ativado apenas uma vez a cada sete dias. Jogue 1d% e utilize a tabela abaixo para determinar qual o tipo de trombeta encontrado. Qualquer personagem que toque uma *trombeta do Valhalla* sem os pré-requisitos necessários é atacado pelos próprios bárbaros que invocar.

1d%	Tipo de Trombeta	Bárbaros Invocados	Pré-Requisitos
01–40	Prata	2d4+2, 2º nível	Nenhum
41–75	Latão	2d4+1, 3º nível	Nível de conjurador 1
76–90	Bronze	2d4, 4º nível	Usar Armas Comuns ou habilidade de música de bardo
91–100	Ferro	1d4+1, 5º nível	Usar Armas Comuns ou habilidade de música de bardo

Os bárbaros invocados são construtos, e não pessoas de verdade (embora pareçam ser); eles surgem com o equipamento inicial para bárbaros no *Livro do Jogador*. Atacam qualquer criatura indicada pelo portador da trombeta até que eles ou seus oponentes sejam mortos ou que transcorra 1 hora, o que acontecer primeiro.

Conjuração (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *invocar criatura VI*; Preço 50.000 PO; Peso 1 kg.

Túnica da Fé: Esta vestimenta sagrada, usada sobre as roupas normais, concede redução de dano 5/profana ao seu usuário.

Abjuração [bem] (forte); NC 20º; Criar Item Maravilhoso, *pele rochosa*; Preço 76.000 PO.

Túnica da Resistência à Magia: Esta vestimenta, usada sobre as roupas normais ou a armadura, concede ao seu usuário resistência à magia 21.

Abjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *resistência à magia*; Preço 90.000 PO.

Ungüento da Atemporalidade: Quando aplicado em qualquer material de origem orgânica (couro, folhas, papel, madeira, carne morta e assim por diante), este ungüento permite que a substância resista aos efeitos do tempo. Cada ano transcorrido afeta o material como se apenas um dia tivesse passado. O objeto revestido ganha um bônus de resistência de +1 em todos os testes de resistência. Os efeitos do ungüento não têm uma duração determinada, mas pode ser removido através de magia (dissipando o efeito, por exemplo). Um frasco contém material suficiente para revestir oito objetos Médios ou menores. Um objeto Grande conta como dois objetos Médios, e um Objeto Enorme, como dois Grandes.

Transmutação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso; Preço 150 PO.

Ungüento de Keoghtom, O: Uma jarra deste ungüento tem cerca de 7,5 cm de diâmetro e 2,5 cm de profundidade, e contém o suficiente para cinco aplicações. Ingerido ou aplicado sobre um ferimento envenenado, o ungüento neutraliza qualquer toxina (como *neutralizar venenos*). Se for aplicado sobre uma área infectada, ele remove as doenças (como *remover doenças*). Se for massageado sobre um ferimento, cura 1d8+5 pontos de dano (como *curar ferimentos leves*).

Conjuração (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos leves, neutralizar venenos, remover doenças*; Preço 4.000 PO; Peso 0,25 kg.

Vassoura Voadora: Esta vassoura é capaz de voar como se estivesse sob o efeito da magia *vôo prolongado* (capacidade de manobra média) por até 9 horas por dia (divididas como o usuário desejar). A vassoura pode carregar 100 kg e voar com deslocamento de 12 m, ou até 200 kg com deslocamento de 9 m. Além disso, ela pode viajar sozinha a um lugar determinado pelo dono desde que tenha uma boa idéia da localização e do aspecto do lugar. Ela vem até o dono de uma distância de até 300 m quando a palavra de comando é pronunciada. A *vassoura voadora* tem deslocamento de 12 m quando não está transportando alguém.

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *vôo prolongado, permanência*; Preço 17.000 PO; Peso 1,5 kg.

Vela da Invocação: Cada um desses círios especiais é dedicado a uma das nove tendências. Apenas acendê-la cria uma aura favorável a quem o fizer, caso sua tendência corresponda à da vela. Os personagens com a mesma tendência da vela acesa adicionam um bônus de moral de +2 nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícias enquanto estiverem a menos de 18 m da chama.

Um clérigo que acender uma vela com a mesma tendência enquanto prepara suas magias, determina a quantidade diária como se tivesse dois níveis de classe a mais. Pode até mesmo conjurar magias que normalmente não estariam disponíveis, mas apenas enquanto a vela continuar ardendo. Exceto em casos especiais (veja adiante) a vela queima por 4 horas.

Além disso, acender uma vela também permite que seu portador conjure a magia *portal* e seja atendida por um ser com a mesma tendência da vela, mas o item será destruído no processo. É possível apagar a vela simplesmente assoprando, por isso normalmente elas são colocadas em lampiões para protegê-las de correntes de ar e similares. Isso não interfere com suas propriedades mágicas.

Conjuração (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *portal*, o criador deve ser da mesma tendência que a vela criada; Preço 8.400 PO; Peso 0,25 kg.

Vela da Verdade: Esta vela de sebo branca, quando acesa, conjura a magia *zona da verdade* (Vontade CD 13 anula) em um raio de 1,5 m ao seu redor. O efeito dura por 1 hora, enquanto a vela queima. Se a vela for apagada antes desse limite, a magia é cancelada e o item torna-se inútil.

Encantamento (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *zona da verdade*; Preço 2.500 PO; Peso 0,25 kg.

Vestimenta do Druida: Este traje leve pode ser usado sobre as roupas normais ou a armadura. A maioria é verde e decorada com motivos de plantas e animais. Quando o item é usado por um personagem com a habilidade forma selvagem, ele adquire uma utilização adicional por dia.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *metamorfose* ou a habilidade forma selvagem; Preço 10.000 PO.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

ITENS INTELIGENTES

Os itens mágicos às vezes possuem inteligência própria. Imbuídos de consciência através da magia, eles pensam e sentem da mesma forma que os personagens, e devem ser tratados como PdMs. Eles podem representar muitas coisas para os personagens: aliado valoroso, inimigo astuto ou uma constante pedra no sapato. Os itens inteligentes possuem habilidades adicionais e às vezes poderes extraordinários e propósitos especiais. Apenas itens mágicos permanentes podem ser inteligentes (ao contrário de itens de uso único ou que possuem cargas — isso significa que poções, pergaminhos e varinhas, entre outros, nunca terão esta característica). Em geral, menos de 1% dos itens mágicos possuem inteligência. Use-os com parcimônia em sua campanha, pois exigem mais trabalho tanto do jogador quanto do Mestre.

Os itens inteligentes na verdade podem ser considerados criaturas, pois possuem valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Considere-os como construtos (consulte a página 307 do *Livro dos Monstros*). Os itens inteligentes muitas vezes possuem a habilidade ilimitada de iluminar o ambiente ao seu redor (como as armas mágicas); muitos só conseguem enxergar dessa forma.

Do ponto de vista prático, é mais simples deixar que o jogador controle o item inteligente que seu personagem possui (mas consulte Itens Contra Personagens, adiante). Ao contrário da maioria dos itens mágicos, os itens inteligentes podem ativar seus próprios poderes sem esperar pelo comando de seu portador. Por exemplo, uma espada inteligente com a habilidade *círculo mágico contra o mal* pode ativá-la mesmo que seu portador faça um ataque total durante a rodada. Os itens agem na mesma ordem de iniciativa de seus portadores.

As tabelas nesta seção devem ser usadas para determinar as propriedades de um item mágico inteligente: o número de poderes, propriedades incomuns, tendência e propósito especial do item (se existir).

O Mestre é encorajado a criar seus próprios itens mágicos especiais, vinculados a temas específicos voltados para os propósitos da sua campanha, usando as tabelas como diretrizes e fontes de inspiração. Sortear um poder não significa que ele deve necessariamente ser usado. Se o Mestre

TABELA 7–27: ITENS MARAVILHOSOS MENORES

d%	Item	Preço de Mercado
01	*Amuletos de Quaal (âncora)*	50 PO
02	*Solvente universal*	50 PO
03	*Filtro do amor*	150 PO
04	*Ungüento da atemporalidade*	150 PO
05	*Amuletos de Quaal (leque)*	200 PO
06	*Pó de apagar rastros*	250 PO
07	*Filtro da ocultação*	250 PO
08	*Filtro da furtividade*	250 PO
09	*Filtro da natação*	250 PO
10	*Filtro da visão*	250 PO
11	*Reflexo prateado*	250 PO
12	*Amuletos de Quaal (pássaro)*	300 PO
13	*Amuletos de Quaal (árvore)*	400 PO
14	*Amuletos de Quaal (barco de cisne)*	450 PO
15	*Filtro da verdade*	500 PO
16	*Amuletos de Quaal (chicote)*	500 PO
17	*Pó da seca*	850 PO
18	*Bolsa de truques (cinza)*	900 PO
19	*Mão do mago*	900 PO
20	*Braçadeiras da armadura +1*	1.000 PO
21	*Manto da resistência +1*	1.000 PO
22	*Pérola do poder (magia de 1º nível)*	1.000 PO
23	*Filacteria da fé*	1.000 PO
24	*Bálsamo escorregadio*	1.000 PO
25	*Filtro de cuspir fogo*	1.100 PO
26	*Flautas do esgoto*	1.150 PO
27	*Pó da ilusão*	1.200 PO
28	*Óculos de enxergar detalhes*	1.250 PO
29	*Broche do escudo*	1.500 PO
30	*Colar de bolas de fogo tipo I*	1.650 PO
31	*Pó do aparecimento*	1.800 PO
32	*Chapéu do disfarce*	1.800 PO
33	*Flauta dos sons*	1.800 PO
34	*Aljava de Ehlonna*	1.800 PO
35	*Amuleto da Armadura Natural +1*	2.000 PO
36	*A sacola prestativa de Heward*	2.000 PO
37	*Trombeta das névoas*	2.000 PO
38	*Jóia elemental*	2.250 PO
39	*Robe dos ossos*	2.400 PO
40	*Cola soberana*	2.400 PO
41	*Mochila de carga tipo I*	2.500 PO
42	*Botas élficas*	2.500 PO
43	*Botas do inverno*	2.500 PO
44	*Vela da verdade*	2.500 PO
45	*Manto élfico*	2.500 PO
46	*Olhos de águia*	2.500 PO
47	*Escaravelho anti-golem*	2.500 PO
48	*Colar de bolas de fogo tipo II*	2.700 PO
49	*Pedra de alerta*	2.700 PO
50	*Bolsa de truques (ferrugem)*	3.000 PO
51	*Contas da força*	3.000 PO
52	*Carrilhão da abertura*	3.000 PO
53	*Ferraduras da velocidade*	3.000 PO
54	*Corda da escalada*	3.000 PO
55	*Pó do desaparecimento*	3.500 PO
56	*Lentes da detecção*	3.500 PO
57	*Vestimenta do druida*	3.750 PO
58	*Estatueta de poderes incríveis (corvo de prata)*	3.800 PO
59	*Amuleto da saúde +2*	4.000 PO
60	*Braçadeiras da armadura +2*	4.000 PO
61	*Manto do Carisma +2*	4.000 PO
62	*Manto da resistência +2*	4.000 PO
63	*Manoplas do poder do ogro*	4.000 PO
64	*Luvas de apanhar flechas*	4.000 PO
65	*Luvas da Destreza +2*	4.000 PO
66	*Tiara do intelecto +2*	4.000 PO
67	*Pedra iônica, fuso transparente*	4.000 PO
68	*O ungüento de Keoghtom*	4.000 PO
69	*Os pigmentos maravilhosos de Nolzur*	4.000 PO
70	*Pérola do poder (magia de 2º nível)*	4.000 PO
71	*Periapto da Sabedoria +2*	4.000 PO
72	*Bálsamo de pedra*	4.000 PO
73	*Colar de bolas de fogo tipo III*	4.350 PO
74	*Diadema da persuasão*	4.500 PO
75	*Sandálias de patas de aranha*	4.800 PO
76	*Incenso da meditação*	4.900 PO
77	*Mochila de carga tipo II*	5.000 PO
78	*Braçadeiras do arqueiro (menores)*	5.000 PO
79	*Pedra iônica, prisma rosa pálido*	5.000 PO
80	*Elmo de compreender idiomas e ler magias*	5.200 PO
81	*Colete da fuga*	5.200 PO
82	*Garrafa da fumaça eterna*	5.400 PO
83	*A colher de Murlynd*	5.400 PO
84	*Colar de bolas de fogo tipo IV*	5.400 PO
85	*Botas de caminhar e saltar*	5.500 PO
86	*Leque do vento*	5.500 PO
87	*Amuleto dos punhos poderosos +1*	6.000 PO
88	*Ferradura do zéfiro*	6.000 PO
89	*Flautas assombradas*	6.000 PO
90	*Colar de bolas de fogo tipo V*	6.150 PO
91	*Luvas de nadar e escalar*	6.250 PO
92	*Bolsa de truques (bronze)*	6.300 PO
93	*Diadema da destruição (menor)*	6.480 PO
94	*Chifre da bondade/maldade*	6.500 PO
95	*Robe dos itens úteis*	7.000 PO
96	*Barco dobrável*	7.200 PO
97	*Manto da arraia*	7.200 PO
98	*Garrafa do ar*	7.250 PO
99	*Mochila de carga tipo III*	7.400 PO
100	*Periapto da saúde*	7.400 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

achar que uma determinada combinação é bizarra ou poderosa demais, simplesmente modifique ou ignore-a.

O primeiro passo para determinar as propriedades de um item inteligente é definir suas capacidades gerais. É possível fazê-lo jogando 1d% e consultando a Tabela 7–30: Inteligência, Sabedoria, Carisma e Capacidades do Item.

TENDÊNCIA DOS ITENS INTELIGENTES

Qualquer item inteligente possui uma tendência. Note que as armas inteligentes já têm essa tendência declarada ou implícita (uma arma feita para matar planares caóticos dificilmente também seria caótica; provavelmente seria leal). Se o Mestre estiver gerando aleatoriamente uma arma inteligente, sua tendência deve adequar-se às suas habilidades especiais orientadas a esses fatores (como a habilidade especial sagrada).

Qualquer personagem cuja tendência não corresponda à do item (exceto quando assinalado por asteriscos na tabela) recebe um nível negativo apenas por empunhar o item. Embora este nível negativo nunca reduza definitivamente o nível do personagem, permanece enquanto a arma estiver sendo empunhada e não pode ser suprimido de forma alguma (nem sequer por magias de *restauração*). Este nível negativo é cumulativo com quaisquer outras penalidades que a arma inflija a usuários inadequados. Itens com valores de Ego (veja adiante) de 20 a 29 impõem dois níveis negativos. Itens com valores de Ego de 30 ou mais impõem três níveis negativos.

Tendência dos Itens Inteligentes

1d%	Tendência do Item
01–05	Caótico e bom
06–15	Caótico e neutro*
16–20	Caótico e neutro
21–25	Neutro e mau*
26–30	Leal e mau
31–55	Leal e bom
56–60	Leal e neutro*
61–80	Neutro e bom*
81–100	Neutro

* O item também pode ser usado por qualquer personagem cuja tendência corresponda à característica não-neutra da sua tendência (em outras palavras, caótico, mau, bom ou leal). Dessa forma, qualquer personagem caótico (CB, CN ou CM) pode usar um item caótico e neutro.

IDIOMAS DOS ITENS

Assim como um personagem, um item inteligente fala Comum e mais um idioma adicional por ponto de modificador de Inteligência. Escolha os idiomas apropriados, levando em consideração a origem e os propósitos do item. Por exemplo, uma arma drow inteligente provavelmente falaria Élfico, e uma arma sagrada conheceria Celestial.

HABILIDADES DOS ITENS INTELIGENTES

A Tabela 7–30, acima, define quantos poderes menores e maiores o item inteligente possui. Para determinar os poderes específicos, consulte as tabelas a seguir:

PROPÓSITOS ESPECIAIS DE ITENS

Itens com propósitos especiais são um desafio. Entretanto, velem a pena, pois podem enriquecer profundamente uma campanha.

Propósito

O propósito de um item deve adequar-se ao seu tipo e tendência e deve ser sempre encarado com lógica. Um propósito do tipo "derrotar/destruir conjuradores arcanos" não significa que a espada obriga o portador a matar qualquer mago que encontrar. Nem que a espada acredite ser possível matar todos os magos, feiticeiros e bardos do mundo. Mas significa que o item odeia conjuradores arcanos e quer arruinar a cabala local de magos, bem como acabar com o reinado da rainha feiticeira de uma região próxima. Da mesma forma, o propósito "defender os elfos" não quer dizer que se o portador for um elfo, só se importará consigo mesmo, mas sim que o item deseja ser usado em benefício dessa raça, destruindo seus inimigos e ajudando os seus líderes. Um propósito "derrotar/destruir tudo" não é apenas uma questão de autopreservação. Significa que o item não descansará (nem permitirá que seu portador o faça) até colocar-se acima de todos os outros. Certamente, um objetivo ambicioso — e provavelmente pouco realista.

Poderes Maiores de Itens Inteligentes

1d%	Poder Menor	Modificador do Preço Base
01–06	O item pode detectar a tendência oposta sem limite diário	+7.200 PO
07–10	O item pode detectar mortos-vivos sem limite diário	+7.200 PO
11–13	O item pode causar medo em um inimigo sem limite diário	+7.200 PO
14–18	O item pode usar âncora dimensional em um inimigo 1/dia	+10.000 PO
19–23	O item pode usar expulsão em um inimigo 1/dia	+10.000 PO
24–28	O item pode usar globo de invulnerabilidade menor 1/dia	+10.000 PO
29–33	O item pode usar olho arcano 1/dia	+10.000 PO
34–37	O item possui um efeito contínuo de detectar vidência	+10.000 PO
38–41	O item cria uma muralha de fogo ao redor do portador 1/dia	+10.000 PO
42–45	O item pode usar extinguir fogo 3/dia	+16.000 PO
46–50	O item tem um efeito de condição que pode ser ativado sem limite diário	+11.000 PO
51–54	O item pode usar lufada de vento 3/dia	+11.000 PO
55–59	O item pode usar clarividência 3/dia	+16.000 PO
60–64	O item pode criar círculo mágico contra a tendência oposta sem limite diário	+16.000 PO
65–68	O item pode usar velocidade em seu portador 3/dia	+16.000 PO
69–73	O item pode criar luz do dia 3/dia	+16.000 PO
74–76	O item pode criar escuridão profunda 3/dia	+16.000 PO
77–80	O item pode usar purgar invisibilidade (alcance 9 m) 3/dia	+16.000 PO
81–85	O item pode usar lentidão em seus inimigos 3/dia	+16.000 PO
86–91	O item pode localizar criatura 3/dia	+30.000 PO
91–97	O item pode usar medo contra seus inimigos 3/dia	+30.000 PO
98–100	O item pode usar detectar pensamentos sem limite diário	+44.000 PO

Poderes Menores de Itens Inteligentes

1d%	Poder Menor	Modificador do Preço Base
01–05	O item pode conjurar bênção em seus aliados 3/dia	+1.000 PO
06–10	O item pode usar fogo das fadas 3/dia	+1.100 PO
11–13	O item pode conjurar imagem menor 1/dia	+2.200 PO
14–20	O item possui visão da morte contínua	+2.700 PO
21–25	O item pode usar detectar magia em seus aliados 3/dia	+3.600 PO
26–31	O item possui 10 graduações em Intimidação	+5.000 PO
32–33	O item possui 10 graduações em seus aliados 3/dia	+5.000 PO
34–36	O item possui 10 graduações em Conhecimento (escolha a categoria)	+5.000 PO
37–40	O item possui 10 graduações em Procurar	+5.000 PO
41–45	O item possui 10 graduações em Observar	+5.000 PO
46–50	O item possui 10 graduações em Ouvir	+5.000 PO
51–54	O item possui 10 graduações em Identificar Magias	+5.000 PO
55–60	O item possui 10 graduações em Sentir Motivação	+5.000 PO
61–66	O item possui 10 graduações em Blefar	+5.000 PO
67–72	O item possui 10 graduações em Diplomacia	+5.000 PO
73–77	O item pode conjurar imagem maior 1/dia	+5.400 PO
78–80	O item pode conjurar escuridão 3/dia	+6.500 PO
81–83	O item pode usar imobilizar pessoa em um oponente 3/dia	+6.500 PO
84–86	O item pode ativar zona da verdade 3/dia	+6.500 PO
87–89	O item pode usar enfeitiçar monstro 3/dia	+6.500 PO
90–95	O item pode usar localizar objetos 3/dia	+6.500 PO
96–100	O item pode usar curar ferimentos moderados (2d8+3) no portador 3/dia	+6.500 PO

Todos os poderes funcionam ao comando do item, embora os itens inteligentes geralmente obedeçam os desejos de seus possuidores. Ativar um poder ou concentrar-se em ativá-lo é uma ação padrão tomada pelo item.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 7–28: Itens Maravilhosos Médios

d%	Item	Preço de Mercado
01	*Botas da levitação*	7.500 PO
02	*Harpa do encantamento*	7.500 PO
03	*Amuleto da armadura natural +2*	8.000 PO
04	*Manual do golem de carne*	8.000 PO
05	*Mão da glória*	8.000 PO
06	*Pedra iônica, esfera vermelha escura*	8.000 PO
07	*Pedra iônica, esfera azul luminoso*	8.000 PO
08	*Pedra iônica, romboide azul pálido*	8.000 PO
09	*Pedra iônica, esfera rosa e verde*	8.000 PO
10	*Pedra iônica, romboide rosa*	8.000 PO
11	*Pedra iônica, esfera escarlate e azul*	8.000 PO
12	*Baralho da ilusão*	8.100 PO
13	*Colar de bolas de fogo tipo VI*	8.100 PO
14	*Vela da invocação*	8.400 PO
15	*Braçadeiras da armadura +3*	9.000 PO
16	*Manto da resistência +3*	9.000 PO
17	*Garrafa da água infinita*	9.000 PO
18	*Colar da adaptação*	9.000 PO
19	*Pérola do poder (magia de 3º nível)*	9.000 PO
20	*Talismã da esfera*	9.000 PO
21	*Estatueta de poderes incríveis, coruja de serpentina*	9.100 PO
22	*Colar de bolas de fogo tipo VII*	9.150 PO
23	*Cordão de contas da oração (menor)*	9.600 PO
24	*Mochila de carga tipo IV*	10.000 PO
25	*Estatueta de poderes incríveis, grifo de bronze*	10.000 PO
26	*Estatueta de poderes incríveis, mosca de ébano*	10.000 PO
27	*Luva de armazenamento*	10.000 PO
28	*Pedra iônica, romboide azul escuro*	10.000 PO
29	*Cavalo de pedra, corcel*	10.000 PO
30	*Capa do saltimbanco*	10.080 PO
31	*Filacteria de expulsar mortos-vivos*	11.000 PO
32	*Manoplas da ferrugem*	11.500 PO
33	*Botas da velocidade*	12.000 PO
34	*Óculos noturnos*	12.000 PO
35	*Manual do golem de barro*	12.000 PO
36	*Medalhão dos pensamentos*	12.000 PO
37	*Flautas da dor*	12.000 PO
38	*O livro abençoado de Boccob*	12.500 PO
39	*Cinto do monge*	13.000 PO
40	*Gema da luminosidade*	13.000 PO
41	*Lira da construção*	13.000 PO
42	*Manto da aranha*	14.000 PO
43	*Cavalo de pedra, cavalo de campanha*	14.800 PO
44	*Cinto dos anões*	14.900 PO
45	*Periapto da cicatrização*	15.000 PO
46	*Trombeta dos tritões*	15.100 PO
47	*Pérola das sirenas*	15.300 PO
48	*Estatueta de poderes incríveis, cão de ônix*	15.500 PO
49	*Amuleto da saúde +4*	16.000 PO
50	*Cinto da Força de gigante +4*	16.000 PO
51	*Botas aladas*	16.000 PO
52	*Braçadeiras da Armadura +4*	16.000 PO
53	*Manto do Carisma +4*	16.000 PO
54	*Manto da resistência*	16.000 PO
55	*Luvas da Destreza +4*	16.000 PO
56	*Tiara do Intelecto +4*	16.000 PO
57	*Pérola do poder (magia de 4º nível)*	16.000 PO
58	*Periapto da Sabedoria +4*	16.000 PO
59	*Bainha das lâminas afiadas*	16.000 PO
60	*Estatueta de poderes incríveis, leões de ouro*	16.500 PO
61	*Carrilhão da interrupção*	16.800 PO
62	*Vassoura voadora*	17.000 PO
63	*Estatueta de poderes incríveis, elefante de mármore*	17.000 PO
64	*Amuleto da armadura natural +3*	18.000 PO
65	*Pedra iônica, fuso iridescente*	18.000 PO
66	*Pulseira da amizade*	19.000 PO
67	*Tapete voador, 1,5 m por 1,5 m*	20.000 PO
68	*Trombeta da destruição*	20.000 PO
69	*Pedra iônica, elíptica lilás pálida*	20.000 PO
70	*Pedra iônica, fuso branco perolado*	20.000 PO
71	*Buraco portátil*	20.000 PO
72	*Pedra da sorte*	20.000 PO
73	*Estatueta de poderes incríveis, bodes de marfim*	21.000 PO
74	*Corda da constrição*	21.000 PO
75	*Manual do golem de pedra*	22.000 PO
76	*Máscara da caveira*	22.000 PO
77	*Picareta dos titãs*	23.348 PO
78	*Diadema da destruição (maior)*	23.760 PO
79	*Amuleto dos punhos poderosos +2*	24.000 PO
80	*Manto do deslocamento (menor)*	24.000 PO
81	*Elmo da ação subaquática*	24.000 PO
82	*Braçadeiras do arqueiro (maiores)*	25.000 PO
83	*Braçadeiras da armadura +5*	25.000 PO
84	*Manto da resistência +5*	25.000 PO
85	*Olhos da perdição*	25.000 PO
86	*Pérola do poder (magia de 5º nível)*	25.000 PO
87	*Marreta dos titãs*	25.305 PO
88	*Cordão de contas da oração*	25.800 PO
89	*Manto do morcego*	26.000 PO
90	*As faixas de ferro de Bilarro*	26.000 PO
91	*Cubo de resistência ao frio*	27.000 PO
92	*Elmo da telepatia*	27.000 PO
93	*Periapto de resistência a veneno*	27.000 PO
94	*Robe das cores cintilantes*	27.000 PO
95	*Manual da saúde corporal*	27.500 PO
96	*Manual do bom exercício*	27.500 PO
97	*Manual da rapidez de movimentos*	27.500 PO
98	*Tomo dos grandes pensamentos*	27.500 PO
99	*Tomo da liderança e influência*	27.500 PO
100	*Tomo da compreensão*	27.500 PO

Propósito do Item Inteligente

1d%	Propósito
01–20	Derrotar/destruir a tendência diametralmente oposta
21–30	Derrotar/ destruir conjuradores arcanos (incluindo monstros conjuradores e os que utilizam habilidades similares a magia).
31–40	Derrotar/ destruir conjuradores divinos (incluindo entidades divinas e seus servidores)
41–50	Derrotar/ destruir os magicamente ineptos
51–55	Derrotar/destruir um determinado tipo de criatura (consulte a habilidade especial anti-criatura, página 223, para a lista das alternativas).
56–60	Derrotar/destruir uma determinada raça ou espécie de criatura
61–70	Defender uma determinada raça ou espécie de criatura
71–80	Derrotar/destruir os servos de uma determinada divindade
81–90	Defender os serviçais e os interesses de uma determinada divindade
91–95	Derrotar/Destruir tudo (exceto o próprio item e seu portador)
96–100	À escolha do Mestre ou do personagem

* O propósito da versão neutra (N) deste item é manter o equilíbrio, derrotando/destruindo seres poderosos das tendências extremas (LB, LM, CB, CM).

PODER DEDICADO

Um poder dedicado funciona apenas quando um item inteligente está agindo em prol de seu propósito especial. Esta decisão cabe sempre ao item, que deve perceber com facilidade e clareza como os fins justificam os meios. Ou seja, se os argumentos do jogador de que determinada ação serve ao seu propósito não forem completamente convincentes, o item inteligente pode se recusar a usar seu poder dedicado mesmo que o portador seja dominante (consulte Itens Contra Personagens, na página seguinte).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Tabela 7–29: Itens Maravilhosos Maiores

d%	Item	Preço de Mercado
01	*Algemas dimensionais*	28.000 PO
02	*Estatueta de poderes incríveis, corcel de obsidiana*	28.500 PO
03	*Tambores do pânico*	30.000 PO
04	*Pedra iônica, prisma alaranjado*	30.000 PO
05	*Pedra iônica, prisma verde pálido*	30.000 PO
06	*Lanterna da revelação*	30.000 PO
07	*Robe da camuflagem*	30.000 PO
08	*Amuleto da armadura natural +4*	32.000 PO
09	*Amuleto de proteção contra detecção e localização*	35.000 PO
10	*Tapete voador, 1,5 m por 3 m*	35.000 PO
11	*Manual do golem de ferro*	35.000 PO
12	*Amuleto da saúde +6*	36.000 PO
13	*Cinto da Força de gigante*	36.000 PO
14	*Braçadeiras da armadura +6*	36.000 PO
15	*Manto do Carisma +6*	36.000 PO
16	*Luvas da Destreza +6*	36.000 PO
17	*Tiara do intelecto +6*	36.000 PO
18	*Pedra iônica, prisma roxo brilhante*	36.000 PO
19	*Pérola do poder (magia de 6º nível)*	36.000 PO
20	*Periapto da Sabedoria +6*	36.000 PO
21	*Escaravelho da proteção*	38.000 PO
22	*Pedra iônica, elíptica lilás e verde*	40.000 PO
23	*Anéis portal*	40.000 PO
24	*Bola de cristal*	42.000 PO
25	*Manual do golem de pedra maior*	44.000 PO
26	*Orbe das tempestades*	48.000 PO
27	*Botas do teletransporte*	49.000 PO
28	*Braçadeiras da armadura +7*	49.000 PO
29	*Pérola do poder (magia de 7º nível)*	49.000 PO
30	*Amuleto da armadura natural +5*	50.000 PO
31	*Manto do deslocamento (maior)*	50.000 PO
32	*Bola de cristal com ver o invisível*	50.000 PO
33	*Trombeta de Valhalla*	50.000 PO
34	*Bola de cristal com detectar pensamentos*	51.000 PO
35	*Tapete voador, 1,80 m por 2,70 m*	53.000 PO
36	*Amuleto dos punhos poderosos +3*	54.000 PO
37	*Asas voadoras*	54.000 PO
38	*Manto da forma etérea*	55.000 PO
39	*A fortaleza instantânea de Daern*	55.000 PO
40	*Manual da saúde corporal +2*	55.000 PO
41	*Manual do bom exercício +2*	55.000 PO
42	*Manual da rapidez de movimentos +2*	55.000 PO
43	*Tomo dos grandes pensamentos +2*	55.000 PO
44	*Tomo da liderança e influência +2*	55.000 PO
45	*Tomo da compreensão +2*	55.000 PO
46	*Olhos do encantamento*	56.000 PO
47	*Robe das estrelas*	58.000 PO
48	*Tapete voador, 3 m por 3 m*	60.000 PO
49	*Caveira negra*	60.000 PO
50	*Cubo de energia*	62.000 PO
51	*Braçadeiras da armadura +8*	64.000 PO
52	*Pérola do poder (magia de 8º nível)*	64.000 PO
53	*Bola de cristal com telepatia*	70.000 PO
54	*Trombeta da destruição (maior)*	70.000 PO
55	*Pérola do poder (duas magias)*	70.000 PO
56	*Elmo do teletransporte*	73.500 PO
57	*Gema da visão*	75.000 PO
58	*Robe do arquimago*	75.000 PO
59	*Túnica da fé*	76.000 PO
60	*Bola de cristal com visão da verdade*	80.000 PO
61	*Pérola do poder (magia de 9º nível)*	81.000 PO
62	*Poço dos diversos mundos*	82.000 PO
63	*Manual da saúde corporal +3*	82.500 PO
64	*Manual do bom exercício +3*	82.500 PO
65	*Manual da rapidez de movimentos +3*	82.500 PO
66	*Tomo dos grandes pensamentos +3*	82.500 PO
67	*Tomo da liderança e influência +3*	82.500 PO
68	*Tomo da compreensão +3*	82.500 PO
69	*O aparelho de Kwalish*	90.000 PO
70	*Túnica da resistência à magia*	90.000 PO
71	*Espelho da oposição*	92.000 PO
72	*Cordão de contas da oração (maior)*	95.800 PO
73	*Amuleto dos punhos poderosos +4*	96.000 PO
74	*Olhos da petrificação*	98.000 PO
75	*Taça de comandar elementais da água*	100.000 PO
76	*Braseiro de comandar elementais do fogo*	100.000 PO
77	*Incensório de comandar elementais do ar*	100.000 PO
78	*Pedra de comandar elementais da terra*	100.000 PO
79	*Manual da saúde corporal +4*	110.000 PO
80	*Manual do bom exercício +4*	110.000 PO
81	*Manual da rapidez de movimentos +4*	110.000 PO
82	*Tomo dos grandes pensamentos +4*	110.000 PO
83	*Tomo da liderança e influência +4*	110.000 PO
84	*Tomo da compreensão +4*	110.000 PO
85	*Amuleto dos planos*	120.000 PO
86	*Robe dos olhos*	120.000 PO
87	*Elmo brilhante*	125.000 PO
88	*Manual da saúde corporal +5*	137.500 PO
89	*Manual do bom exercício +5*	137.500 PO
90	*Manual da rapidez de movimentos +5*	137.500 PO
91	*Tomo dos grandes pensamentos +5*	137.500 PO
92	*Tomo da liderança e influência +5*	137.500 PO
93	*Tomo da compreensão +5*	137.500 PO
94	*Garrafa do efreeti*	145.000 PO
95	*Amuleto dos punhos poderosos +5*	150.000 PO
96	*Diamante do caos*	160.000 PO
97	*Cubo do portal*	164.000 PO
98	*Frasco de ferro*	170.000 PO
99	*Espelho do poder mental*	175.000 PO
100	*Espelho do aprisionamento*	200.000 PO

Poderes de Itens Dedicados a Propósitos Especiais

1d%	Poder Menor	Modificador do Preço Base
01–06	O item pode usar *tempestade glacial*	+50.000 PO
07–12	O item pode usar *confusão*	+50.000 PO
13–17	O item pode usar *assassino fantasmagórico*	+50.000 PO
18–24	O item pode usar *desespero esmagador*	+50.000 PO
25–31	O item pode usar *porta dimensional* em si mesmo	+50.000 PO
32–36	O item pode usar *praga* (levado ao 4º nível) como ataque de toque	+56.000 PO
37–43	O item pode usar *envenenamento* (elevado ao 4º nível) como ataque de toque	+56.000 PO
44–50	O item pode usar *toque enferrujante* como ataque de toque	+56.000 PO
51–56	O item pode conjurar *relâmpago* (dano: 10d6)	+60.000 PO

Poderes de Itens Dedicados a Propósitos Especiais

1d%	Poder Menor	Modificador do Preço Base
57–62	O item pode conjurar *bola de fogo* (dano: 10d6)	+60.000 PO
63–68	O portador recebe um bônus de sorte de +2 em todos os ataques e testes de perícia e de resistência	+80.000 PO
69–74	O item pode usar *infligir ferimentos leves em massa*	+81.000 PO
75–81	O item pode usar *canção da discórdia*	+81.000 PO
82–87	O item pode usar *olhos observadores*	+81.000 PO
88–92	O item pode conjurar *grito maior* (dano: 15d6) 3/dia	+130.000 PO
93–98	O item pode usar *ondas da exaustão*	+164.000 PO
99–100	O item pode usar *ressurreição verdadeira* no portador, uma vez por mês	+200.000 PO

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 7–30: INTELIGÊNCIA, SABEDORIA, CARISMA E CAPACIDADES DO ITEM

1d%	Valores de Habilidades Mentais	Comunicação	Capacidades	Sentidos	Modificador do Preço Base
01–34	Duas com 12, uma com 10	Empatia[1]	Um poder menor	Visão e audição, 9 m	+1.000 PO
35–59	Duas com 13, uma com 10	Empatia[1]	Dois poderes menores	Visão e audição, 18 m	+2.000 PO
60–79	Duas com 14, uma com 10	Fala[2]	Dois poderes menores	Visão e audição, 36 m	+4.000 PO
80–91	Duas com 15, uma com 10	Fala[2]	Três poderes menores	Visão no escuro e audição, 18 m	+5.000 PO
92–97	Duas com 16, uma com 10	Fala[2 3]	Três poderes menores	Visão no escuro e audição, 18 m	+6.000 PO
98	Duas com 17, uma com 10	Fala, telepatia[3 4]	Três poderes menores e um poder maior[6]	Visão no escuro e audição, 36 m	+9.000 PO
99	Duas com 18, uma com 10	Fala, telepatia[4 5]	Três poderes menores e dois poderes maiores[6]	Visão no escuro, percepção às cegas e audição, 36 m	+12.000 PO
100	Duas com 19, uma com 10	Fala, telepatia[4 5]	Quatro poderes menores e três poderes maiores[6]	Visão no escuro, percepção às cegas e audição, 36 m	+15.000 PO

1 O portador sente impulsos e às vezes emoções vindos do item que encorajam ou desencorajam certos cursos de ação.
2 Assim como um personagem, um item inteligente fala Comum e mais um idioma por ponto de modificador de Inteligência. Pode se comunicar telepaticamente com o portador.
3 O item também é capaz de ler em qualquer linguagem que saiba falar.
4 O item pode usar ambos os modos de comunicação, usando idiomas como qualquer item falante. O item pode se comunicar telepaticamente com o portador.
5 O item consegue ler em qualquer idioma, bem como *ler magias*.
6 Se for apropriado, o item inteligente pode ter um propósito especial (e os poderes dedicados correspondentes) ao invés de um poder maior.

EGO DO ITEM

O Ego é a medida do poder total e da força de personalidade de um item inteligente. Este valor só pode ser calculado depois que todos os aspectos de um item forem determinados. O Ego de um item ajuda a determinar se o relacionamento será dominado pelo item ou pelo personagem, como descrito a seguir:

EGO DO ITEM

Atributo do Item	Pontos de Ego
Para cada +1 de bônus de melhoria	1
Para cada +1 de bônus por habilidades especiais	1
Para cada poder menor	1
Para cada poder maior	2
Propósito especial (e poder dedicado)	4
Capacidade telepática	1
Capacidade de ler idiomas	1
Capacidade de *ler magias*	1
Para cada +1 de bônus de Inteligência	1
Para cada +1 de bônus de Sabedoria	1
Para cada +1 de bônus de Carisma	1

Sendo assim, uma *espada curta* +2 com valor de Inteligência 0 (0 pontos), Sabedoria 12 (1 ponto) e Carisma 12 (1 ponto) e o poder menor de *detectar magia* (1 ponto) possui um Ego igual a 5.

Em comparação, imagine uma *espada longa dançarina* +2 (6 pontos, 2 pelo bônus de melhora de +2 e 4 porque a habilidade dançarina é equivalente a +4 de bônus; consulte a Tabela 7–14: Habilidades Especiais de Armas de Ataque Corpo a Corpo) com Inteligência 10 (0 pontos), Sabedoria 18 (4 pontos) e Carisma 18 (4 pontos). Acrescente os poderes menores de *visão da morte*, 10 graduações em Intimidar e *escuridão* (3 pontos), o poder maior *medo* (2 pontos) e o propósito especial de destruir conjuradores (4 pontos). Considere também que a arma é telepática (1 ponto) e possui a capacidade de ler idiomas (1 ponto). O valor total do Ego desta espada é 25.

ITENS CONTRA PERSONAGENS

Quando um item possui um Ego próprio, também possui vontade própria. Naturalmente, o item é completamente fiel à sua tendência. Se o personagem que o possui não corresponder aos objetivos daquela tendência, ou ao propósito especial do item, geralmente acontece um conflito de personalidades — item contra personagem. Da mesma forma, qualquer item com um valor de Ego 20 ou mais sempre se considera superior a qualquer personagem, e isso fará com que surja conflito sempre que o seu possuidor não concordar com ele.

Quando ocorre um conflito de personalidades, o possuidor pode fazer um teste de resistência de Vontade (CD = Ego do item). Se obtiver sucesso, ele é dominante; caso contrário, é o item quem domina. O domínio dura um dia ou até que surja uma situação crítica (como uma grande batalha, uma ameaça séria ao item ou ao personagem, e assim por diante, à discrição do Mestre). Caso um item obtenha domínio, resistirá aos desejos do personagem e pode exigir concessões como estas:

- Expulsão de aliados ou eliminação de itens cuja tendência ou personalidade o desagradem;
- Que o personagem dispense todos os demais itens mágicos ou os itens de determinado tipo;
- Obediência do personagem, pra que o item possa determinar a direção da viagem de acordo com seus propósitos;
- Que o personagem saia imediatamente procurando e eliminando as criaturas que o item odeia;
- Defesas mágicas e dispositivos de segurança que o protejam enquanto não está em uso;
- Que o personagem o carregue sempre consigo;
- Que o personagem abra mão do item em favor de alguém mais indicado, devido às diferenças de tendência ou conduta.

Em circunstâncias extremas, o item pode recorrer a medidas ainda mais duras, tais como:

- Forçar seu possuidor a entrar em combate;
- Recusar-se a atacar os oponentes;
- Atacar o possuidor ou seus associados;
- Forçar seu possuidor a se render a um oponente;
- Cair propositalmente das mãos do personagem.

Naturalmente, ações como essas são improváveis se houver harmonia entre a tendência do item e do personagem, ou quando seus propósitos e personalidades combinarem. Ainda assim, um item pode preferir ser possuído por um personagem mais fraco para estabelecer e manter seu domínio sobre ele com mais facilidade, ou um proprietário de nível elevado para cumprir seus objetivos com mais facilidade.

Todos os itens mágicos com personalidade desejam desempenhar um papel importante em qualquer atividade que esteja sendo desenvolvida, especialmente durante o combate. Esses itens são rivais entre si, mesmo que possuam a mesma tendência. Nenhum item inteligente gosta de compartilhar seu portador com outros. O objeto fica ciente da presença de qualquer outro item inteligente num raio de 18 m, e a maioria tenta despistar ou distrair seu possuidor para que ele ignore ou destrua o rival. Naturalmente, a tendência pode modificar este tipo de comportamento. Uma *vingadora sagrada*, por exemplo, certamente não permitirá a destruição de qualquer outro item leal e bom e poderia até mesmo encorajar sua descoberta, mesmo arriscando-se a enfrentar conflitos amargos posteriormente.

Os itens com personalidade nunca são completamente controlados ou silenciados por seus usuários, mesmo que nunca consigam dominá-los.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Podem ser incapazes de impor sua vontade, mas permanecem impavidamente vociferando seus desejos e exigências. Até mesmo uma humilde arma +1 de natureza incomum poderia ser um mártir vocal, denegrindo suas próprias habilidades e pedindo apenas que o personagem lhe dê a chance de se estilhaçar contra um inimigo odiado.

Observação: O Mestre deve interpretar o item como qualquer outro PdM. Consulta a Tabela 4–24: Uma Centena de Características (página 128) para algumas idéias de como tornar a personalidade de um item mais memorável.

EXEMPLOS DE ITENS INTELIGENTES

Os itens apresentados abaixo podem ser inseridos diretamente na maioria das campanhas, mas o Mestre deve ajustá-los, modificando sua tendência, personalidade, ou mesmo suas habilidades sempre que necessário para se adequar à sua própria campanha, história e personagens.

Acrola, Presa Vigilante de Ashardalon: *Adaga afiada +5*; Tend. CB; Int 10, Sab 18, Car 18; Fala, telepatia, visão no escuro, percepção às cegas e audição a 36 m; Ego 22.

Poderes Menores: Zona da verdade 3/dia, 10 graduações em Ouvir (modificador total +14) e Observar (modificador total +14).

Poderes Maiores: Clarividência 3/dia, *lentidão* 3/dia.

Personalidade: Os bardos contam que um dente arrancado do corpo ainda vivo do terrível dragão Ashardalon possui uma mente e vontade própria. A história soa estranha, pois os objetivos da grande adaga não são nada semelhantes aos do temível dragão. A arma bem-intencionada e incansável assumiu como objetivo pessoal proteger os fracos e indefesos. Acrola freqüentemente utiliza seu poder de *clarividência* para vasculhar áreas problemáticas ou malignas, e em seguida arrasta seu portador para a briga.

Transmutação (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas; *lâmina afiada*; Preço 132.802 PO.

Jamnoth Morte aos Gigantes: *Machado de combate anão anti-criatura (gigantes) +3*; Tend. LB; Int 10, Sab 14, Car 14; Fala, visão e audição a 36 m; Ego 14.

Poderes Menores: Curar ferimentos moderados 3/dia, *detectar magia* sem limite diário.

Propósito Especial: Derrotar/destruir gigantes.

Poder Dedicado: Canção da discórdia.

Personalidade: Forjada por um ferreiro anão há muito falecido, Jomnoth, também conhecido como Morte aos Gigantes, data de uma era de guerra contra essas criaturas. Seu sucesso é inquestionável, visto que na ocasião um herói anão solitário eliminou diversos gigantes surpreendidos e incrédulos. Uma força de vontade estóica mas poderosa foi infundida nessa lâmina. Jomnoth não fala muito, e hesita em aconselhar ou contradizer seu portador exceto nas circunstâncias mais extremas. Desde que seu possuidor esteja disposto a atacar as fortalezas e lares dos gigantes, o machado não faz qualquer objeção.

Conjuração forte; NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invocar criaturas I*; Preço 176.430 PO.

Iquel: *Arco longo composto sagrado +2*; Tend. NB; Int 17, Sab 10, Car 17; Fala, telepatia, visão no escuro e audição a 36 m; Ego 16.

Poderes Menores: Pasmar monstro 3/dia, *fogo das fadas* 3/dia, *localizar objeto* 3/dia.

Poderes Maiores: Globo de invulnerabilidade menor 1/dia.

Personalidade: Um companheiro leal e confiável do herói Iquel, este arco antes sem nome adotou o de seu primeiro portador após sua luta heróica contra um balor. Desde então, Iquel tem procurado um possuidor que possa fazer jus a seus altos padrões: Um grão-mestre arqueiro entusiasta do bem. Apesar de seu compromisso com as forças da bondade no mundo, Iquel gosta de conversas casuais, descanso e cuidado delicado.

Evocação (se for utilizado *milagre*) [bem] (forte); NC 17º; Criar Armaduras e Itens Mágicos, *desejo* ou *milagre*; Preço 66.600 PO.

Bosk, a Lâmina Poética: *Espada longa +2*; Tend. N; Int. 14, Sab 14, Car 10; Fala, visão e audição 9 m; Ego 8.

Poderes Menores: Bênção 3/dia, *imobilizar pessoa* 3/dia.

Personalidade: Criada por uma mago realizando experiências sobre a consciência, Bosk foi mais tarde vendida por seu criador, e já mudou de mãos muitas vezes. Sempre disposta a oferecer sua opinião, conselhos, uma história ou até mesmo um poema composto por ela mesma, Bosk nunca encontrou um possuidor que combinasse perfeitamente consigo, embora provavelmente o ideal fosse um espadachim surdo.

Adivinhação moderada; NC 15º, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *lendas e histórias*; Preço 15.815 XP.

Vesac, o Enganador: *Lâmina da sorte*; Tend. NM; Int 16, Sab 10, Car 16; Fala, visão o escuro e audição a 18 m; Ego 15.

Poderes Menores: Imagem menor 1/dia, *imagem maior* 1/dia, 10 graduações em Blefar (modificador total +13).

Personalidade: Uma lâmina poderosa e egoísta, Vesac já foi a arma de dezenas de tiranos mesquinhos e pretensos conquistadores. Muitos dos que buscam poder, riqueza ou seus próprios objetivos são atraídos por seus três desejos. Entretanto, Vesac só se interessa por aumentar ainda mais as lendas a seu respeito. Apesar de já ter tido muitos possuidores ao longo das eras, ela continua entesourando seus desejos, muitas vezes enganando seus portadores (usando seus poderes de ilusão) para que acreditem que seus desejos foram atendidos.

Evocação (se for usado *milagre*) (forte); NC 17º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *desejo* ou *milagre*; Preço 161.560 PO; Custo 80.780 PO + 5.718 XP.

Zax, o Manto dos Reis: *Manto do Carisma +6*; Tend. LN; Int 10, Sab 14, Car 14; Fala, visão e audição a 36 m; Ego 5.

Poderes Menores: Zona da verdade 3/dia, 10 graduações em Diplomacia (modificador total +12) e 10 graduações em Conhecimento (história) (modificador total +10).

Personalidade: Este manto mágico tem sido o conselheiro de cortes reais por gerações, não apenas resolvendo disputas, mas também relatando os pontos fracos de líderes do passado. Zax, como sempre foi chamado, é uma bela vestimenta de zibelina e peles. Como a maioria dos governantes, Zax tornou-se um tanto severo e altivo com o tempo, embora o seu Ego jamais tenha sido forte o suficiente para dominar seu usuário.

Conjuração (moderada); NC 15º; Criar Item Maravilhoso, *esplendor da águia*; Preço 56.500 PO.

ITENS AMALDIÇOADOS

No processo de criação de um item mágico é necessário considerar tantos fatores delicados, que às vezes as coisas acabam dando errado. Esses erriinhos muitas vezes são aparentes e percebidos imediatamente. Contudo, às vezes são mais sutis e não transparecem senão dias, meses ou até mesmo anos mais tarde.

Outros fatores também podem estragar um item mágico — coisas das quais o seu criador não tem a menor culpa. As forças do caos e da entropia em geral podem fazer com que a magia se estrague ou se corrompa. O tempo corrói tudo, até mesmo a mágica. Uma longa exposição a forças místicas poderosas, portais para outros planos ou até mesmo a proximidade de outros itens ou criaturas mágicas podem alterar um item mágico de maneiras bizarras.

Finalmente, itens com efeitos imprevisíveis ou amaldiçoados podem ser criados pela intenção maliciosa de conjuradores malignos, caprichosos ou simplesmente insanos. Estes são os itens amaldiçoados mais perigosos de todos.

Itens amaldiçoados são itens mágicos com algum tipo de impacto potencialmente negativo. Às vezes são diretamente ruins para o usuário, outras apenas inconvenientes. Ocasionalmente aliam o bom e o ruim, forçando os personagens a fazerem escolhas difíceis. Se desejar incluir a chance de itens amaldiçoados em seu jogo, determine os tesouros aleatoriamente como de costume, mas sempre que obtiver um item mágico, jogue 1d% em segredo. Se o resultado for entre 01–05, o item é amaldiçoado de alguma forma. Para determinar como, consulte a tabela abaixo:

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Maldições Comuns de Itens

1d%	Maldição
01–15	Ilusão
16–35	Efeito ou alvo oposto
36–45	Funcionamento intermitente
46–60	Exigência
61–75	Desvantagem
76–90	Efeito completamente diferente
91–100	Substitua por um item amaldiçoado específico

Ilusão: O portador acredita que o item é o que parece ser, mas na verdade ele não possui nenhum poder mágico, exceto enganar. O usuário é enganado mentalmente e acredita que o item está funcionando (tornando-o invisível, emitindo relâmpagos, etc.) e não pode ser convencido do contrário exceto com a ajuda da magia *remover maldição*.

Efeito ou Alvo Oposto: Estes itens não funcionam direito, fazendo o contrário do que seu criador pretendia, ou afetando o usuário ao invés de outra pessoa. Por exemplo, *olhos do encantamento* com o efeito oposto torna os alvos hostis, ao invés de *enfeitiçá-los*. Um *cajado da cura* causa ferimentos. *Olhos da petrificação* transformam o usuário em pedra. Uma flecha mágica faz uma curva e atinge o arqueiro. Um fator interessante a se ter em mente nesse caso é que estes itens nem sempre são ruins. Uma *varinha de relâmpagos* que cura ao invés de ferir pode ser usada como um poderoso instrumento de recuperação.

Os itens de efeito oposto incluem armas que impõem penalidades a jogadas de ataque e dano, ao invés de bônus. Assim como um personagem não deveria saber imediatamente qual é o bônus de melhoria de um item mágico normal, também não deve saber que uma arma é amaldiçoada. Entretanto, ao perceber isso, o item pode ser descartado a menos que possua algum tipo de compulsão que obrigue seu proprietário a mantê-lo e utilizá-lo. Nesses casos, geralmente é necessária a magia *remover maldição* para se livrar do item.

Funcionamento Intermitente: Os três tipos de itens de funcionamento intermitente funcionam exatamente como deveriam — pelo menos parte do tempo. As três variedades são pouco confiáveis, dependentes e incontroláveis.

Pouco Confiáveis: Cada vez que o item é ativado, há uma chance de 5% (01–05 em 1d%) de que ele não funcione. Se o Mestre desejar, essa chance pode ser alterada entre 1% e 10%, dependendo do item e da campanha.

Dependentes: O item só funciona em determinadas situações. Para determinar quais, consulte a tabela ao lado:

Incontroláveis: Um item incontrolável se ativa ocasionalmente, em momentos aleatórios. Jogue 1d5 todos os dias. Se o resultado for entre 01–05 (ou qualquer intervalo que o Mestre considere apropriado), o item se ativa em algum momento aleatório durante o dia. Os resultados variam desde o engraçado (o portador de um *anel da invisibilidade* desaparece subitamente enquanto está fazendo compras no mercado) ao desastroso (uma *varinha de bolas de fogo* descarrega-se sobre os amigos de seu possuidor... ou melhor, ex-amigos).

Exigência: De certa forma, uma palavra de comando é uma exigência. No entanto, alguns itens precisam de pré-requisitos bem mais severos para serem ativados. Para manter um item com este tipo de maldição em funcionamento, deve-se satisfazer uma ou mais dessas condições:

- O personagem deve comer o dobro do normal.
- O personagem deve dormir o dobro do normal.
- O personagem deve cumprir uma missão específica (apenas uma vez, e a partir daí o item funcionará normalmente).
- O personagem deve sacrificar (destruir) 100 PO em tesouros por dia.
- O personagem deve sacrificar (destruir) 2.000 PO em itens mágicos por semana.
- O personagem deve jurar lealdade a um determinado nobre ou à sua família.
- O personagem deve descartar todos os demais itens mágicos.
- O personagem deve cultuar uma determinada divindade.
- O personagem deve mudar seu nome para algo específico (o item só funciona para personagem com aquele nome).
- O personagem deve adquirir uma classe específica na primeira oportunidade (se já não pertencer a ela).
- O personagem deve ter um número mínimo de graduações em uma determinada perícia.
- O personagem deve sacrificar parte de sua energia vital (2 pontos de Constituição) apenas uma vez. Se o personagem recuperar esses pontos (por exemplo através da magia *restauração*), o item pára de funcionar (isso não acontece se ele aumentar sua Constituição por adquirir níveis, pela magia *desejo* ou por usar um item mágico).
- O item deve ser limpo com água benta todos os dias.
- O item deve ser usado para matar uma criatura todos os dias.
- O item deve ser banhado em lava vulcânica uma vez por mês.
- O item deve ser usado pelo menos uma vez por dia, ou não voltará a funcionar para o atual portador.
- O item precisa derramar sangue sempre que é empunhado (apenas para armas). Não pode ser guardado ou trocado por outra arma até que tenha atingido um oponente.
- O item deve ser alvo de determinada magia diariamente (como *bênção*, *penitência* ou *animar objetos*).

As exigências dependem tanto da adequação ao item que jamais devem ser determinadas aleatoriamente. Um item com exigências que também seja inteligente freqüentemente as impõe através de sua personalidade. Se o pré-requisito não for satisfeito, o item pára de funcionar. Se for satisfeito, geralmente o item funciona por um dia antes que o processo tenha que ser repetido (embora algumas exigências sejam necessárias apenas uma vez, outras mensalmente, e outras ainda sejam contínuas).

Desvantagem: Itens com desvantagem normalmente ainda são benéficos ao seu possuidor (por exemplo, uma arma com bônus de melhoria continua a beneficiar seu portador em um combate), mas também têm algum aspecto negativo. Pode-se pensar neles como itens que "dão e tomam". Embora às vezes as desvantagens só ocorram quando o item é usado (ou empunhado, no caso de itens como armas), geralmente ela permanece com o personagem enquanto ele possuir o item.

Consulte a tabela abaixo para gerar desvantagens que (a menos que especificado o contrário) permanecem enquanto o personagem estiver de posse do item.

1d%	Situação
01–03	Temperatura abaixo de 0°C
04–05	Temperatura acima de 0°C
06–10	Durante o dia
11–15	Durante a noite
16–20	Sob luz solar direta
21–25	Longe da luz solar direta
26–34	Embaixo d'água
35–37	Fora d'água
38–45	Em subterrâneos
46–55	Apenas na superfície
56–60	A 3 m de um tipo aleatório de criatura
61–64	A 3 m de um raça ou espécie aleatória de criatura
65–72	A 3 m de um conjurador arcano
73–80	A 3 m de um conjurador divino
81–85	Nas mãos de um personagem incapaz de conjurar magias
86–90	Nas mãos de um conjurador
91–95	Nas mãos de uma criatura de determinada tendência
96	Nas mãos de uma criatura de determinado sexo
97–99	Em dias que não sejam sagrados ou em determinados eventos astrológicos
100	A mais de 150 km de um determinado local

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

1d%	Desvantagem
01–04	O cabelo do personagem cresce 3 cm (apenas uma vez).
05–09	O personagem encolhe (01–50 em 1d%) ou cresce (51–100) 1 cm (apenas uma vez).
10–13	A temperatura ao redor do item é 5ºC abaixo da ambiente.
14–17	A temperatura ao redor do item é 5ºC acima da ambiente.
18–21	A cor do cabelo do personagem muda.
22–25	A cor da pele do personagem muda.
26–29	O personagem ostenta uma marca distinta (uma tatuagem, um brilho estranho ou algo parecido).
30–32	O sexo do personagem muda.
33–34	A raça ou a espécie do personagem muda.
35	O personagem é afetado por uma doença aleatória que não pode ser curada.
36–39	O item emite constantemente um som perturbador (gemidos, choro, gritos, maldições, insultos).
40	O aspecto do item é ridículo (cores berrantes, formato engraçado, brilho cor de rosa...).
41–45	O personagem se torna egoisticamente possessivo em relação ao item.
46–49	O personagem fica paranóico em relação a perder o item e teme que algo possa danificá-lo.
50–51	A tendência do personagem muda.
52–54	O personagem deve atacar a criatura mais próxima (chance de 5% ao dia [resultado entre 01–05 em 1d%]).
55–57	O personagem fica atordoado por 1d4 rodadas após usar o item (ou aleatoriamente, 1/dia).
58–60	A visão do personagem fica enevoada (–2 de penalidade em jogadas de ataque e testes de perícia e de resistência que dependam da visão).
61–64	O personagem recebe um nível negativo.
65	O personagem recebe dois níveis negativos.
66–70	O personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade diariamente para não perder 1 ponto temporário de Inteligência.
71–75	O personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade diariamente para não perder 1 ponto temporário de Sabedoria.
76–80	O personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade diariamente para não perder 1 ponto temporário de Carisma.
81–85	O personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade diariamente para não perder 1 ponto temporário de Constituição.
86–90	O personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade diariamente para não perder 1 ponto temporário de Força.
91–95	O personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade diariamente para não perder 1 ponto temporário de Destreza.
96	O personagem é metamorfoseado em uma criatura específica (chance de 5% ao dia [resultado entre 01–05 em 1d%]).
97	O personagem fica incapaz de conjurar magias arcanas.
98	O personagem fica incapaz de conjurar magias divinas.
99	O personagem fica incapaz de conjurar qualquer magia.
100	O Mestre escolhe umas desvantagens apropriadas entre as acima ou cria uma especialmente para o item.

Efeito Completamente Diferente: O Mestre deve escolher um efeito negativo para o item, talvez usando os itens amaldiçoados específicos (veja adiante) como exemplo. O item pode parecer o objeto determinado originalmente, mas em algum momento exibe propriedades totalmente diferentes.

ITENS AMALDIÇOADOS ESPECÍFICOS

Os objetos da Tabela 7–31: Itens Amaldiçoados Específicos são fornecidos como exemplo. Todos possuem os pré-requisitos de criação, para o caso de alguém desejar forjá-los intencionalmente (embora essa não tenha que ser sua origem se o Mestre preferir de outra forma). Entretanto, observe duas exceções: a *bola de cristal hipnótica* e a *mochila devoradora* não podem ser criadas por qualquer meio conhecido. A *mochila devoradora* é uma criatura, e a *bola de cristal hipnótica* é uma ferramenta usada por PdMs poderosos, como liches.

Um simples *detectar magia* leva a um resultado enganoso, muitas vezes indicando que o item é um similar não amaldiçoado. A magia *identificação* tem apenas 1% de chance por nível do conjurador de revelar as verdadeiras propriedades de um item amaldiçoado, inclusive a própria maldição. *Analisar encantamento* revela a verdadeira natureza de um item amaldiçoado.

Amuleto da Localização Inevitável: Este dispositivo normalmente é usado com uma corrente ou como um broche. Sob análise mágica, parece impedir localização, vidência (por meio de *bolas de cristal* ou similares) e detecção ou influência através de *detectar pensamentos* ou telepatia. Na verdade, o amuleto concede ao usuário –10 de penalidade em todos os testes de resistência contra magias de Adivinhação.

Abjuração (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *rogar maldição*; Preço 1.000 PO.

Anel da Inabilidade: Este anel opera exatamente como um *anel de queda suave*. Entretanto, também torna o portador desastrado. Ele sofre –4 de penalidade em Destreza e tem 20% de chance de falha arcana ao tentar conjurar qualquer magia arcana com componente gestual (esta chance de falha arcana é cumulativa com outras chances do mesmo tipo).

Transmutação (forte); NC 15º; Forjar Anel, *queda suave*, *rogar maldição*; Preço 500 PO.

Armadura de Atração de Flechas: A análise mágica indica que esta armadura é uma *armadura de batalha +3* normal. Entretanto, o item é amaldiçoado, funcionando normalmente quanto aos ataques corpo a corpo, mas efetivamente atraindo armas de ataque à distância. O usuário sofre –15 de penalidade na CA contra ataques com esse tipo de arma. A verdadeira natureza da armadura não se revela até que o personagem esteja realmente sob fogo inimigo — experimentos simples (lançar pedras, por exemplo) não são o suficiente.

Abjuração (forte); NC 16º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *rogar maldição*; Preço 9.000 PO.

Armadura da Fúria: Esta armadura se parece com uma *armadura de comando* e funciona como uma *armadura de batalha +1*. Entretanto, ao ser usada, faz com que o personagem sofra –4 de penalidade no Carisma. Todos os personagens hostis num raio de 90 m recebem um bônus de moral de +1 nas jogadas de ataque contra o usuário. Este efeito é imperceptível para o personagem e para as criaturas afetadas (em outras palavras, ele não percebe imediatamente que a armadura é a causa de seus problemas, nem os oponentes entendem o motivo da intensidade de seu ódio).

Necromancia (forte); NC 16º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *rogar maldição*; Preço 1.600 PO.

Bola de Cristal Hipnótica: Este item amaldiçoado é indistinguível de uma *bola de cristal* normal. Entretanto, qualquer criatura que tente utilizar o instrumento de vidência fica fascinada por 1d6 minutos, e uma *sugestão* telepática é implantada em sua mente (Vontade CD 19 anula).

O usuário do dispositivo acredita ter visto a criatura ou a cena desejada, mas na verdade está sob influência de um mago poderoso, um lich ou mesmo um poder ou ser de outro plano (o Mestre deve escolher o controlador de acordo com sua campanha). Cada uso posterior do item coloca o vidente mais profundamente sob a influência do controlador, seja como servo ou instrumento. O Mestre decide se isso acontece de forma gradual ou súbita, de acordo com o ambiente e as circunstâncias peculiares à descoberta da *bola de cristal hipnótica* e ao personagem que a descobriu. Note que durante todo o tempo, o usuário permanece ignorante da subjugação.

Adivinhação (moderada); NC 17º; na verdade, trata-se de um artefato menor e não pode ser criado; Preço inexistente.

Botas Dançantes: Estas botas inicialmente parecem e funcionam como algum outro tipo de botas mágicas (à escolha do Mestre). Mas quando o seu usuário estiver envolvido em (ou fugindo de) um combate corpo a corpo, as *botas dançantes* impedem seus movimentos, fazendo com que ele se comporte como se estivesse sob o efeito da magia *dança irresistível de Otto*. Apenas a magia *remover maldição* permite que o usuário se livre das botas depois que sua verdadeira natureza foi revelada.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Encantamento (forte); NC 16º; Criar Item Maravilhoso, *dança irresistível de Otto*; Preço 30.000 PO.

Braçadeiras da Fraqueza: Semelhantes a *braçadeiras da armadura +5*, este item gera os mesmos efeitos até que o usuário seja atacado por um inimigo furioso com Nível de Desafio igual ou superior ao seu nível. A partir de então, as braçadeiras impõem –5 de penalidade na CA. Depois de ativadas, as *braçadeiras da fraqueza* só podem ser retiradas pela magia *remover maldição*.

Conjuração (moderada); NC 16º; Criar Item Maravilhoso, *armadura arcana, rogar maldição*; Preço 1.200 PO.

Colar do Estrangulamento: Um colar do estrangulamento parece uma peça rara, magnífica e valiosa de joalheria e, exceto pelo uso de algo tão poderoso como *milagre* ou *desejo*, só pode ser identificado como um item amaldiçoado ao ser colocado ao redor do pescoço. O colar imediatamente aperta, infligindo 6 pontos de dano por rodada. Não pode ser removido por nada senão *desejo restrito*, *desejo* ou *milagre*, e permanece enforcando o pescoço da vítima mesmo após sua morte. Apenas depois que ela se decompôs em um esqueleto ressequido (após aproximadamente 1 mês) é que o colar se afrouxa, pronto para mais uma vítima.

Conjuração (forte); NC 18º; Criar Item Maravilhoso, *matar*; Preço 60.000 PO.

Elmo da Tendência Oposta: Este capacete de metal parece um elmo comum. Entretanto, ao ser colocado na cabeça, a maldição se ativa imediatamente (Vontade CD 15 anula). Caso fracasse no teste de resistência, a tendência do personagem é alterada radicalmente, tornando-se o mais diferente possível da anterior — bom transforma-se em mau, caótico em leal, neutro em um comprometimento extremo (LB, LM, CB ou CM). A alteração na tendência é mental assim como moral, e o indivíduo modificado pela magia aprecia profundamente a nova perspectiva. Um personagem que obtenha sucesso no teste de resistência pode continuar a usar o elmo sem sofrer os efeitos da maldição, mas se o retirar e colocar novamente, precisará fazer outro teste. A maldição só funciona uma vez; isso significa que um personagem que teve sua tendência alterada não pode restaurá-lo colocando o elmo novamente.

Apenas *desejo* ou *milagre* podem restaurar a antiga tendência, e o indivíduo afetado não fará qualquer esforço para retornar à antiga tendência (na verdade, ele encara a idéia com horror e tentará fazer o possível para evitá-lo). Se um personagem de uma classe com exigência de tendência for afetado, também é necessária a magia *penitência* para que a maldição seja quebrada. Ao funcionar uma vez, o *elmo da tendência oposta* perde suas propriedades mágicas.

Transmutação (forte); NC 12º; Criar Item Maravilhoso, o criador deve ser do 12º nível; Preço 4.000 PO; Peso 1,5 kg.

Escaravelho da Morte: Este pequeno prendedor parece ser um dos diversos amuletos, broches ou escaravelhos benéficos. Entretanto, se for empunhado por mais de uma rodada ou carregado por uma criatura viva por 1 minuto, transforma-se em um terrível inseto escavador, rasgando couro e tecido e penetrando na pele, alcançando o coração da vítima em 1 rodada e causando sua morte. Um teste de resistência de Reflexos (CD 25) permite que o usuário arranque o escaravelho antes que ele desapareça de vista, mas ainda assim a vítima sofre 3d6 pontos de dano. O besouro em seguida retorna para a forma de escaravelho. Colocar o item em um recipiente de madeira, cerâmica, osso, marfim ou metal impede que o monstro adquira vida e permite seu armazenamento a longo prazo.

Abjuração (forte); NC 19º; Criar Item Maravilhoso, *matar*; Preço 80.000 PO.

Espada Amaldiçoada –2: Esta espada longa funciona muito bem durante o treinamento, mas quando é usada contra um oponente em combate, impõe –2 de penalidade a seu portador.

Todo o dano infligido também é reduzido em 2 pontos, mas nunca abaixo do mínimo de 1 ponto num golpe bem sucedido. Após uma semana na posse de um personagem, a espada o obriga a sempre empregá-la no lugar de outra arma. O portador automaticamente saca a espada e luta com ela, mesmo se tiver a intenção de sacar ou preparar outra arma. A espada só pode ser descartada mediante as magias *desejo restrito*, *desejo* ou *milagre*.

Evocação (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *rogar maldição* e *desejo restrito* ou *milagre*; Preço 1.500 PO.

Espada da Fúria: Esta arma parece ter as características de uma *espada larga +2*. Entretanto, sempre que a espada for usada em combate, seu portador se enfurece (ganhando todos os benefícios e desvantagens da habilidade fúria do bárbaro). Ele ataca a criatura mais próxima e continua a lutar até cair inconsciente ou morto ou até que não reste nada vivo num raio de 9 m. Embora muitos vejam esta espada como um objeto amaldiçoado, outros a enxergam como uma dádiva.

Evocação (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *fúria, rogar maldição*; Preço 17.500 PO.

Frasco das Maldições: Este item se parece com uma garrafa, béquer, recipiente, frasco ou jarro comum. Pode conter um líquido ou emitir fumaça. Quando for aberto pela primeira vez, todos num raio de 9 m devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficarão maldiçoados, sofrendo –2 de penalidade em jogadas de ataque e testes de resistência e de perícia até que *remover magia* seja conjurado sobre eles.

Conjuração (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *rogar maldição*; Preço 2.100 PO.

Grimório do Vácuo: Este item parece um livro normal sobre um assunto medianamente interessante. Qualquer personagem que abrir o tomo e ler mesmo uma única palavra deve obter sucesso em dois testes de resistência de Vontade (CD 15). O primeiro serve para determinar se ele sofrerá 1 ponto de dano permanente de Inteligência. O segundo é para determinar se ele sofrerá 2 pontos de dano permanente de Sabedoria. Para destruir o livro, um personagem deve queimá-lo enquanto conjura *remover maldição*. Se o grimório for colocado entre outros livros, sua aparência se altera instantaneamente para combinar com os demais.

Encantamento (forte); NC 20º; Criar Item Maravilhoso, *enfraquecer o intelecto*; Preço 6.000 PO.

Incenso da Obsessão: Estes blocos de incenso parecem ser *incenso da meditação*. Mas quando um período de oração e meditação for conduzido ao lado do incenso em brasa, seu odor e fumaça mágicos fazem com que o usuário fique completamente convencido de que sua habilidade de conjuração tornou-se superior graças ao item. Ele fica determinado a usar suas magias na primeira oportunidade, mesmo quando desnecessário ou inútil. O usuário permanece obcecado com suas habilidades e magias até que todas tenham sido conjuradas, ou que transcorram 24 horas.

Encantamento (moderado); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *rogar maldição*; Preço 200 PO.

Lança Traiçoeira Amaldiçoada: Este item é uma *lança curta +2*, mas cada vez que ela for usada em combate corpo a corpo e for obtido 1 natural na jogada de ataque, ela atingirá seu portador ao invés do alvo desejado. Quando a maldição é ativada, a lança se curva para atingir seu portador pelas costas, infligindo automaticamente o dano normal. A maldição também funciona quando a lança é arremessada, mas nesse caso, o dano ao portador é dobrado.

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *rogar maldição*; Preço 7.500 PO.

Maça de Sangue: Esta *maça pesada +3* deve ser coberta por sangue todos os dias, ou seus bônus se deterioram (até ser banhada novamente). O personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 13) a cada dia em que permanecer de posse do item para não se tornar caótico e mau.

Abjuração (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, o criador deve ser pelo menos do 9º e caótico e mau; Preço 16.000 PO.

Manoplas da Descoordenação: Estas manoplas podem ser de couro macio ou de materiais de proteção pesados, para serem usadas com armadura (cota de malha, cota de talas, etc.). No primeiro caso, parecem *luvas da Destreza*; no segundo, *manoplas do poder do ogro*, e se comportam dessa forma em todos os testes, até que o usuário esteja sob ataque ou numa situação de vida ou morte. Nesse momento, a maldição é ativada, abalando a coordenação do portador e causando 50% de chance a cada rodada de que ele deixe cair qualquer coisa que esteja empunhando em uma das mãos. As manoplas também diminuem a Destreza em 2 pontos. Assim que a maldição é ativada, as luvas só podem ser retiradas com as magias *remover maldição*, *desejo*, ou *milagre*.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Transmutação (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *rogar maldição*; Preço 1.300 PO.

Manto Venenoso: Este manto geralmente é feito de lã, embora também existam os de couro. A magia *detectar venenos* revela a presença de substâncias tóxicas impregnadas no tecido. A vestimenta pode ser manuseada sem perigo, mas assim que é colocada o usuário morre instantaneamente a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 28).

Após ser vestido, o *manto venenoso* só pode ser retirado com a magia *remover maldição*, o que destrói suas propriedades mágicas. Só será possível reviver a vítima se *neutralizar venenos* for conjurado sobre ela, seguido das magias *reviver os mortos* ou *ressurreição*.

Abjuração (forte); NC 15º; Criar Item Maravilhoso, *envenenamento* e *desejo restrito* ou *milagre*; Preço 62.000 PO.

Medalhão de Projeção de Pensamentos: Este dispositivo assemelha-se a um *medalhão dos pensamentos*, até em relação ao seu alcance, exceto que os pensamentos soam abafados e distorcidos, exigindo um teste de resistência de Vontade (CD 15) para serem compreendidos. Entretanto, embora o usuário acredite estar lendo os pensamentos dos outros, na verdade está escutando apenas ilusões criadas pelo próprio medalhão. Estes pensamentos ilusórios sempre parecem plausíveis e portanto podem enganar completamente qualquer um que lhes der ouvidos. Pior ainda, sem o conhecimento do usuário, o medalhão transmite seus pensamentos para as criaturas no seu raio de alcance, alertando-as de sua presença.

Adivinhação (tênue); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *detectar pensamentos, som fantasma*; Preço 1.800 PO.

Mochila Devoradora: Esta mochila parece uma sacola comum. A detecção de suas propriedades mágicas a revela como uma *mochila de carga*. Entretanto, ela é uma isca usada por uma criatura extra-dimensional — na verdade, um de seus orifícios de alimentação.

Qualquer substância de natureza animal ou vegetal pode ser "engolida" ao ser colocada na bolsa. A *mochila devoradora* tem 90% de chance de ignorar qualquer intrusão inicial, mas depois disso, sempre que a criatura sentir a presença de carne viva (como alguém colocando a mão no seu interior para retirar algo) existe 60% de chance de que ela abocanhe o braço do usuário e tente engoli-lo completamente. A mochila tem +8 de bônus nos testes de Agarrar para tentar arrastar uma criatura para seu interior.

A mochila pode armazenar até 0,8 m^3 de matéria. Funciona como uma *mochila de carga tipo I*. Existe 5% de chance por hora da criatura engolir o seu conteúdo e cuspi-lo em um não-espaço ou algum outro plano. As criaturas engolidas são digeridas em 1 rodada. A mochila destrói o corpo da vítima e impede qualquer forma de ressurreição que exija parte do cadáver. Existe uma chance de 50% de que as magias *desejo*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira* consigam restaurar a vida de uma vítima. Faça apenas um teste para cada criatura. Se ela fracassar, não poderá ser trazida de volta por qualquer magia mortal.

Conjuração moderada; NC 17º; na verdade, trata-se de uma criatura e não pode ser criada; Preço inexistente.

Pedra do Peso (Pedra de Carga): Este item parece uma pedra negra, cuidadosamente polida. Ela reduz o deslocamento de seu portador à metade do normal. Ao ser apanhada, a pedra não pode ser descartada por qualquer meio mundano — se for arremessada ou quebrada, reaparece em algum lugar com o portador. Se a magia *remover maldição* for conjurada sobre a *pedra do peso*, o item pode ser descartado normalmente e não assombrará mais o indivíduo.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *lentidão*; Preço 1.000 PO.

Periapto do Apodrecimento: Esta jóia esculpida parece ter pouco valor. Se qualquer personagem mantiver o amuleto consigo por mais de 24 horas, contrai uma terrível doença de apodrecimento que drena permanentemente 1 ponto de Destreza, Constituição e Carisma por semana. O amuleto (bem como a doença) só pode ser retirado com a aplicação da magia *remover maldição* seguido por *remover doenças* e depois *cura completa*, *milagre*, *desejo restrito* ou *desejo*. O apodrecimento também pode ser neutralizado esmagando-se um *periapto da saúde* e aplicando o pó resultante no personagem contaminado (uma ação de rodada completa), o que faz com que o periapto do apodrecimento também se desfaça em poeira.

Abjuração (tênue); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *praga*; Preço 17.000 PO.

Pó de Espirrar e Tossir: Esta poeira fina se parece com o *pó do aparecimento*. Se for lançado ao ar, faz com que todos num raio de 6 m tenham um surto de tosse e espirros. Os que não obtiverem sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) sofrem 2d6 pontos de dano temporário de Constituição imediatamente. Além disso, os que fracassarem em um segundo teste de resistência de Fortitude (CD 15) um minuto mais tarde sofrem 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. Os personagens que obtiverem sucesso em qualquer um dos testes de resistência ainda ficam incapacitados por asfixia (trate como atordoados) por 5d4 rodadas.

Conjuração tênue; NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *envenenamento*; Preço 2.400 PO.

Poção de Envenenamento: Esta poção perdeu suas antigas propriedades mágicas benéficas, tornando-se um veneno poderoso. Qualquer criatura que ingeri-la deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) para não sofrer 1d10 pontos de dano temporário de Constituição. Um minuto mais tarde é necessário um segundo teste de resistência (CD 16) para evitar sofrer mais 1d10 pontos de dano temporário de Constituição.

Conjuração moderada; NC 12º; Criar Item Maravilhoso, *envenenamento*; Preço 5.000 PO.

Rede do Aprisionamento: Esta rede concede +3 de bônus nas jogadas de ataque, mas só pode ser usada embaixo d'água, o que a torna mais útil do que a maioria dos demais itens amaldiçoados. Sob a água, pode ser comandada a disparar até 9 m para aprisionar uma criatura.

Evocação (moderada); NC 18º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *movimentação livre*; Preço 10.000 PO.

Robe da Impotência: Um *robe da impotência* parece algum outro tipo de robe mágico. Assim que o personagem o vestir, sofre –10 de penalidade em Força e Inteligência, esquecendo as magias e o conhecimento arcano correspondente. O robe pode ser removido facilmente, mas para restaurar o corpo e a mente do usuário é necessária a magia *remover maldição* seguida de *cura completa*.

Transmutação (moderada); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *rogar maldição, permanência*; Preço 5.500 PO.

Robe dos Insetos: O usuário não percebe nada de estranho ao vestir este robe, exceto que ele oferece uma grande proteção mágica (como um *manto de proteção +4*). Entretanto, assim que ele estiver em uma situação que exija concentração e ação contra oponentes hostis, a verdadeira natureza do traje se revela: o usuário sofre imediatamente centenas de picadas dos insetos que infestam magicamente a roupa. Ele terá que interromper todas as outras atividades para se coçar e retirar a capa, demonstrando o extremo desconforto causado pelas mordidas e movimentos das pestes.

O usuário sofre –5 de penalidade de Iniciativa e –2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e de perícia. Se estiver tentando conjurar uma magia, deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia) para não perdê-la.

Abjuração moderada; NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *invocar enxame*, o criador deve ser pelo menos de 8º nível; Preço 16.500 PO.

Vassoura de Ataque: A aparência deste item é idêntica à de uma vassoura normal. Todos os testes, exceto experimentação, indicam uma *vassoura voadora*, mas ao usá-la ela se revela como um item perigoso.

Se um comando for pronunciado ("Voe", "suba", "vire", etc.) a vassoura faz um arco no ar com seu ingênuo cavaleiro, atirando-o ao chão de uma altura de 1d4+5 × 0,3 m (sem qualquer dano, já que a queda é de menos de 3 m). Em seguida a vassoura ataca a vítima, batendo em seu rosto com a ponta de palha e golpeando-o com o cabo.

A vassoura faz dois ataques por rodada com cada extremidade (dois golpes com a palha e dois com o cabo, num total de quatro ataques por rodada). Cada jogada de ataque tem +5 de bônus. A ponta cega a vítima por 1 rodada caso a atinja, e o cabo inflige 1d6 pontos de dano. A vassoura tem CA 13, 18 pontos de vida e dureza 4.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *vôo, animar objetos*; Preço 5.200 PO.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 7–31: ITENS AMALDIÇOADOS ESPECÍFICOS

d%	Item	Preço de Mercado
01–05	*Incenso da obsessão*	200 PO
06–15	*Anel da inabilidade*	500 PO
16–20	*Amuleto da localização inevitável*	1.000 PO
21–25	*Pedra do peso*	1.000 PO
26–30	*Braçadeiras da fraqueza*	1.200 PO
31–35	*Manoplas da descoordenação*	1.300 PO
36–40	*Espada amaldiçoada –2*	1.500 PO
41–43	*Armadura da fúria*	1.600 PO
44–46	*Medalhão de projeção de pensamentos*	1.800 PO
47–52	*Frasco das maldições*	2.100 PO
53–54	*Pó de espirrar e tossir*	2.400 PO
55	*Elmo da tendência oposta*	4.000 PO
56–60	*Poção de envenenamento*	5.000 PO
61	*Vassoura de ataque*	5.200 PO
62–63	*Robe da impotência*	5.500 PO
64	*Grimório do vácuo*	6.000 PO
65–68	*Lança traiçoeira amaldiçoada*	7.500 PO
69–70	*Armadura de atração de flechas*	9.000 PO
71–72	*Rede do aprisionamento*	10.000 PO
73–75	*Mochila devoradora*	—
76–80	*Maça de sangue*	16.000 PO
81–85	*Robe dos insetos*	16.500 PO
86–88	*Periapto do apodrecimento*	17.000 PO
89–92	*Espada da fúria*	17.500 PO
93–96	*Botas dançantes*	30.000 PO
97	*Bola de cristal hipnótica*	—
98	*Colar do estrangulamento*	60.000 PO
99	*Manto venenoso*	62.000 PO
100	*Escaravelho da morte*	80.000 PO

Vendendo Itens Amaldiçoados

Suponha que o Mestre plantou um *amuleto da localização inevitável* em um tesouro, e os jogadores o apanharam, mas acreditam ser um *amuleto de proteção contra detecção e localização*.

Agora, os personagens voltaram à cidade e estão dividindo os tesouros. Decidem vender o amuleto, esperando conseguir metade do valor considerável de 35.000 PO. O que fazer?

Em outra situação, os personagens sabem que o item é amaldiçoado, mas querem tentar vendê-lo como sua versão mais cara e não amaldiçoada. O que acontece?

Em primeiro lugar, lembre-se que o comprador em potencial tem uma chance de saber que o item é amaldiçoado. Como regra prática, dê ao comprador a mesma chance de 1% por nível como qualquer conjurador da magia *identificação*. Em alguns casos, o comprador pode ter acesso a *analisar encantamento*, que sempre identifica corretamente um item amaldiçoado. O comprador pode estar disposto a pagar pela magia, ou pode exigir que os personagens paguem por ela, antes de fechar o negócio.

Os personagens devem estar cientes (embora não seja dever do Mestre lhes dizer) que tentar enganar alguém para adquirir um item amaldiçoado é um ato maligno.

Eles também devem considerar o fato de que alguém que comprar um item deles e descobrir que o objeto é amaldiçoado geralmente exigirá indenizações variando da devolução do dinheiro à vingança sanguinária.

NOS BASTIDORES: COMO INSERIR ITENS AMALDIÇOADOS NO SEU JOGO

Alguns Mestres preferem não usar itens amaldiçoados porque eles complicam o processo de descoberta, já que os jogadores ficam receosos de permitir que seus personagens utilizem itens recém-descobertos. Outros Mestres os incluem por uma variação do mesmo raciocínio: a descoberta de novos itens torna-se mais emocionante, porque sempre existe uma pequena chance de perigo.

Itens com exigências e desvantagens forçam os jogadores a tomar decisões difíceis, que podem representar possibilidades interessantes de interpretação: "Será que eu devo ficar com essa *lança traiçoeira*, mesmo que às vezes ela tente me atacar?"

Não distribua vários itens amaldiçoados dos quais os personagens não possam se desfazer — isso se torna tedioso. Embora alguns itens amaldiçoados sejam concebidos para irritar um pouco os jogadores, o excesso de incômodos prejudica a diversão. Assim que um jogador descobre que seu personagem está de posse de um item amaldiçoado, na maioria das vezes ele deve ser capaz de se livrar dele sozinho.

E, naturalmente, alguns itens amaldiçoados não são assim tão ruins. O *pó de espirrar e tossir*, ao ser identificado, pode se tornar uma arma poderosa. Alguns jogadores, ao descobrir que um item é amaldiçoado, ainda tentarão descobrir uma utilidade para ele. Alguns Mestres supõem que os jogadores descartarão os itens amaldiçoados na primeira oportunidade, mas isso não é necessariamente verdadeiro. Espere que a maioria faça isso, mas não iniba a criatividade dos que encontrarem uma forma engenhosa de usar um item amaldiçoado.

Alguns dos itens listados nas tabelas comuns de itens mágicos possuem desvantagens ou limitações, mas não foram incluídos nessa seção. Isso porque ou eles são tão bons que ninguém pensaria duas vezes antes de usá-los ou porque são interessantes demais para serem excluídos automaticamente de uma campanha, mesmo que não haja itens amaldiçoados no jogo.

ARTEFATOS

O passado sombrio guarda vários segredos. Grandes magos e clérigos poderosos, sem mencionar as próprias divindades, já usaram magias e criaram itens além da compreensão do conhecimento atual. Estes itens sobrevivem como artefatos, mas seus métodos de criação se perderam há muito tempo.

Os artefatos são extremamente poderosos. Ao contrário de simplesmente outro tipo de item mágico, eles são o tipo de relíquia lendária ao redor da qual pode-se construir toda uma campanha. Cada um pode ser o centro de um arco de aventuras — uma busca para recuperá-lo, uma luta contra o oponente que o controla, uma missão para destruí-lo, e assim por diante.

Não existe uma tabela para a geração aleatória de artefatos, já que estes itens só devem ser utilizados em uma campanha por escolha deliberada do Mestre.

ARTEFATOS MENORES

Os artefatos menores não são necessariamente únicos, mas são itens mágicos que não podem mais ser criados, pelo menos não pelos métodos comuns dos mortais.

Descrição dos Artefatos Menores

Descritos abaixo estão alguns dos mais conhecidos (não necessariamente os mais numerosos) artefatos menores.

Baralho das Surpresas: Um *baralho das surpresas* (tanto benéficas quanto prejudiciais) geralmente é encontrado em uma caixa ou uma bolsa de couro. Cada baralho contém diversas cartas ou plaquetas feitas de marfim ou velino, entalhadas com símbolos, letras e ideogramas mágicos. Assim que uma dessas cartas for retirada da embalagem, sua magia, boa ou má, afeta o usuário.

O portador do *baralho das surpresas* deve anunciar com antecedência seu desejo de retirar uma ou mais cartas, definindo a quantidade. As cartas devem ser retirados com um intervalo de até uma hora, e o personagem nunca mais poderá puxar cartas do maço, exceto até perfazer a quantidade anunciada. Se o personagem não puxa o número correto de cartas (ou se for impedido de fazê-lo), as cartas saem do baralho por conta própria. *Exceção:* Se puxar o coringa, o portador do baralho pode comprar mais duas cartas.

PDF File Created with and Unregistered Copy of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Cada vez que uma carta é retirada do maço, ela é substituída (tornando possível comprar a mesma carta duas vezes) a menos que se trate do Enforcado ou do Tolo, caso em que a carta é descartada do baralho. Um *baralho das surpresas* contém 22 cartas. Para simular a magia, o Mestre pode utilizar cartas de tarô, conforme indicado na segunda coluna da tabela a seguir. Se não houver um baralho de tarô disponível, substitua por cartas normais, como indicado na terceira coluna. Os efeitos de cada carta, resumidos na tabela, estão explicados abaixo:

Balança: Como na expressão "como dois pesos e duas medidas", o personagem deve assumir uma tendência radicalmente diferente. Se o personagem deixar de agir de acordo com a nova tendência, receberá um nível negativo.

Cometa: O personagem deve derrotar sozinho o próximo monstro ou grupo de monstros hostis, ou perderá o benefício. Se conseguir, o personagem ganha XP suficiente para alcançar o próximo nível de experiência.

Masmorra: Esta carta significa aprisionamento — seja pela magia de mesmo nome ou por um ser poderoso, ao critério do Mestre. De qualquer forma, todo o equipamento e as magias são retiradas da vítima. Se estes itens poderão ser recuperados também fica a critério do Mestre. Não compre mais cartas.

Euríale: O aspecto de medusa desta carta trás uma maldição que só pode ser remida pela carta das Parcas ou por uma divindade. Caso contrário, a –1 de penalidade em todos os testes de resistência será permanente.

As Parcas: Esta carta permite que o personagem evite até mesmo um acontecimento instantâneo, se desejar, pois o tecido da realidade é desfeito e reconstruído. Note que isso não pode ser usado para fazer algo acontecer. Apenas pode impedir que algo aconteça ou reverter algo que já se passou. A reversão se aplica apenas ao personagem que puxou a carta. Os demais membros do grupo podem ter que suportar a situação original.

Chamas: Ira, ciúmes e inveja são apenas algumas das forças motivadoras da inimizade. A inimizade de um planar não termina até que um dos lados seja destruído. Determine o planar aleatoriamente, e faça com que ele ataque o personagem (ou perturbe sua vida de alguma forma) em 1d20 dias.

Tolo: O pagamento de XP e a compra de outra carta são ambos obrigatórios. Esta carta é sempre descartada depois de puxada, ao contrário de todas as demais exceto o bufão.

Gema: Esta carta indica riqueza. As jóias são todas em ouro incrustadas com pedras preciosas, cada uma no valor de 2.000 PO. As gemas valem 1.000 PO cada uma.

Idiota: Esta carta imediatamente causa dano permanente de 1d4+1 pontos de Inteligência. A carta adicional é opcional.

Bufão: Esta carta sempre é descartada depois de puxada, ao contrário de todas as demais exceto o tolo. As compras extras são opcionais.

Chave: A arma mágica obtida deve poder ser usada pelo personagem; use as tabelas de armas a partir da Tabela 7–10: Determinação do Tipo de Arma até que seja sorteado um item útil.Ele subitamente aparece do nada nas mãos do personagem.

Cavaleiro: O guerreiro aparece do nada e serve fielmente até a morte. Ele ou ela será da mesma raça (ou espécie) e gênero que o personagem (consulte o capítulo 4 deste livro para as estatísticas típicas de um guerreiro PdM de 4º nível).

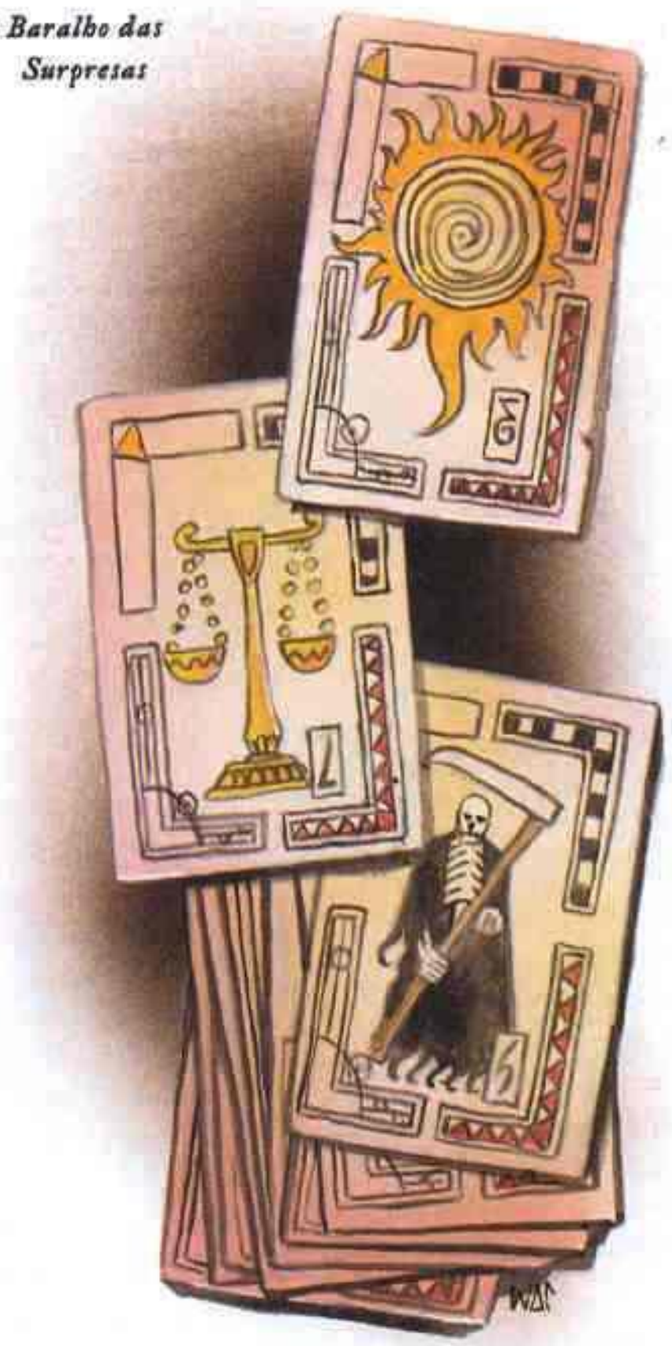
Lua: Esta carta às vezes trás a imagem de uma pedra-da-lua com o número apropriado de desejos retratados como cintilações da gema; noutras retrata a lua numa fase correspondente ao número de desejos (cheia = quatro, crescente = três, minguante = 2, nova = 1). Estes desejos são iguais ao concedidos pela magia arcana de 9º nível e devem ser usados num período de tempo em minutos igual ao número de desejos recebidos.

Ladino: Quando esta carta é puxada, um dos amigos PdM do personagem (de preferência um subalterno) torna-se alheio e eternamente hostil. Se o personagem não possuir subalternos, a inimizade atinge algum personagem poderoso (ou uma comunidade ou ordem religiosa). O ódio é mantido em segredo até o momento exato de ser revelado com efeitos devastadores.

Ruína: Como implícito no nome, quando esta carta é puxada, todas as propriedades mundanas do personagem são perdidas para sempre.

Crânio: Surge uma aparição tórrida consulte o *Livro dos Monstros*) que deve ser enfrentado pelo personagem sozinho — se os demais tentarem ajudar, outras criaturas idênticas surgirão para lutar contra eles. Trate-o como um morto-vivo imune a expulsão. Se o personagem for morto, será eliminado para sempre e não poderá ser ressuscitado, nem mesmo com *desejo* ou *milagre*.

Baralho das Surpresas



Estrela: As duas graduações são acrescentadas a qualquer perícia escolhida pelo personagem, mas não podem ser divididas entre mais de uma.

Sol: Consulte a Tabela 7–28: Itens Maravilhosos Médios até determinar um item útil.

Garras: Quando esta carta é puxada, todos os itens mágicos possuídos pelo personagem desaparecem instantânea e irrevogavelmente.

Trono: O personagem torna-se um verdadeiro líder aos olhos do povo. O castelo aparece em qualquer área aberta indicada pelo usuário (mas a decisão deve ser tomada em 1 hora).

Vizir: Esta carta dá ao personagem a habilidade de se vincular a uma sobrenatural para resolver um único problema ou responder completamente uma pergunta que ele deseje. A pergunta deve ser feita no prazo de um ano. Se a informação adquirida poderá ser utilizada de forma viável é uma questão completamente diferente.

O Vácuo: Esta carta negra significa desastre instantâneo. O corpo do personagem continua a funcionar, como se estivesse em coma, mas sua psique é aprisionada em algum outro lugar — em um objeto em um plano ou um planeta distante, provavelmente de posse de um planar. Um *desejo* ou *milagre* não traz o personagem de volta, apenas revelando o plano onde ele está aprisionado. Não compre mais cartas.

Todas as escolas (forte); NC 20º.

Cajado do Mago: Um longo cajado de madeira com ponteiras de ferro e esculpido com símbolos e runas de todos os tipos, este poderoso artefato contém diversas magias e outras funções. Alguns de seus poderes usam cargas, enquanto outros não. Os seguintes poderes não usam cargas:

- *Detectar magia*
- *Aumentar pessoa* (Fortitude CD 15 anula)
- *Cerrar portas*
- *Luz*
- *Armadura arcana*
- *Mãos mágicas*

Os seguintes poderes gastam 1 carga por uso:

- *Dissipar magia*
- *Bola de fogo* (dano: 10d6, Reflexos CD 17 reduz à metade)
- *Tempestade glacial*
- *Invisibilidade*

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

BARALHO DAS SURPRESAS

Plaqueta	Carta de Tarô	Carta Normal	Efeito
Balança	XI. A Justiça	Dois de espadas	Mude instantaneamente de tendência.
Cometa	Dois de gládios	Dois de ouros	Derrote o próximo monstro que encontrar para ganhar um nível.
Masmorra	Quatro de gládios	Ás de espadas	Você está *aprisionado*.
Euríale	Dez de gládios	Rainha de espadas	–1 de penalidade em todos os testes de resistência de hoje em diante.
As Parcas	Três de taças	Ás de copas	Evite qualquer situação à sua escolha... uma vez.
Chamas	XV. O Diabo	Rainha de paus	Inimizade entre você e um planar.
Tolo	0. O Tolo	Coringa (preto)	Perca 10.000 XP e compre novamente.
Gema	Sete de taças	Dois de copas	Ganhe 25 jóias ou 50 gemas, à sua escolha.
Idiota	Dois de moedas	Dois de paus	Perca Inteligência (dano permanente). Você pode comprar novamente.
Bufão	XII. O Enforcado	Coringa (vermelho)	Ganhe 10.000 XP ou compre mais duas cartas.
Rei	V. O Hierofante	Rainha de copas	Ganhe uma arma mágica maior.
Cavaleiro	Pajem de gládios	Valete de copas	Adquira os serviços de um guerreiro de 4º nível.
Lua	XVIII. A Lua	Rainha de ouros	Você é agraciado com 1d4 desejos.
Ladino	Cinco de gládios	Valete de espadas	Um de seus amigos se volta contra você.
Ruína	XVI. A Torre	Rei de espadas	Perca imediatamente toda sua riqueza e bens.
Crânio	XIII. Morte	Valete de paus	Derrote a aparição tórrida ou seja destruído para sempre.
Estrela	XVII. A Estrela	Valete de ouros	Ganhe imediatamente um bônus inerente de +2 em um valor de habilidade.
Sol	XIX. O Sol	Rei de ouros	Ganhe um item maravilhoso médio e 50.000 PO.
Garras	Rainha de moedas	Ás de paus	Todos os itens mágicos que você possui desaparecem imediatamente.
Trono	Quatro de bastões	Rei de copas	Ganhe +6 de bônus em testes de Diplomacia e uma pequena fortaleza.
Vizir	IX. O Eremita	Ás de ouros	Descubra a resposta de seu próximo dilema.
O Vácuo	Oito de gládios	Rei de paus	Seu corpo funciona, mas sua alma fica aprisionada em outro lugar.

- *Arrombar*
- *Relâmpago* (dano: 10d6, Reflexos CD 17 reduz à metade)
- *Criar Passagens*
- *Pirotecnia* (Vontade ou Fortitude CD 16 anula)
- *Muralha de fogo*
- *Teia*

Estes poderes gastam 2 cargas por uso:

- *Invocar criaturas IX*
- *Viagem planar* (Vontade CD 21 anula)
- *Telecinésia* (peso máximo 200 kg; Vontade CD 19 anula)

Um *cajado do mago* concede ao usuário resistência à magia 23. Contudo, se este valor for diminuído voluntariamente, o cajado pode ser usado para absorver energia mágica arcana direcionada ao portador, como um *bastão da absorção* (página 234). Ao contrário do bastão, o cajado converte todos os níveis absorvidos em cargas, ao invés de mantê-los como energia mágica que pode ser utilizada pelo conjurador. Se o cajado absorver níveis de magia que o façam exceder seu limite de 50 cargas, ele explode como se um golpe de retaliação tivesse sido executado (veja adiante). O portador não faz idéia de quantos níveis de magia foram conjurados contra si, pois o cajado não comunica esta informação como faz o *bastão do cancelamento* (por isso, absorver magias pode ser arriscado).

Golpe de Retaliação: Um *cajado do mago* pode ser quebrado para executar um golpe de retaliação. Este ato deve ser proposital e declarado pelo portador. Todas as cargas do cajado são liberadas numa dispersão de 9 m. Todos os que estiverem a 3 m do item sofrem dano equivalente a 8 × o número de cargas restantes; os que estiverem entre 3,1 m e 6 m sofrem 6 × o número de cargas; e os que estiverem entre 6,1 a 9 m sofrem 4 × o número de cargas. Todos os afetados devem obter sucesso em um teste de resistência (CD 17) para reduzir o dano à metade.

O personagem que quebrar o cajado tem 50% de chance (01–50 em 1d%) de viajar para outro plano de existência (consulte a Tabela 5–7, página 150), mas se isso não acontecer, a liberação explosiva de energia mágica o destrói. Apenas certos itens, incluindo o *cajado do mago* e o *cajado do poder* (página 245), podem ser usados para um golpe de retaliação.

Todas as escolas (forte); NC 20º; Peso 2,5 kg.

Esfera da Aniquilação: Uma *esfera da aniquilação* é um globo de escuridão absoluta, uma esfera de nulidade com cerca de 60 cm de diâmetro. O objeto na verdade é um buraco na continuidade do universo. Qualquer matéria que entrar em contato com a esfera é sugado instantaneamente para o vácuo, desaparecendo, e é destruída completamente. Apenas a intervenção direta de uma divindade pode restaurar um personagem aniquilado.

A *esfera da aniquilação* é estática, permanecendo no mesmo lugar como se fosse um buraco comum. Entretanto, pode ser movida por esforço mental (pense nisso como uma forma mundana de telecinésia, fraca demais para mover objetos de verdade, mas à qual a esfera reage, por não ter peso). A habilidade de um personagem de controlar uma *esfera da aniquilação* (ou de manter o controle sobre uma) é baseada no resultado de um teste de controle com CD 30 (uma ação de movimento). O teste de controle é 1d20 + o nível do personagem + seu modificador de Inteligência. Se obtiver sucesso, o personagem consegue mover a esfera (talvez a colocando em contato com um inimigo) como uma ação livre.

O controle de uma esfera pode ser estabelecido de uma distância de até 12 m (o personagem não precisa se aproximar muito). Assim que o controle é estabelecido, deve ser mantido através de novos testes de controle (CD 30) a cada rodada. Enquanto o personagem mantiver controle (não fracassar em um teste) nas rodadas subseqüentes, pode controlar a esfera de uma distância de 12 m + 3 m por nível de personagem. O deslocamento da esfera em uma rodada é 3 m + 1,5 m para cada 5 pontos que o resultado do teste de controle feito pelo personagem exceda 30.

Se um teste de controle fracassa, a esfera desliza 3 m em direção ao personagem tentando movê-la.

Se duas ou mais criaturas disputarem o controle de uma *esfera da aniquilação*, as jogadas são resistidas. Se nenhuma for bem-sucedida, a esfera desliza em direção do personagem que obteve o menor resultado.

Caso a magia *portal* seja conjurada sobre uma *esfera da aniquilação*, há uma chance de 50% (01–50 em 1d%) de que a magia a destrua, uma chance de 35% (51–85) de que nada aconteça, e uma chance de 15% (86–100) que um rasgo se abra no tecido do espaço, lançando tudo e todos em um raio de 48 m para outro plano (consulte a página 150 para uma forma de determinar o plano aleatoriamente). Se um *bastão do cancelamento* tocar uma *esfera da aniquilação*, eles se anulam em uma enorme explosão. Todos em um raio de 18 m sofrem 2d6×10 pontos de dano. *Dissipar magia* e *disjunção de Mordenkainen* não têm efeito sobre uma esfera.

Veja também o *talismã da esfera* (adiante).

Transmutação forte; NC 20º.

Livro da Escuridão Perversa: Esta é uma obra de maldade inefável — pão e leite para os conjuradores divinos que compartilham essa tendência (LM, NM, CM). Absorver todo o seu conteúdo exige uma semana de estudos. Ao finalizá-lo o conjurador maligno ganha um bônus inerente de +1 em Sabedoria e um nível de experiência — recebendo XP suficientes para colocar seu total a meio caminho entre o mínimo necessário para o novo nível (mais elevado) e o mínimo para o nível acima deste.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Todos os personagens leais e neutros, neutros ou caóticos e neutros que tocarem o livro sofrem 5d4 pontos de dano, e a leitura de suas páginas faz com que se tornem maus (Vontade CD 13 anula). Esses convertidos procuram imediatamente um clérigo maligno para confirmar sua nova tendência (através da magia *penitência*).

Os conjuradores divinos que não bons nem maus (LN, N, CN) perdem 2d6×1.000 XP ao ler a obra (01–50 em 1d%) ou tornam-se maus sem receber os benefícios pela leitura (51–100). Os conjuradores bons (LB, NB, CB) precisam obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou morrerão. Mesmo se sobreviverem, devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou sofrerão de um efeito constante de *confusão* (como a magia *insanidade*). Nesse caso, mesmo sendo bem-sucedido no teste, o personagem ainda perderá 20.000 XP, menos 1.000 para cada ponto de Sabedoria que possuir (esse cálculo nunca pode resultar em ganho de XP).

Outros personagens de tendência boa sofrem 5d6 pontos de dano apenas por manusear o livro. Se olhar em seu interior, há uma chance de 80% de que ele seja atacado por um planar maligno na mesma noite.

Evocação [mal] (forte); NC 19º; Peso 1,5 kg.

Livro dos Grandes Feitos: Este livro sagrado é consagrado aos conjuradores divinos de alinhamento bom (LB, NB, CB). O seu estudo requer uma semana, mas ao finalizá-lo o conjurador ganha um bônus inerente de +1 em Sabedoria e um nível de experiência — recebendo XP suficientes para colocar seu total a meio caminho entre o mínimo necessário para o novo nível (mais elevado) e o mínimo para o nível acima deste.

Os conjuradores divinos que não bons nem maus (LN, N, CN) perdem 2d6×1.000 XP ao ler a obra, e os conjuradores malignos (LM, NM, CM) perdem o dobro desse valor. Além disso, precisam se penitenciar (consulte a magia *penitência*) para adquirir experiência novamente.

Personagens incapazes de conjurar magias que manusearem ou lerem o livro não são afetados. Conjuradores arcanos que o lerem sofrem 1 ponto de dano permanente de Inteligência e perdem 1d6×1.000 XP a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15).

Exceto conforme indicado acima, a escrita de um *livro dos grandes feitos* é indistinguível de qualquer outro livro mágico, códice, tomo, etc. até ser lida. Depois disso, o livro desaparece, e o mesmo personagem não pode se beneficiar da leitura de um tomo similar.

Evocação [bem] (forte); NC 19º; Peso 1,5 kg.

Livro das Magias Infinitas: Este livro concede a qualquer personagem, de qualquer classe, a habilidade de usar as magias contidas em suas páginas. Entretanto, qualquer personagem que não seja um conjurador recebe um nível negativo enquanto estiver com o livro ou enquanto usar seu poder. Um *livro das magias infinitas* contém 1d8+22 páginas. A natureza de cada uma é determinada por uma jogada dos dados: entre 01–50, trata-se de uma magia arcana; entre 51–100, de uma magia divina.

Determine a magia exata usando a tabela para determinar pergaminhos maiores (a terceira coluna da Tabela 7–22: Níveis das Magias dos Pergaminhos, juntamente com a Tabela 7–23: Pergaminhos de Magia Arcana ou 7–24: Pergaminhos de Magia Divina.). Uma vez que uma página é virada, nunca mais pode ser desvirada — o livro só pode ser folheado em um sentido. Se for fechado, sempre se abrirá na página onde estava quando foi guardado. Quando a última página é virada, o livro desaparece.

Uma vez por dia, o proprietário do livro pode conjurar a magia que consta na página aberta do livro. Se por acaso esta magia constar de sua lista de magias de classe, poderá conjurá-la até quatro vezes por dia. As páginas não podem ser arrancadas sem destruir o livro. Da mesma forma, as magias não podem ser conjuradas de forma semelhante a um pergaminho, nem copiadas em um grimório — sua mágica é permanentemente vinculada ao próprio livro.

O proprietário do livro não precisa estar com ele para usufruir de seu poder. O livro pode ser guardado em segurança enquanto o seu dono se aventura, e ainda capacitá-lo a conjurar magias utilizando seu poder.

Cada vez que uma magia é conjurada, existe uma chance de que a energia conectada a sua execução faça com que a página se vire magicamente, a despeito de quaisquer precauções. O usuário fica ciente disso e pode se beneficiar com o acontecimento, adquirindo acesso a outra magia. A chance da página virar depende da magia que contém e do tipo de conjurador do proprietário:

Condição	Chance da Página Virar
Conjurador empregando uma magia da sua própria classe e nível	10%
Conjurador empregando uma magia inacessível a sua própria classe ou nível	20%
Não conjurador empregando uma magia divina	25%
Não conjurador empregando uma magia arcana	30%

Trate cada uso de magia como se um pergaminho estivesse sendo empregado, para determinar o tempo de execução, chance de falha, etc.

Todas as escolas (forte); NC 18º; Peso 1,5 kg.

Martelo dos Trovões: Este *martelo de guerra Grande do retorno* +3 inflige 4d6 pontos de dano em qualquer golpe. Além disso, se o portador usar um *cinto da Força de gigante* e *manoplas do poder do ogro* e souber que o item é um artefato (não apenas um *machado de combate* +3), a arma pode ser usada com toda a sua capacidade: seu bônus de melhoria total torna-se +5, ela permite que os bônus do cinto e das manoplas se acumulem (apenas quando a arma estiver sendo usada) e mata qualquer gigante com um golpe bem sucedido (Fortitude CD 30 anula o efeito, mas não o dano).

Quando for arremessado, se acertar o alvo o martelo emite um ruído estrondoso, como um trovão, fazendo com que todas as criaturas num raio de 27 m fiquem atordoadas por 1 rodada (Fortitude CD 15 anula). O incremento de distância do martelo é de 9 m.

Evocação, necromancia e transmutação (forte); NC 20º; Peso 7,5 kg.

Pedra Filosofal: Esta substância rara parece um pedaço comum de rocha negra fuliginosa. Se a pedra for quebrada (CD para quebrar 20) revela-se uma cavidade em seu interior. Essa abertura está repleta de um tipo mágico de mercúrio que permite que qualquer conjurador arcano transmute os metais básicos (ferro e chumbo) em ouro e prata. Uma única *pedra filosofal* pode transformar até 2.500 kg de ferro em prata, ou até 500 kg de chumbo em ouro. Entretanto, o mercúrio torna-se instável depois que a pedra é aberta, perdendo suas propriedades em 24 horas, por isso todas as transmutações devem ser feitas durante este período.

O mercúrio encontrado no centro da pedra também pode ser usado de outra forma.Se for misturado a qualquer poção de *cura* enquanto ainda conservar seu poder, cria um *óleo da vida* especial que funciona como a magia *ressurreição verdadeira* ao ser aplicado em um cadáver.

Transmutação (forte); NC 20º; Peso 1,5 kg.

Talismã da Bondade Pura: Um conjurador divino bom (LB, NB, CB) portando este item é capaz de abrir uma fenda flamejante aos pés de um conjurador divino maligno (LM, NM, CM) a até 30 m de distância. A vítima designada é engolida para sempre e arremessada para o centro da terra. O portador do talismã deve ser bom, e se não for excepcionalmente puro de atos e intenções (à discrição do Mestre), o personagem maligno pode obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 19) para saltar para longe da fenda. Obviamente, o personagem deve estar sobre terreno sólido para que este item funcione (no

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

ar, no alto de uma torre ou em um navio o personagem está seguro contra este poderoso item).

Um *talismã da bondade pura* tem 6 cargas. Se um conjurador divino neutro (LN, N, CN) tocar uma destas jóias, sofre 6d6 pontos de dano. Se um conjurador divino maligno o fizer, sofre 8d6 pontos de dano. Todos os demais personagens não são afetados pelo item.

Evocação [bem] (forte); NC 18º.

Talismã da Esfera: Este pequeno bastão ornado com um círculo de adamante é inútil para os personagens incapazes de conjurar magias arcanas, que sofrem 5d6 pontos de dano apenas por apanhá-lo e segurá-lo. Entretanto, quando empunhado por um conjurador arcano que esteja se concentrando em controlar uma *esfera da aniquilação* (página 278), o *talismã da esfera* duplica o modificador do personagem no teste de controle (duplicando tanto seu bônus de Inteligência quanto seu nível de personagem).

Se o portador de um talismã conseguir estabelecer controle, só precisa fazer o teste de manutenção em rodadas alternadas. Se o controle não for estabelecido, a esfera se move em sua direção. Note que embora diversas magias e efeitos de cancelamento não tenham efeito sobre a *esfera da aniquilação*, o poder do talismã pode ser suprimido ou cancelado.

Transmutação (forte); NC 16º; Peso 0,5 kg.

Talismã do Mal Absoluto: Um conjurador divino maligno (LM, NM, CM) portando este item é capaz de abrir uma fenda flamejante aos pés de um conjurador divino maligno (LB, NB, CB) a até 30 m de distância. A vítima designada é engolida para sempre e arremessada para o centro da terra. O portador do talismã deve ser mau, e se não for excepcionalmente depravado e perverso aos olhos de sua divindade maligna (à discrição do Mestre), o personagem bom pode obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 19) para saltar para longe da fenda. Obviamente, o personagem deve estar sobre terreno sólido para que este item funcione (no ar, no alto de uma torre ou em um navio o personagem está seguro contra este poderoso item).

Um *talismã do mal absoluto* tem 6 cargas. Se um conjurador divino neutro (LN, N, CN) tocar uma destas jóias, sofre 6d6 pontos de dano. Se um conjurador divino bom o fizer, sofre 8d6 pontos de dano. Todos os demais personagens não são afetados pelo item.

Evocação [mal] (forte); NC 18º.

Talismã de Zagy: Um talismã desse tipo tem aspecto idêntico ao de uma *pedra de controlar elementais da terra*. Entretanto, seus poderes são bem diferentes, e dependem do Carisma do indivíduo que o empunha. Sempre que um personagem tocar um *talismã de Zagy*, deve fazer um teste de resistência de Carisma (CD 15).

Se fracassar, o item funciona como uma *pedra do peso* (página 275). Se o talismã for descartado ou destruído, o personagem sofre 5d6 pontos de dano e o objeto desaparece. Se for bem-sucedido, o talismã permanece com o personagem por 5d6 horas, ou até que um *desejo* seja conjurado, o que acontecer primeiro.

Se obtiver um 20 natural, o personagem não conseguirá se livrar do talismã por um número de meses igual ao seu valor de Carisma. Além disso, o talismã lhe concede um *desejo* para cada 6 pontos de Carisma. Ele também esquenta e pulsa quando o portador se aproxima de uma armadilha mecânica ou mágica (se o talismã não estiver sendo empunhado, suas reações são imperceptíveis).

Independente da reação resultante, o *talismã de Zagy* desaparece quando sua validade expira, deixando em seu lugar um diamante no valor de 10.000 PO.

Conjuração (forte); NC 20º; Peso 0,5 kg.

ARTEFATOS MAIORES

Os artefatos maiores são itens únicos — existe apenas um de cada tipo. Cada um deles possui uma longa história, e histórias fantásticas a seu respeito... geralmente repletas de erros e exageros. Os artefatos maiores são objetos secretos, de paradeiro desconhecido, esperando serem encontrados e libertados novamente no mundo.

Nunca introduza um artefato maior em uma campanha sem refletir bastante. Eles são os itens mágicos mais poderosos, capazes de alterar o equilíbrio do jogo.

Ao contrário de todos os demais itens mágicos, os artefatos maiores não podem ser destruídos facilmente. Cada um deve ter um modo único e específico de destruição, determinada pelo Mestre com antecedência. Por exemplo, um determinado artefato pode ser destruído de uma das seguintes formas:

- Atirando-o no vulcão onde reside o dragão Uthrax.
- Esmagado pelos pés de um semideus.
- Enterrado na Fenda da Corrosão, no Abismo.
- Desintegrado ao pé da Escadaria Infinita.
- Devorado por Talos, o golem de ferro tríplice.
- Imerso na Fonte da Luz nos sagrados Salões de Heironeous.

Como os meios de destruir um artefato são tão difíceis, estes itens geralmente são enterrados em catacumbas profundas, jogados no Plano Astral, ou colocados sob a vigilância de guardiões extremamente poderosos e incansáveis por aqueles sem o poder, o conhecimento ou os recursos para destruí-los.

Descrição dos Artefatos Maiores

Os artefatos apresentados aqui são propostos como exemplos. Os artefatos devem ser feitos sob medida para a sua campanha e sua história: a descoberta de um artefato maior deve ser um momento decisivo no jogo. Sinta-se à vontade para modificar os poderes dos artefatos citados aqui para adaptá-los à sua campanha.

Cajado das Sombras, O: Este artefato foi criado séculos atrás, tecido dos tênues fios da própria sombra em um cajado negro retorcido. O *Cajado das Sombras* torna o seu portador ligeiramente sombrio e incorpóreo, concedendo-lhe +4 de bônus na CA e nos testes de resistência de Reflexos (cumulativos com todos os outros bônus). Entretanto, sob luz forte (como a do sol, mas não a de uma tocha) ou na escuridão absoluta, o usuário sofre –2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e de perícia. O *Cajado das Sombras* também possui os seguintes poderes:

- *Invocar Sombras:* Três vezes por dia o cajado pode invocar 2d4 sombras (consulte a página 221 do *Livro dos Monstros*). Imunes a expulsão, elas servem o portador como se tivessem sido convocadas pela magia *invocar criaturas V* conjurada no 20º nível.
- *Invocar Vulto Noturno:* Uma vez por mês, o cajado pode invocar um rastejante noturno (vulto noturno — consulte a página 195 do *Livro dos Monstros*) que serve o portador como se convocado pela magia *invocar criaturas IX* conjurada no 20º nível.
- *Forma de Sombra:* Três vezes por dia, o portador pode se tornar uma sombra viva, com todos os poderes de deslocamento concedidos pela magia *forma gasosa*.
- *Raio Sombrio:* Três vezes por dia, o cajado pode projetar um ataque de raio que inflige 10d6 pontos de dano por frio a um único alvo. O raio tem alcance de 30 m.

Diamante das Lamentações, O: Diz-se que esta gema foi arrancada do solo em um ritual que torturou a própria terra. O *diamante das lamentações* parece um diamante bruto do tamanho de um punho humano. Ele sempre emite um gemido funesto, como se estivesse sofrendo. Apesar do barulho, o *Diamante das Lamentações* não é maligno (embora tenha nascido da tortura). Três vezes por dia, seu portador pode utilizá-lo para modificar pedra e terra como a magia *moldar rochas*, afetando 135 m^3 de material. O *Diamante das Lamentações* pode invocar um elemental da terra com o máximo de Pontos de Vida, que serve o portador até a morte. Apenas um elemental pode ser invocado de cada vez; se ele for morto, só será possível convocar outro após 24 horas. Lendas antigas citam o *Diamante das Lamentações* como o responsável pela criação de estruturas de pedra, a abertura de câmaras subterrâneas e até mesmo pelo desmoronamento de castelos inteiros.

Escudo de Prator, O: Um herói da antiguidade, o paladino Prator ostentou esta relíquia em muitas batalhas valorosas. O *Escudo de Prator* desapareceu quando ele caiu na Batalha dos Três Infernos, embora existam rumores de aparições esporádicas do artefato desde então. Este *escudo grande +5*, adornado com o símbolo do sol, permite que seu portador conjure magias como se fosse um paladino de 20º nível com um valor de Sabedoria igual a 20. As magias obtidas são cumulativas com quaisquer

Trial File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

outras magias diárias do personagem, mesmo que ele já seja um paladino. O *Escudo de Prator* também concede resistência à magia 15 e absorve os primeiros 10 pontos de dano de qualquer ataque de energia (fogo, frio, ácido, eletricidade ou sônica). Em troca de tudo isso, uma vez por ano o proprietário do escudo deve aceitar uma missão (sem direito a teste de resistência para evitar) em favor de uma divindade leal e boa.

O artefato impõe quatro níveis negativos a qualquer personagem Mau ou Caótico (LM, NM, CM, CN, CB) que tentar usá-lo. Embora estes níveis negativos nunca reduzam definitivamente o nível do personagem, eles permanecem enquanto o escudo estiver sendo empunhado e não podem ser suprimidos de forma alguma (nem sequer por magias de *restauração*). Os níveis negativos desaparecem quando o escudo for guardado ou deixar de ser posse do personagem.

Espada de Kas, A: O vampiro Kas era o temido braço direito de Vecna. Ele usou esta lâmina poderosa, criada por seu mestre, para trair e atacar o arqui-lich, decepando sua mão e arrancando seu olho em uma batalha terrível antes que fosse destruído. Apenas sua espada ainda existe e dizem que ela busca eternamente vingança contra Vecna. A *Espada de Kas* é uma *espada longa profana, afiada e vorpal +6*. Concede ao seu usuário um bônus de melhoria de +10 em Força. O artefato é inteligente (Int 15, Sab 13, Car 16, Ego 34), Caótico e Mau. Pode ser usado para conjurar as seguintes magias, uma vez por dia: *invocar relâmpagos* (dano: 10d6, Reflexos CD 14 reduz à metade), *blasfêmia* e *conspurcar*. Uma vez por semana, pode conjurar a magia *matar*.

Maça de Cuthbert, A: Segundo as lendas, St. Cuthbert já caminhou pela terra como um homem. Nesse tempo, ele usava uma arma poderosa para atacar os infiéis e os seres malignos que encontrava pelo caminho. Hoje, essa relíquia aparenta ser um simples porrete, bastante desgastado, mas seu aspecto esconde grande poder. A *Maça de Cuthbert* tem um bônus de melhoria de +5 e funciona como uma maça pesada com as habilidades especiais sagrada, axiomática e do rompimento. O portador pode projetar *luz cegante* da maça sem limite diário, com nível de conjurador 20.

Mão e o Olho de Vecna, A: O arqui-lich Vecna pode ter sido o mago mais poderoso que já existiu. Também pode ter sido o mais maligno. Tendo aparentemente acendido à divindade, ele deixou relíquias que incorporam os remanescentes de seu poder — os restos mumificados de sua mão e de seu olho.

Poderes do Olho: Para funcionar, o *Olho de Vecna* deve ser colocado na órbita vazia do crânio do personagem. O portador do *Olho* perde 2 pontos de Carisma, que jamais poderão ser restaurados. É impossível remover o *Olho* sem causar a morte do hospedeiro, mas lhe concede *visão no escuro* e *visão da verdade* contínuos. Três vezes por dia, o personagem pode usar as magias *ataque visual* e *dominação*. Uma vez por dia, o portador do *Olho* pode conjurar *destruição* e *conspurcar*. Um personagem bom ou neutro precisa obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) a cada semana para evitar tornar-se mau. Todos os poderes são conjurados com o 20º nível de conjurador, e as CDs para resistir aos seus efeitos são 20.

Poderes da Mão: Para funcionar, a *Mão de Vecna* deve ser colocada na extremidade do braço esquerdo, após a mão original ter sido amputada. O portador da *Mão* perde 2 pontos de Destreza, que jamais poderão ser recuperados. A remoção da mão resulta infalivelmente na morte do hospedeiro. O toque da *Mão*, depois de colocada, inflige 1d10 pontos de dano por frio a um alvo. Três vezes por dia, seu toque pode causar dano permanente de 1 ponto de habilidade (à escolha do hospedeiro) a uma vítima. O personagem recebe esses pontos como bônus até o fim do dia (duram até o próximo nascer do sol). Uma vez por dia, o portador da *Mão* pode conjurar *blasfêmia* e *aura profana*. Um personagem bom ou neutro precisa obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) a cada semana para evitar tornar-se mau. Todos os poderes são conjurados com o 20º nível de conjurador, e as CDs para resistir aos seus efeitos são 20.

Poderes dos Artefatos em Conjunto: Se um único personagem usar a *Mão de Vecna* e o *Olho de Vecna*, a CD para resistir a todos os poderes dos dois itens aumenta para 25. O hospedeiro ganha +2 de Força e +2 de Inteligência, mas sofre –2 de penalidade em Sabedoria. Ele pode conjurar *invocar criaturas IX* uma vez por dia (apenas para invocar planares malignos). Um personagem bom ou neutro que possua ambos os itens precisa obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 23) a cada semana para evitar tornar-se mau.

Orbes dos Dragões, Os: Estes lendários orbes foram criados há eras, durante a Guerra dos Dragões, para dominar essas criaturas. Cada um contém a essência e a personalidade de um dragão venerável de um tipo diferente (um para cada um dos dez tipos mais comuns de dragões metálicos e cromáticos). O portador de um *Orbe* pode *dominar* os dragões daquele tipo em particular a até 150 m (como *dominar monstro*). Para resistir, o dragão deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 25). A resistência à magia não funciona contra este efeito. Cada *Orbe dos Dragões* concede ao portador a CD e os bônus nos testes de resistência do dragão em seu interior (consulte o *Livro dos Monstros* para os detalhes de cada variedade de dragão). Estes valores substituem os do personagem, quer sejam maiores ou menores, e não podem ser modificados a menos que ele se livre do artefato. Um personagem de posse de um *Orbe dos Dragões* é imune ao sopro (apenas o sopro) do tipo de dragão vinculado ao artefato. Assim, o detentor de um *Orbe do Dragão Vermelho* é imune ao sopro do dragão vermelho, mas não a qualquer outro tipo de fogo. Finalmente, um personagem portando um *Orbe* pode usar o sopro daquele tipo de dragão três vezes por dia (consulte o *Livro dos Monstros*).

Todos os *Orbes dos Dragões* podem ser usados para comunicar verbalmente e visualmente com os detentores dos demais *Orbes*. O proprietário de um *Orbe* sempre sabe se existem dragões num raio de 15 km. Para os dragões do tipo vinculado ao artefato, o alcance é de 150 km. Se estiver a menos de 1,5 km de um dragão do tipo apropriado, o portador pode determinar a localização e a idade exatas da criatura. O detentor de um destes *Orbes* ganha a inimizade eterna de todos os dragões por se beneficiar da escravização de sua espécie, mesmo se mais tarde perder o item.

Cada *Orbe* também tem um poder que pode ser invocado uma vez por rodada com nível de conjurador 10:

- *Orbe do Dragão Negro: Vôo* (Vontade CD 17 anula).
- *Orbe do Dragão Azul: Velocidade* (Fortitude CD 17 anula).
- *Orbe do Dragão de Latão: Teletransporte* (Vontade CD 19 anula).
- *Orbe do Dragão de Bronze: Vidência* (Vontade CD 18 anula).
- *Orbe do Dragão de Cobre: Sugestão* (Vontade CD 17 anula).
- *Orbe do Dragão de Ouro:* O proprietário do Orbe dourado pode invocar o poder de qualquer uma das demais *Orbes* — incluindo as habilidades de *dominação* e sopro, mas não CA, bônus nos testes de resistência ou imunidade ao sopro — mas só pode usar cada poder uma vez por dia. Pode usar *dominação* em qualquer outro detentor de um *Orbe* no raio de 1,5 km. (Vontade CD 23 anula).
- *Orbe do Dragão Verde: Mão espectral.*
- *Orbe do Dragão Vermelho: Muralha de Fogo.*
- *Orbe do Dragão de Prata: Curar ferimentos críticos* (Vontade CD 18 reduz à metade).
- *Orbe do Dragão Branco: Proteção contra elementos (frio)* (Fortitude CD 17 anula)

CRIANDO ITENS MÁGICOS

Para criar itens mágicos, os conjuradores usam talentos especiais. Eles investem tempo, dinheiro e sua própria energia pessoal (na forma de pontos de experiência) nesse processo. Para detalhes sobre a criação dos diferentes tipos de itens mágicos, consulte a seção apropriada adiante e as informações sobre os talentos de criação de itens no Capítulo 5: Talentos, do *Livro do Jogador*.

Note que todos os itens possuem pré-requisitos em suas descrições. Eles devem ser satisfeitos para que o item seja criado. Na maioria das vezes, assumem a forma de magias que devem ser conhecidas pelo criador do item (embora seja permitido o acesso através de outro item mágico ou conjurador).

Embora os custos de criação sejam detalhados em outro lugar, observe que normalmente os dois fatores primários são o nível de conjurador do criador e o nível da(s) magia(s) colocada(s) no item. Um personagem pode criar um item com um nível de conjurador inferior ao seu, mas jamais pode reduzir o nível mínimo necessário para conjurar a magia necessária. Por exemplo, um mago de 15º nível pode criar uma *varinha de*

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

bola de fogo com nível de conjurador 10, ou mesmo 5 (o mínimo necessário para a maga de 3º nível *bola de fogo*). Ao fazer isso, a *bola de fogo* seria sempre tratada como se o conjurador fosse do nível mais baixo especificado (para determinação de dano, alcance, e assim por diante). Usando talentos metamágicos, um conjurador pode imbuir magias de um nível mais alto que o normal no item. Por exemplo, um conjurador poderia elevar o nível de uma magia para aumentar sua eficácia, ou acelerá-la para que seja usada como uma ação livre, colocando-a no item com o nível mais alto da metamagia. Consulte o Capítulo 5: Talentos, do *Livro do Jogador*, para mais informações sobre talentos metamágicos.

A matéria-prima para os itens mágicos corresponde a metade do preço base em PO e a 1/25 desse preço em XP. Para muitos itens, o preço base e o preço de mercado são idênticos. Por exemplo, um *manto élfico* tem um preço de mercado (e um preço base) de 2.500 PO. Fabricar um desses objetos custa 1.250 PO em matérias-primas e 100 XP.

Armaduras, escudos, armas e itens com valor independente de suas propriedades mágicas somam o custo do item no preço de mercado. Esse custo não influencia o preço base (que determina o custo das matérias-primas e em XP), mas aumenta o preço final de mercado.

Além disso, alguns itens conjuram ou duplicam magias que possuem componentes materiais caros ou custo em XP. Cada XP no custo dos componentes acrescenta 5 PO ao preço de mercado. O custo para a criação destes itens equivale ao custo da matéria-prima e o custo básico em XP (determinados pelo preço de mercado) mais o custo dos componentes. Por exemplo, um *anel dos três desejos* tem um preço de mercado de 97.950 PO, que inclui 75.000 PO para os 15.000 XP adicionais que o criador deve gastar em sua fabricação. O preço base do anel é de apenas 22.950 PO (o preço de mercado menos o custo adicional dos XP gastos). A descrição destes itens inclui o custo total de criação (não é necessário calcular este valor, isso já foi feito).

O criador também precisa de um lugar razoavelmente tranqüilo, confortável e bem-iluminado onde trabalhar. Qualquer lugar adequado para a preparação de magias (consulte Preparando Magias Arcanas, página 177 do *Livro do Jogador*) é adequado para a criação de itens. Esse processo requer um dia para cada 1.000 PO do preço base do item (no mínimo um dia).As poções são uma exceção a essa regra, pois sempre demoram um dia para serem preparadas. O personagem deve gastar o ouro e os XP no início do processo de fabricação.

O conjurador trabalha por 8 horas diárias. Não é possível acelerar o processo trabalhando em expedientes mais longos, mas esse período não precisa ser consecutivo, e o restante do tempo pode ser usado de qualquer forma desejada. Um personagem que interrompe a criação de um item para partir em aventuras deve manter registrado quantos dias de trabalho ainda faltam.

Um personagem só pode trabalhar na construção de um item por vez. Se um personagem iniciar a criação de outro item, todos os materiais e XP gastos serão perdidos.

Os segredos da criação de artefatos estão perdidos há muito tempo.

OBRAS-PRIMAS

Conforme detalhado nas páginas 122 e 126 do *Livro do Jogador*, as obras-primas são itens extraordinariamente bem-feitos. São mais caros, mas concedem o benefício da qualidade superior; não são mágicos, mas apenas as obras-primas podem ser melhoradas para se tornarem armaduras e armas mágicas (itens que não sejam armas ou armaduras podem ser obras-primas ou não).

MATERIAIS ESPECIAIS

Além dos itens criados por magia, algumas substâncias têm propriedades especiais inerentes. Embora apenas alguns destes materiais sejam apresentados aqui, podem existir outros em determinadas campanhas. Se uma

NOS BASTIDORES: VALORES DOS ITENS MÁGICOS EM PEÇAS DE OURO

Diversos fatores devem ser considerados ao determinar o preço dos itens mágicos inventados pelo Mestre. A forma mais simples de estabelecer este valor é comparar o novo item a algum outro cujo preço é listado neste capítulo e usar esse resultado como diretriz. Outra opção é usar a Tabela 7–33: Estimando o Valor dos Itens Mágicos em Peças de Ouro.

Múltiplas Habilidades Semelhantes: Para itens com múltiplas habilidades semelhantes que não ocupem espaço no corpo de um personagem (consulte Itens Mágicos no Corpo, página 214), utilize a seguinte fórmula: Calcule o preço da habilidade mais cara, e acrescente 75% do valor da segunda habilidade mais cara, e metade do valor das demais (os diversos poderes similares a magia de um *cajado do poder* são um bom exemplo de múltiplas habilidades semelhantes).

Múltiplas Habilidades Diferentes: Habilidades como bônus em jogadas de ataque ou testes de resistência e uma função similar a magia não são semelhantes, e seus valores são simplesmente somados para determinar o custo. Para os itens que ocupam espaço no corpo de um personagem (como um anel ou colar), cada poder adicional não deve ser descontado, mas antes ter seu preço aumentado em 50%. Um *cinto da Força +4 e da Destreza +4* é mais valioso que um *cinto da Força* usado juntamente com um par de *luvas da Destreza*, já que ele ocupa menos espaço no corpo do personagem.

Magias de Nível 0: Ao multiplicar os níveis das magias para determinar valores, as magias de nível 0 devem ser tradas como 1/2 nível.

Outras Considerações: Quanto tiver obtido o custo final, reduza este número se uma das seguintes condições for aplicável:

— *O Item Requer Uma Perícia:* Alguns itens requerem uma perícia específica para funcionar (como Atuação para instrumentos musicais). Este fator deve reduzir o custo em cerca de 10%.

— *O Item Requer Uma Classe ou Tendência Específica:* Sendo ainda mais severa que uma perícia, esta limitação deve reduzir o custo em 30%.

Os preços apresentados nas descrições dos itens mágicos deste livro (o valor em peças de ouro após o nível do conjurador) são o valor de mercado, que geralmente corresponde ao dobro do cust que o criador teve para fazer o item.

Como classes diferentes têm acesso a certas magias em níveis diferentes, o custo para dois personagens criarem o mesmo item pode variar. Por exemplo, a magia *imobilizar pessoa*. Um clérigo pode conjurá-la como uma magia de 2º nível, por isso uma *varinha de imobilizar pessoa* criada por um clérigo custa 2 (magia de 2º nível) × 3 (conjurador de 3º nível) × 750 PO, dividido por dois, ou seja, 2.250 PO. Entretanto, um mago conjura *imobilizar pessoa* como uma magia de 3º nível, por isso sua varinha custa 3 (magia de 3º nível) × 5 (conjurador de 5º nível) × 750 PO, dividido por dois, ou 5.625 PO. Um feiticeiro também conjura *imobilizar pessoa* como magia de 3º nível, mas não tem acesso à magia até o 6º nível, por isso sua varinha custa 3 (magia de 3º nível) × 6 (conjurador de 6º nível) × 750 PO, dividido por dois, ou 6.750 PO. Todavia, a varinha vale apenas o dobro do custo incorrido pelo conjurador de nível mais baixo (nesse caso, o clérigo), por isso o preço de mercado de uma *varinha de imobilizar pessoa* é 4.500 PO, não importa quem a tenha feito.

No entanto, você perceberá que nem todos os itens aqui apresentados aderem estritamente a estas fórmulas. Existem várias razões para isso. A principal é que estas fórmulas não são suficientes para medir a verdadeira diferença entre, por exemplo, um *anel da resistência ao fogo* e *botas da velocidade* — dois itens completamente diferentes. Cada um dos itens constantes deste livro foi examinado e modificado de acordo com seu valor real. As fórmulas servem apenas como ponto de partida. O preço dos pergaminhos supõe que, sempre que possível, tenham sido criados por um mago ou um clérigo. As poções e varinhas seguem a fórmula ao pé da letra. Os cajados a seguem de perto e os demais itens requerem pelo menos algumas decisões do Mestre. Use o bom senso ao determinar os preços, usando os itens deste livro como exemplo.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

arma ou armadura for feita de mais de um material especial ela só possuirá os benefícios da substância mais abundante. Por exemplo, uma armadura de batalha feita de adamante e mitral terá redução de dano ou será mais leve, não ambos. Contudo, é possível construir uma arma dupla com cada ponta de um material especial diferente. Um mangual atroz, por exemplo, poderia ter uma ponta de prata alquímica para combater licantropos e outra de ferro frio para lutar contra fadas.

Adamante: Encontrado apenas em meteoritos e em raríssimos veios em áreas mágicas, este metal ultra-resistente aumenta a qualidade de uma arma ou armadura. Armas feitas de adamante possuem uma habilidade natural de ignorar dureza inferior a 20 ao executar a manobra Separar ou atacar objetos. Armaduras compostas de adamante concedem ao usuário redução de dano 1/— no caso de armaduras leves, 2/— para armaduras médias e 3/— para armaduras pesadas. O adamante é tão caro que armas e armaduras desse metal são sempre obras-primas; este custo está incluído nos preços abaixo. Assim, armas e munições de adamante concedem +1 de bônus em jogadas de ataque, e a penalidade de armaduras desse material é menor que a das comuns em 1 ponto. Itens sem partes metálicas não podem ser feitos deste metal. Uma flecha pode ser de adamante, mas não um bordão.

Apenas armas, armaduras e escudos, normalmente de metal, podem ser feitos de adamante. Os que normalmente seriam feitos de aço possuem um terço a mais de Pontos de Vida; por exemplo, uma espada longa de adamante tem 13 pontos de vida, ao invés de 10.

O adamante tem 40 Pontos de Vida para cada 2,5 cm de espessura e dureza 20.

Tipo de Item de Adamante	Modificador do Custo do Item
Munição	+60 PO
Armadura leve	+5.000 PO
Armadura média	+10.000 PO
Armadura pesada	+15.000 PO
Arma	+3.000 PO

Couro de Dragão: Os armadureiros podem trabalhar com couro de dragão para produzir armaduras e escudos obras-primas. Um dragão fornece couro suficiente para um único gibão para uma criatura uma categoria de tamanho inferior a ele. Selecionando apenas as melhores escamas e partes do couro, é possível produzir uma loriga segmentada para uma criatura duas categorias inferior, uma meia-armadura para uma criatura três categorias inferior, ou uma armadura de batalha para uma criatura quatro categorias inferior. Em cada um desses casos, há couro suficiente para produzir um escudo (obra-prima) pequeno ou grande além da armadura, desde que o dragão seja Grande ou maior.

Como armaduras de couros de dragão não são feitas de metal, os druidas podem usá-las sem penalidades.

O custo das armaduras de couro de dragão é o dobro de outra obra-prima do mesmo tipo, mas o tempo de fabricação não é maior que o de uma armadura comum.

O couro de dragão tem 10 Pontos de Vida para cada 2,5 cm de espessura e dureza 10.

Ferro Frio: Este minério extraído das profundezas da terra, conhecido por sua eficácia contra fadas, é forjado a baixas temperaturas para preservar suas delicadas propriedades. Armas feitas de ferro frio custam o dobro de suas contrapartes normais. Além disso, qualquer melhoria mágica custa 2.000 PO a mais. Por exemplo, uma *espada longa* +2 feita de ferro frio custaria 10.330 PO, porque o preço da própria espada é dobrado (30 PO ao invés de 15 PO), o bônus de melhoria de +2 custa 8.000 PO, e mas 2.000 PO por ser aplicado em ferro frio (as 300 PO restantes sã o custo do componente obra-prima).

Itens sem partes metálicas não podem ser feitos deste material. Uma flecha pode ser de ferro frio, mas não um bordão.

Uma arma dupla com apenas uma ponta de ferro frio tem seu custo aumentado em 50%. Uma espada de duas lâminas com uma ponta de ferro frio e a outra de aço custaria 150 PO.

O ferro frio tem 30 Pontos de Vida para cada 2,5 cm e dureza 10.

Madeira Negra: Esta rara madeira mágica é tão resistente quanto a madeira normal, mas extremamente leve. Qualquer item total ou predominantemente de madeira (como um arco, flecha ou lança) feito de madeira negra é considerado uma obra-prima e pesa apenas a metade de um item normal do mesmo tipo. Itens que normalmente não são de madeira ou que são apenas parcialmente de madeira (como um machado de batalho ou uma maça) não podem ser feitos desse material ou não ganham qualquer benefício por isso. A penalidade de armadura para um escudo de madeira negra é reduzida em 2 pontos, comparada à de um escudo normal. Para determinar o preço de um item de madeira negra, use o peso original, mas acrescente 5 PO por kg ao preço da versão obra-prima.

A madeira negra tem 10 Pontos de Vida para cada 2,5 cm de espessura e dureza 5.

Mitral: O mitral é um raríssimo mineral prateado e brilhante, tão resistente quanto o ferro, porém mais leve. Quando é forjado como o aço, torna-se uma substância excelente para a criação de armaduras e, ocasionalmente, outros itens. A maioria das armaduras de mitral são uma categoria mais leve que o normal para a determinação de deslocamento e outras limitações (por exemplo, a capacidade de um bárbaro de usar ou não sua habilidade de movimento rápido enquanto estiver com a armadura). Armaduras pesadas são tratadas como médias, e armaduras médias, como leves, mas as leves conservam sua categoria original. A chance de falha arcana das armaduras e escudos feitos deste metal diminuem em 10%, o bônus máximo de Destreza aumenta em 2, e as penalidades de armadura diminuem em 3 (mínimo 0).

Um item feito de mitral pesa a metade de sua contraparte normal. No caso de armas, esse peso menor não altera sua categoria de tamanho ou a facilidade de utilização (seja leve, de uma ou de duas mãos). Itens que não sejam compostos principalmente de metal não são afetados por terem partes feitas com esta substância (uma espada longa pode ser uma arma de mitral, mas não uma foice longa).

Armas e armaduras feitas de mitral também são sempre obras-primas; este custo já está incluído nos preços a seguir. O mitral tem 30 Pontos de Vida para cada 2,5 cm de espessura e dureza 15.

Tipo de Item de Mitral	Modificador do Custo do Item
Armadura leve	+1.000 PO
Armadura média	+4.000 PO
Armadura pesada	+9.000 PO
Escudo	+1.000 PO
Outros itens	+250 PO/kg

Prata Alquímica: Um processo complexo envolvendo metalurgia e alquimia pode ligar a prata a uma arma de aço para que ela ignore a redução de dano de certas criaturas, como os licantropos.

NOS BASTIDORES: MATERIAIS ESPECIAIS PARA ARMAS

Cada um dos materiais especiais descritos nesta seção tem um efeito determinado no jogo. Algumas criaturas, como fadas, possuem redução de dano baseada em se tipo de criatura ou no seu conceito fundamental. Podem ser resistentes a todos os tipos de dano exceto um em especial, como o infligido por armas de tendência maligna ou de dano por concussão. Outras são vulneráveis a armas de determinado material. As fadas tendem a ser suscetíveis a ferro frio. É melhor combater golens com armas de adamante.

Os personagens podem carregar diversos tipos de armas diferentes, dependendo da campanha e dos tipos de criaturas que encontram com mais freqüência. Alguns podem usar *reflexo prateado*, descrito na página 266, criado para conceder temporariamente a uma arma as propriedades da prata alquímica. Seu custo foi considerado cuidadosamente para que o item não ofuscasse as armas realmente feitas de prata alquímica. Você também pode notar que não há menção a um *reflexo do ferro frio*. Isto é intencional. O principal atributo do ferro frio é sua resistência à magia. Criar um item mágico que imita este atributo viola sua própria definição.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Ao obter sucesso em um ataque com uma arma de prata, o portador sofre –1 de penalidade na jogada de dano (mínimo 1). O processo alquímico de revestimento com prata não pode ser aplicado a itens que não sejam metálicos, e não funciona em metais raros como adamante, ferro frio e mitral.

A prata alquímica tem 10 Pontos de Vida para cada 2,5 cm de espessura e dureza 8.

Tipo de Item de Prata Alquímica	Modificador do Custo do Item
Munição	+2 PO
Arma leve	+20 PO
Arma de uma mão, ou uma ponta de uma arma dupla	+90 PO
Arma de duas mãos, ou as duas pontas de uma arma dupla	+180 PO

CRIANDO ARMADURAS MÁGICAS

Para criar armaduras mágicas, um personagem precisa de uma fonte de calor e ferramentas para trabalhar com ferro, madeira ou couro. Também precisa de um suprimento de matérias-primas, sendo as mais óbvias a própria armadura ou suas partes a serem montadas. Para ser encantada, a armadura deve ser uma obra-prima, e este custo é acrescentado ao preço base para a determinação do valor final de mercado. Os custos de insumos mágicos estão incluídos no preço de criação do item — metade do preço base apresentado nas tabelas deste capítulo.

A criação de armaduras mágicas tem um pré-requisito especial: o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes o bônus de melhoria da armadura. Assim, um criador de 6º nível pode fazer um *peitoral de aço* +2, um criador de 9º nível pode fazer a mesma peça com +3 de bônus, e um conjurador de 15º nível pode torná-la +5. Se um item possui o bônus de melhoria e uma habilidade especial (como resistência ao frio), deve-se satisfazer o maior dos dois pré-requisitos de nível do conjurador.

Armaduras mágicas ou escudos mágicos devem ter um bônus de melhoria de pelo menos +1 para possuírem quaisquer das habilidades listadas na Tabela 7–5: Habilidades Especiais de Armaduras e 7–6: Habilidades Especiais de Escudos. Por exemplo, um personagem não pode criar uma simples *cota de malha sombria*. Para possuir uma habilidade especial, a cota de malha precisa antes de mais nada possuir um bônus de melhoria de +1 ou superior.

Se houver magias entre os pré-requisitos de criação da armadura, o criador deve preparar as magias a serem conjuradas (ou conhecê-las, no caso de um feiticeiro ou bardo), providenciar quaisquer componentes materiais ou focos necessários, e pagar o custo em XP exigido. Trabalhar na armadura ativa as magias preparadas, tornando-as indisponíveis para serem conjuradas durante os dias usados na criação (ou seja, esses espaços de magia são gastos, como se as magias tivessem sido lançadas).

A criação de algumas armaduras pode incorrer em outros pré-requisitos além da conjuração de magias. Veja as descrições individuais nas páginas 216–221 para maiores detalhes.

Criar armaduras mágicas requer um dia para cada 1.000 PO do preço base. Uma *armadura +1* tem um custo de 300 PO e um preço base de 1.000 PO, portanto precisa de um dia para ser criada.

Talento Necessário para Criação de Itens: Criar Armaduras e Armas Mágicas.

CRIANDO ARMAS MÁGICAS

Para criar uma arma mágica, o personagem precisa de uma fonte de calor e ferramentas para trabalhar com ferro, madeira ou couro. Também precisa de um suprimento de matérias-primas, sendo as mais óbvias a própria arma ou suas partes a serem montadas. Para ser encantada, a arma deve ser uma obra-prima, e este custo é acrescentado ao preço base para a determinação do valor final de mercado. Os custos de insumos mágicos estão incluídos no preço de criação do item — metade do preço base fornecido na Tabela 7–9: Armas, de acordo com o seu bônus efetivo.

A criação de armas mágicas tem um pré-requisito especial: o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes o bônus de melhoria da arma. Assim, um criador de 6º nível pode fazer uma *espada longa* +2, um criador de 9º nível pode fazer a mesma peça com +3 de bônus, e um conjurador de 15º nível pode torná-la +5. Se um item possui o bônus de melhoria e uma habilidade especial (como toque espectral), deve-se satisfazer o maior dos dois pré-requisitos de nível do conjurador.

Uma arma mágica deve ter um bônus de melhoria de pelo menos +1 para possuir quaisquer das habilidades listadas nas Tabelas 7–14 ou 7–15. Por exemplo, um personagem não pode criar um simples *sabre afiado*. Para possuir uma habilidade especial, o sabre precisa antes de mais nada possuir um bônus de melhoria de +1 ou superior.

Se houver magias entre os pré-requisitos de criação da arma, o criador deve preparar as magias a serem conjuradas (ou conhecê-las, no caso de um feiticeiro ou bardo), mas não necessita providenciar quaisquer componentes materiais ou focos necessários, nem pagar o custo em XP exigido. Trabalhar na arma ativa as magias preparadas, tornando-as indisponíveis para serem conjuradas durante os dias usados na criação (ou seja, esses espaços de magia são gastos, como se as magias tivessem sido lançadas).

No momento da criação, o criador deve decidir se a arma brilha ou não como efeito colateral da magia utilizada. Essa decisão não afeta o preço ou o tempo de criação, mas assim que o item estiver finalizado, não pode ser revertida.

A criação de armas mágicas duplas é tratada como a de duas armas para a determinação de custos, tempo, XP e habilidades especiais. Por exemplo, um mangual atroz pode ter uma *ponta flamejante +1* e uma *ponta do rompimento +3*.

A criação de algumas armas pode incorrer em outros pré-requisitos além da conjuração de magias. Veja as descrições individuais nas páginas 223 a 228 para maiores detalhes.

Criar armaduras mágicas requer um dia para cada 1.000 PO do preço base. Uma *espada longa +2* tem um custo de 315 PO e um preço base de 8.000 PO, portanto precisa de oito dias para ser criada.

Talento Necessário para Criação de Itens: Criar Armaduras e Armas Mágicas.

CRIANDO POÇÕES

O criador de uma poção precisa de uma superfície de trabalho plana e de pelo menos alguns recipientes nos quais misturar líquidos, assim como uma fonte de calor para ferver o preparado. Além disso, precisa de ingredientes. Os custos dos insumos estão inclusos no preço para preparar a poção — 25 PO × o nível da magia × o nível do conjurador. Todos os ingredientes e materiais utilizados na preparação de uma poção devem ser frescos e virgens. O personagem deve pagar pelo custo total de cada poção (não existem economias de escala).

O usuário da poção é tanto o conjurador quanto o alvo; dessa forma, magias como *proteger outro*, não podem ser armazenadas na forma de poções. As magias que tenham alcance pessoal também não podem ser transformadas em poções, por isso *escudo arcano*, por exemplo, nunca será encontrado nessa forma.

O criador deve preparar a magia para colocá-la na poção (ou conhecê-la, no caso do feiticeiro e do bardo) e deve fornecer quaisquer componentes materiais ou focos necessários. Se a conjuração da magia reduziria o total de XP do conjurador, ele deve pagar este custo ao iniciar a preparação, além do custo em XP da própria poção. Os componentes materiais são consumidos no processo de criação, mas não os focos (que podem ser reutilizados). Preparar a poção ativa a magia preparada, tornando-a indisponível para ser conjurada até que o personagem descanse e recupere suas magias (ou seja, esse espaço de magia é gasto, como se a magia tivesse sido lançada).

Preparar uma poção requer um dia.

Talento Necessário para Criação de Itens Preparar Poção.

CRIANDO ANÉIS

Para criar um anel mágico, o personagem precisa de uma fonte de calor, além de um suprimento de matéria-prima, sendo o mais óbvio um anel ou suas partes a serem montadas. Os custos dos insumos estão incluídos no preço de criação do item. É difícil estabelecer fórmulas para o custo de anéis. Consulte a tabela 7–33 na página 287 e use os preços dos anéis fornecidos nesse capítulo como diretriz. A criação de um anel geralmente custa a metade de seu valor de mercado.

Anéis que duplicam magias com componentes materiais caros ou em XP acrescentam o valor de 50 × o custo dos componentes da magia.

This Page Created with and Unregistered Copy of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Preço Base das Poções (De Acordo com a Classe)

Nível da Magia	Clr, Drd, Mag	Fet	Brd	Pal, Rgr*
0	25 PO	25 PO	25 PO	—
1º	50 PO	50 PO	100 PO	100 PO
2º	300 PO	400 PO	400 PO	400 PO
3º	750 PO	900 PO	1.050 PO	750 PO

*O nível do conjurador equivale à metade do nível de classe.
Os preços presumem que a poção foi criada usando o nível de conjurador mínimo.

Custo Base para Preparar Uma Poção (De Acordo com a Classe)

Nível da Magia	Clr, Drd, Mag	Fet	Brd	Pal, Rgr*
0	12 PO 5 PP + 1 XP	12 PO 5 PP + 1 XP	12 PO 5 PP + 1 XP	—
1º	25 PO + 2 XP	25 PO + 2 XP	50 PO + 4 XP	50 PO + 4 XP
2º	150 PO + 12 XP	200 PO + 16 XP	200 PO + 16 XP	200 PO + 16 XP
3º	375 PO + 30 XP	450 PO + 36 XP	525 PO + 42 XP	375 PO + 30 XP

*O nível do conjurador equivale à metade do nível de classe.
Os custos presumem que a poção foi criada usando o nível de conjurador mínimo.

Possuir uma magia com componentes caros como pré-requisito não adiciona este custo automaticamente. Trabalhar no anel ativa as magias preparadas, tornando-as indisponíveis para serem conjuradas durante os dias usados na criação (ou seja, esses espaços de magia são gastos, como se as magias tivessem sido lançadas).

A criação de alguns anéis pode incorrer em outros pré-requisitos além da conjuração de magias. Veja as descrições individuais nas páginas 229–233 para maiores detalhes.

Forjar um anel requer um dia para cada 1.000 PO do preço base.

Talento Necessário para Criação de Itens Criar Anel.

CRIANDO BASTÕES

Para criar um bastão mágico, o personagem precisa de um suprimento de matéria-prima, sendo o mais óbvio um bastão ou suas partes a serem montadas. Os custos dos insumos estão incluídos no preço de criação do item. É difícil estabelecer fórmulas para o custo de bastões. Consulte a tabela 7–33 na página 287 e use os preços dos bastões fornecidos nesse capítulo como diretriz. A criação de um bastão geralmente custa a metade de seu valor de mercado.

Se houver magias entre os pré-requisitos de criação do bastão, o criador deve preparar as magias a serem conjuradas (ou conhecê-las, no caso de um feiticeiro ou bardo), mas não necessita providenciar quaisquer componentes materiais ou focos necessários, nem pagar o custo em XP exigido. Trabalhar no bastão ativa as magias preparadas, tornando-as indisponíveis para serem conjuradas durante os dias usados na criação (ou seja, esses espaços de magia são gastos, como se as magias tivessem sido lançadas).

A criação de alguns bastões pode incorrer em outros pré-requisitos além da conjuração de magias. Veja as descrições individuais nas páginas 233–237 para maiores detalhes.

Criar um bastão requer uma dia para cada 1.000 PO do preço base.

Talento Necessário para Criação de Itens Criar Bastão.

CRIANDO PERGAMINHOS

Para criar um pergaminho, o personagem precisa de um suprimento de materiais de escrita de qualidade, o custo dos quais é incluído no custo de escrever o pergaminho — 12,5 PO × o nível da magia × o nível do conjurador. Todos os instrumentos de caligrafia e demais insumos utilizados para a criação de um pergaminho devem ser frescos e virgens. O personagem deve pagar pelo custo total de escrever cada pergaminho, não importa quantas vezes já o tenha feito.

Preço Base dos Pergaminhos (De Acordo com a Classe)

Nível da Magia	Clr, Drd, Mag	Fet	Brd	Pal, Rgr*
0	12 PO 5 PP	12 PO 5 PP	12 PO 5 PP	—
1º	25 PO	25 PO	50 PO	50 PO
2º	150 PO	200 PO	200 PO	200 PO
3º	375 PO	450 PO	525 PO	375 PO
4º	700 PO	800 PO	1.000 PO	700 PO
5º	1.125 PO	1.250 PO	1.625 PO	—
6º	1.650 PO	1.800 PO	2.400 PO	—
7º	2.275 PO	2.450 PO	—	—
8º	3.000 PO	3.200 PO	—	—
9º	3.825 PO	4.050 PO	—	—

*O nível do conjurador equivale à metade do nível de classe.
Os preços presumem que o pergaminho foi criado usando o nível de conjurador mínimo.

Custo Base para Escrever Um Pergaminho (De Acordo com a Classe)

Nível da Magia	Clr, Drd, Mag	Fet	Brd	Pal, Rgr*
0	6 PO 2 PP 5 PC+ 1 XP	6 PO 2 PP 5 PC + 1 XP	6 PO 2 PP 5 PC + 1 XP	—
1º	12 PO 5 PP + 1 XP	12 PO 5 PP + 1 XP	25 PO + 2 XP	25 PO + 2 XP
2º	75 PO + 6 XP	100 PO + 8 XP	100 PO + 8 XP	100 PO + 8 XP
3º	187 PO 5 PP + 15 XP	225 PO + 18 XP	262 PO 5 PP + 21 XP	187 PO 5 PP + 15 XP
4º	350 PO + 28 XP	400 PO + 32 XP	500 PO + 40 XP	350 PO + 28 XP
5º	562 PO 5 PP + 91 XP	625 PO + 50 XP	812 PO 5 PP + 65 XP	—
6º	826 PO + 66 XP	900 PO + 72 XP	1.200 PO + 96 XP	—
7º	1.135 PO 5 PP + 91 XP	1.225 PO + 128 XP	—	—
8º	1.500 PO + 120 XP	1.600 PO + 128 XP	—	—
9º	1.912 PO 5 PP + 153 XP	2.025 PO + 162 XP	—	—

* O nível do conjurador equivale à metade do nível de classe.
Os custos presumem que o pergaminho foi criado usando o nível de conjurador mínimo.

O criador deve preparar as magias a serem conjuradas (ou conhecê-las, no caso de um feiticeiro ou bardo) e providenciar quaisquer componentes materiais ou focos necessários. Se a conjuração da magia reduziria o total de XP do conjurador, ele deve pagar este custo ao iniciar o processo, além do custo em XP do próprio pergaminho. Da mesma forma, os componentes materiais são consumidos quando o trabalho começa, mas não os focos (que podem ser reutilizados). Escrever ativa a magia preparada, tornando-a indisponível para ser conjurada até que o personagem descanse e recupere suas magias (ou seja, esse espaço de magia é gasto, como se a magia tivesse sido lançada).

Escrever um pergaminho requer um dia para cada 1.000 PO do preço base.

Talento Necessário para Criação de Itens Escrever Pergaminho

CRIANDO CAJADOS

Para criar um cajado mágico, o personagem precisa de um suprimento de matéria-prima, sendo o mais óbvio um cajado ou suas partes a serem montadas. Os custos dos insumos estão incluídos no custo de criação do item — 375 PO × o nível da magia de nível superior × o nível do conjurador, mais 75% do valor da segunda habilidade mais cara (281,25 PO × o nível da magia × o nível do conjurador), mais metade do valor de quaisquer outras habilidades (187,5 PO × o nível da magia × o nível do conjurador). Os cajados sempre são criados com carga completa (50 cargas).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 7–32: RESUMO DOS CUSTOS DE CRIAÇÃO DE ITENS MÁGICOS

Item Mágico	Talento	Custo do Item	Custo de Componentes de Magia — Matéria-Prima[2]	Custo de Componentes de Magia — XP[3]	Custo da Matéria-Prima	Preço Base[4]
Armadura	Criar Armaduras e Armas Mágicas	Armadura (obra-prima)	Custo × 50 (geralmente nada)	× 50 (geralmente nada) × 5 PO	Metade do valor da Tabela 7–2	Valor da Tabela 7–2
Escudo	Criar Armaduras e Armas Mágicas	Escudo (obra-prima)	× 50 (geralmente nada)	× 50 (geralmente nada) × 5 PO	Metade do valor da Tabela 7–2	Valor da Tabela 7–2
Arma	Criar Armaduras e Armas Mágicas	Arma (obra-prima)	× 50 (geralmente nada)	× 50 (geralmente nada) × 5 PO	Metade do valor da Tabela 7–9	Valor da Tabela 7–9
Poção	Preparar Poção	—	Custo (geralmente nada)	Custo (geralmente nada)	Metade do valor da Tabela 7–2	Valor da Tabela 7–2
Anel	Forjar Anel	—	× 50	× 50 × 5 PO	Especial, consulte a Tabela 7–33	Especial, consulte a Tabela 7–33
astão	Criar Varinha	1	× 50 (muitas vezes nada)	× 50 (geralmente nada)	Especial, consulte a Tabela 7–33	Especial, consulte a Tabela 7–33
Pergaminho	Escrever Pergaminho	—	Custo (geralmente nada)	Custo (geralmente nada)	Metade do valor da Tabela 7–2	Valor da Tabela 7–2
Cajado	Criar Cajado	Bordão (obra-prima) (300 PO)	× 50/(nº de cargas usadas para ativar a magia)	× 50 × 5 PO/(nº de cargas usadas para ativar a magia)	Consulte a página **287**	Consulte a página **287**
Varinha	Criar Varinha	—	× 50	× 50 × 5 PO	× 1/2 × 375 × nível da magia × nível do conjurador	× 375 × nível da magia × nível do conjurador
Item Maravilhoso	Criar Item Maravilhoso	5	× 50 (geralmente nada)	× 50 (geralmente nada) × 5 PO	Especial, consulte a Tabela 7–33	Especial, consulte a Tabela 7–33

1 Bastões que podem ser usados como armas, como um *bastão mangual*, devem incluir o custo da arma obra-prima.
2 Este custo é apenas para as magias ativadas pelo item com componentes materiais ou de XP. Ter como pré-requisito uma magia com um componente caro não acrescenta este custo automaticamente. Por exemplo, os *óculos de enxergar detalhes* possuem *visão da verdade* como pré-requisito, mas o item não conjura efetivamente a magia.
3 Ao comprar um cajado, o comprador paga 5 × o valor de XP em PO.
4 Um personagem, ao criar um item, paga 1/25 do preço base em Pontos de Experiência.
5 Alguns itens possuem valor adicional, como a *picareta dos titãs*. Este valor adicional vem do custo de um item como o martelo de guerra (obra-prima) necessário para a *picareta*.
O preço de mercado de um item é a soma do seu custo, o custo dos componentes de magia, e o preço base.

Se desejado, pode-se imbuir uma magia no cajado a apenas metade do custo normal, mas nesse caso sua ativação exige duas cargas.o nível do conjurador de todas as magias de um cajado deve ser o mesmo, e o nível de conjurdor do item nunca será inferior ao 8º, mesmo que todas as magias sejam de níveis baixos.

O criador deve preparar as magias a serem armazenadas (ou conhecê-las, no caso de um feiticeiro ou bardo) e providenciar quaisquer focos necessários, bem como componentes materiais e em XP para ativar a magia pelo número máximo de vezes (50 dividido pelo numero de cargas gasto a cada uso da magia). Este custo é independente do custo em XP do próprio cajado. Os componentes materiais são consumidos quando o trabalho começa, mas não os focos (que podem ser reutilizados). Trabalhar no cajado ativa as magias preparadas, tornando-as indisponíveis para serem conjuradas durantes os dias usados na criação (ou seja, esses espaços de magia são gastos, como se as magias tivessem sido lançadas).

A criação de alguns cajados pode incorrer em outros pré-requisitos além da conjuração de magias. Veja as descrições individuais nas páginas 243–245 para maiores detalhes.

Criar um cajado requer um dia para cada 1.000 PO do preço base.

Talento Necessário para Criação de Itens Criar Cajado.

CRIANDO VARINHAS

Para criar uma varinha mágica, o personagem precisa de um suprimento de matéria-prima, sendo o mais óbvio uma batuta ou suas partes da varinha a ser montada. O custo dos insumos estão incluídos no custo de criação do item — 375 PO × o nível da magia × o nível do conjurador. As varinhas sempre são criados com carga completa (50 cargas).

O criador deve preparar as magias a serem armazenadas (ou conhecê-las, no caso de um feiticeiro ou bardo) e providenciar quaisquer focos necessários. São necessárias 50 unidades de cada componente material, uma para cada carga. Se a conjuração da magia reduziria o total de XP do conjurador, ele deve pagar este custo ao iniciar o processo, além do custo em XP da própria varinha. Os componentes materiais são consumidos quando o trabalho começa, mas não os focos (que podem ser reutilizados).

PREÇO BASE DAS VARINHAS (DE ACORDO COM A CLASSE)

Nível da Magia	Clr, Drd, Mag	Fet	Brd	Pal, Rgr*
0	375 PO	375 PO	375 PO	—
1º	750 PO	750 PO	1.500 PO	1.500 PO
2º	4.500 PO	6.000 PO	6.000 PO	6.000 PO
3º	11.250 PO	13.500 PO	15.750 PO	11.250 PO
4º	21.000 PO	24.000 PO	30.000 PO	21.000 PO

*O nível do conjurador equivale à metade do nível de classe.
Os preços presumem que a varinha foi criada usando o nível de conjurador mínimo.

CUSTO BASE PARA CRIAR UMA VARINHA (DE ACORDO COM A CLASSE)

Nível da Magia	Clr, Drd, Mag	Fet	Brd	Pal, Rgr*
0	187 PO 5 PP + 15 XP	187 PO 5 PP + 15 XP	187 PO 5 PP + 15 XP	—
1º	375 PO + 30 XP	375 PO + 30 XP	750 PO + 60 XP	750 PO + 60 XP
2º	2.250 PO + 180 XP	3.000 PO + 240 XP	3.000 PO + 240 XP	3.000 PO + 240 XP
3º	5.625 PO + 450 XP	6.750 PO + 540 XP	7.875 PO + 630 XP	5.625 PO + 450 XP
4º	10.500 PO + 840 XP	12.000 PO + 960 XP	15.000 PO + 1.200 XP	10.500 PO + 840 XP

*O nível do conjurador equivale à metade do nível de classe.
Os custos presumem que a varinha foi criada usando o nível de conjurador mínimo.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 7–33: CALCULANDO O VALOR EM PO DE ITENS MÁGICOS

Efeito	Preço Base	Exemplo
Bônus em habilidade (melhoria)	Bônus ao quadrado × 1.000 PO	*Luvas da Destreza +2*
Bônus de armadura (melhoria)	Bônus ao quadrado × 1.000 PO	*Cota de malha +1*
Magia adicional	Nível da magia ao quadrado × 1.000 PO	*Pérola do poder*
Bônus na CA (deflexão)	Bônus ao quadrado × 2.000 PO	*Anel de proteção +3*
Bônus na CA (outro)	Bônus ao quadrado × 2.500 PO	*Pedra iônica (prisma rosa pálido)*
Bônus de armadura natural (melhoria)	Bônus ao quadrado × 2.000 PO	*Amuleto da armadura natural +1*
Bônus em teste de resistência (resistência)	Bônus ao quadrado × 1.000 PO	*Manto da resistência +5*
Bônus em teste de resistência (outro)	Bônus ao quadrado × 2.000 PO	*Pedra da sorte*
Bônus em perícia (competência)	Bônus ao quadrado × 100 PO	*Manto élfico*
Resistência à magia	10.000 PO por ponto acima de RM 12; mínimo RM 13	*Manto da resistência à magia*
Bônus de arma (melhoria)	Bônus ao quadrado × 2.000 PO	*Espada longa +1*
Efeito de Magia	**Preço Base**	**Exemplo**
Uso único, complemento de magia	Nível da magia × nível do conjurador × 25 PO	*Pergaminho de velocidade.*
Nível da magia × nível do conjurador × 50 PO	*Poção de curar ferimentos leves*	Uso único, ativado pelo uso
50 cargas, gatilho de magia	Nível da magia × nível do conjurador × 750 PO	*Varinha de bola de fogo*
Palavra de comando	Nível da magia × nível do conjurador × 1.800 PO	*Capa do saltimbanco*
Ativado pelo uso ou contínuo	Nível da magia × nível do conjurador × 2.000 PO	*Lanterna da revelação*
Especial	**Preço Base**	**Exemplo**
Cargas por dia	Divida por (5 ÷ cargas por dia)	*Botas do teletransporte*
Limite de espaço incomum	Multiplique o custo por 1,5	*Elmo do teletransporte*
Sem limite de espaço	Multiplique o custo por 2	*Pedra iônica*
Múltiplas habilidades diferentes	Multiplique o custo mais alto por 2	*Elmo brilhante*
Com cargas (50 cargas)	1/2 do preço base do item de uso ilimitado	*Anel do ariete*
Componente	**Custo Extra**	**Exemplo**
Armadura, Escudo ou Arma	Adicione o custo do item obra-prima	*Arco longo composto +1*
Magia com custo de componentes materiais	Adicione diretamente no preço do item por carga	*Varinha de pele rochosa*
Magia com custo em XP	Adicione 5 PO para cada 1 XP por carga	*Anel dos três desejos*

Nível de Magia: Uma magia de nível 0 equivale a metade do valor de uma magia de 1º nível para determinação de preço.
1 Tais como bônus de sorte, intuição, sagrado ou profano.
2 Se um item contínuo tem efeito baseado em uma magia com duração em rodadas, multiplique o custo por 4. Se a duração da magia for 1 minuto/nível, multiplique o custo por 2, e se a duração for de 10 minutos/nível, multiplique por 1,5. Se a duração for igual ou superior a 24 horas, divida o custo pela metade.
3 Consulte Afinidades de Espaço no Corpo, na página 288.
4 Consulte Itens Mágicos no Corpo, página 214. Basicamente, um item que não ocupa um desses espaços custa o dobro.
5 Se o item for contínuo ou ilimitado, ao invés de possuir cargas, determine o custo como se ele possuísse 100 cargas. Se tiver algum limite diário, determine o custo como se ele possuísse 50 cargas.

Trabalhar na varinha ativa as magias preparadas, tornando-as indisponíveis para serem conjuradas durante os dias usados na criação (ou seja, esses espaços de magia são gastos, como se as magias tivessem sido lançadas).

Criar uma varinha requer um dia para cada 1.000 PO do preço base. A *varinha de pele rochosa* e a *varinha de enfeitiçar monstro* levam 21 dias para serem criadas.

Talento Necessário para Criação de Itens Criar Varinha.

CRIANDO ITENS MARAVILHOSOS

Para criar um item maravilhoso, o personagem geralmente precisa de algum tipo de equipamento ou instrumentos para trabalhar no objeto, além de um suprimento de matéria-prima, sendo a mais óbvia o próprio item ou as peças a serem montadas. O custo dos insumos está incluído no custo de criação do item. É difícil estabelecer fórmulas para o custo de itens maravilhosos. Consulte a Tabela 7–33 na página 287 e use os preços dos itens neste capítulo como diretriz. O custo de criação de um item corresponde a metade do valor de mercado listado.

Se houver magias entre os pré-requisitos de criação do bastão, o criador deve preparar as magias a serem conjuradas (ou conhecê-las, no caso de um feiticeiro ou bardo), mas não necessita providenciar quaisquer componentes materiais ou focos necessários, nem pagar o custo em XP exigido. Trabalhar no item ativa as magias preparadas, tornando-as indisponíveis para serem conjuradas durantes os dias usados na criação (ou seja, esses espaços de magia são gastos, como se as magias tivessem sido lançadas).

A criação de alguns itens pode incorrer em outros pré-requisitos além da conjuração de magias. Veja as descrições individuais a partir da página 245 para maiores detalhes.

Criar um item maravilhoso exige um dia para cada 1.000 PO do preço base.

Talento Necessário para Criação de Itens Criar Item Maravilhoso.

CRIANDO ITENS INTELIGENTES

Para criar um item inteligente, o personagem deve possuir o 15º nível de conjurador ou superior. O tempo e o custo de criação são baseados nas regras normais de criação de itens, com os preços de mercado fornecidos na Tabela 7–30: Inteligência, Sabedoria, Carisma e Capacidades do Item (página 269) tratados como acréscimos ao tempo e ao custo em PO e XP. A tendência do item é a mesma de seu criador. Determine os demais atributos aleatoriamente, de acordo com as diretrizes nas seções relevantes deste capítulo.

Acrescentando Novas Habilidades

O criador pode adicionar novas habilidades a um item mágico, sem restrições.O custo para isso é o mesmo que o de criar um novo item mágico. Assim, uma *espada longa +1* pode ser transformada em uma *espada longa vorpal +2* pelo custo de criação da nova arma menos o da original.

Se o item ocupar um lugar específico no corpo do personagem (consulte Itens Mágicos no Corpo, página 214), o custo para acrescentar novas habilidades mágicas é 50% maior. Por exemplo, se um personagem adiciona o poder de conferir *invisibilidade* ao seu *anel de proteção +2*, o custo é idêntico ao de criação de um *anel da invisibilidade* multiplicado por 1,5.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

NOS BASTIDORES:
AFINIDADES DE ESPAÇO NO CORPO

Um personagem que já possui *botas aladas* deseja o efeito proporcionado por um par de *botas da velocidade*. O jogador pergunta "posso fazer um *chapéu da velocidade* ao invés de botas?" Qual seria a resposta correta?

Esta pergunta surge com certa freqüência, pois algumas partes do corpo podem acomodar bem mais itens mágicos que outras. Praticamente todos os personagens ganham algum tipo de manto mágico no começo de suas carreiras, mesmo que seja um simples *manto da resistência +1*. Mas os coletes mágicos são raros, e quase todos os robes mágicos, caros demais para personagens dos níveis iniciais. Os personagens com lugares "vazios" no corpo naturalmente gostariam de preenchê-los com objetos úteis que normalmente seriam usados em lugares onde eles já possuem itens mágicos.

Alguns itens mágicos comprometem a verossimilhança se forem colocados em locais incomuns do corpo. É mais fácil imaginar *manoplas do poder do ogro* que *óculos do poder do ogro*. Outras mudanças são completamente toleráveis: por exemplo, um *manto da camuflagem* faz tanto sentido quando um *robe da camuflagem*.

Cada lugar do corpo possui uma ou mais afinidades: uma palavra ou frase que descreve a função geral ou a natureza dos itens mágicos criados para serem usados ali. Essas afinidades são categorizações deliberadamente amplas e abstratas, pois uma regra muito rígida não cobriria a grande diversidade de itens maravilhosos.

Você pode usar as afinidades na tabela abaixo para guiar suas decisões sobre quais itens mágicos podem ser permitidos em quais partes do corpo. E ao criar os seus próprios itens mágicos, as afinidades servem como diretrizes para as formas que cada item deve assumir.

Algumas partes do corpo possuem afinidades diferentes para itens diferentes. Por exemplo, luvas e manoplas ocupam o mesmo espaço no corpo, mas têm as afinidades de rapidez e poder destrutivo, respectivamente.

Espaço no Corpo	Afinidade
Tiara, elmo	Aprimoramento mental, ataques à distância
Chapéu	Interação
Filacteria	Moral, tendência
Lentes, óculos	Visão
Manto, capa, túnica	Transformação, proteção
Amuleto, Broche, Medalhão, Colar, Periapto, Eescaravelho	Proteção,discernimento
Robe	Efeitos múltiplos
Camisa	Aprimoramento físico
Colete, vestimenta	Aprimoramento de habilidade de classe
Braçadeiras	Combate
Pulseiras	Aliados
Luvas	Rapidez
Manoplas	Poder destrutivo
Cinto	Aprimoramento físico
Botas	Movimento

Itens maravilhosos que não se adaptam à afinidade de qualquer lugar do corpo devem custar 50% a mais que os demais. Compare as *botas do teletransporte* com o *elmo do teletransporte*. A menos que você esteja planejando um jogo intencionalmente bizarro, evite combinações obviamente absurdas como *óculos da Força de gigante* a todo preço.

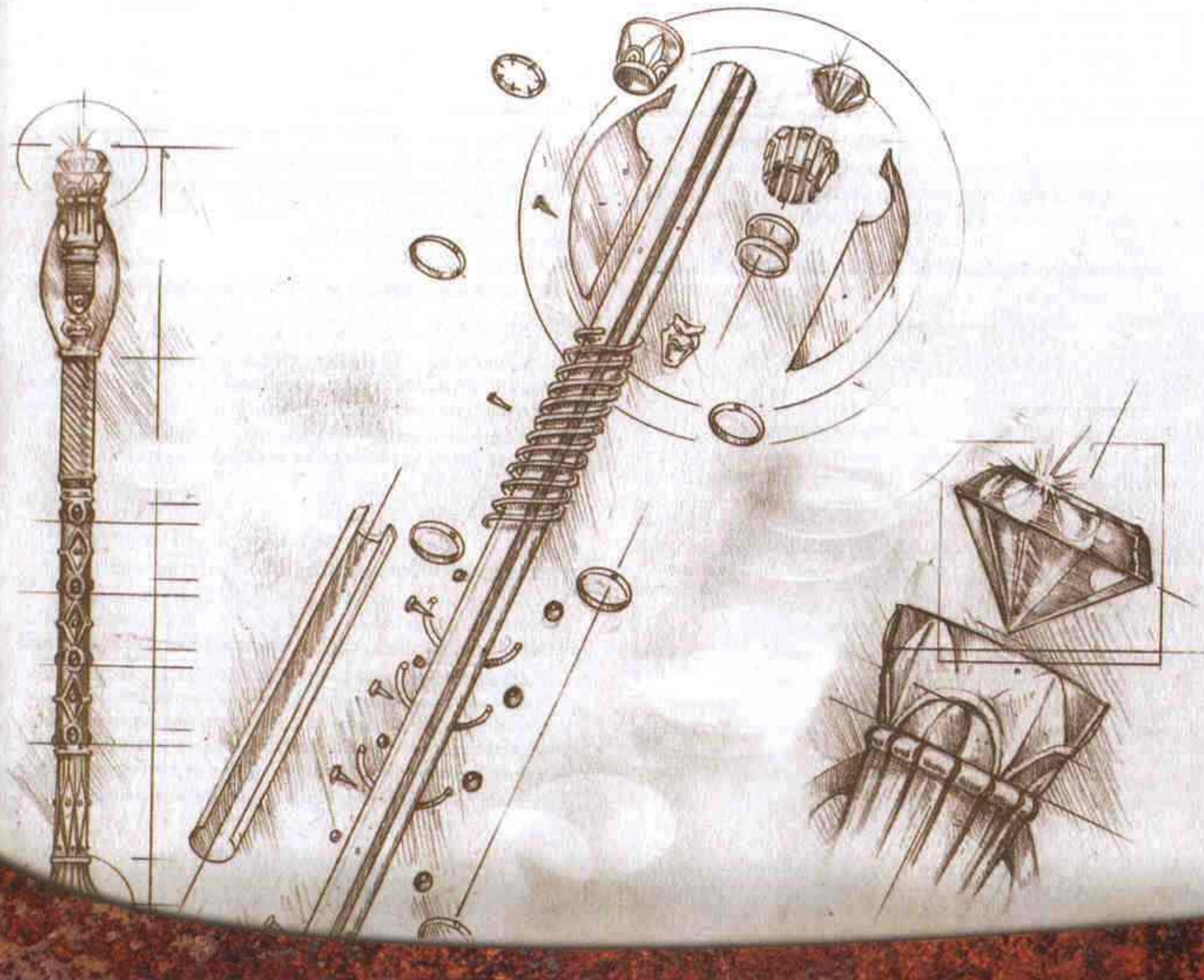


Ilustração de A. Swekel

PDF File Created with and Unregistered Copy of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

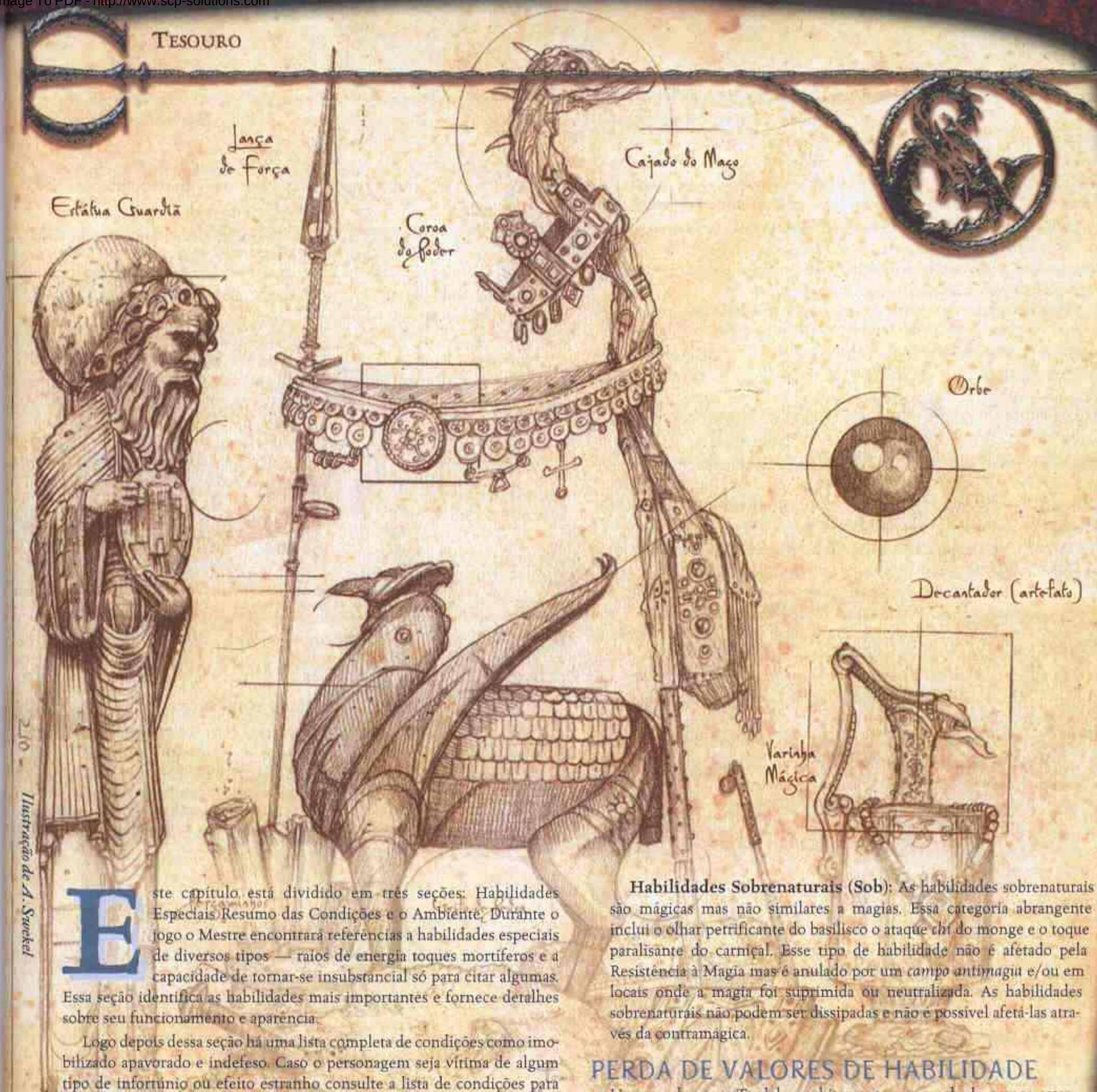


Ilustração de A. Swekel

Este capítulo está dividido em três seções: Habilidades Especiais Resumo das Condições e o Ambiente. Durante o jogo o Mestre encontrará referências a habilidades especiais de diversos tipos — raios de energia toques mortíferos e a capacidade de tornar-se insubstancial só para citar algumas. Essa seção identifica as habilidades mais importantes e fornece detalhes sobre seu funcionamento e aparência.

Logo depois dessa seção há uma lista completa de condições como imobilizado apavorado e indefeso. Caso o personagem seja vítima de algum tipo de infortúnio ou efeito estranho consulte a lista de condições para lidar com a situação.

Finalmente os riscos do meio-ambiente como afogamentos e os efeitos de calor e frio são descritos na última seção.

HABILIDADES ESPECIAIS

As habilidades especiais serão extraordinárias similares a magia ou sobrenaturais.

Habilidades Extraordinárias (Ext): As habilidades extraordinárias não são mágicas contudo não podem ser desenvolvidas sem um treinamento intensivo (em termos de jogo isso significa escolher uma nova classe de personagem). Alguns exemplos desse tipo de habilidade são a capacidade do monge de evitar ataques e a esquiva sobrenatural do bárbaro. Os efeitos ou áreas que anulam ou *dissipam* as magias não afetam as habilidades extraordinárias.

Habilidades Similares a Magia (SM): As habilidades similares a magia como o nome sugere são efeitos e habilidades mágicas muito semelhantes às magias. Elas são anuladas por um *campo antimagia* e/ou em locais onde a magia foi neutralizada podem ser *dissipadas* e estão sujeitas a Resistência à Magia.

Habilidades Sobrenaturais (Sob): As habilidades sobrenaturais são mágicas mas não similares a magias. Essa categoria abrangente inclui o olhar petrificante do basilisco o ataque *chi* do monge e o toque paralisante do carniçal. Esse tipo de habilidade não é afetado pela Resistência à Magia mas é anulado por um *campo antimagia* e/ou em locais onde a magia foi suprimida ou neutralizada. As habilidades sobrenaturais não podem ser dissipadas e não é possível afetá-las através da contramágica.

PERDA DE VALORES DE HABILIDADE

Uma sombra toca Tordek e subitamente seu machado parece estar mais pesado em suas mãos. Uma vespa gigante pica Mialee e seus movimentos graciosos se tornam hesitantes e rígidos. Uma aparição toca Lidda e ela se sente confusa e cansada.

Vários ataques causam a perda de pontos de habilidade sejam danos temporários ou permanentes. Os pontos de dano temporário de habilidade são recuperados à razão de 1 ponto por dia (dois caso o personagem apenas descanse) em cada habilidade; as magias *restauração menor* e *restauração* recuperam totalmente o dano. Entretanto os pontos de dano permanentes não são curados dessa forma; apenas a magia *restauração* é capaz de recuperar esses pontos perdidos.

Embora qualquer perda seja debilitante perder todos os pontos num valor de habilidade pode ser devastador.

- Força 0 significa que o personagem não pode sequer se mover. Ele fica caído indefeso no chão.
- Destreza 0 significa que o personagem não pode sequer se mover. Ele fica imóvel rígido e indefeso.
- Constituição 0 significa que o personagem está morto.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 8–1: TIPOS DE HABILIDADES ESPECIAIS

	Extraordinária	Similar a Magia	Sobrenatural
Dissipar	Não	Sim	Sim
Resistência à Magia	Não	Sim	Não
Campo antimagia	Não	Sim	Não
Ataque de Oportunidade	Não	Sim	Não

Dissipar: Os efeitos de dissipar magia e similares são capazes de anular esse tipo de habilidades?

Resistência à Magia: A Resistência à Magia protegeria uma criatura dessas habilidades?

Campo antimagia: Os efeitos de um campo antimagia ou similares são capazes de neutralizar ou suprimir esse tipo de habilidades?

Ataque de oportunidade: Ativar uma habilidade desse tipo provoca um ataque de oportunidade, de forma similar à conjuração de magias?

- Inteligência 0 significa que o personagem não pode pensar e está inconsciente, indefeso, adormecido em algum tipo de coma.
- Sabedoria 0 significa que o personagem se retraiu indefeso num sono profundo repleto de pesadelos.
- Carisma 0 significa que o personagem se retraiu num estado catatônico indefeso adormecido em algum tipo de coma.

Nunca é necessário manter controle dos valores negativos de habilidade pois é impossível reduzi-los abaixo de 0.

Algumas criaturas não possuem determinados valores de habilidade; elas simplesmente desconsideram a habilidade pertinente, embora não tenham um valor 0: uma aparição não tem valor de Força, mas não Força 0; um golem de barro não tem Inteligência, mas não Inteligência 0. A aparição é capaz de se mover, apenas não consegue interagir fisicamente com outros objetos. O golem não está em coma ou indefeso mas não possui nenhum pensamento ou memória.

Algumas magias ou habilidades causam uma redução efetiva de valor de habilidade, um efeito distinto da perda de valor de habilidade. Essas reduções desaparecem no final da duração da magia ou habilidade e o valor retorna imediatamente ao máximo original.

Se o valor de Constituição de uma criatura for reduzido ela perderá 1 ponto de vida por nível de personagem (ou Dado de Vida) a cada ponto que o modificador de Constituição diminuir. Por exemplo no 7º nível Tordek é afetado por um veneno que reduz sua Constituição de 16 para 13. Seu modificador (+3) passa a ser +1; portanto ele perde 14 pontos de vida (2 por nível). Um minuto depois o veneno causa mais 8 pontos de dano temporário de Constituição e reduz seu valor para 5 e seu modificador para –3. Ele perde outros 28 pontos de dano — um total de 42 pontos de vida perdidos devido à redução de 6 pontos no seu modificador de Constituição.

Entretanto o valor total dos pontos de vida não pode ser reduzido abaixo de 1 PV por Dado de Vida. No 7º nível Mialee tem 22 pontos de vida. Mesmo que seu valor de Constituição caia para 5 ou menos ele ainda terá pelo menos 7 PV (menos o dano sofrido).

A habilidade de drenar um valor de habilidade de certas criaturas (como as sombras para Força ou as lamias para Sabedoria) é sobrenatural e exige algum tipo de ataque. Essa capacidade não é ativada quando elas são atacadas mesmo com ataques desarmados ou armas naturais.

ANTIMAGIA

O beholder abre seu olho central e subitamente Lidda (que estava invisível) aparece; Tordek que estava voando cai sem cerimônias no solo. As armas mágicas dos aventureiros conservam apenas a qualidade de qualquer obra-prima e suas camadas de proteção mágica desaparecem. O gigante de fogo aliado do beholder ergue seu machado gargalha e avança numa investida.

Um *campo antimagia* ou o olho principal de um beholder anula completamente a magia. Esse efeito similar a magia é extremamente poderoso — a defesa definitiva contra a magia.

- Nenhuma habilidade sobrenatural similar a magia ou magia funciona dentro da área antimagia (as habilidades extraordinárias ainda são eficazes).
- A antimagia não dissipa magias apenas suprime seus efeitos. Assim que um efeito mágico não estiver na área antimagia (a antimagia terminar o centro do efeito se afastar etc.) a magia retornará. Qualquer magia que ainda tenha alguma duração restante volta a funcionar, os itens mágicos são reativados, etc.
- As magias de área que são capazes de abranger uma parte da área antimagia e uma parte da área normal mas não estão centralizadas na área de antimagia ainda serão eficazes na área normal. Se o ponto de origem da magia estiver no *campo antimagia* ela será suprimida.
- Os golens e outros construtos mágicos, os elementais, os seres extraplanares e outros mortos-vivos corpóreos ainda são eficazes na área antimagia (embora suas habilidades sobrenaturais similares a magia e mágicas sejam suprimidas). Existe uma exceção para criaturas invocadas ou conjuradas veja abaixo.
- As criaturas invocadas ou conjuradas de qualquer tipo, assim como mortos-vivos incorpóreos, desaparecem ao entrar em um *campo antimagia*. Elas reaparecerão no mesmo local assim que o efeito do campo terminar.
- Os itens mágicos com efeitos contínuos como uma *mochila de carga* não funcionam na área antimagia mas seus efeitos não são anulados (logo o conteúdo da bolsa não estará disponível mas também não será expelido nem desaparecerá para sempre).
- Dois *campos antimagia* no mesmo local não se cancelam nem se acumulam.
- As *muralhas de energia prismáticas* e as *esferas prismáticas* não são afetadas pela antimagia. As magias *cancelar encantamento*, *dissipar magias* e *dissipar magias aprimorado* não dissipam o campo. A *disjunção de Mordenkainen* tem 1% de chance por nível de conjurador de destruir um *campo antimagia*. Se o *campo antimagia* sobreviver à *disjunção* nenhum dos itens dentro do campo será afetado.

ATAQUES DE MORTE

Lidda, agindo como batedora, depara-se com o olhar de algo oculto nas sombras. É uma das terríveis criaturas chamadas de bodak, cujos olhos representam a morte. Ela sente uma vertigem súbita, enquanto sua força vital é golpeada pelo poder sobrenatural do morto-vivo.

Os olhos abissais do bodak matam com apenas um vislumbre. A terrível magia *palavra de poder: matar* é capaz de eliminar a vítima, sem nem mesmo permitir um teste de resistência. Uma única *flecha da morte* derrubaria um dragão. É possível destruir um guerreiro que tenha 100 pontos de vida por meio de um único ataque de morte. Na maioria dos casos, essa habilidade permite que a vítima realize um teste de resistência de Fortitude para anular seu efeito; caso fracasse, o personagem morrerá instantaneamente.

- *Reviver os mortos* não ressuscita as criaturas afetadas por um ataque de morte.
- Os ataques de morte eliminam o alvo instantaneamente. Não existe chance do personagem ser estabilizado e continuar vivo.
- Caso tenha importância, o personagem morto, independente de como aconteceu, terá –10 pontos de vida.
- A magia *proteção contra a morte* protege o personagem contra esses ataques.

VARIAÇÃO: PERDA ISOLADA DE HABILIDADES

Alguns jogadores não gostam de anotar a redução dos valores de habilidade pois isso dificulta o cálculo das estatísticas baseadas nos novos modificares daquela habilidade. Talvez seja mais fácil para esses jogadores registrar a perda de habilidade em separado de forma semelhante ao dano por contusão. Nessa variação da regra cada 2 pontos de habilidade perdidos impõem –1 de penalidade em todos os testes relacionados àquela habilidade. Caso uma quantidade de pontos igual ou superior ao valor original da habilidade seja perdida o personagem sofrerá os efeitos de um valor 0 nessa habilidade. O dano temporário é recuperado à razão de 1 ponto por dia de descanso. Essa variação praticamente gera os mesmos resultados da regra padrão.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

ATAQUES VISUAIS

A medusa observa o ambiente, espreitando perigosamente todos os lugares na esperança de focar seus olhos em vítimas específicas. Lidda fecha seus olhos e tenta mirar suas flechas através da audição. Jozan desvia seus olhos, mas observa a criatura com a visão periférica, para decidir onde deverá projetar sua magia *luz cegante*. Tordek confia em seu destino e fita diretamente a criatura, enquanto a golpeia com seu poderoso machado. A magia envolve seu corpo, mas ele não se importa. Contudo, Jozan vislumbra por acidente os olhos do monstro e seu corpo não consegue suportar o efeito; seus músculos enrijecem e ele vira uma estátua de pedra.

Embora o olhar da medusa seja bastante conhecido, os ataques visuais também são capazes de enfeitiçar, amaldiçoar ou mesmo matar. Os ataques desse tipo que não forem produzidos por magias serão sobrenaturais.

Cada personagem no alcance de um ataque visual deverá realizar o teste de resistência adequado (em geral Fortitude ou Vontade) a cada rodada, no início do seu turno.

Um oponente pode evitar o rosto da criatura e concentrar-se em seu corpo, acompanhar sua sombra, rastrear seus movimentos por meio de um espelho, etc. A cada rodada, o personagem tem 50% de chances de evitar o teste de resistência (e o olhar do monstro). A criatura recebe camuflagem contra esse oponente (qualquer ataque sofre 20% de chance de falha).

Um oponente poderia cerrar seus olhos ou virar de costas para a criatura: ele será incapaz de enxergar o inimigo. A criatura recebe os benefícios de camuflagem total contra esse personagem. Nesse caso, o teste de resistência não será necessário.

Qualquer criatura que detenha essa habilidade é capaz de utilizá-la ativamente como uma ação de ataque e escolher um alvo dentro do alcance, que deverá realizar o teste de resistência. Se o inimigo selecionado tentou evitar o olhar da criatura ou fechou seus olhos, conforme descrito acima, ele terá uma chance de evitar a necessidade do teste de resistência (50% de chance quando desviar o olhar e 100% quando cerrar os olhos). Dessa forma, é possível ser afetado duas vezes por um ataque visual na mesma rodada: uma antes da ação do personagem e outra durante o turno da criatura.

Olhar para um reflexo da criatura (como num espelho ou parte de uma ilusão) não submete o espectador ao ataque visual.

Uma criatura é imune ao seu próprio ataque visual.

Se a visibilidade estiver limitada (iluminação precária, névoa, etc.) a ponto de conceder camuflagem, existe uma chance do personagem evitar o teste de resistência — ela deve ser idêntica à chance de falha normal relacionada à camuflagem em efeito, mas não se acumula com as chances de evitar ativamente o olhar; são jogadas separadas.

É impossível para as criaturas invisíveis utilizar ataques visuais.

Qualquer personagem que tenha visão no escuro e esteja espreitando na escuridão absoluta (ou inferior) é afetado normalmente por ataques visuais.

Exceto quando especificado o contrário, uma criatura inteligente é capaz de "desligar" seu ataque visual conforme necessário.

CRIATURAS INCORPÓREAS

Lidda percebe uma face translúcida através da parede, mas esta se afasta tão logo a halfling alerta seus companheiros. O grupo começa a se afastar da sala do trono abandonada onde estavam; de repente, várias figuras fantasmagóricas saem voando das paredes em sua direção. Tordek ergue seu escudo mágico para bloquear o ataque do espectro, mas a mão incorpórea atravessa seu escudo e sua armadura de batalha mágica. O morto-vivo aperta seu coração, que começa subitamente a esfriar.

Os espectros, aparições e outras criaturas não possuem corpos físicos. Essas criaturas são insubstanciais: é impossível tocá-las com objetos materiais ou energia comuns (mas não mágicas). Da mesma forma, não conseguem manipular objetos ou exercer força física sobre eles. Mesmo assim, as criaturas incorpóreas têm presenças tangíveis, muitas vezes semelhantes a ataques físicos, que afetam seres corpóreos (como o toque do espectro). As criaturas incorpóreas estão presentes no mesmo plano dos personagens, e as criaturas corpóreas têm uma chance limitada de afetá-las.

As criaturas incorpóreas só podem ser feridas por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas, magias e efeitos sobrenaturais ou similares a magia. Elas são imunes a qualquer ataque não mágico, não é possível queimá-las com fogo normal, afetá-las pelo frio natural ou feri-las com ácidos mundanos.

Mesmo quando são atingidas por magias ou armas mágicas, as criaturas incorpóreas têm 50% de chances de ignorar qualquer dano de fontes corpóreas — exceto efeitos de energia como *mísseis mágicos* ou o dano infligido por armas de *toque espectral*.

As criaturas incorpóreas são imunes a sucessos decisivos e ao dano adicional das habilidades inimigo predileto e ataque furtivo. Elas se deslocam em qualquer direção (incluindo para cima e para baixo). Elas não precisam pisar no solo e os objetos materiais não bloqueiam sua passagem (mesmo assim, é impossível enxergar enquanto seus olhos estiverem dentro de um material sólido).

As criaturas incorpóreas que estiverem ocultas no interior de objetos sólidos recebem +2 de bônus de circunstância nos testes de Ouvir, pois esses materiais transportam o som com facilidade. Distinguir um adversário a partir do interior de um objeto sólido utiliza as mesmas regras para encontrar um personagem invisível (consulte Invisibilidade).

As criaturas incorpóreas são inaudíveis, exceto quando decidirem fazer barulho.

Os ataques físicos dessas criaturas ignoram as armaduras normais e mesmo mágicas, exceto aquelas feitas de energia (como a *armadura arcana* ou as *braçadeiras da armadura*) ou as armaduras de *toque espectral*.

As criaturas incorpóreas são capazes de entrar na água ou qualquer outro líquido.

As criaturas incorpóreas não caem ou sofrem dano de queda.

As criaturas corpóreas são incapazes de imobilizar ou agarrar as criaturas incorpóreas.

As criaturas incorpóreas não têm peso, portanto não ativam armadilhas acionadas pelo peso.

As criaturas incorpóreas não deixam rastros, são inodoras e inaudíveis, exceto quando se manifestam — mesmo assim, só emitem ruídos intencionalmente.

CURA ACELERADA

A criatura possui a habilidade extraordinária de recuperar seus pontos de vida muito rapidamente. Exceto quando indicado o contrário, a cura acelerada funciona como a cura normal (veja a pág. 146 do *Livro do Jogador*).

No início de cada turno do personagem, ele recupera uma quantidade fixa de pontos de vida (definido na sua descrição).

Ao contrário da regeneração (veja a seguir), a cura acelerada não permite que a criatura regenere ou recoloque partes perdidas do corpo.

Caso a criatura tenha sofrido dano por contusão e dano normal, deverá recuperar o dano por contusão primeiro.

Essa qualidade não restaura pontos de vida perdidos em função de inanição, desidratação ou asfixia.

A cura acelerada não aumenta o número de pontos de vida recuperados quando uma criatura se metamorfoseia.

DOENÇAS

Quando um personagem é ferido por um ataque contaminado (como a pancada de uma múmia), toca um item coberto por substâncias infectadas ou consome alimentos estragados, deverá realizar um teste de resistência de Fortitude imediatamente. Se obtiver sucesso, a doença não o afetará — seu sistema imunológico vencerá a infecção. Caso fracasse, sofrerá o dano indicado depois do período de incubação; depois, uma vez por dia, deverá realizar um novo teste de Fortitude para tentar evitar sofrer o mesmo dano novamente. Dois sucessos seguidos no teste de resistência indicam que o personagem superou a doença e começa a se recuperar; nenhum dano adicional será causado.

O Mestre deveria realizar o primeiro teste de Fortitude para evitar que o jogador saiba da doença.

Descrição das Doenças

As doenças têm diversos sintomas e se propagam através de vários transmissores. As características das doenças mais comuns estão resumidas na Tabela 8–2: Doenças.

Doença: As doenças em itálico são sobrenaturais. As demais são extraordinárias.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Infecção: O método de contágio — ingestão, inalação, ferimentos ou contato. Lembre-se que algumas doenças podem ser transmitidas por um ferimento tão pequeno quanto a picada de um mosquito e a maioria das doenças inoculadas por inalação também podem ser ingeridas (e vice-versa).

CD: A CD dos testes de resistência para impedir a incubação (se o personagem foi infectado), para prevenir a repetição do dano e para superar a doença.

Período de Incubação: O tempo necessário para causar o dano pela primeira vez.

Dano: O dano sofrido pelo personagem depois do período de incubação e a cada dia subseqüente. O dano nos valores de habilidade será temporário, exceto quando especificado o contrário.

Tipos de Doença: As doenças mais comuns incluem:

Calafrios Diabólicos: Espalhadas pelos barbazus e outros diabos das profundezas. São necessários três (e não dois) testes de resistência bem-sucedidos subseqüentes para se recuperar dessa doença.

Enjôo Cego: Espalhada pela água contaminada

Febre Demoníaca: Dispersada pelas bruxas da noite. Causa dano de habilidade permanente.

Febre Escarlate: A pele fica vermelha, inchada e quente ao toque.

Febre do Esgoto: Espalhada por ratos atrozes e otyughs. As pessoas feridas que passarem por lugares imundos também podem contraí-la.

Febre do Riso: Os sintomas incluem febre alta, desorientação e períodos freqüentes de gargalhadas sem controle. Também conhecida como "gritos".

Febre Mental: A sensação é que o cérebro está queimando. Causa estupor.

Maldição Pegajosa: A vítima se transforma numa gosma infecciosa, a partir dos órgãos internos. Causa dano de habilidade permanente.

Podridão da Múmia: Propagada pelas múmias (um morto-vivo). Dois testes de resistência bem-sucedidos não permitem ao personagem se recuperar (embora previnam o dano normalmente).

Tremores: Causa convulsões, tremores e movimentos involuntários.

Como Curar as Doenças

É possível auxiliar um personagem doente através da perícia Cura. Sempre que o enfermo realizar seu teste de resistência de Fortitude contra os efeitos da doença, o curandeiro realiza um teste. O personagem doente poderá escolher o resultado do curandeiro para substituir seu teste de Fortitude — caso este seja menor. O personagem doente deve estar sob os cuidados do curandeiro e gastar a maior parte do dia em repouso.

Os personagens recuperam os pontos de habilidade perdidos à razão de 1 por dia; essa regra se aplica mesmo enquanto a doença estiver em progresso. Isso significa que um personagem sortudo, com uma infecção leve, seria capaz de suportá-la sem sofrer qualquer dano efetivo.

DRENAR ENERGIA E NÍVEIS NEGATIVOS

Um inumano acerta um aventureiro e este começa a sentir frio, à medida que vai se debilitando, enquanto o morto-vivo se ergue com vigor renovado. Quando o inumano o golpeia novamente, a vítima se enfraquece ainda mais, como se a sua força vital estivesse se esvaindo. Seus aliados vêem a sua face empalidecendo e sua pele murchar lentamente. Com um terceiro golpe, o aventureiro cai no chão, apenas uma casca dissecada. Um outro aventureiro, também golpeado pelo inumano, sobrevive ao encontro. Durante o dia seguinte, seu espírito se anima e ele se livra da força faminta que pretendia arrancar sua alma.

Algumas criaturas terríveis, especialmente os mortos-vivos, possuem a habilidade sobrenatural e assustadora de drenar níveis dos oponentes atingidos em combate. A criatura atacante absorve para si uma parte da força vital de sua vítima.

A maioria dos ataques de drenar energia exige um ataque corpo a corpo bem-sucedido — o mero contato físico não é suficiente. Os monges, por exemplo, são capazes de confrontar essas criaturas com seus punhos sem risco de perder sua energia vital.

Cada ataque de drenar energia impõe um ou mais níveis negativos ao oponente. Uma criatura sofre as seguintes penalidades para cada nível negativo imposto:

TABELA 8–2: DOENÇAS

Doença	Infecção	CD	Incubação	Dano
Calafrios diabólicos[3]	Ferimento	14	1d4 dias	1d4 For
Enjôo cego	Ingestão	16	1d3 dias	1d4 For[1]
Febre demoníaca	Ferimento	18	1 dia	1d6 Con[2]
Febre do esgoto	Ferimento	12	1d3 dias	1d3 Des, 1d3 Con
Febre do riso	Inalação	16	1 dia	1d6 Sab
Febre escarlate	Ferimento	15	1d3 dias	1d6 For
Febre mental	Inalação	12	1 dia	1d4 Int
Maldição pegajosa	Contato	14	1 dia	1d4 Con[2]
Podridão da múmia[4]	Contato	20	1 dia	1d6 Con
Tremores	Contato	13	1 dia	1d8 Des

1 Sempre que a vítima sofrer 2 ou mais pontos de dano pela doença, deverá realizar outro teste de resistência de Fortitude ou ficará permanentemente cega.

2 Quando sofrer qualquer dano, o personagem deverá realizar outro teste de resistência de Fortitude; se fracassar, perderá 1 ponto de habilidade permanentemente.

3 A vítima deve ser bem sucedida em três testes de Fortitude seguidos para se recuperar.

4 Um teste de resistência bem sucedido não permite ao personagem se recuperar. Apenas a cura mágica pode salvá-lo.

–1 para todos os testes de perícia e habilidade.

–1 nas jogadas de ataque e nos testes de resistência.

–5 pontos de vida.

–1 nível efetivo (sempre que o nível afete qualquer jogada ou cálculo, reduza-o em 1 ponto para cada nível negativo).

Um conjurador perderá uma magia de seu limite diário, sempre do nível mais elevado e (caso seja aplicável) uma magia preparada daquele nível, à sua escolha; essa perda persistirá até que o nível negativo seja removido. Além disso, quando preparar suas magias ou recuperar seu limite diário, terá uma magia a menos do seu nível de conjurador mais elevado.

Os níveis negativos perduram durante 24 horas ou até que sejam removidos através de magias, como *restauração*. Nesse momento, o alvo deverá realizar um teste de resistência de Fortitude — CD 10 + metade dos Dados de Vida da criatura + o modificador de Carisma da criatura (a Classe de Dificuldade exata é fornecida na descrição da criatura). Caso obtenha sucesso, o nível negativo é removido sem maiores danos para o personagem; caso contrário, o nível negativo é removido mas o personagem também perde um nível de classe. Cada nível negativo exige um teste de resistência distinto (consulte Perda de Nível, a seguir).

Caso tenha sido imposta uma quantidade de níveis negativos igual ou superior ao nível atual do personagem, ou ele seja reduzido abaixo do 1º nível, ele morrerá instantaneamente. É possível que ele se transforme numa criatura idêntica àquela responsável por sua morte na noite seguinte, conforme a descrição do monstro. Caso contrário, ele se tornará um inumano.

A criatura adquire 5 pontos de vida temporários para cada nível negativo imposto (exceto quando este for gerado por uma magia ou efeito similar a magia).

EVASÃO E EVASÃO APRIMORADA

Essas habilidades extraordinárias permitem ao alvo de um ataque de área saltar e rolar para fora do caminho. Os ladinos e os monges adquirem a evasão e a evasão aprimorada como características de classe, mas outras criaturas também possuem essas habilidades.

Quando se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, qualquer personagem que tenha Evasão não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso.

De forma semelhante a qualquer teste de resistência de Reflexos, o personagem precisará de espaço livre para se mover e escapar. Qualquer personagem amarrado ou aprisionado numa área pequena será incapaz de utilizar a evasão (quando estiver equilibrado numa tábua de 1 metro de largura, por exemplo)

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

De forma similar a qualquer teste de resistência de Reflexos, a evasão é uma habilidade reflexiva. O personagem não precisa saber a direção do ataque para tentar esquivar-se através da evasão.

Os ladinos e os monges não podem usar a evasão se estiverem vestindo armaduras médias ou pesadas. Algumas criaturas com a habilidade de evasão inata não enfrentam essa limitação.

A evasão aprimorada é similar a evasão, mas o personagem sofrerá apenas metade do dano mesmo se fracassar nos testes de resistência.

FARO

Essa habilidade extraordinária permite à criatura detectar seus inimigos enquanto se aproximam, sentir o cheiro de oponentes escondidos e rastrear através do olfato.

A criatura consegue detectar seus oponentes por meio do olfato, em geral num raio de 18 metros. Caso o alvo esteja a favor do vento, o alcance será de 18 metros; caso esteja contra o vento, será de apenas 4,5 metros. É possível detectar aromas fortes, como fumaça ou lixo putrefato, a duas vezes a distância citada. Aromas extremos, como carne apodrecida e o fedor de um troglodita, podem ser detectados a três vezes a distância citada.

Quando uma criatura capta um aroma, não é possível revelar sua posição exata — apenas sua presença em algum lugar dentro do alcance — mas ela é capaz de usar uma ação padrão para definir a direção do cheiro. Caso se aproxime a 1,5 m do alvo, conseguirá apontar sua localização.

Qualquer criatura que tiver essa qualidade e o talento Rastrear conseguirá rastrear através do olfato, realizando testes de Sabedoria para encontrar o rastro. A CD comum para um rastro recente será 10 (não importa o tipo de superfície). Essa dificuldade aumentará ou diminuirá conforme a intensidade do aroma, a quantidade de criaturas e o tempo de existência do rastro. Para cada hora depois do rastro ter sido feito, a CD aumentará em 2 pontos. Para todos os outros propósitos, essa qualidade funciona exatamente como o talento Rastrear. As criaturas capazes de rastrear por meio do faro ignoram as condições da superfície e de visibilidade.

As criaturas que tiverem essa qualidade são capazes de identificar odores familiares da mesma forma que os seres humanos identificam imagens conhecidas.

A água, especialmente água corrente, destruirá qualquer rastro para as criaturas que respiram normalmente. As criaturas que respiram embaixo d'água, como os tubarões, são capazes de rastrear usando o faro sob a água.

Os odores falsos e acentuados (como do arenque) podem mascarar outros cheiros com facilidade. A presença de um odor desse tipo atrapalha completamente a habilidade de detectar ou identificar criaturas de modo adequado e a CD base para o teste de Sobrevivência para rastrear se torna 20.

FEITIÇO E COMPULSÃO

Assim que o estranho ser parecido com um lobo saltou na direção de Tordek ele percebeu que a criatura era amigável e não queria ferir ninguém. Mas então por que Mialee estava conjurando uma *bola de fogo* sobre ela? Ele precisava impedi-la de fazê-lo novamente. Tempos depois foi ainda pior quando Lidda não percebeu que o nobre a sua frente era um vampiro. Depois de fitar seus olhos ela passou a ouvir sua voz dentro da sua mente dando-lhe ordens que ela obedecia sem hesitar. Ela se sentiu como uma mera observadora aprisionada atrás dos seus próprios olhos e "assistiu-se" enquanto procurava seus aliados e os convidava para uma festa privada na propriedade do nobre.

Muitas habilidades e magias podem enevoar a mente dos personagens e dos monstros e torná-los incapazes de diferenciar um amigo de um inimigo — ou pior ainda enganá-los e forçá-los a encarar seus antigos aliados como seus piores oponentes. Existem dois tipos gerais de encantamento que afetam os personagens e as criaturas: feitiço e compulsão.

Enfeitiçar outra criatura a transformará em uma aliada e permitirá a sugestão de cursos de ação; mesmo assim, essa servidão não será absoluta ou sem resistência. Os encantamentos deste tipo incluem todas as magias de *enfeitiçar*. Essencialmente, um personagem *enfeitiçado* conserva seu livre arbítrio, mas suas decisões serão afetadas por uma visão distorcida do mundo.

- Uma criatura *enfeitiçada* não adquire nenhuma habilidade mágica para compreender o idioma de seu novo aliado.
- O personagem *enfeitiçado* conserva sua tendência e alianças originais; apenas passará a considerar a criatura que o enfeitiçou como um amigo querido e prestará atenção zelosa em suas sugestões ou orientações.
- Um personagem *enfeitiçado* só combaterá seus antigos aliados se estes ameaçarem seu novo amigo — mesmo assim, usará a tática menos letal que estiver disponível, enquanto esta tática trouxer alguma possibilidade de sucesso (da mesma maneira que agiria em uma luta entre amigos genuínos).
- Qualquer criatura enfeitiçada terá direito a realizar um teste resistido de Carisma contra seu mestre para ignorar instruções ou ordens que a obrigariam a realizar ações incomuns ou perigosas, mesmo para um amigo íntimo. Se obtiver sucesso, ela não concordará (e não cumprirá) com a ordem, mas não quebrará o *feitiço*.
- Um personagem *enfeitiçado* nunca obedecerá a uma ordem obviamente suicida ou gravemente prejudicial.
- Caso a criatura enfeitiçada receba ordens absoluta ou violentamente contrárias às suas crenças ou comportamentos, poderá realizar um novo teste de resistência para se libertar totalmente da influência.
- Caso o personagem enfeitiçado seja atacado pela criatura que o enfeitiçou ou por seus aliados óbvios, o efeito ou magia será automaticamente anulado.

A compulsão é um assunto completamente diferente, pois suprime de algum modo o livre arbítrio do alvo ou simplesmente altera o funcionamento do seu raciocínio. Um feitiço torna o alvo um amigo do invocador; uma compulsão o força a obedecê-lo.

Não importa a variação de encantamento que o personagem está submetido (feitiço ou compulsão), ele não fornecerá gratuitamente informações ou táticas para seu mestre, a não ser que lhe sejam pedidas. Se um mago de 1º nível tiver um *cajado do fogo* enfiada na sua bota, o vampiro que o estiver controlando não saberá nada sobre o item e não será capaz de obrigá-lo a usá-lo contra seus antigos amigos. Entretanto, o vampiro poderia dizer: "Entregue-me seu item mágico mais poderoso".

FORMA ETÉREA

Saída de lugar nenhum, uma aranha do tamanho de um cavalo surge e pica Mialee. Lidda salta no ar para acertá-la, mas a criatura desaparece. Os aventureiros sabem que a aranha interplanar está em algum lugar, espreitando a partir do Plano Etéreo, observando-os e esperando.

As aranhas interplanares e outras criaturas coexistem nos Planos Etéreo e Material (o mundo normal). Enquanto estiver no Plano Etéreo, a criatura é considerada etérea. Diferente das criaturas incorpóreas, os monstros etéreos não estão presentes no Plano Material.

As criaturas etéreas são invisíveis, inaudíveis, insubstanciais e inodoras para as criaturas do Plano Material. Mesmo a maioria dos ataques mágicos não surte efeito sobre elas. As magias *ver o invisível* e *visão da verdade* revelarão as criaturas etéreas.

Uma criatura etérea é capaz de ver e ouvir no Plano Material num raio de 18 metros, mas os objetos materiais ainda bloqueiam a visão e o som (uma criatura etérea não pode ver através de uma parede material, por exemplo); caso esteja no interior de um objeto físico no Plano Material, ela estará efetivamente cega. Os objetos e criaturas parecerão desfocados, cinzentos e insubstanciais a partir do Plano Etéreo. Uma criatura etérea é incapaz de afetar o Plano Material, mesmo por meio de magias, mas poderá interagir com outras criaturas e objetos etéreos, de modo semelhante à interação entre as criaturas do Plano Material.

Mesmo que uma criatura no Plano Material possa enxergar uma criatura etérea (por exemplo, com *ver o invisível*), a criatura etérea ainda estará em outro plano. Somente os efeitos de energia (como *mísseis mágicos*) podem afetar as criaturas etéreas. Se, por outro lado, ambas as criaturas forem etéreas, elas podem se afetar normalmente.

Os efeitos de energia do Plano Material se estendem e afetam o Plano Etéreo, portanto uma *muralha de energia* bloqueará uma criatura etérea e um *míssil mágico* poderá feri-la (basta que o conjurador consiga enxergá-la). Os efeitos visuais e as abjurações também afetam o Plano Etéreo e o Plano Material. Nenhum desses efeitos se estende do Plano Etéreo para o Plano Material.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

As criaturas etéreas se deslocam em qualquer direção (incluindo para cima e para baixo). Elas não precisam pisar no solo e os objetos materiais não bloqueiam sua passagem (mesmo assim, é impossível enxergar enquanto seus olhos estiverem dentro de um material sólido).

Os fantasmas têm um poder chamado manifestação que lhes permite surgir no Plano Material como criaturas incorpóreas. Eles permanecem no Plano Etéreo e outra criatura etérea é capaz de interagir normalmente com a manifestação.

As criaturas etéreas atravessam e atuam na água tão facilmente quanto no ar.

As criaturas etéreas não caem ou sofrem dano de queda.

FORMA GASOSA

Algumas criaturas têm o poder sobrenatural ou similar a magia de assumir a forma de uma nuvem de vapor ou gás.

As criaturas gasosas são incapazes de correr, mas voam. Elas conseguem se mover e fazer qualquer coisa que uma nuvem de gás seria capaz, como passar por baixo de vãos e entre frestas. No entanto, não podem atravessar matérias sólidas.

As criaturas gasosas não conseguem atacar objetos físicos ou conjurar magias que tenham componentes verbais, gestuais, materiais ou foco. Além disso, perdem suas habilidades sobrenaturais (exceto, óbvio, forma gasosa).

As criaturas adquirem Redução de Dano 10/magia na forma gasosa. As magias, habilidades similares a magia e sobrenaturais afetam-nas normalmente. As criaturas na forma gasosa perdem todos os benefícios de armaduras materiais (incluindo a armadura natural); os modificadores de tamanho, de Destreza, de deflexão e de armadura advindos de armaduras de energia (como a *armadura arcana*) ainda são eficazes.

As criaturas gasosas não precisam respirar e são imunes a ataques que envolvam a respiração (mau cheiro do troglodita, gás venenoso, etc.).

As criaturas gasosas não são capazes de entrar na água ou qualquer outro líquido. Elas não são etéreas ou incorpóreas. Elas são afetadas pelo vento e outros deslocamentos de ar, pois são empurradas conforme a direção do ar. Porém, nem mesmo um furacão sobrenatural consegue dispersar ou ferir uma criatura na forma gasosa.

Distinguir uma criatura em forma gasosa de uma névoa normal requer um teste de Observar (CD 15). As criaturas gasosas que tentarem se esconder em uma área enevoada, enfumaçada ou cheia de gás recebem +20 de bônus de circunstância.

IMUNIDADE AO FOGO

Uma criatura que tenha imunidade ao fogo, como um gigante do fogo, é imune ao dano por fogo. Ela será vulnerável ao frio, isso significa que sofre 50% a mais de dano por frio, não importa se obteve sucesso no teste de resistência ou não.

IMUNIDADE AO FRIO

Uma criatura que tenha imunidade ao frio, como um gigante do gelo, é imune ao dano por frio. Ela será vulnerável ao fogo; isso significa que sofre 50% a mais de dano por fogo, não importa se obteve sucesso no teste de resistência ou não.

INVISIBILIDADE

Um quasit invisível espiona os aventureiros, quando Lidda sente um calafrio estranho: "tem alguém aqui", ela sussurra e faz um sinal pedindo silêncio, enquanto tenta localizá-la por meio da audição.

A habilidade de se mover invisível é maravilhosa, mas não à prova de falhas. Embora seja impossível vê-las, as criaturas invisíveis podem ser ouvidas, sentidas e emitem odores.

A invisibilidade torna a criatura indetectável pela visão, inclusive a visão no escuro.

A invisibilidade em si não torna uma criatura imune a sucessos decisivos, mas a criatura será imune ao dano adicional das habilidades inimigo predileto e ataque furtivo.

Qualquer criatura é capaz de perceber a presença de um ser invisível ativo a 9 metros, através de um teste bem-sucedido de Observar (CD 20). O observador sabe intuitivamente que "existe algo ali", mas não consegue ver ou mirar um ataque com precisão. Uma criatura invisível e imóvel é praticamente impossível de se perceber (CD 30). Um objeto inanimado ou qualquer criatura que não esteja viva (mortos-vivos, constructos, etc.) e completamente imóvel e invisível é ainda mais difícil de perceber (CD 40). É praticamente impossível (CD +20) indicar a localização exata de uma criatura invisível com um teste de Observar; mesmo se o personagem obtiver sucesso no teste, a criatura invisível ainda adquire os benefícios de camuflagem total (50% de chance de falha).

Qualquer criatura é capaz de usar a audição para encontrar uma criatura invisível. Um personagem deve realizar um teste de Ouvir com esse propósito (uma ação livre) a cada rodada. Caso o resultado iguale ou supere o teste de Furtividade da criatura invisível, este revelará sua presença (uma criatura sem graduações na perícia Furtividade aplicará seu modificador de Destreza ao teste, mas ainda considera a penalidade de armadura). Um teste bem-sucedido permite ao personagem ouvir a criatura invisível "em algum lugar naquela área". É praticamente impossível indicar a localização exata de uma criatura invisível. Um teste de Ouvir que derrotar a CD por 20 ou mais revelará a localização mais provável (1,5 m) da criatura invisível.

Testes de Ouvir para Detectar Criaturas Invisíveis

A Criatura Invisível está:	CD
Em combate ou falando	0
Movendo-se com metade do deslocamento	Teste de Furtividade
Movendo-se com deslocamento total	Teste de Furtividade –4
Correndo ou em Investida	Teste de Furtividade –20
Distante	+1 a cada 3 metros
Atrás de um obstáculo (porta)	+5
Atrás de um obstáculo (parede de pedra)	+15

Qualquer criatura poderia tatear para encontrar um ser invisível: como uma ação padrão, o personagem deverá realizar um ataque de toque (com as suas mãos ou sua arma) em duas áreas adjacentes de 1,5 m. Se o alvo invisível estiver na área designada, existem 50% de chances do ataque de toque fracassar. Caso obtenha sucesso, o personagem não causará dano, mas adivinhará a localização exata e atual da criatura invisível (se esta se mover, obviamente sua localização será desconhecida).

Se uma criatura invisível acertar um personagem, a vítima passa a conhecer sua localização (até, obviamente, a criatura invisível se mover). A única exceção se aplica às criaturas com alcance superior a 1,5 m. Nesse caso, a vítima conhece a localização provável da criatura, mas é impossível indicar o ponto exato.

Se um personagem atacar uma criatura invisível cuja localização lhe tenha sido indicada, realizará a jogada de ataque normalmente, mas a criatura invisível recebe os benefícios de camuflagem total (50% de chance de falha). A critério do Mestre, as criaturas muito grandes ou lentas poderiam ter uma chance de falha reduzida. Se um mago dispara um raio de *desintegração* focado num pudim negro Enorme, faria sentido reduzir ou ignorar a chance de falha, pois seria quase impossível errar algo tão grande.

Se um personagem atacar uma criatura invisível cuja localização lhe seja desconhecida, deixe o jogador escolher o quadrado onde irá desferir o ataque. Se a criatura invisível estiver ali, conduza o ataque normalmente; caso não esteja, faça a jogada de chance de falha como se estivesse — não deixe o jogador ver o resultado ou diga-lhe que o personagem errou. Dessa forma, ele não saberá se o ataque falhou porque o inimigo não estava presente ou em função da chance de falha.

Se um personagem invisível apanhar um objeto visível, o item permanecerá visível. É possível cobrir um objeto invisível com farinha para manter um controle da sua posição (até a farinha cair ou ser soprada). Uma criatura invisível poderia pegar um pequeno objeto visível e escondê-lo consigo (num bolso ou dentro do manto) e torná-lo efetivamente invisível.

As criaturas invisíveis ainda deixam pegadas. É possível rastreá-las normalmente. As pegadas na areia, na lama ou outra superfície macia fornecem pistas aos inimigos sobre a localização da criatura invisível.

Uma criatura invisível dentro d'água a movimenta e revelará sua localização. Ainda será difícil vê-la e ela terá os benefícios da camuflagem.

Qualquer criatura que tenha a habilidade Faro é capaz de detectar as criaturas invisíveis da mesma maneira que as visíveis (veja Faro, acima).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

As criaturas que tiverem o talento Lutar às Cegas terão mais facilidade para acertar um ser invisível. Faça a jogada de chance de falha duas vezes; o atacante não acertará somente se obtiver dois fracassos seguidos nesse teste (outra opção seria realizar uma única jogada com 25% de chance de falha e não duas com 50%).

As criaturas que tiverem Percepção às Cegas conseguem atacar (e interagir) normalmente com seres invisíveis.

Uma tocha acesa e invisível ainda produz luz, assim como um objeto invisível com a magia luz (ou similar) sobre ele.

As criaturas etéreas são invisíveis; como não estão presentes materialmente, os testes de Observar, Ouvir, Faro, Lutar às Cegas e Percepção às Cegas não permitem localizá-las. Em geral, as criaturas incorpóreas também são invisíveis: Faro, Lutar às Cegas e Percepção às Cegas não permitem localizar ou atacar as criaturas incorpóreas invisíveis, mas um teste de Observar e/ou Ouvir permitiria.

As criaturas invisíveis são incapazes de usar ataques visuais.

A invisibilidade não impede magias de *detecção*.

Como algumas criaturas conseguem detectar ou mesmo enxergar os seres invisíveis, a perícia Esconder-se ainda é útil para um PJ invisível.

MEDO

Um jovem dragão verde investe contra os aventureiros. O medo rodeia a alma de Tordek, mas o guerreiro cerra seus dentes e o afasta. Lidda não permanece tão firme diante da criatura: embora mantenha sua posição, o terror abala sua confiança. No entanto, o aliado que se juntou a eles recentemente larga sua espada e foge em desespero, enquanto seus gritos de pavor se distanciam dos aventureiros.

Algumas magias, itens mágicos e certas criaturas conseguem inspirar medo nos personagens. Na maioria dos casos, o personagem realiza um teste de resistência de Vontade para anular esse efeito; um fracasso nesse teste significa que o personagem ficou abalado, assustado ou apavorado.

Abalado: Os personagens abalados sofrem –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e testes de habilidades.

Assustado: Os personagens assustados estão abalados e, além disso, afastam-se do seu objeto de pavor o mais rápido que puderem, mas podem escolher sua rota de fuga. Assim que saírem do alcance da visão (ou audição) da fonte do medo, serão capazes de agir normalmente. Entretanto, se a duração do medo persistir, os personagens serão forçados a fugir novamente quando a fonte de medo se aproximar. Os personagens incapazes de fugir ainda conseguem lutar (mas continuam abalados).

Apavorado: Os personagens apavorados estão abalados e, além disso, fogem por um caminho aleatório, o mais rápido possível, do objeto de seu medo e de qualquer outro perigo que encontrem. Se não puder escapar, uma criatura apavorada se encolherá e não atacará, ficando aterrorizada.

Medo Progressivo: Os efeitos de medo são cumulativos. Um personagem abalado que sofra o mesmo efeito estará assustado; um personagem abalado, submetido a um efeito que o deixe assustado, ficará apavorado. Um personagem assustado que sofra qualquer outro efeito de medo ficará apavorado.

A magia metamorfose (veja o *Livro do Jogador*) define o efeito geral da metamorfose.

As criaturas que se metamorfosearam através de uma habilidade (e não da magia) não sofrem desorientação (conforme descrito em *metamorfose*)

Como as criaturas não mudam seu tipo, uma arma anti-criatura designada para matar ou ferir a sua espécie ainda as afetará, mesmo se estiverem metamorfoseadas. Da mesma forma, uma criatura metamorfoseada em uma espécie distinta da sua não estará sujeita aos efeitos de armas anti-criatura relacionados contra o tipo de monstro assumido como efeito da metamorfose.

O bônus de inimigo predileto dos rangers se baseia no conhecimento do personagem sobre a criatura (metabolismo, comportamento, etc.); se um inimigo predileto se metamorfosear, o ranger perderá seu bônus.

O bônus de um anão para confrontar gigantes se baseia na forma e no tamanho; a raça não receberia bônus ao combater os gigantes metamorfoseados em alguma outra coisa, mas receberia o bônus para lutar contra qualquer criatura transformada em um gigante.

METAMORFOSE

Lidda achou que o capitão da guarda estava agindo de forma um pouco estranha, mas atribuiu a sensação ao seu cansaço. Quando virou de costas, ouviu algum líquido respingar atrás de si; ao virar-se, assustou-se ao encontrar uma criatura de pele azul com 3 metros de altura, empunhando uma espada larga, no lugar do capitão — um ogro mago.

A magia pode alterar as formas das criaturas e dos personagens — algumas vezes contra a sua vontade, mas em geral para adquirir alguma vantagem. As criaturas metamorfoseadas conservam suas mentalidades, mas assumem novas formas físicas.

PARALISIA

Um clérigo de Hextor brande seu símbolo profano contra Tordek, executa alguns gestos e pronuncia palavras ininteligíveis. De repente, o anão sente seu corpo congelar e seus membros não lhe obedecem mais — ele fica rígido e indefeso. Ele consegue ouvir o combate a sua volta e tudo que ocasionalmente passa em frente aos seus olhos, mas não pode virar seu rosto e acompanhar os feitos de seus aliados. Seus ouvidos são preenchidos pelos sons da própria respiração e das batidas do seu coração. O guerreiro ouve alguém se aproximar na sua retaguarda e reza para que seja um aliado.

Alguns monstros e magias têm a habilidade sobrenatural ou similar a magia de paralisar suas vítimas, imobilizando-as através de meios mágicos (a paralisia por toxinas é discutida na seção Venenos, a seguir).

Um personagem paralisado não consegue se mover, falar ou executar qualquer ação física. Ele está enraizado no local, congelado e indefeso. Nem mesmo seus amigos podem mover seus membros. No entanto, ele será capaz de executar ações puramente mentais, como conjurar uma magia sem componentes.

Qualquer criatura alada que estiver voando quando for paralisada não conseguirá bater suas asas e cairá. Qualquer criatura aquática não conseguirá mais nadar e poderá se afogar.

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS E SENTIDO CEGO

Algumas criaturas têm a habilidade extraordinária de usar sentidos (ou uma combinação de sentidos) não visuais e agir efetivamente sem enxergar. Dentre eles destacam-se a sensibilidade para vibrações o olfato apurado a audição aguçada e a eco-localização. Essa habilidade torna irrelevante a invisibilidade e a escuridão (mesmo a escuridão mágica) embora a criatura ainda seja incapaz de captar as criaturas etéreas. O alcance dessa percepção está determinado na descrição da criatura.

- A percepção às cegas nunca permite que uma criatura diferencie cores ou contrastes visuais; é impossível ler por meio dessa habilidade.
- A percepção às cegas não sujeita uma criatura a ataques de olhar (embora a Visão no Escuro o faça).
- Os ataques capazes de cegar não afetam as criaturas que estiverem usando a percepção às cegas.
- Os ataques ensurdecedores anulam a percepção às cegas caso ela dependa da audição (como o sonar de um morcego).
- A percepção às cegas funciona embaixo d'água mas não no vácuo.
- A percepção às cegas anula efeitos de deslocamento e nublar.

Sentido Cego (Ext): Algumas criaturas possuem a habilidade sentido cego que lhes permite distinguir objetos e criaturas que não podem ver mas sem a mesma precisão da percepção às cegas. Não é necessário realizar testes de Observar ou Ouvir para determinar a localização de uma criatura dentro do alcance dessa habilidade desde que haja uma linha de efeito entre o alvo e a criatura. Os adversários que a criatura não puder perceber ainda estarão sob camuflagem total em relação a ela. Quando atacar esses inimigos ela estará sujeita às chances de falha normais. A visibilidade ainda afeta o deslocamento de uma criatura com sentido cego. Elas ainda perdem seu bônus de Destreza na CA quando são atacadas por adversários que não conseguem enxergar.

PERDA DE NÍVEL

Qualquer personagem que perca um nível também perderá instantaneamente um Dado de Vida. Os bônus base de ataque e resistência e as carac-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

terísticas especiais da classe devem ser ajustados ao nível inferior atual. Por exemplo, um ladino de 2º nível teria Evasão; caso um nível de classe seja perdido, perderá essa habilidade de imediato. Da mesma forma, o personagem reduzirá qualquer valor de habilidade, graduação de perícia e/ou talento associados ao nível perdido (se houver). Quando o valor exato da habilidade ou graduação perdida não for conhecido (ou o jogador tiver esquecido), deduza o(s) ponto(s) da habilidade mais elevada e a(s) graduação(ões) da perícia mais desenvolvida. Se um familiar ou companheiro animal (como a montaria de um paladino) possuir habilidades vinculadas ao nível do personagem, ajuste-as de acordo com o novo nível.

O total de pontos de experiência da vítima é reduzido, imediata e exatamente, até o mínimo necessário para o nível atual, mais a metade necessária para atingir o nível posterior. Por exemplo, um personagem que caia do 2º para o 1º nível terá exatamente 500 pontos de experiência.

PSIQUISMO

O psiquismo é um termo genérico que descreve as habilidades mentais e especiais de várias criaturas — telepatia, combate mental e poderes psíquicos. Ele abrange as habilidades similares a magia geradas pela criatura apenas com o poder da sua mente — nenhuma outra energia ou ritual mágico são necessários. As criaturas psíquicas mais conhecidas são os temíveis devoradores de mentes, que golpeiam a mente da vítima para então devorar o cérebro de sua presa enquanto ela está atordoada. A descrição de cada criatura no *Livro dos Monstros* contém detalhes sobre suas habilidades psíquicas (se houver).

Os ataques psíquicos quase sempre permitem um teste de resistência de Vontade para anulá-los. Contudo, nem todos os poderes psíquicos são ataques mentais. Algumas habilidades permitem a criatura alterar a forma de seu próprio corpo, curar seus ferimentos ou se teletransportar a grandes distâncias. Algumas criaturas psíquicas são capazes de vislumbrar o futuro, o passado e locais distantes no presente, além de ler mentes.

RAIOS

Um fino raio verde parte de um dos olhos do beholder e atravessa a câmara na direção de Mialee. Ela gira para evitá-lo (como poderia se mover para evitar uma flecha ou espada) mas o raio é certeiro. A energia verde a envolve num clarão e começa a desintegrá-la. Seu rosto se contorce enquanto a elfa luta para resistir à magia. Em um instante, a energia verde se dissipa e Mialee está segura. Então, o beholder dispara um segundo raio contra ela.

Todos os ataques de raio, desde o *raio do enfraquecimento* até os raios ópticos do beholder, exigem uma jogada de ataque de toque à distância bem-sucedido contra o alvo. Os raios têm alcances variados, que são simplesmente seus alcances máximos — uma jogada de ataque de raio nunca sofre penalidades por distância. Mesmo se o raio atingir o alvo, geralmente permite que o alvo realize um teste de resistência (Fortitude ou Vontade). Os raios nunca exigem um teste de Reflexos, mas se o bônus de Destreza na CA de um personagem for elevado, será mais difícil atingi-lo com o raio.

REDUÇÃO DE DANO

A flecha perfura o vampiro, mas ele apenas a retira e solta uma gargalhada enquanto o ferimento se cura instantaneamente. "Será preciso algo melhor que isso", ele grita.

Algumas criaturas mágicas têm a habilidade sobrenatural de curar instantaneamente o dano de armas ou ignorar completamente os golpes, como se fossem invulneráveis.

O número indicado na redução de dano da criatura representa a quantidade de pontos de dano que ela consegue ignorar dos ataques normais. Portanto, uma criatura que tenha redução de dano 5 e sofra 8 pontos de dano de um só golpe, ignoraria 5 e sofreria apenas 3.

Em geral, um certo tipo de arma é capaz de superar a redução de dano. Essa informação estará separada por uma barra na referência. Por exemplo, a redução de dano de um lobisomem é 10/prata: a criatura ignora os primeiros 10 pontos de dano de qualquer ataque normal, a menos que a arma seja feita de prata alquímica. Outros tipos de redução de dano são superados por armas mágicas (qualquer arma com +1 de bônus de melhoria ou superior, mas não as armas com bônus de melhoria por sua qualidade obra-prima), determinados tipos de armas (corte ou concussão, por exemplo) e armas com tendências específicas (como as armas sagradas ou afetadas pela magia *tendência em arma*). Quando houver um travessão depois da barra (como a redução de dano dos bárbaros), a habilidade será eficaz contra qualquer ataque regular que não ignore normalmente a redução de dano.

A munição de uma arma de disparo que tenha +1 de bônus de melhoria ou superior será considerada uma arma mágica para superar a redução de dano. Por exemplo, uma pedra de funda disparada de uma *funda +1* é considerada uma arma mágica. Da mesma forma, a munição de uma arma de disparo que possua uma tendência (como um *arco sagrado +1* ou uma besta sob efeito da magia *tendência em arma*) adquire a tendência da arma em questão (além de qualquer tendência que a munição já possuía). Por exemplo, uma *flecha profana +1* disparada de um *arco curto anárquico +2* teria as tendências Mal e Caos (a primeira de sua própria habilidade especial *profana* e a última do *arco curto +2*).

Caso a redução de dano ignore completamente o dano de um ataque, também cancelará a maioria dos efeitos correlacionados, como os venenos inoculados e as doenças transmitidas por ferimentos e o ataque atordoante do monge. A redução de dano não ignora os ataques de toque, o dano de energia causado por ataques regulares (como o dano de fogo de um elemental) ou drenar energia; ela também não afeta venenos ou doenças transmitidas por inalação, ingestão ou contato. Os ataques que não causam dano devido à redução de dano também não atrapalham sua concentração (e suas magias).

As magias, habilidades similares a magia e ataques de energia (mesmo fogo mundano) ignoram a redução de dano.

A redução de dano de algumas criaturas é similar a uma cura instantânea. Uma espada atravessaria e abriria a pele de um demônio, mas o ferimento se fecharia tão rapidamente quanto foi feito. Em outras, ela representa uma pele ou corpo endurecido, como a pele de uma gárgula ou golem de ferro. Em qualquer caso, o atacante saberá que seu ataque foi ineficaz.

Caso a redução de dano de uma criatura provenha de várias fontes, essas formas de redução de dano não se acumulam. Em vez disso, a criatura obtém o benefício da melhor redução de dano em qualquer situação. Por exemplo, um homem-urso que possui redução de dano 10/prata é alvo da magia *força dos justos* e adquire redução de dano 5/mal. Se o homem-urso for atacado por uma arma que não seja de prata nem profana, ele ignora 10 pontos de dano de cada ataque. O dano de uma arma de prata que não seja profana será reduzido em 5 pontos a cada ataque (já que supera a RD 10/prata, mas não a RD 5/mal), e o dano de uma arma profana que não seja de prata será reduzido em 10 pontos a cada ataque (pois ultrapassa a RD 5/mal, mas não a RD 10/prata). Somente uma arma que seja de prata e profana (como uma *espada profana de prata*) causará dano normalmente à criatura.

REGENERAÇÃO

As criaturas que detêm essa habilidade extraordinária recuperam rapidamente seus ferimentos e são capazes de regenerar ou recolocar partes perdidas do corpo.

VARIAÇÃO: PSIQUISMO NÃO SIMILAR A MAGIA

Nessa variação da regra, o psiquismo não tem nada de mágico, é um tipo completamente diferente de poder. Os campos antimagia não afetam os poderes psíquicos (da mesma forma, a maioria das habilidades psíquicas não interfere com a magia). A imunidade especial ou a resistência à magia de uma criatura não a protege contra habilidades psíquicas.

O perigo dessa variação: sem os testes tradicionais que existem para a magia (resistência, Concentração, etc.), existe o risco das habilidades psíquicas se tornarem poderosas demais. Como as defesas mágicas convencionais não funcionam, será preciso acrescentar defesas psíquicas às listas de tesouros e magias.

PDF File Created with and Unregistered Copy of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Qualquer dano causado à criatura é considerado dano por contusão e ela recupera automaticamente uma quantidade fixa desse tipo de dano a cada rodada (por exemplo, um troll recupera 5 pontos a cada rodada).

Certos tipos de ataque, em geral fogo e ácido, causam dano normalmente à criatura; este dano não será convertido em dano por contusão e não será recuperado. A descrição da criatura fornece os detalhes.

Essa qualidade permite à criatura regenerar partes perdidas de seu corpo ou recolocar membros ou partes arrancadas. As partes do corpo que não forem recolocadas secarão e morrerão normalmente.

Essa qualidade não restaura pontos de vida perdidos em função de inanição, desidratação ou asfixia.

Os ataques que não causam dano direto aos pontos de vida (a maioria dos venenos e *implosão*, por exemplo) ignoram a regeneração.

Um ataque capaz de matar imediatamente a criatura (um golpe de misericórdia, dano maciço ou o ataque mortal de um assassino) apenas ameaçará a criatura se a arma não pertencer a algum tipo incapaz de ser convertido em dano por contusão pela vítima.

RESISTÊNCIA À ENERGIA

Uma criatura que tenha resistência à energia tem a capacidade (geralmente extraordinária) de ignorar parte do dano de algum tipo de energia (ácido, frio, fogo, sônica ou eletricidade), mas não é totalmente imune.

Cada habilidade é definida pelo tipo de energia e a quantidade de dano ignorada. Por exemplo, um janni possui resistência ao fogo 10, portanto ignora os primeiros 10 pontos de dano por fogo causados a cada ataque. Não importa se o dano advém de uma fonte mundana ou mágica.

Quando a resistência absorver completamente o dano de um ataque de energia, este ataque não atrapalhará a conjuração de magias.

Os benefícios dessa habilidade não se acumulam com a proteção fornecida por magias como *suportar elementos*.

RESISTÊNCIA À MAGIA (RM)

A Resistência à Magia é a habilidade extraordinária de evitar os efeitos de magias (também existem magias que concedem essa capacidade).

Para determinar se a magia ou habilidade afeta a criatura, o personagem deve realizar um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) — se o resultado igualar ou superar o valor de Resistência à Magia (RM) da criatura, a conjuração funciona normalmente (a resistência à magia do defensor funciona como uma CA mágica). Se o conjurador fracassar no teste, a magia não afeta a criatura. Não é necessário ativar essa habilidade e a criatura não precisa sequer estar ciente da ameaça para que a RM funcione.

Apenas magias e habilidades similares a magia estão sujeitas à resistência à magia. As habilidades extraordinárias e sobrenaturais (incluindo os bônus de melhoria das armas mágicas) não são afetadas. Por exemplo, o efeito *medo* de um *bastão de grande poder* está sujeito à resistência à magia, porque é um efeito similar a magia, mas o bônus de combate do bastão (+2 pela forma de maça) não está. É possível que uma criatura tenha algumas habilidades sujeitas à RM e outras que não sejam. Por exemplo, as magias divinas de um andro-esfinge estão sujeitas à RM, mas não seu rugido (uma habilidade extraordinária). As magias de um clérigo serão afetadas, mas o uso da energia positiva ou negativa não. Existem algumas magias que ignoram a RM; veja Quando Aplicar a Resistência à Magia, a seguir.

Uma criatura é capaz de baixar voluntariamente sua resistência à magia. Isso exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Logo depois que a criatura baixar sua resistência, ela permanecerá assim até seu próximo turno. No início do próximo turno da criatura, a RM retorna automaticamente, a não ser que ela intencionalmente a mantenha inativa (outra ação padrão que não provoca um ataque de oportunidade).

A Resistência à Magia da criatura nunca interfere nas suas próprias magias, itens ou habilidades.

É impossível transmitir essa habilidade para outras criaturas através do toque ou ficando entre elas e a magia. Apenas a mais rara das criaturas ou alguns itens mágicos exóticos são capazes de compartilhar a Resistência à Magia.

A Resistência à Magia não se acumula, mas se sobrepõe. Se um clérigo estiver usando uma *cota de malha +1* que fornece RM 15 e conjurar uma *aura sagrada* que fornece RM 25 contra magias e conjuradores malignos, ele terá RM 25 contra as magias e efeitos malignos e RM 15 contra as demais magias e habilidades similares.

Quando Aplicar a Resistência à Magia

Cada magia descrita no *Livro do Jogador* inclui uma referência que cita se ela é afetada pela RM. Em geral, a Resistência à Magia funciona conforme o efeito da magia:

Magias com Alvo: A Resistência à Magia funcionará contra magias que tiverem uma ou mais criaturas como alvo. As magias que tiverem alvos múltiplos, como os *mísseis mágicos* de um mago de 3º nível, são capazes de atingir diversas criaturas simultaneamente. Nesses casos, a Resistência à Magia só é aplicada na parte da magia que visou a criatura. Caso várias criaturas resistentes à magia forem visadas, cada teste é feito em separado.

Magias de Área: A Resistência à Magia funcionará se a criatura resistente estiver dentro da área afetada. Ela protegerá as criaturas resistentes, sem afetar a própria magia.

Magias de Efeito: A maioria das magias de efeito invoca ou cria alguma coisa e não está sujeita à Resistência à Magia. Por exemplo, *invocar monstros I* convoca um monstro capaz de atacar normalmente as criaturas que tiverem RM. Entretanto, a Resistência à Magia funcionará contra magias de efeito em certos casos, em geral quando esses efeitos afetam a criatura direta ou indiretamente, como *teia*.

A RM é capaz de proteger uma criatura de magias já conjuradas. Verifique a Resistência à Magia na primeira vez que a criatura for afetada pelo efeito. Por exemplo, se um ogro mago voar a 3 metros de uma *muralha de fogo*, seu conjurador precisa realizar um teste de conjurador contra a RM 18 da criatura. Caso fracasse, a *muralha* não causará dano ao ogro mago e não impedirá seu avanço.

Verifique a Resistência à Magia apenas uma vez: quando a magia for conjurada ou o efeito similar a magia for ativado. Caso a RM seja superada na primeira vez, não funcionará novamente contra a mesma magia/efeito. Igualmente, se a RM sobrepujar a magia/efeito na primeira verificação, continuará sendo eficaz. Por exemplo, uma súcubo se depara com a magia *barreira de lâminas* conjurada por Jozan. Se o clérigo superar a RM da criatura em seu teste de conjurador, ela sofrerá o dano normal da magia. Caso ela sobreviva e entre na área dessa *barreira de lâminas* uma segunda vez, sofrerá o dano novamente, sem a necessidade de um novo teste de conjurador de Jozan. Caso a súcubo tenha desativado voluntariamente sua RM e então seja alvo de qualquer magia hostil, terá uma única chance para resistir depois, quando sua Resistência à Magia for reativada.

A Resistência à Magia somente é eficaz quando as energias criadas ou liberadas pela magia afetam o corpo ou a mente da criatura resistente. Se a magia afetar qualquer outra coisa (o ar, o chão, a luz da sala, etc.) e atingir a criatura indiretamente, não será preciso nenhum teste de conjurador; é possível ferir essas criaturas sem selecioná-las como alvos da magia/efeito. Por exemplo, a magia *luz do dia* incomoda um elfo drow porque ele é sensível à luz; no entanto, a *luz do dia* geralmente é conjurada sobre uma área — o drow estará ali por acaso — iluminando-a. Como o alvo não é o drow, o efeito é indireto e sua Resistência à Magia é ineficaz. A RM funcionaria, nesse exemplo, se alguém tentasse conjurar *luz do dia* num objeto empunhado pelo drow.

A Resistência à Magia não se aplica caso o efeito afete os sentidos ou revele algo sobre a criatura, como as magias *imagem silenciosa* ou *detectar pensamentos*.

Obviamente, a magia precisa estar ativa para a RM ser eficaz. As magias que tiverem duração 'instantânea', mas criarem resultados duradouros, não estarão sujeitas à RM, exceto se a criatura resistente estiver exposta no momento da conjuração. Dessa forma, é impossível desfazer uma *muralha de pedra* por meio da Resistência à Magia.

Para definir se o efeito da magia é direto ou indireto, considere a escola de magia:

Abjuração: A RM será eficaz somente se a criatura alvo precisa ser ferida, alterada ou restrita de alguma forma. As alterações de percepção, como *dificultar detecção*, não são afetadas. As abjurações que bloqueiam ou anulam ataques não estão sujeitas à RM do atacante — é a criatura protegida que está sendo afetada pela magia (e torna-se imune ou resistente ao ataque).

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Adivinhação: Essas magias não afetam as criaturas diretamente e não estão sujeitas à RM, ainda que as revelações possam ser potencialmente prejudiciais.

Conjuração: Em geral, essas magias não estão sujeitas à RM, exceto quando criam algum tipo de energia, como a *flecha ácida de Melf* ou *palavra de poder, atordoar*. Qualquer conjuração que invoque criaturas ou produza efeitos semelhantes a criaturas não serão afetadas.

Encantamento: Todos os encantamentos são afetados pela RM, pois agem diretamente na mente das criaturas.

Evocação: Caso a evocação pretenda causar dano à criatura, será um efeito direto. Caso danifique ou vise qualquer outra coisa, será um efeito indireto. Por exemplo, um *relâmpago* conjurado sobre uma criatura resistente estará sujeito à RM (que a protegerá, mas não afetará a magia como um todo). Se o *relâmpago* for lançado no teto de uma câmara e derrube uma chuva de entulho, não estará sujeito à RM.

Ilusão: Essas magias raramente estão sujeitas à RM. As ilusões que desferem um ataque direto, como *assassino fantasmagórico* ou *evocação de sombra* são as exceções.

Necromancia: A maioria dessas magias afeta a força vital da criatura e está sujeita à RM. As magias necromantes mais incomuns, como *mão espectral*, não afetam diretamente as criaturas e não estão sujeitas à RM.

Transmutação: Caso alterem ou transformem a criatura, essas magias estão sujeitas à RM. As magias de transmutação não estarão sujeitas à Resistência à Magia caso visem um ponto no espaço e não a criatura. *Pedra em lama* ou *constrição* altera o ambiente em volta do alvo, portanto não está sujeita à RM. Algumas transmutações tornam objetos perigosos (ou mais perigosos), como *pedra encantada*. Mesmo esse tipo de transmutação não é afetado pela RM, pois está focalizado em objetos, não na criatura contra quem eles serão usados. A RM somente afetará a *pedra encantada* (por exemplo) se a criatura resistente estiver segurando as pedras quando o clérigo conjura a magia.

Resistência à Magia Bem-Sucedida

A Resistência à Magia impede que uma magia ou habilidade similar a magia afete ou prejudique a criatura resistente, mas nunca remove ou anula um efeito mágico imposto sobre outra criatura. A RM impede que a conjuração de uma magia atrapalhe outra.

Contra as magias conjuradas e ativas, um fracasso no teste de conjurador permitirá que a criatura resistente ignore quaisquer efeitos pertinentes. A magia continuará a afetar normalmente os demais alvos.

RESISTÊNCIA À EXPULSÃO

Seja devido a sua imensa força de vontade ou ao poder profano arraigado, a criatura (quase sempre mortos-vivos) é mais difícil de ser afetada por clérigos e paladinos (veja Expulsar e Fascinar Mortos-Vivos, pág. 159 do *Livro do Jogador*).

A resistência à Expulsão é uma habilidade extraordinária.

Em qualquer tentativa de expulsar, fascinar, comandar, destruir ou fortalecer a criatura, adicione o valor indicado aos Dados de Vida que seriam afetados. Por exemplo, uma sombra tem Resistência à Expulsão +2 e 3 Dados de Vida; para afetá-la por meio da habilidade Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos, o personagem deve ser capaz de afetar 5 Dados de Vida, embora a sombra tenha apenas 3 DV para todos os outros propósitos.

SENTIDO SÍSMICO

A criatura automaticamente 'sente' a localização de qualquer coisa em contato com o solo dentro do alcance (em geral 18 m, como o thoqqua).

Caso não exista um caminho direto no solo até o alvo, o alcance determinará a distância de percepção máxima pelo caminho indireto mais curto. A criatura deve estar em contato direto com o solo e o alvo precisa estar em movimento.

Enquanto as criaturas estiverem executando ações físicas, inclusive a conjuração de magias com componentes gestuais, considera-se que estão em movimento: de fato, não é necessário se deslocar para ser detectado pelo sentido sísmico.

SOPRO

Ainda que o sopro de fogo do dragão seja o exemplo clássico um sopro poderia ser uma nuvem de gás venenoso uma rajada de relâmpagos ou um jorro de ácido. A criatura está de fato expelindo alguma coisa da sua boca (e não a conjurando através de uma magia ou efeito mágico). Quase todas as criaturas capazes de usar essa habilidade estão limitadas a uma quantidade diária ou uma espera mínima entre cada ativação; elas geralmente são espertas o suficiente para guardar seu sopro até ser realmente necessário.

- Em geral utilizar um ataque de sopro é uma ação padrão.
- Nenhuma jogada de ataque é necessária. O sopro simplesmente preenche a área selecionada.
- Qualquer personagem na área afetada deve realizar o teste de resistência apropriado ou sofrerá o efeito total do sopro. Em muitos casos um personagem que obtiver sucesso no teste de resistência ainda sofrerá metade do dano ou um efeito reduzido.
- Os sopros são habilidades sobrenaturais exceto quando especificado o contrário.
- Mesmo as criaturas incapazes de respirar podem desferir ataques de sopro (apesar do nome ser pouco apropriado).

VENENOS

Quando um personagem sofre dano de um ataque com uma arma envenenada, toca em um item coberto por veneno de contato, consome alimentos contaminados ou é envenenado de alguma outra forma, deverá realizar um teste de resistência de Fortitude. Se fracassar, sofrerá o dano inicial do veneno (geralmente, dano de habilidade temporário). Mesmo se obtiver sucesso, em geral enfrentará outro dano um minuto depois — será necessário outro teste de Fortitude bem-sucedido para evitá-lo.

Uma dose de veneno aplicada sobre uma arma ou outro objeto afetará um único alvo. O veneno se conserva até que a arma atinja alguém ou o objeto seja tocado (exceto se for lavado ou removido antes do alvo ter contato com ele). Qualquer veneno aplicado sobre um objeto ou exposto aos elementos dessa maneira — um vidro de veneno deixado aberto, por exemplo — conserva-se potente até ser tocado ou usado.

Embora existam venenos sobrenaturais ou similares a magia, os efeitos de envenenamento quase sempre são extraordinários.

Os venenos podem ser divididos em quatro tipos básicos, de acordo com o método utilizado para inocular seu efeito, conforme descrito a seguir.

Contato: Simplesmente tocar este tipo de veneno exige um teste de resistência. Ele pode ser transmitido ativamente por meio de uma arma ou um ataque de toque. Mesmo que uma criatura tenha Redução de Dano suficiente para evitar qualquer dano proveniente do ataque, o veneno ainda será capaz de afetá-lo. É possível aplicar o veneno de contato em um baú ou outro objeto como parte de uma armadilha.

Ferimento: Este veneno é transmitido através de uma ferida. Se uma criatura tiver Redução de Dano suficiente para evitar qualquer dano proveniente do ataque, o veneno não a afetará. As armadilhas que causam dano por armas, agulhas e similares muitas vezes contêm venenos de ferimento.

Inalação: Os venenos de inalação quase sempre são armazenados em recipientes frágeis ou frascos de cristal. Eles podem ser arremessados como um ataque à distância com incremento de 3 m. Quando atinge uma superfície sólida (ou é golpeado com força), o recipiente libera o veneno. Uma dose se dispersa para ocupar o volume de um cubo de 3 m. Todas as criaturas na área devem realizar um teste de resistência (prender a respiração é ineficaz contra os venenos de inalação, eles afetam as membranas nasais, canais lacrimais e outras partes do corpo).

Ingestão: Os venenos de ingestão são virtualmente impossíveis de utilizar em uma situação de combate. Um usuário pode administrar uma poção a uma criatura inconsciente ou dopar alguém forçando a criatura a beber ou comer algo envenenado. Os assassinos e outros personagens costumam utilizar os venenos de ingestão fora do combate.

As características dos venenos são resumidas na Tabela 8–3: Venenos. Os termos da tabela são descritos a seguir.

Tipo: O método de inoculação do veneno (contato, ingestão, inalação ou ferimento) e a CD do teste de Fortitude para evitar o dano do envenenamento.

PDF File Created with and Unregistered Copy of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

TABELA 8–3: VENENOS

Veneno	Tipo	Dano Inicial	Dano Secundário	Preço
Extrato do cérebro de verme da carniça	Contato CD 13	Paralisia	0	200 PO
Nitarita	Contato CD 13	0	3d6 Con	650 PO
Resíduo de folha de sassone	Contato CD 16	2d12 PV	1d6 Con	300 PO
Pomada de Malyss	Contato CD 16	1 Des	2d4 Des	500 PO
Raiz de terinav	Contato CD 16	1d6 Des	2d6 Des	750 PO
Extrato de lótus negra	Contato CD 20	3d6 Con	3d6 Con	4.500 PO
Bile de dragão	Contato CD 26	3d6 For	0	1.500 PO
Excremento de sapo listrado	Ingestão CD 11	1 Sab	2d6 Sab + 1d4 Int	180 PO
Arsênico	Ingestão CD 13	1 Con	1d8 Con	120 PO
Musgo id	Ingestão CD 14	1d4 Int	2d6 Int	125 PO
Óleo de taggit	Ingestão CD 15	0	Inconsciência	90 PO
Poeira de lich	Ingestão CD 17	2d6 For	1d6 For	250 PO
Pó de mantor negro	Ingestão CD 18	2d6 Con	1d6 Con +1d6 For	300 PO
Pó de ungol	Inalação CD 15	1 Car	1d6 Car + 1 Car*	1.000 PO
Névoa da insanidade	Inalação CD 15	1d4 Sab	2d6 Sab	1.500 PO
Vapores de othur queimado	Inalação CD 18	1 Con*	3d6 Con	2.100 PO
Veneno de víbora negra	Ferimento CD 11	1d6 Con	1d6 Con	120 PO
Veneno de centopéia Pequena	Ferimento CD 11	1d2 Des	1d2 Des	90 PO
Erva impigem	Ferimento CD 12	0	1d4 Con + 1d3 Sab	100 PO
Veneno drow	Ferimento CD 13	Inconsciência	Inconsciência 2d4 horas	75 PO
Óleo de sangue verde	Ferimento CD 13	1 Com	1d2 Con	100 PO
Basalto azul	Ferimento CD 14	1Con	Inconsciência	120 PO
Veneno de aranha Média	Ferimento CD 14	1d4 For	1d4 For	150 PO
Essência de sombra	Ferimento CD 17	1 For*	2d6 For	250 PO
Veneno de wyvern	Ferimento CD 17	2d6 Con	2d6 Con	3.000 PO
Veneno de escorpião Grande	Ferimento CD 18	1d6 For	1d6 For	200 PO
Veneno de vespa gigante	Ferimento CD 18	1d6 Des	1d6 Des	210 PO
Lâmina da morte	Ferimento CD 20	1d6 Con	2d6 Cons	1.800 PO
Veneno de verme púrpura	Ferimento CD 24	1d6 For	2d6 For	700 PO

Dano Inicial: O dano que o personagem sofre imediatamente após fracassar em seu teste de resistência contra o veneno. O dano de habilidade será temporário, a menos que esteja marcado com um asterisco (*); neste caso, será um dano de habilidade permanente. Qualquer paralisia permanece ativa durante 2d6 minutos.

Dano Secundário: A quantidade de dano que o personagem sofre, 1 minuto após a exposição ao envenenamento, apenas se fracassar no segundo teste de resistência. A inconsciência permanece ativa durante 1d3 horas. O dano em habilidade marcado com um asterisco é permanente em vez de temporário.

Preço: O custo de uma dose (ou um frasco) do veneno. Não é possível usar ou aplicar venenos em quantidades menores que uma dose. A aquisição ou posse de veneno sempre é ilegal e mesmo em cidades grandes ele somente poderá ser obtido com fornecedores especializados e de péssima reputação.

Perigos para Usar Venenos

Um personagem tem 5% de chances de se expor a um veneno quando o aplica sobre a arma ou o prepara para uso. Além disso, quando o personagem obtém 1 numa jogada de ataque (resultado 1 no d20) com uma arma envenenada, precisará realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou será envenenado acidentalmente.

Imunidades a Venenos

Os wyverns, as medusas e outras criaturas com ataques venenosos naturais são imunes a seus próprios venenos. As criaturas animadas, mas não vivas (construtos e mortos-vivos) são criaturas sem metabolismo (como os elementais) são sempre imunes a veneno. Os limos, as plantas e certos tipos de criaturas (como tanar'ri) também são imunes, mas seria possível destilar um veneno especial especificamente para afetá-las.

VISÃO NO ESCURO

A visão no escuro é a habilidade extraordinária de enxergar sem nenhuma fonte de luz, dentro do alcance especificado para a criatura.

A visão no escuro mostra imagens em preto e branco (é impossível distinguir cores). Ela não permite aos personagens enxergarem qualquer coisa impossível de se ver normalmente — objetos invisíveis permanecem invisíveis e as ilusões continuam visíveis da forma como deveriam ser. Do mesmo modo, a visão no escuro permite que a criatura seja afetada normalmente por ataques visuais.

A existência de luz não atrapalha essa habilidade. Caso uma criatura que tenha visão no escuro (18 metros) estiver a 6 metros de uma fonte de luz, será capaz de enxergar normalmente na área iluminada e nos 12 metros além dela.

VISÃO NA PENUMBRA

Os olhos dos personagens que têm visão na penumbra são muito sensíveis à luz e conseguem enxergar duas vezes mais longe que o normal sob iluminação precária. Logo, se um grupo de aventureiros descer uma passagem escura, e apenas uma tocha iluminar um raio de 6 metros, um elfo seria capaz de enxergar a 12 metros da tocha. A visão na penumbra é colorida (a visão no escuro é em preto e branco). Um conjurador conseguiria ler um pergaminho através dessa habilidade, mesmo se houver apenas um tênue feixe de luz de uma vela como fonte de luz.

Os personagens que tiverem essa habilidade podem enxergar sob a luz da lua tão bem quanto sob a luz do sol.

RESUMO DAS CONDIÇÕES

Essa seção descreve as condições adversas capazes de enfraquecer, retardar e até matar os personagens. Quando mais de uma condição afetar o mesmo personagem, aplique todas elas. Caso seja impossível combinar dois ou mais efeitos, aplique o mais severo. Por exemplo, um personagem pasmo e *confuso* não executará qualquer ação (a condição 'pasmo' é mais severa que 'confuso'). Nesse caso, o personagem *confuso* até seria capaz de atacar um oponente aleatório, mas não poderá porque está pasmo.

Abalado: Um personagem abalado sofre –2 de penalidades nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e de habilidade.

Abalado é uma condição de medo menos severa que assustado e apavorado.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Adoecido: O personagem sofre –2 de penalidade nas jogadas de ataque, dano com armas, testes de resistência, testes de perícia e de habilidade.

Agarrado: Engajado em combate corpo a corpo, durante a manobra Agarrar, com um ou mais oponentes. Um personagem agarrado somente consegue realizar uma quantidade limitada de ações. Ele não ameaça outros quadrados e perde seus bônus de Destreza na CA (se houver) contra os oponentes que não estiverem envolvidos na manobra.

Apavorado: Uma criatura apavorada larga qualquer coisa que estiver segurando e foge por um caminho aleatório, usando seu deslocamento máximo, do objeto do seu pavor e de quaisquer outros perigos que surgirem no caminho. Ela não pode realizar nenhuma outra ação. Além disso, a criatura sofre –2 de penalidade em todos os testes de resistência, testes de perícia e de habilidade. Caso seja encurralada, uma criatura apavorada ficará aterrorizada e não atacará, geralmente utilizando a ação de defesa total. Uma criatura apavorada pode usar suas habilidades especiais, incluindo magias, para fugir; na verdade, a criatura deveria ser obrigada a usar esses meios caso sejam a única forma de escapar.

Apavorado é um estado de medo mais extremo que assustado ou abalado.

Arrastado: Conforme seu tamanho, as criaturas podem ser arremessadas por ventos de alta velocidade (veja a Tabela 3-24: Efeitos do Vento). Qualquer criatura no chão que seja arrastada estará caída, rolará 1d4x3 metros e sofrerá 1d4 pontos de dano por contusão a cada 3 metros. As criaturas voadoras serão empurradas 2d6x3 m para trás e sofrerão 2d6 pontos de dano por contusão devido aos choques e impactos.

Assustado: Um personagem assustado afasta-se do seu objeto de pavor o mais rápido que puder. Caso não possa fugir, a criatura conseguirá lutar, mas sofre –2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e testes de habilidade. Um personagem assustado consegue usar suas habilidades especiais, inclusive magias, para fugir; na verdade, a criatura deveria ser obrigada a usar esses meios caso sejam a única forma de escapar.

Essa condição é semelhante a abalado, mas a criatura deverá fugir sempre que possível. Uma condição mais extrema de medo é 'apavorado'.

Aterrorizado: O personagem está imobilizado de medo; ele não pode realizar ações e perde qualquer bônus de Destreza na CA. Cada atacante recebe +2 de bônus para atingir um personagem aterrorizado.

Atordoado: A criatura perde seu bônus de Destreza na CA (se houver), larga tudo que estiver segurando e não pode realizar ações. Ela sofre –2 de penalidade na CA.

Caído: O personagem está no chão. Um atacante caído sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo e não pode usar armas de ataque à distância (exceto a besta). Um defensor caído recebe +4 de bônus na Classe de Armadura contra ataques à distância, mas sofre –4 de penalidade na CA contra ataques corpo a corpo.

Levantar-se é uma ação equivalente ao movimento que provoca ataques de oportunidade.

Cego: O personagem não consegue enxergar. Ele sofre –2 de penalidade na Classe de Armadura, perde qualquer bônus de Destreza na CA, move-se usando metade de seu deslocamento e sofre –4 de penalidade na maioria das perícias baseadas em Força ou Destreza e Procurar; além disso, é impossível realizar testes de Observar ou executar qualquer ação relacionada à visão (como ler). Todos os oponentes passam a ter camuflagem total contra o personagem cego (50% de chance de falha).

Se um personagem permanecer cego durante muito tempo, poderá se acostumar com algumas dessas desvantagens e até superar algumas delas (a critério do Mestre).

Confuso: As ações de um personagem *confuso* são determinadas jogando 1d% no início de cada turno da criatura: 01-10 a criatura ataca o conjurador com armas brancas ou de disparo (ou se aproxima caso não seja possível atacar); 21-50 a criatura não faz nada, apenas balbucia de forma incoerente; 51-70 a criatura foge do conjurador da forma mais rápida possível; 71-100 o personagem ataca a criatura mais próxima. Qualquer criatura *confusa* incapaz de realizar a ação indicada no resultado não fará nada, apenas balbuciará incoerentemente. Os atacantes não recebem qualquer vantagem contra o personagem *confuso*. Se a criatura for atacada, reagirá diretamente na próxima rodada, conquanto o efeito da confusão permaneça ativo. Uma criatura *confusa* não realiza ataques de oportunidade contra qualquer inimigo, a menos que esteja concentrada nela — em função do resultado da jogada (1d%) ou porque acabou de ser atacada.

Dano de Habilidade Permanente: O personagem perde 1 ou mais pontos de habilidade definitivamente. Esses pontos somente são recuperados usando meios mágicos. Um personagem de Força 0 ficará caído e indefeso no chão; com Destreza 0 ele estará paralisado; com Constituição 0 ele estará morto. Para Inteligência, Sabedoria e Carisma, um valor 0 significa inconsciência (veja Perda de Valores de Habilidade, acima).

Dano de Habilidade Temporário: O personagem sofreu uma perda temporária de 1 ou mais pontos de habilidade, recuperados à razão de 1 ponto por dia, exceto quando especificado o contrário. Um personagem de Força 0 ficará caído e indefeso no chão; com Destreza 0 ele estará paralisado; com Constituição 0 ele estará morto. Para Inteligência, Sabedoria e Carisma, um valor 0 significa inconsciência (veja Perda de Valores de Habilidade, acima).

Esse tipo de ferimento é diferente da perda efetiva de habilidade — cujo efeito termina quando a condição causadora (fadiga, constrição, etc) é dissipada.

Derrubado: Conforme seu tamanho, as criaturas podem ser derrubadas por ventos de alta velocidade (veja a Tabela 3-24: Efeitos do Vento). Qualquer criatura no chão que seja derrubada estará caída. As criaturas voadoras serão arrastadas 1d6x3 m para trás.

Drenar Energia: O personagem possui um ou mais níveis negativos, que podem reduzir permanentemente os níveis da criatura.

Caso tenha sido imposta uma quantidade de níveis negativos igual ou superior ao nível (ou Dados de Vida) atual do personagem, ele morrerá instantaneamente. Cada nível negativo impõe as seguintes desvantagens à criatura: –1 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e de habilidades, –5 pontos de vida; –1 no seu nível efetivo (para determinar alcance, duração, CD e outros detalhes de magias ou habilidades especiais). Além disso, um conjurador perderá uma magia de seu limite diário, sempre do nível mais elevado. Os níveis negativos se acumulam.

Enjoado: Nauseado ou indisposto. Os personagens enjoados são incapazes de atacar, conjurar magias, manter a concentração ou executar qualquer tarefa que exija atenção. A única ação permitida ao personagem é uma ação de movimento por turno.

Enredado: O personagem está aprisionado. Esta condição atrapalha o deslocamento, mas não impede inteiramente a movimentação, a menos que as amarras estejam presas a um objeto imóvel ou sejam sustentadas por uma força contrária. Uma criatura enredada percorre metade de seu deslocamento, não pode correr ou realizar Investidas, e sofre –2 de penalidade nas jogadas de ataque e –4 de penalidade efetiva na Destreza. Um personagem enredado que tentar conjurar uma magia deve realizar um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) ou perderá a magia.

Ensurdecido: Um personagem surdo sofre –4 de penalidade na Iniciativa, fracassa automaticamente em testes de Ouvir e sofre uma chance de falha de 20% para conjurar qualquer magia que tenha componentes verbais (V).

Se um personagem permanecer surdo durante muito tempo, poderá se acostumar com algumas dessas desvantagens e até superar algumas delas (a critério do Mestre).

Estável: Um personagem que estava morrendo, recuperou-se (ou estabilizou-se), mas ainda tem entre –1 e –9 pontos de vida. Ele não estará morrendo, mas permanecerá inconsciente. Caso o personagem tenha se estabilizado devido à ajuda de outro personagem (por meio de um teste de Cura ou cura mágica), não perderá mais pontos de vida. A cada hora, existem 10% de chances dele ficar consciente e incapacitado (apesar de seus pontos de vida continuarem negativos).

Se o personagem se estabilizar por conta própria, mas não receber nenhum atendimento, ainda correrá o risco de perder mais pontos de vida. A cada hora, existem 10% de chances dele ficar consciente e incapacitado. Caso contrário, perderá mais um ponto de vida.

Exausto: Os personagens exaustos percorrem apenas metade de seu deslocamento e sofrem –6 de penalidade na Força e Destreza efetiva. Um personagem fatigado ficará exausto se realizar ações normalmente cansativas. Após 1 hora de descanso total, o personagem exausto passa ao estado fatigado.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Expulso: Afetado pela Expulsão. Os mortos-vivos expulsos fogem durante 10 rodadas (1 minuto), da forma mais rápida possível. Caso não possam fugir, ficarão aterrorizados.

Fascinado: Uma criatura fascinada está em transe devido a um efeito mágico ou sobrenatural. Ela permanece imóvel ou senta em silêncio e não realiza ações que não sejam prestar atenção ao efeito de fascinação enquanto ele permanecer ativo. Ela sofre –4 de penalidade em testes de perícia realizados como reações, como testes de Ouvir e Observar. Qualquer ameaça em potencial, como a aproximação de uma criatura hostil, permitem que uma criatura fascinada realize um novo teste de resistência contra a fascinação. Qualquer ameaça óbvia, como alguém sacando uma arma, automaticamente dissipará o efeito. Um aliado da criatura fascinada pode sacudi-la para livrá-la da magia como uma ação padrão.

Fatigado: Um personagem fatigado não é capaz de correr ou realizar Investidas e sofre –2 de penalidade na Força e Destreza efetivas. Realizar qualquer ação que normalmente causaria fadiga deixará o personagem exausto. Depois de 8 horas de repouso absoluto, o personagem não estará mais fatigado.

Imobilizado (manobra): Preso (mas não indefeso) na manobra Agarrar.

Incapacitado: Um personagem com 0 pontos de vida ou que tem PV negativos, mas está estável e consciente, é considerado incapacitado. Ele só pode realizar uma única ação de movimento ou uma ação padrão a cada rodada (mas não ambas e também não pode realizar uma ação de rodada completa). Ele se move com metade do seu deslocamento. Executar ações de movimento não causa dano adicional, mas realizar qualquer ação padrão (ou qualquer outra ação que o Mestre considere cansativa, incluindo algumas ações livres como conjurar uma magia acelerada) causa 1 ponto de dano depois do término da ação. A menos que a ação aumente os pontos de vida do personagem, ele agora estará com PV negativos e estará morrendo.

Um personagem incapacitado que tenha recebido cuidados se recupera naturalmente. Caso contrário, a cada dia que passe ele tem uma chance de 10% de começar a recuperar seus pontos de vida (começando naquele dia) — e 90% de chance de perder 1 ponto de vida. Uma vez que o personagem comece a recuperar pontos de vida de forma natural, ele não corre mais o risco de perdê-los (mesmo que seu total de PV ainda seja negativo).

Inconsciente: Caído e indefeso. A inconsciência pode ser o resultado da redução dos pontos de vida para um valor entre –1 e –9 ou devido ao dano por contusão que ultrapasse os PV atuais da criatura.

Incorpóreo: Sem corpo físico. As criaturas incorpóreas são imunes a todas as formas de ataques comuns (mas não mágicas). Elas podem ser feridas apenas por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas, magias, habilidades similares a magia ou efeitos sobrenaturais (veja Criaturas Incorpóreas, acima).

Indefeso: Os personagens paralisados, *imobilizados*, amarrados, dormindo, inconscientes ou completamente à mercê de um oponente de qualquer outra forma estão indefesos. Considera-se que um alvo indefeso tem Destreza 0 (modificador de –5). Os ataques corpo a corpo contra um alvo indefeso recebem +4 de bônus (equivalente a atacar um personagem caído). Os ataques à distância contra alvos nestas condições não recebem bônus especiais. Os ladinos podem desferir ataques furtivos contra alvos indefesos.

Como uma ação de rodada completa, um inimigo pode usar uma arma branca para desferir um golpe de misericórdia contra um adversário indefeso. Um inimigo também pode utilizar um arco ou uma besta, se estiver adjacente ao alvo. O atacante acerta automaticamente e obtém um sucesso decisivo. Um ladino também causa o dano adicional do ataque furtivo contra um adversário indefeso ao desferir um golpe de misericórdia. Se o defensor sobreviver, ele deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano causado) ou morrerá.

Desferir um golpe de misericórdia provoca ataques de oportunidade.

É impossível aplicar um golpe de misericórdia numa criatura imune a sucessos decisivos; nesse caso, essas criaturas também não precisam realizar um teste de resistência de Fortitude para evitar a morte.

Invisível: Impossível de encontrar visualmente; as criaturas invisíveis recebem +2 de bônus nas suas jogadas de ataque e ignoram qualquer bônus de Destreza na CA do oponente (veja Invisibilidade, acima).

Morrendo: Inconsciente e próximo da morte. Um personagem morrendo tem entre –1 e –9 pontos de vida. Ele não pode realizar ações e está inconsciente. No fim de cada rodada (começando pela rodada em que o personagem chegou a menos de 0 pontos de vida), ele deve jogar 1d% para tentar se estabilizar (10% de chance). Se isto não acontecer, ele perderá mais 1 ponto de vida. Se um personagem nessa situação chegar a –10 pontos de vida, estará morto.

Morto: Os pontos de vida do personagem foram reduzidos a –10, sua Constituição caiu para 0 ou ele foi eliminado de forma direta por uma magia ou efeito. A alma do personagem deixa seu corpo. Os personagens mortos não podem ser beneficiados por cura normal ou mágica, mas podem ser trazidos de volta à vida através de magias. Um cadáver sofre decomposição normalmente, a menos que seja preservado por magias; os efeitos que ressuscitam um personagem também restauram o corpo com sua saúde perfeita ou no estado em que se encontrava no momento da morte (dependendo da magia ou dispositivo).

De qualquer forma, os personagens ressuscitados não precisam se preocupar com *rigor mortis*, decomposição e outras condições que afetam os mortos.

Ofuscado: Incapaz de enxergar bem devido a super-exposição dos olhos à luz. Uma criatura ofuscada sofre –1 de penalidade nas jogadas de ataque e testes de Procurar e Observar.

Paralisado: Um personagem paralisado permanece congelado em seu lugar e é incapaz de se mover ou agir, como os efeitos da magia *imobilizar pessoa*. Um personagem paralisado terá valores efetivos de Destreza e Força 0 e estará indefeso, mas pode realizar ações exclusivamente mentais. Uma criatura alada que estiver voando quando for paralisada não conseguirá bater suas asas e cairá. Uma criatura na água que seja paralisada não conseguirá nadar e poderá se afogar (se aplicável). Qualquer criatura é capaz de atravessar um espaço ocupado por um personagem paralisado — aliado ou não. Cada quadrado ocupado por uma criatura ocupada, entretanto, exige 2 quadrados do deslocamento para ser superado.

Pasmo: Um personagem pasmo não pode realizar nenhuma ação, mas se defende normalmente; ela não perde seu bônus de Destreza na CA. Em geral, essa condição permanece ativa durante uma rodada.

Petrificado: Um personagem petrificado foi transformado em pedra e estará inconsciente. Se um personagem petrificado quebrar ou rachar, mas as pedras quebradas forem novamente presas ao corpo quando ele voltar para sua forma natural, ele não estará ferido. Se o corpo petrificado do personagem estiver incompleto quando ele se transformar em carne novamente, os pedaços continuarão faltando e o Mestre deve aplicar uma redução permanente de pontos de vida e/ou debilitações.

Retido: Impedido de se mover adiante devido a uma força contrária, como o vento. As criaturas retidas no solo apenas param; as criaturas voadoras são arremessadas para trás — a distância estará indicada na descrição do efeito.

Surpreso: Um personagem que não agiu durante um combate está despreparado, pois ainda não conseguiu reagir à situação. Os personagens surpresos perdem seu bônus de Destreza na CA (se houver) e não podem realizar ataques de oportunidade.

Zonzo: Um personagem que sofreu uma quantidade de dano por contusão exatamente igual aos seus pontos de vida. Ele está tão enfraquecido ou tonto que só pode realizar uma ação de movimento ou uma ação padrão a cada rodada (mas não ambas e também não pode realizar uma ação de rodada completa).

MEIO AMBIENTE

Ao atravessar um deserto escarlate, os personagens enfrentam o risco de insolação e desidratação. Quando mergulham em águas turvas e profundas, poderão se afogar ou sofrer devido à descompressão. Os aventureiros gastam bastante tempo nos locais mais lúgubres, perigosos e desagradáveis que se possa imaginar. Se os monstros e os vilões não conseguirem matá-los, o próprio ambiente ainda será capaz de fazê-lo. Essa seção detalha os perigos que os personagens enfrentarão no mundo natural à sua volta. Algumas dessas ameaças são específicas de certos tipos de ambientes (os perigos do calor intenso quase nunca são aplicados em áreas de montanhas gélidas, por exemplo), enquanto outras são ameaças que apa-

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

receriam em qualquer ambiente da campanha (como os efeitos de ácido, inanição ou sede).

Os perigos ambientais relacionados a um tipo de terreno (como uma avalanche, que ocorre nas montanhas) são descritos no Capítulo 3: Aventuras. Os perigos naturais comuns a mais de um ambiente estão detalhados a seguir.

EFEITOS DO ÁCIDO

Os ácidos corrosivos causam 1d6 pontos de dano a cada rodada de exposição, exceto se houver imersão total (por exemplo, cair dentro de um tonel de ácido) — nesse caso, causarão 10d6 pontos de dano a cada rodada. Um ataque com ácido, advindo de um vidro arremessado ou da saliva de um monstro, é considerado uma rodada de exposição.

Os vapores da maioria dos ácidos são venenosos caso sejam inalados. Qualquer criatura que chegar perto o suficiente de uma quantidade de ácido muito grande (o bastante para imergir um ser humano) deverá realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou sofrerá um ponto de dano temporário de Constituição. Ela precisará realizar um segundo teste de resistência um minuto depois ou sofrerá mais 1d4 pontos de dano temporário de Constituição.

As criaturas imunes às propriedades cáusticas do ácido ainda podem se afogar caso sejam totalmente imersas no líquido (veja Afogamento, a seguir).

PERIGOS DO FRIO

Os dedos penetrantes da morte pelo frio já carregaram a vida de diversos aventureiros. A exposição prolongada a temperaturas baixas e ao clima inóspito é capaz de eliminar qualquer personagem desprotegido contra o clima. A hipotermia, a friagem e a exaustão matariam rapidamente em condições climáticas muito ruins. A melhor defesa contra o frio e a exposição é conseguir proteção e se manter aquecido.

O frio e a exposição causam dano por contusão. É impossível recuperar esse dano até que o personagem saia do frio e se aqueça. Assim que ficar inconsciente devido ao acúmulo de dano por contusão, ele passará a receber dano letal na mesma proporção.

Um personagem desprotegido em um clima frio (abaixo de 5° C) deverá realizar um teste de resistência de Fortitude a cada hora (CD 15 + 1 para cada teste anterior) ou sofrerá 1d6 pontos de dano por contusão. É possível obter alguns bônus pessoais com a perícia Sobrevivência e ainda estendê-los a outros personagens (veja a descrição da perícia no *Livro do Jogador*).

Em situações de frio severo (abaixo de –15° C), um personagem desprotegido precisa realizar um teste de resistência de Fortitude a cada 10 minutos (CD 15 +1 para cada teste anterior), ou sofrerá 1d6 pontos de dano por contusão. É possível obter alguns bônus pessoais com a perícia Sobrevivência e ainda estendê-los a outros personagens (veja a descrição da perícia no *Livro do Jogador*). Os personagens vestidos com roupas de inverno precisarão realizar apenas um teste por hora.

Os personagens que receberem qualquer dano por contusão em função do frio ou da exposição sofrem de congelamento e hipotermia (considere-os fatigados). Essas penalidades desaparecem quando o personagem se recuperar do dano por contusão devido ao frio.

O frio extremo (abaixo de –30° C) causa 1d6 pontos de dano letal por minuto (sem testes de resistência). Além disso, o personagem deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + 1 para cada teste anterior) ou sofrerá mais 1d4 pontos de dano por contusão. As criaturas que estiverem usando armaduras de metal ou estiverem em contato com metal congelado são afetados por um efeito similar à magia *esfriar metal*.

EFEITOS DO GELO

Os personagens que caminharem no gelo utilizam 2 quadrados de seu deslocamento para entrar em um quadrado coberto de gelo; a CD dos testes de Equilíbrio e Acrobacia aumenta em +5 pontos. Os personagens em contato prolongado com o gelo correm o risco de sofrer dano devido ao frio extremo (veja acima).

ESCURIDÃO

Os aventureiros estão explorando uma caverna quando uma magia sussurrada nas sombras extingue a magia *luz do dia* de Jozan, imergindo a câmara na mais completa escuridão. O suave barulho das malhas de metal e de espadas sendo desembainhadas anuncia um ataque drow.

A visão no escuro permite que muitos personagens e monstros enxerguem perfeitamente sem nenhuma fonte de luz, mas os personagens que tenham visão normal (ou visão na penumbra, neste caso) ficariam completamente cegos se não houver qualquer iluminação. As tochas ou lanternas podem ser apagadas por lufadas súbitas de ventos subterrâneos, as fontes mágicas de luz podem ser dissipadas e as armadilhas mágicas podem criar campos de escuridão impenetrável.

Em muitos casos, alguns personagens ou monstros podem ser capazes de ver, enquanto os outros estarão cegos. Para compreender as regras a seguir, uma criatura cega será qualquer personagem incapaz de enxergar em meio à escuridão.

— As criaturas cegas em função da escuridão perdem a habilidade de causar dano adicional devido a falta de precisão (por exemplo, um inimigo predileto de um ranger ou ataque furtivo).

— As criaturas cegas têm sua movimentação dificultada e precisam utilizar 2 quadrados de movimento para percorrer cada quadrado no tabuleiro (dobre o custo normal). As criaturas cegas não podem correr ou realizar Investidas.

— Todos os oponentes possuem camuflagem total em relação a uma criatura cega; ela sofre 50% de chance de falha em combate. Uma criatura cega precisa determinar a localização de um oponente para atacar o quadrado pertinente; caso ataque sem conhecer a localização exata, ela golpeará um quadrado aleatório dentro do seu alcance. Para qualquer ataque à distância ou magias contra uma criatura cuja localização exata é desconhecida, o Mestre precisa determinar o quadrado adjacente diante da criatura cega e direcionar a magia ou disparo para o quadrado mais próximo naquela direção.

— Uma criatura cega perde seu bônus de Destreza na CA e sofre –2 de penalidade na CA.

— Uma criatura cega sofre –4 de penalidade nos testes de Procurar e na maioria dos testes de perícia baseados em Força e Destreza, inclusive qualquer perícia suscetível à penalidade de armadura. Uma criatura cega devido à escuridão fracassa automaticamente em testes de perícias que exijam a visão.

— As criaturas cegas devido à escuridão não podem usar ataques visuais e são imunes a ataques visuais.

Uma criatura cega devido à escuridão pode realizar um teste de Ouvir (como ação livre) a cada rodada para localizar seus adversários (CD igual aos testes de Furtividade dos oponentes). Se obtiver sucesso, o personagem cego ouvirá uma criatura "em algum lugar naquela área". É quase impossível definir a localização exata de uma criatura oculta pelas trevas. Um teste de Ouvir que supere a CD por 20 pontos ou mais revelará o quadrado ocupado pela criatura (mas ela ainda possui camuflagem total em relação ao personagem cego).

— Qualquer criatura cega poderia tatear para uma criatura que não consegue enxergar: como uma ação padrão, o personagem poderia realizar um ataque de toque (com as suas mãos ou sua arma) em duas áreas adjacentes de 1,5 m. Se o alvo "invisível" estiver na área designada, existem 50% de chances do ataque de toque fracassar. Caso obtenha sucesso, o personagem não causará dano, mas adivinhará a localização exata e atual da criatura invisível (se esta se mover, obviamente sua localização será desconhecida).

— Se uma criatura invisível acertar um personagem cego, a vítima passa a conhecer sua localização (até, obviamente, a criatura invisível se mover). As exceções se aplicam às criaturas com alcance superior a 1,5 m (nesse caso, a vítima conhece a localização provável da criatura, mas é impossível indicar o ponto exato) ou que utilizem ataques à distância (nesse caso, o personagem cego conhecerá a direção geral do atacante, mas não sua posição exata).

— Uma criatura com a habilidade Faro reconhece automaticamente a localização exata das criaturas que não consegue enxergar devido à escuridão se estiverem num raio de 1,5 m.

QUEDA

Um dos perigos mais comuns aos aventureiros é uma queda de grandes alturas.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Dano por Queda: A regra básica é simples: 1d6 pontos de dano a cada 3 m de queda, máximo 20d6.

Se um personagem deliberadamente saltar em vez de escorregar ou cair, o dano será o mesmo, mas o primeiro 1d6 pontos de dano serão por contusão. Um teste bem-sucedido de Saltar (CD 15) ou Acrobacia (CD 15) permite que o personagem ignore qualquer dano dos primeiros 3 m de queda e converta o dano dos 3 m subseqüentes em dano por contusão. Portanto, se um personagem escorregar de uma plataforma de 9 m de altura, sofrerá 3d6 pontos de dano. Se o mesmo personagem saltar deliberadamente, ele sofrerá 1d6 pontos de dano por contusão e 2d6 pontos de dano letal. Finalmente, se pular com um teste bem-sucedido de Saltar ou Acrobacia, sofrerá apenas 1d6 pontos de dano por contusão e 1d6 pontos de dano letal pela queda.

As quedas em superfícies macias (solo macio, lama) também convertem o primeiro 1d6 pontos de dano em dano por contusão. Esta redução se acumula com a redução no dano dos saltos deliberados e das perícias Saltar e Acrobacia.

Queda na Água: As quedas na água são tratadas de forma diferente. Quando o local da queda tiver pelo menos 3 m de profundidade, o personagem ignora os primeiros 6 m da queda. Os 6 m subseqüentes causam dano por contusão (1d3 a cada 3 m de queda). Depois disso, aplique o dano normal da queda (1d6 pontos de dano letal a cada 3 m adicionais).

Os personagens que mergulharem na água não sofrem dano, mas devem obter sucesso em um teste de Natação (CD 15) ou Acrobacia (CD 15) e o local da queda deve possuir 3 m de profundidade para cada 9 m de altura do mergulho. A CD para o teste de natação ou Acrobacia aumenta em 5 pontos a cada 15 m de mergulho.

Objetos em Queda

Assim como os personagens se machucam quando caem mais de 3 metros, também sofrem dano quando são atingidos por objetos em queda. Os objetos que caírem sobre os personagens causarão dano com base no seu peso e na distância que percorreram.

Tabela 8–4: Dano dos Objetos em Queda

Peso do Objeto	Distância em Queda
100-51 kg	6 m
50-26 kg	9 m
25-16 kg	12 m
15-6 kg	15 m
5-3 kg	18 m
2-1/2 kg	21 m

Para cada 100 quilos de peso, o objeto causa 1d6 pontos de dano se cair pelo menos 3 metros. A distância também deve ser considerada e somará 1d6 adicional ao dano para cada incremento de 3 metros além do primeiro (até um máximo de 20d6 pontos de dano).

Os objetos com menos de 100 quilos também causam dano, mas devem percorrer uma distância maior. Use a Tabela 8–4: Dano dos Objetos em Queda para determinar a distância que um objeto deve percorrer para causar 1d6 pontos de dano.

Exemplo: Um navio voador mágico se inclina e derruba uma estátua de pedra de 200 quilos (um aliado petrificado). A estátua causará 2d6 pontos de dano em qualquer coisa que atingir, apenas com seu peso. Se o navio estiver a 30 metros de altura, a estátua em queda causaria 9d6 pontos de dano adicional, para um total de 11d6.

Para cada incremento adicional percorrido na queda, o objeto causará mais 1d6 pontos de dano. Por exemplo, uma esfera de metal de 15 quilos precisa cair durante 15 m para causar 1d6 pontos de dano; caso essa esfera caia 45 metros, causaria 3d6 pontos de dano. Os objetos que tiverem menos de meio-quilo não causam dano de queda, independente da distância percorrida.

VARIAÇÃO: QUEDAS MENOS LETAIS

Os Mestres generosos, que considerem as quedas muito letais, podem converter o primeiro 1d6 pontos de dano da queda em dano por contusão, não importa as circunstâncias.

PERIGOS DO CALOR

O deserto árido é um inimigo tão mortal quanto uma tribo de orcs hostis. A exposição prolongada a temperaturas elevadas conseguiria derrotar qualquer personagem e a insolação pode ser fatal.

O calor causa dano por contusão, impossível de recuperar até que o personagem consiga se refrescar (sob uma sombra, durante o anoitecer, dentro da água, conjurar a magia *resistir elementos*, etc). Assim que ficar inconsciente devido ao acúmulo de dano por contusão, passará a receber dano letal na mesma proporção.

Um personagem em condições climáticas quentes (acima de 32° C) deverá ser bem-sucedido num teste de resistência de Fortitude a cada hora (CD 15 + 1 para cada teste anterior) ou sofrerá 1d4 pontos de dano por contusão. Qualquer criatura usando roupas muito pesadas ou armaduras sofrerá –4 de penalidade em seus testes de resistência. É possível obter alguns bônus pessoais com a perícia Sobrevivência e ainda estendê-los a outros personagens (veja a descrição da perícia no *Livro do Jogador*). Os personagens que caírem inconscientes devido ao calor passam a sofrer dano letal (1d4 pontos por hora).

O calor severo (acima de 43° C) exige um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido a cada 10 minutos (CD 15 +1 para cada teste anterior) ou causará 1d4 pontos de dano por contusão. Qualquer criatura usando roupas muito pesadas ou armadura sofrerá –4 de penalidade em seus testes de resistência. É possível obter alguns bônus pessoais com a perícia Sobrevivência e ainda estendê-los a outros personagens (veja a descrição da perícia no *Livro do Jogador*). Os personagens que caírem inconscientes devido ao calor passam a sofrer dano letal (1d4 pontos a cada 10 minutos).

Um personagem que sofre dano em função da exposição ao calor sofre de insolação e será considerado fatigado. Essas penalidades desaparecem quando o personagem se recuperar do dano por contusão causado pelo calor.

O calor extremo (temperatura do ar acima de 60° C, fogo, água fervente, lava) causa dano letal. Respirar nessas temperaturas causa 1d6 pontos de dano por minuto (sem testes de resistência). Além disso, um personagem deverá realizar um teste de resistência de Fortitude a cada cinco minutos (CD 15 +1 para cada teste anterior) ou sofrerá mais 1d4 pontos de dano por contusão. Qualquer criatura usando roupas muito pesadas ou armadura sofrerá –4 de penalidade em seus testes de resistência. Além disso, as armaduras de metal ou o contato com algum metal superaquecido afetará a criatura de forma semelhante à magia *esquentar metal* (veja o *Livro do Jogador* para obter a descrição da magia).

A água fervente causa 1d6 pontos de dano por contato. Caso o personagem esteja completamente imerso, o dano será 10d6 a cada rodada de exposição.

Queimando

Os personagens expostos a óleo fervente, fogueiras ou magias de fogo que não sejam instantâneas (como *muralha de fogo*) podem incendiar suas roupas, cabelos e equipamentos. As magias como *bola de fogo* ou *coluna de chamas* normalmente não incendeiam o personagem, pois o calor desses efeitos é dispersado em pouquíssimo tempo.

Caso exista uma possibilidade do personagem pegar fogo, ele poderá realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 15) para evitar as chamas. Se as roupas ou os cabelos de um personagem pegarem fogo, ele sofre imediatamente 1d6 pontos de dano. A cada rodada subseqüente, o personagem em chamas precisa realizar outro teste de resistência de Reflexos. Outro fracasso significa que ele sofrerá +1d6 pontos de dano naquela rodada. Se obtiver sucesso, ele apagará o fogo (ou seja, assim que ele obtiver sucesso no teste de resistência, não estará mais queimando).

Um personagem em chamas pode apagar automaticamente o fogo pulando na água com profundidade suficiente para submergir. Se não houver nenhum corpo de água por perto, rolar no chão ou abafar o fogo com capas ou similares permite que o personagem realize outro teste de resistência com +4 de bônus.

Se as roupas ou equipamentos da criatura pegarem fogo, ela deve realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 15) para cada item. Os itens inflamáveis que fracassarem no teste sofrem a mesma quantidade de dano que o personagem.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

EFEITOS DA LAVA

A lava ou o magma causa 2d6 pontos de dano a cada rodada de exposição, exceto se houver imersão total (por exemplo, cair na cratera de um vulcão ativo) — nesse caso, causará 20d6 pontos de dano a cada rodada.

O dano do magma persiste durante 1d3 rodadas depois que a exposição cessar, mas esse dano adicional será apenas metade do dano causado durante o contato (ou seja, 1d6 ou 10d6 por rodada).

A imunidade ou resistência ao calor e/ou ao fogo servem de proteção contra a lava e o magma. Contudo, uma criatura imune ao calor ainda pode se afogar se for submersa completamente na lava (veja Afogamento, a seguir).

FUMAÇA

Um personagem que aspirar muita fumaça deverá realizar um teste de resistência de Fortitude a cada rodada (CD 15 +1 por teste anterior) ou perderá uma rodada engasgando e tossindo. Um personagem que engasgue por duas rodadas consecutivas sofrerá 1d6 pontos de dano por contusão.

A fumaça obscurece a visão e fornece camuflagem aos personagens em seu interior.

INANIÇÃO E DESIDRATAÇÃO

Os personagens podem ficar sem comida ou água e sem meios de obtê-los. Em climas normais, os personagens Médios precisam de quatro litros de líquidos e cerca de meio quilo de comida decente por dia para evitar a inanição. Os personagens Pequenos exigem metade dessa quantidade. Em climas muito quentes, os personagens precisam de duas ou três vezes essa quantidade de líquidos para evitar a desidratação.

Um personagem consegue prosseguir sem água durante 1 dia mais um número de horas igual ao seu valor de Constituição. Depois deste período, o personagem deve realizar um teste de Constituição a cada hora (CD 10 +1 para cada teste anterior) ou sofrerá 1d6 pontos de dano por contusão.

Um personagem consegue prosseguir sem comida por 3 dias, em crescente desconforto. Após esse período, o personagem deve realizar um teste de Constituição a cada dia (CD 10 + 1 para cada teste anterior) ou sofrerá 1d6 pontos de dano por contusão.

Os personagens que sofreram dano por contusão pela ausência de comida ou água estarão fatigados. O dano por contusão da sede ou inanição não pode ser recuperado até que o personagem tenha água ou comida, conforme necessário — nem mesmo meios mágicos (como *curar ferimentos leves*) restauram esses pontos de vida.

ASFIXIA

Qualquer personagem sem ar é capaz de prender a respiração durante 2 rodadas por ponto de Constituição. Depois deste período, o personagem deve realizar um teste de Constituição (CD 10) a cada rodada para continuar prendendo o fôlego. A cada rodada, a CD aumenta em 1 ponto.

Quando o personagem fracassar em um desses testes de Constituição, começará a asfixiar. Na primeira rodada, cairá inconsciente (0 pontos de vida). Na rodada seguinte, ficará com –1 ponto de vida e estará morrendo. Na terceira rodada, ele morrerá.

Asfixia Lenta: Um personagem Médio pode respirar facilmente por 6 horas se estiver em uma câmara selada de 3 metros quadrados. Após este período, o personagem sofrerá 1d6 pontos de dano por contusão a cada 15 minutos. Cada personagem Médio adicional ou fonte significativa de fogo (uma tocha, por exemplo) reduzirá proporcionalmente o tempo de duração do ar.

Por exemplo, duas pessoas conseguiriam suportar 3 horas de isolamento; depois, cada uma sofreria 1d6 pontos de dano por contusão a cada 15 minutos. Se possuirem uma tocha (equivalente a outro personagem Médio em termos de consumo de oxigênio), o ar duraria apenas 2 horas.

Os personagens Pequenos consomem metade do ar que as criaturas Médias. Obviamente, um volume maior de ar duraria mais tempo. Por exemplo, caso dois humanos e um gnomo estivessem em uma câmara selada com mede 6 x 6 x 3 m e tivessem uma tocha acesa, haveria oxigênio suficiente durante quase 7 horas (6 horas/3,5 pessoas e tochas x 4 cubos de 3 metros = 6,86 horas).

PERIGOS DA ÁGUA

Historicamente, a água é um dos mais importantes métodos de transporte e comunicação interna e externa entre os povos. Por outro lado, os personagens a pé descobrirão que os lagos, os rios e os córregos são capazes de bloquear suas viagens em áreas selvagens. Além disso, os lagos subterrâneos, as represas, os esgotos e os fossos são parte integrante das masmorras.

A água representa cinco problemas principais. Primeiro, é um obstáculo que pode bloquear seu deslocamento. Segundo, os personagens na água correm o risco de se afogar ou perder seu equipamento. Terceiro, se um personagem cair em uma corrente forte, poderá ser arrastado para longe do grupo, sofrer impactos em corredeiras ou morrer em uma enorme cachoeira. Quarto, as águas muito profundas causam dano devido à pressão elevada. Finalmente, a exposição à água gelada pode causar hipotermia.

As perícias mais comuns para lidar com água são Natação e Profissão (marinheiro). Infelizmente, nem todo personagem jogado na água terá essas perícias.

Qualquer personagem é capaz de atravessar águas calmas que não estejam acima de sua cabeça, sem a necessidade de nenhum teste (eis a importância dos vaus). Da mesma forma, nadar em águas calmas exige apenas testes de perícia (CD 10) e os nadadores experientes podem escolher 10. Lembre-se que a armadura e o equipamento pesado tornam qualquer tentativa de Natação mais difícil. Consulte a perícia Natação no *Livro do Jogador*.

Por outro lado, as corredeiras são muito perigosas. É preciso um teste bem-sucedido de Natação ou Força (CD 15) para — ainda assim — sofrer 1d3 pontos de dano por contusão a cada rodada (1d6 pontos de dano letal se houver pedras e cascatas). Caso fracasse nesse teste, o personagem deverá realizar outro teste idêntico na mesma rodada ou afundará.

As águas muito profundas são bastante escuras e representam um perigo para a navegação; pior ainda, causam 1d6 pontos de dano de pressão por minuto para cada 30 metros abaixo da superfície. Um teste de resistência de Fortitude (CD 15 +1 para cada teste anterior) bem-sucedido significa que o personagem não sofreu dano nesse minuto.

As águas gélidas causam 1d6 pontos de dano por contusão devido a hipotermia a cada minuto de exposição.

Afogamento

Qualquer personagem é capaz de prender a respiração durante 2 rodadas por ponto de Constituição. Depois deste período, o personagem deve realizar um teste de Constituição (CD 10) a cada rodada para continuar prendendo o fôlego. A cada rodada, a CD aumenta em 1 ponto.

Quando o personagem finalmente fracassar em seu teste de Constituição, começará a se afogar. Na primeira rodada, cairá inconsciente (0 pontos de vida). Na rodada seguinte, ficará com –1 ponto de vida e estará morrendo. Na terceira rodada, morrerá afogado.

É possível se afogar em substâncias diferentes da água, como areia, areia movediça, poeira fina, silos de grãos, etc.

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

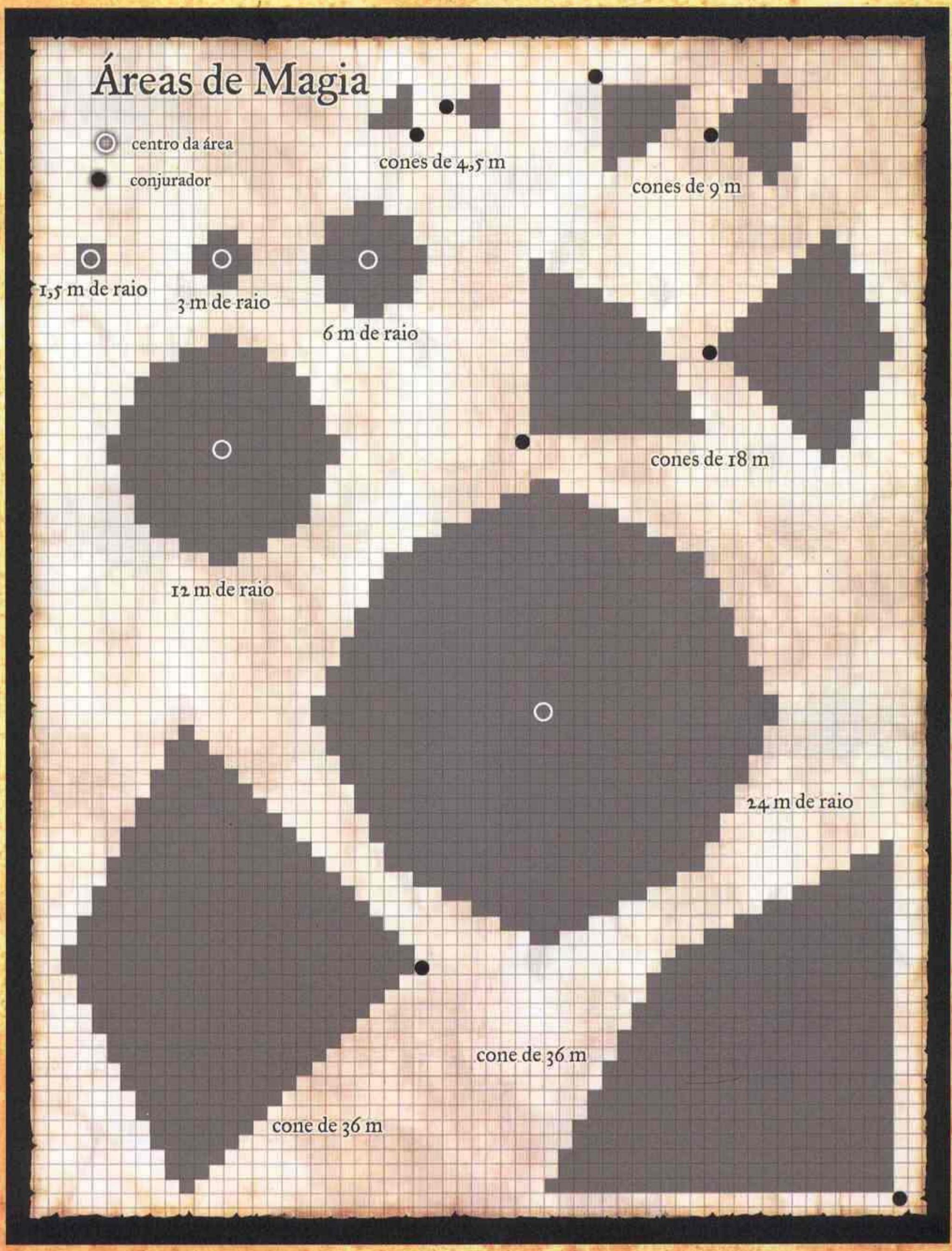
© 2003 - Wizards of the Coast - Permitida a cópia dessa página para uso pessoal

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

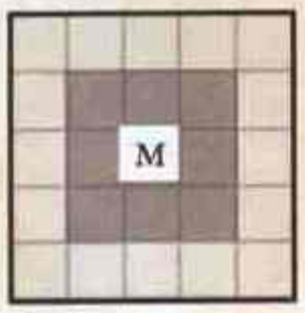
© 2003 - Wizards of the Coast - Permitida a cópia dessa página para uso pessoal

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

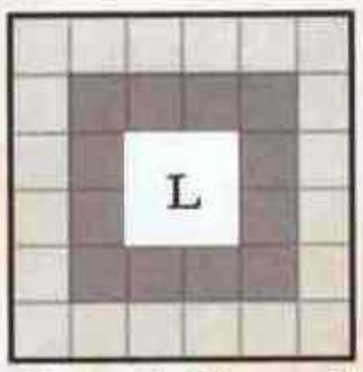
Áreas de Magia



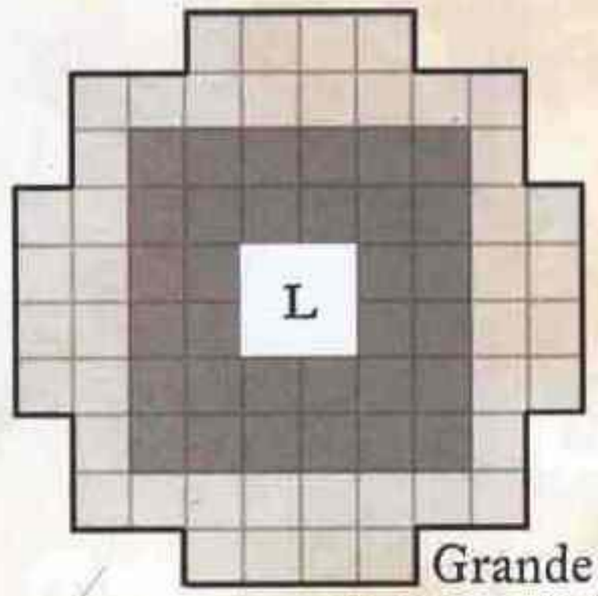
PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com



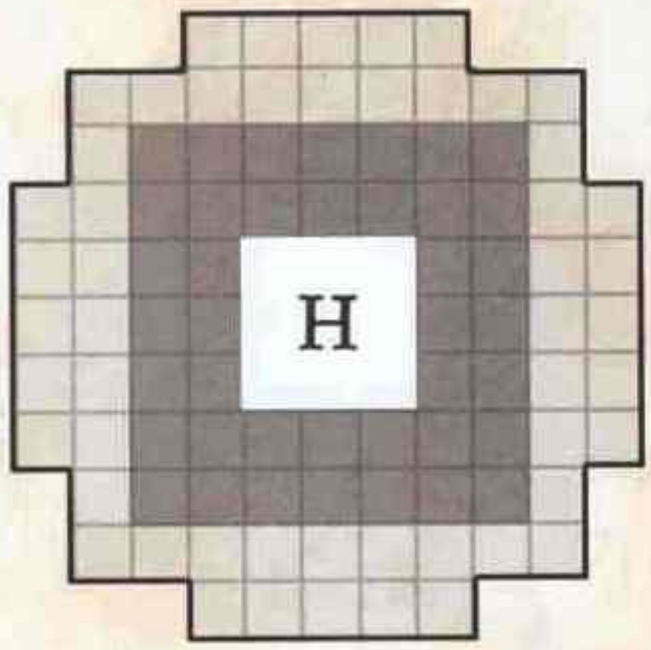
Médio
Espaço: 1 quadrado [1,5 m]
Alcance: 1 quadrado [1,5 m]
Arma de Haste: 2 quadrados [3 m]



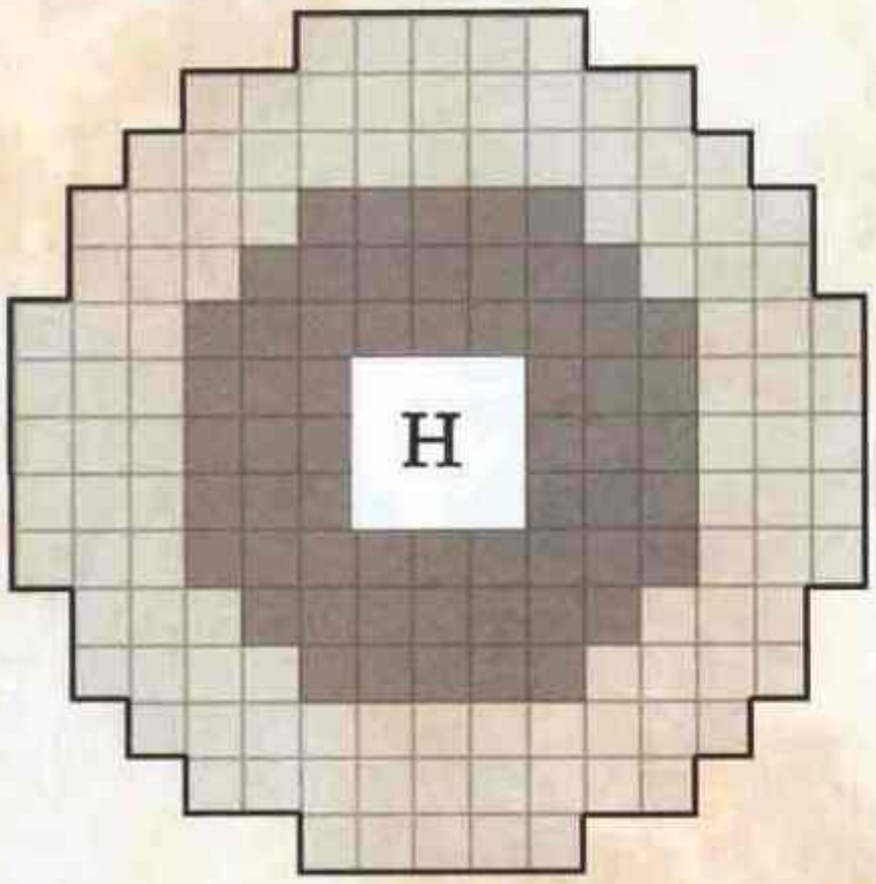
Grande [longo]
Espaço: 2 quadrados [3 m]
Alcance: 1 quadrado [1,5 m]
Arma de Haste: 2 quadrados [3 m]



Grande [alto]
Espaço: 2 quadrados [3 m]
Alcance: 2 quadrados [3 m]
Arma de Haste: 4 quadrados [6 m]



Enorme [longo]
Espaço: 3 quadrados [6 m]
Alcance: 2 quadrados [3 m]
Arma de Haste: 4 quadrados [6 m]

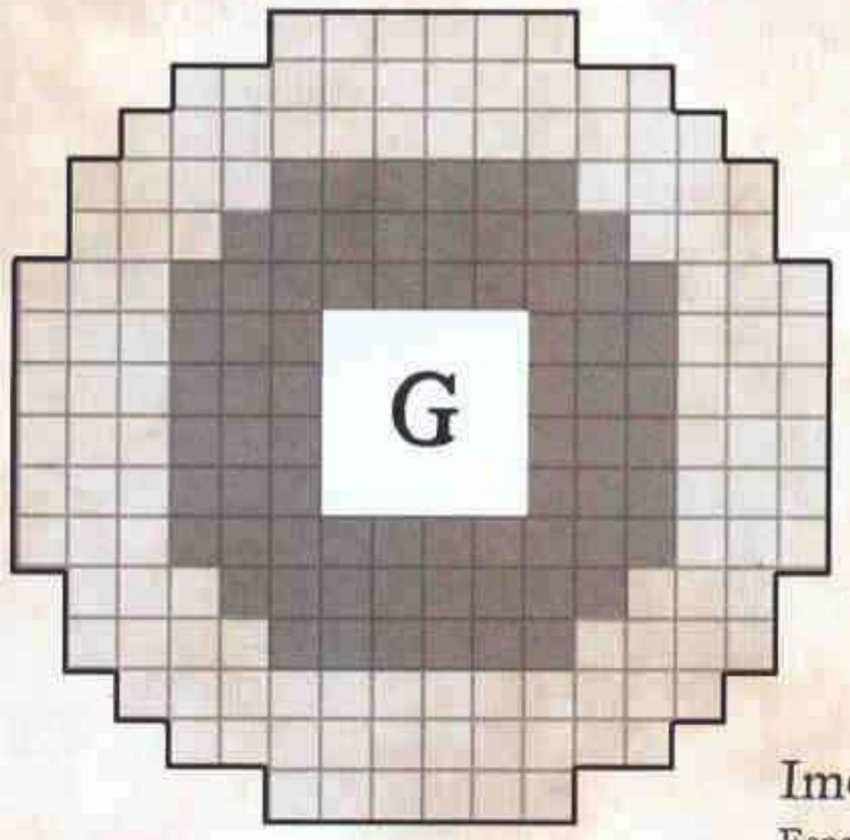


Enorme [alto]
Espaço: 3 quadrados [6 m]
Alcance: 3 quadrados [6 m]
Arma de Haste: 6 quadrados [12 m]

Espaço e Alcance

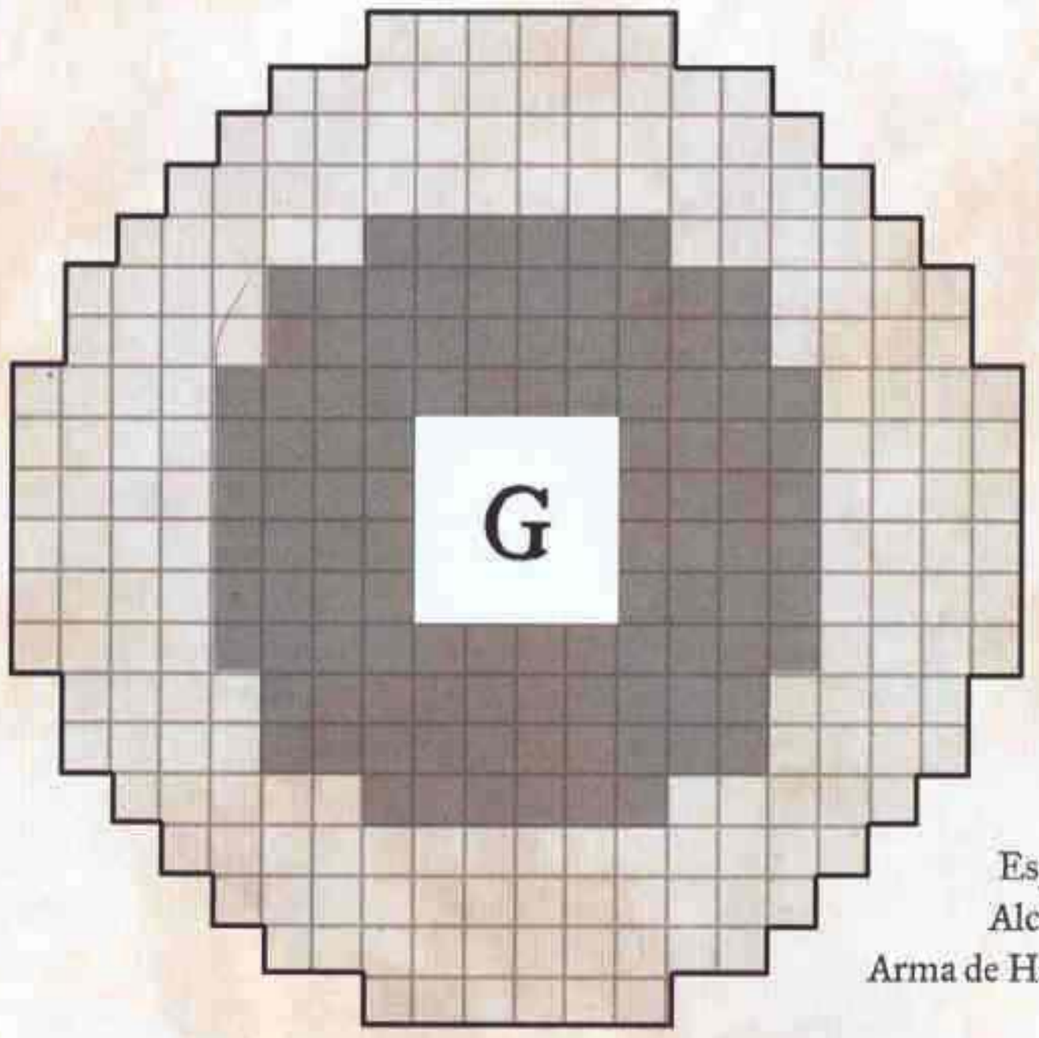
PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Espaço e Alcance



Imenso [longo]

Espaço: 4 quadrados [6 m]
Alcance: 3 quadrados [4,5 m]
Arma de Haste: 6 quadrados [9 m]

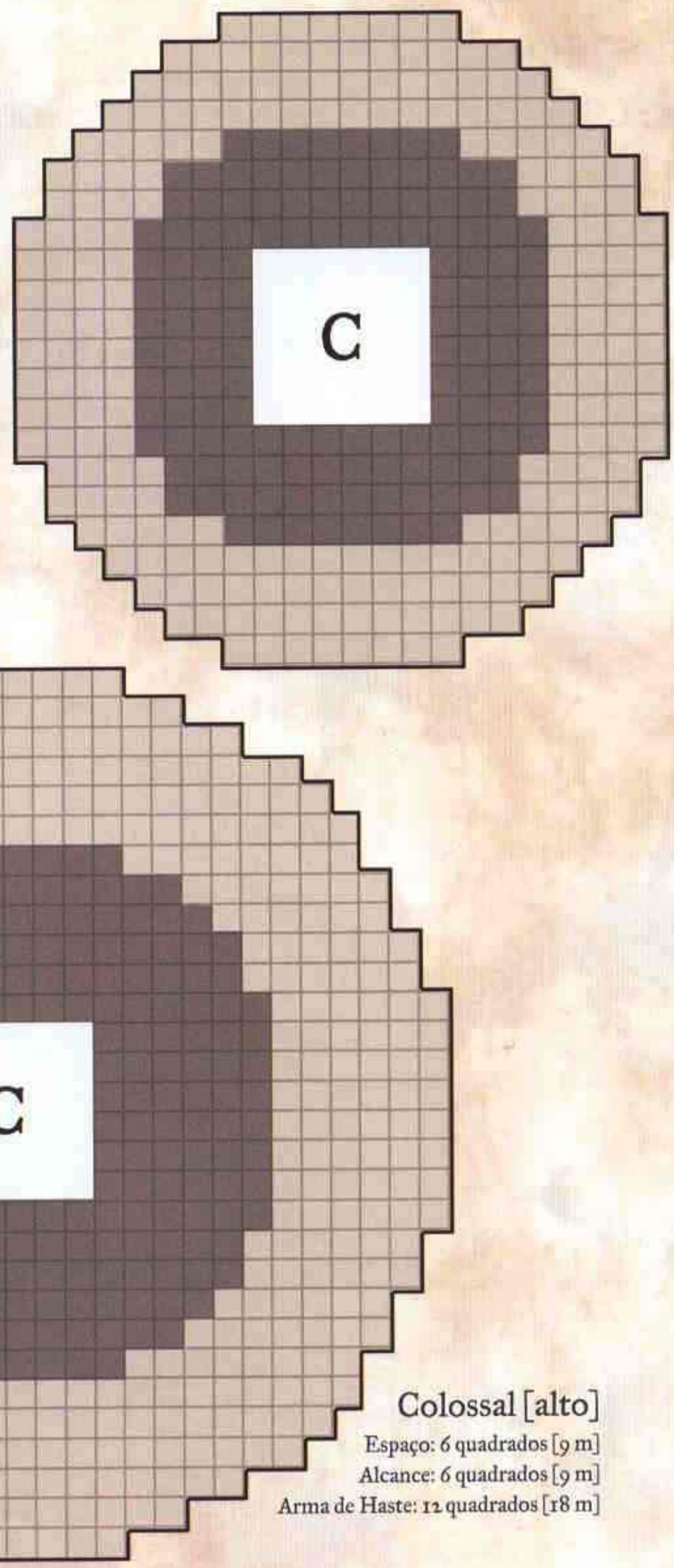


Imenso [alto]

Espaço: 4 quadrados [6 m]
Alcance: 4 quadrados [6 m]
Arma de Haste: 8 quadrados [12 m]

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

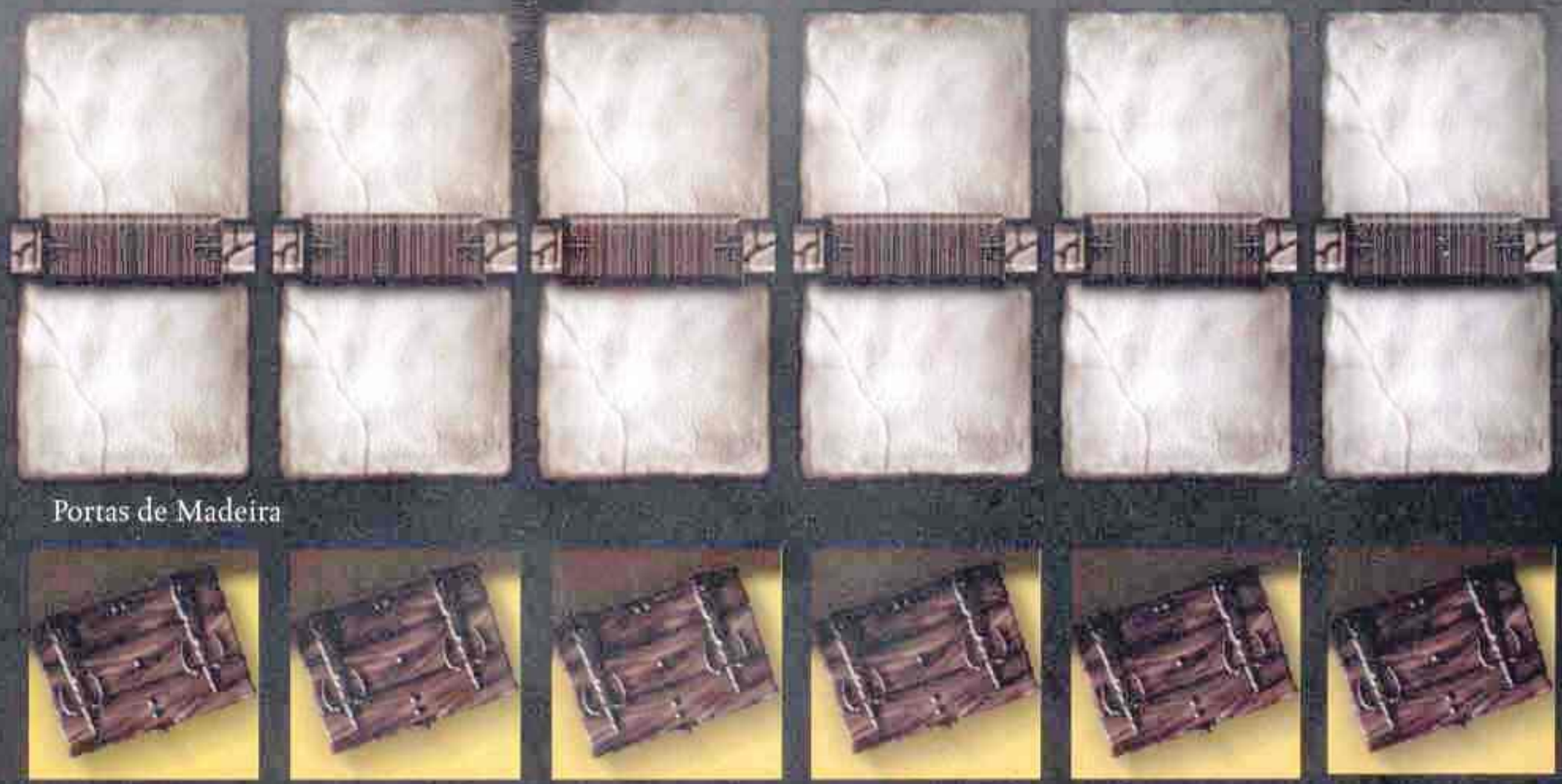
Espaço e Alcance



Colossal [longo]
Espaço: 6 quadrados [9 m]
Alcance: 4 quadrados [6 m]
Arma de Haste: 8 quadrados [12 m]

Colossal [alto]
Espaço: 6 quadrados [9 m]
Alcance: 6 quadrados [9 m]
Arma de Haste: 12 quadrados [18 m]

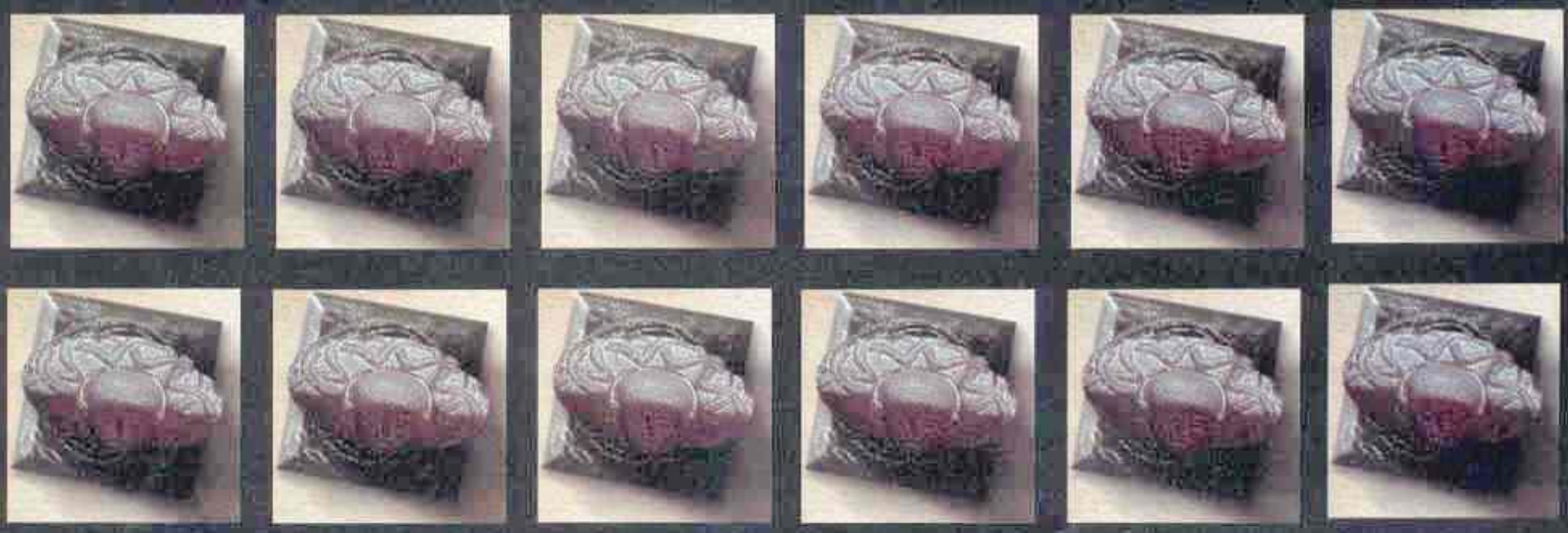
PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com



Portas de Madeira

Baús Fechados

Personagens Dormindo

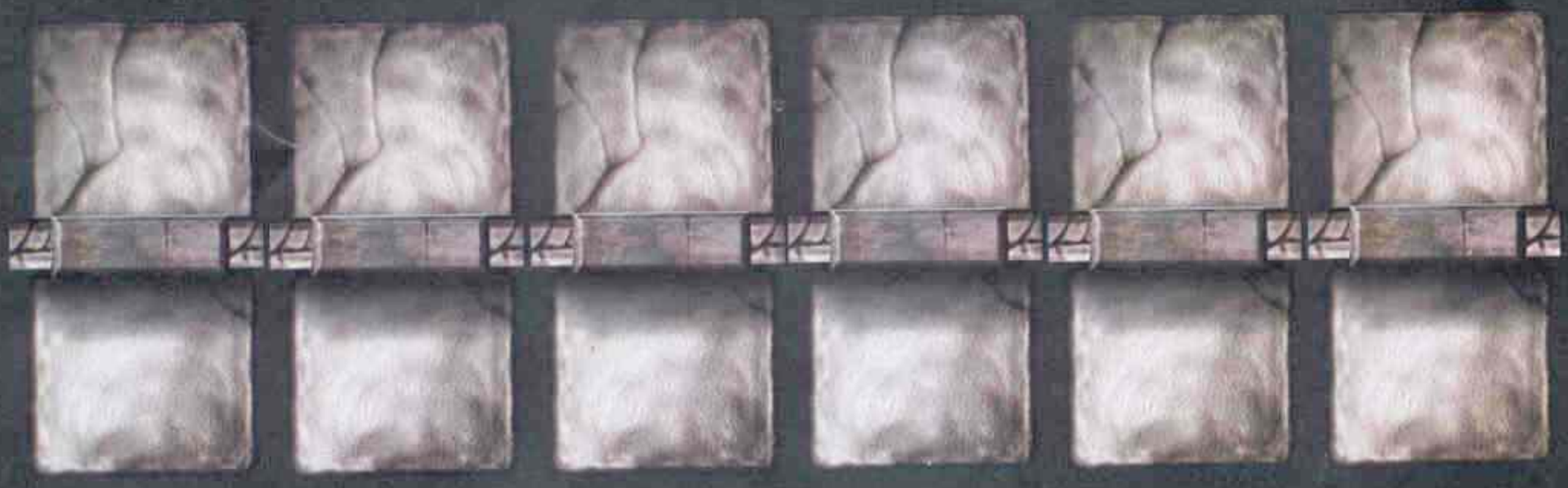


Estátuas

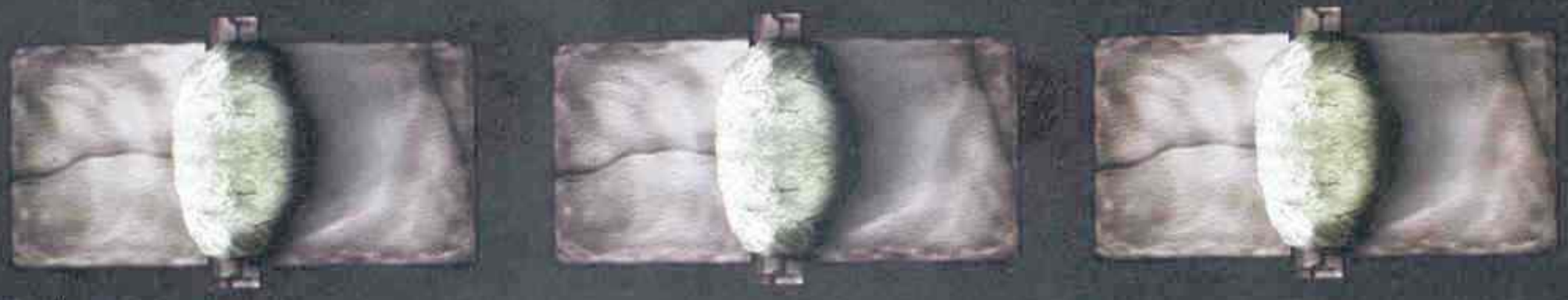
Cadeiras

© 2003 – Wizards of the Coast – Permitida a cópia dessa página para uso pessoal

e Created with and Unregistered Copy
Image To PDF - http://www.scp-solutions.com



Portas de Ferro

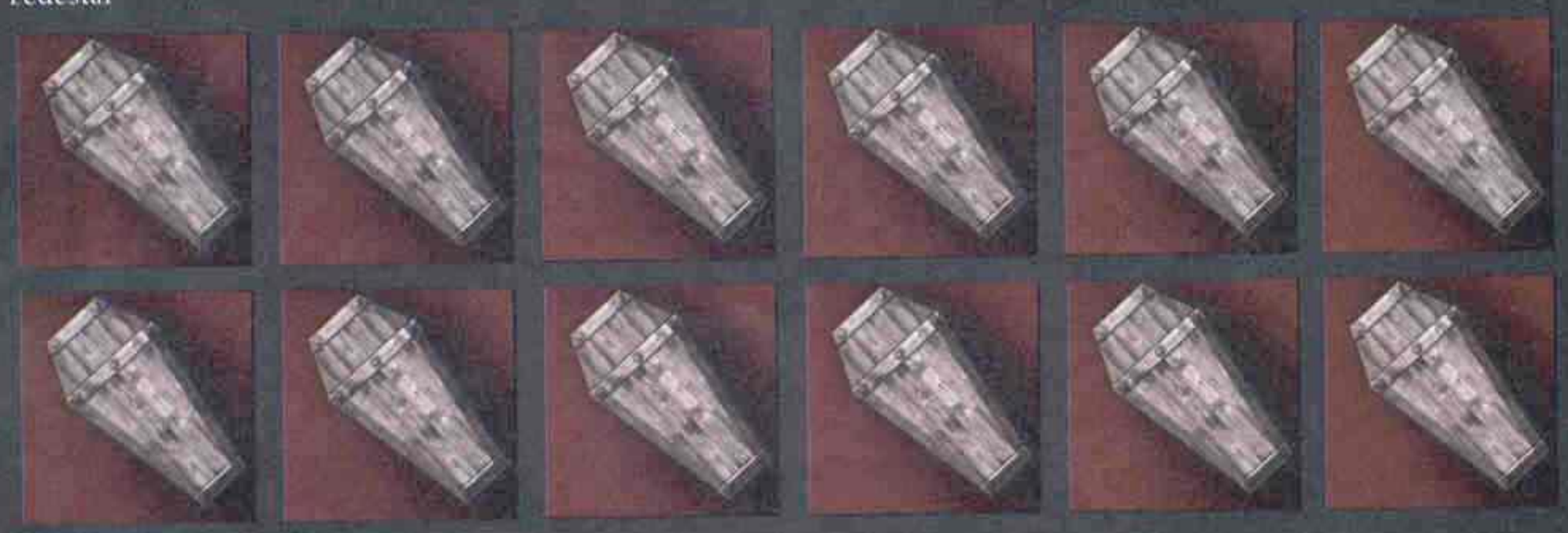


Rochas

Tesouro

Cadáveres [mortos de defuntos que já faleceram!]

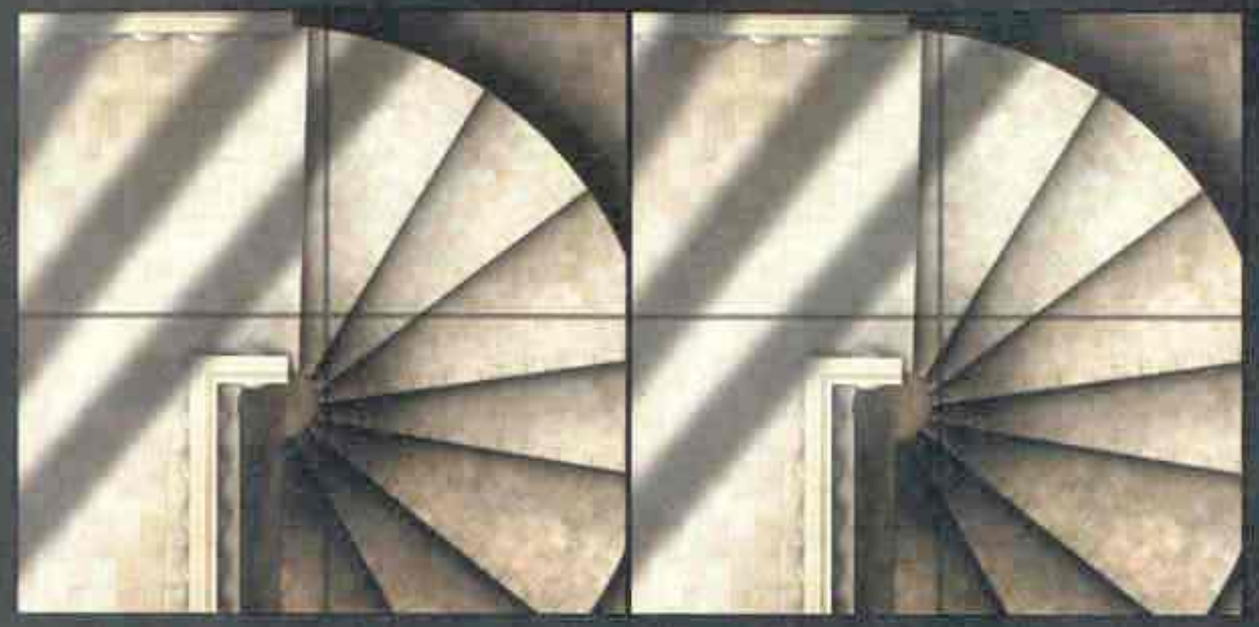
Pedestal

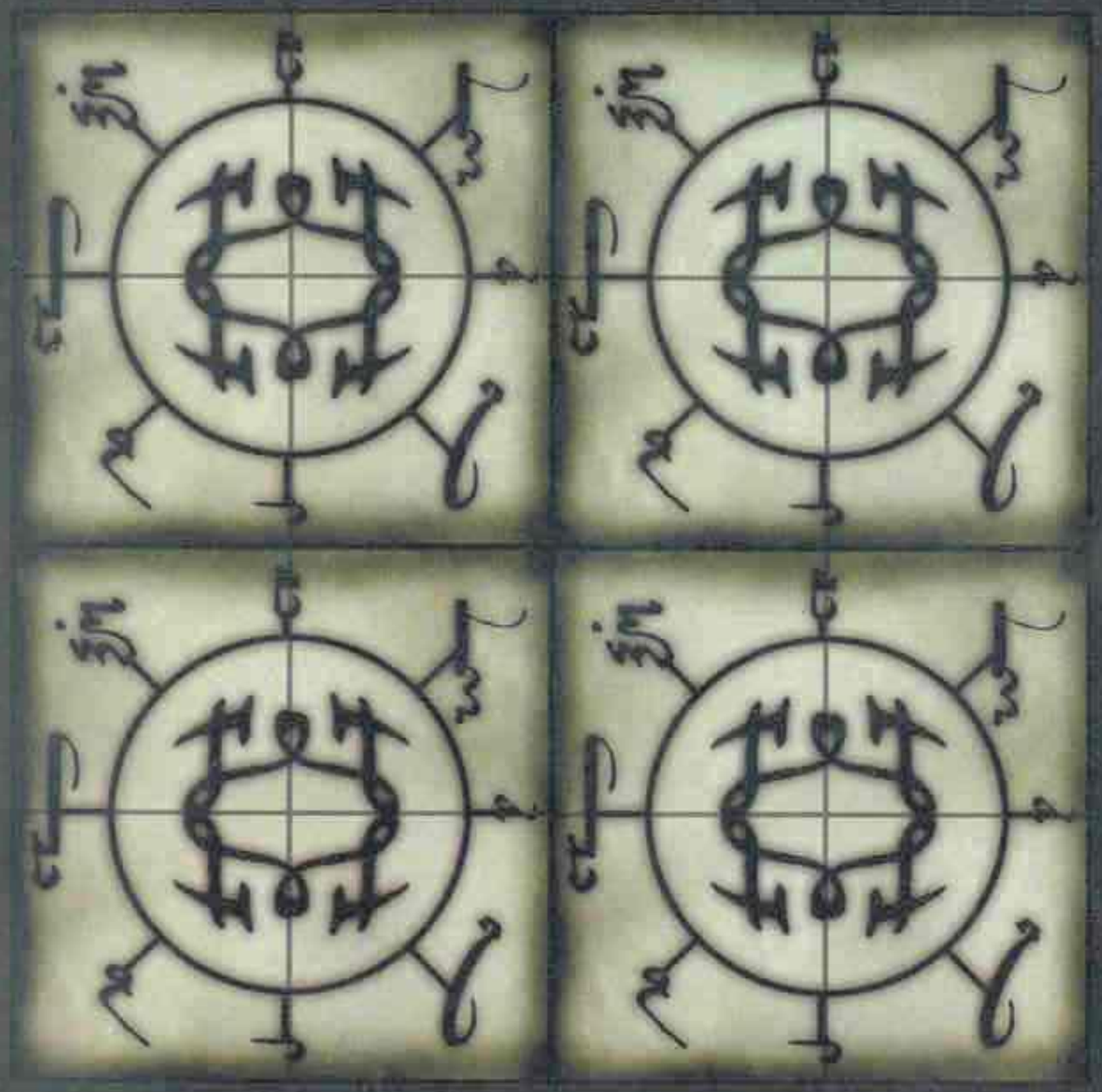


Caixões

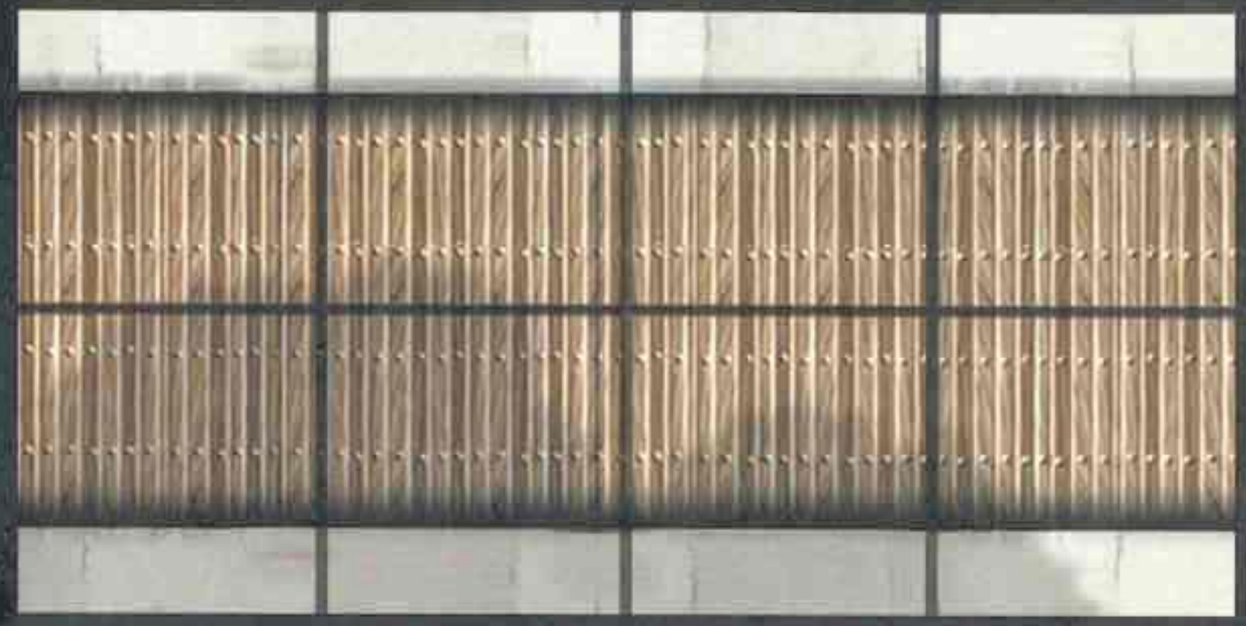
© 2003 – Wizards of the Coast – Permitida a cópia dessa página para uso pessoal

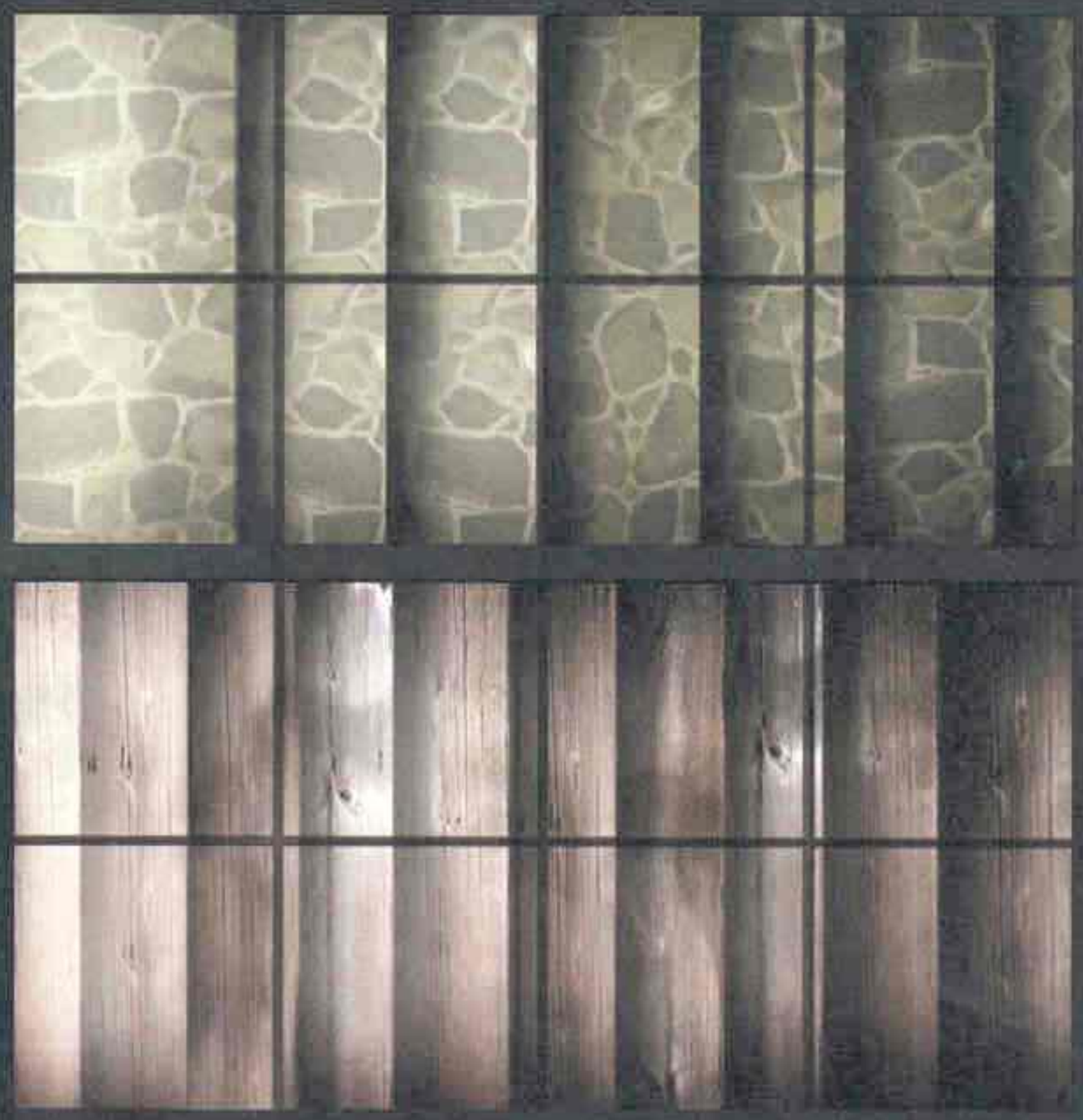
Escadas em Espiral





Ponte de madeira





© 2003 – Wizards of the Coast – Permitida a cópia dessa página para uso pessoal

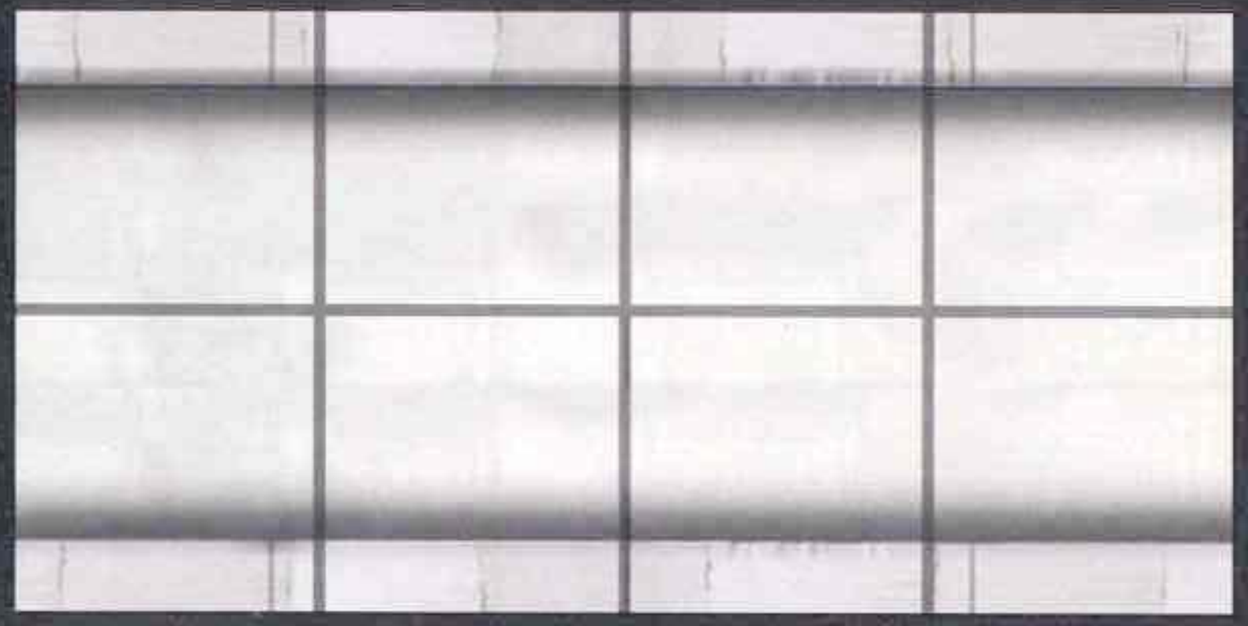
Círculos Mágicos

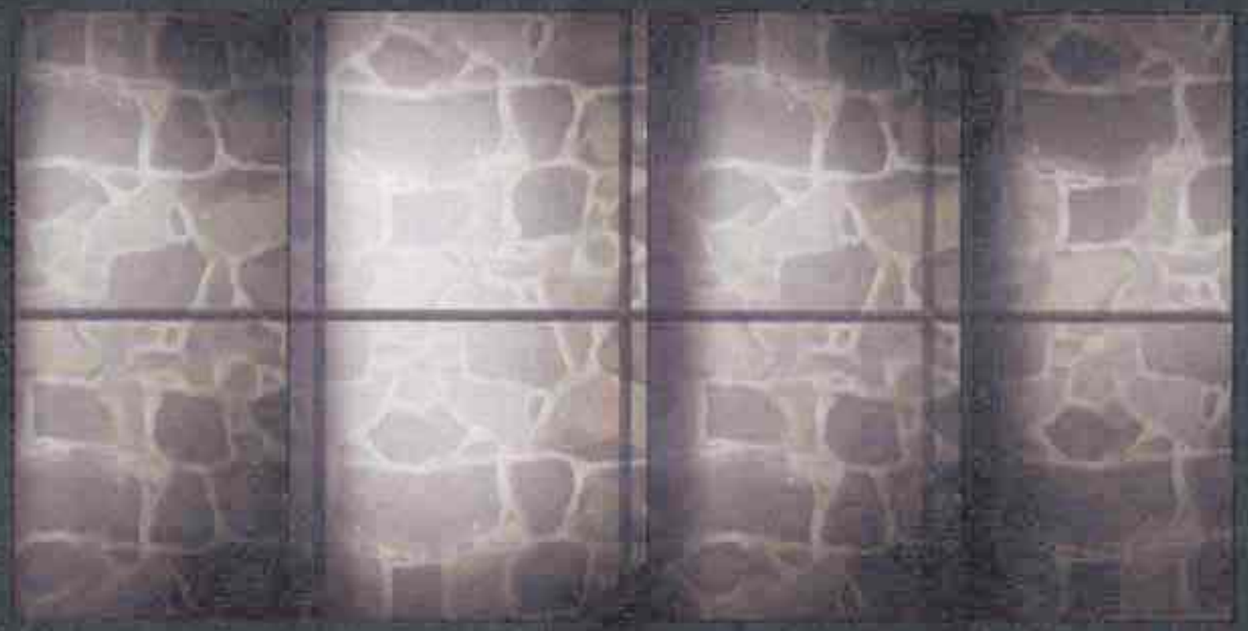
Escadas (madeira e pedra)

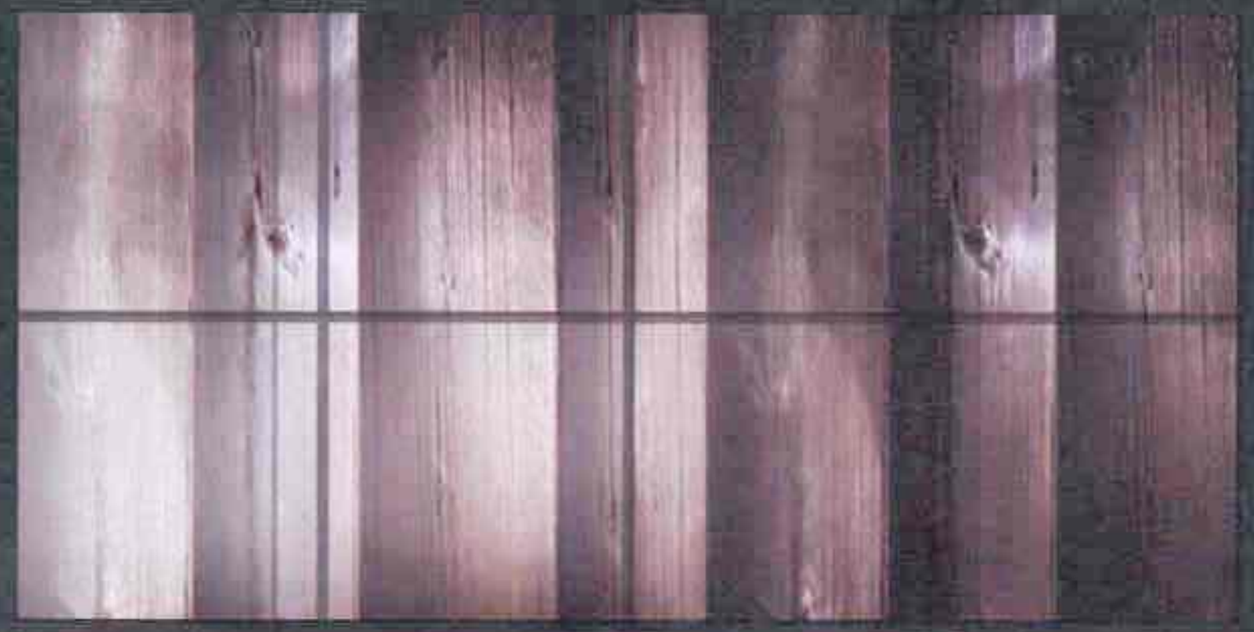
Colunas

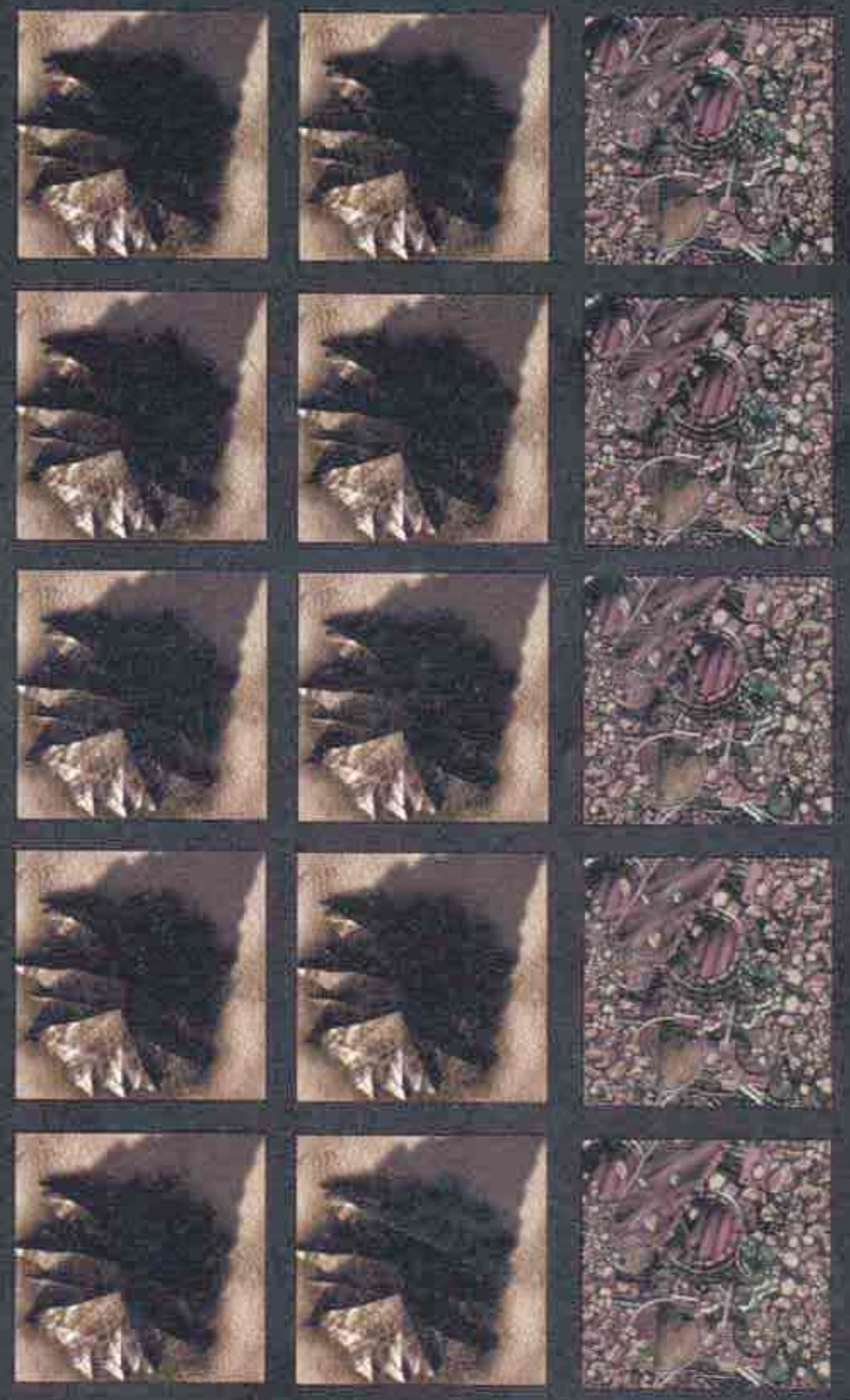
Document Created with and Unregistered Copy
of Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Ponte de Pedra









Poço

Escadas [madeira e pedra]

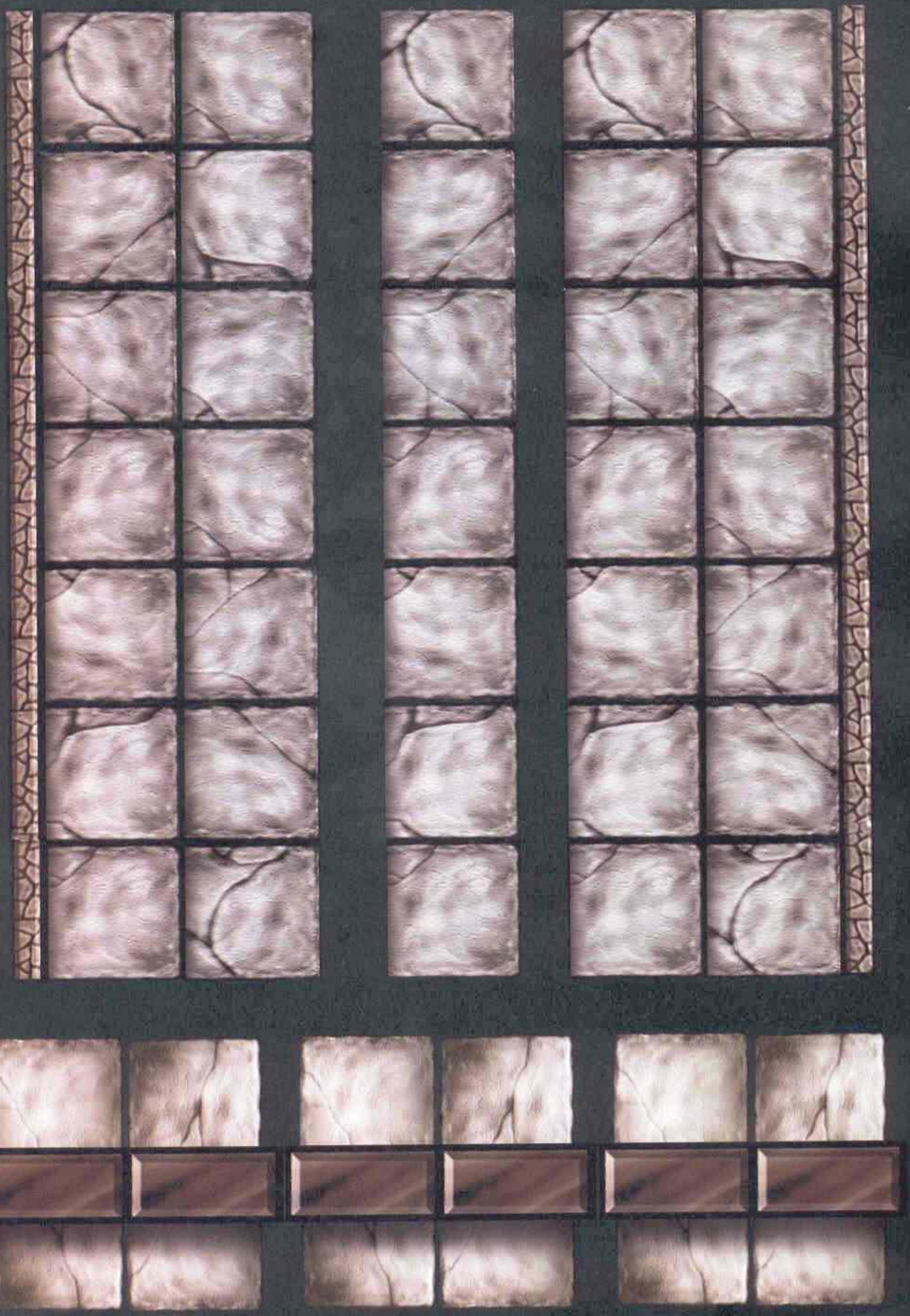
Estalactites

Terreno Difícil

© 2003 – Wizards of the Coast – Permitida a cópia dessa página para uso pessoal

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

File Created with and Unregistered Copy
SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com



Portas Duplas [madeira]

© 2003 – Wizards of the Coast – Permitida a cópia dessa página para uso pessoal

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Pisos de Masmorra

© 2003 – Wizards of the Coast – Permitida a cópia dessa página para uso pessoal

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

ÍNDICE REMISSIVO

A

Abençoados Campos do Elísio 164
abismo (característica de terreno) 89
Abismo, Camadas Infinitas do 159
ações de combate 25
  fora do combate 25
ações dos PdMs 17
ações preparadas 25
adamante 283
adepto (classe de PdM) 107
adquirindo habilidades de classe 198
afinidades
  de espaço no corpo 213, 288
afogamento 304
água corrente
  (característica de terreno) 92
ajuste de nível 126, 172, 199, 209
ajustes de PdMs por raça ou tipo 126
algoz 176
aliados (dos PJs) 104
alquímica, prata 283
altitude elevada 90
amigos (dos PJs) 104
anão protetor 178
andarilho do horizonte 179
anéis mágicos 211, 229–237
  ativação 229
  criando 285
animais (das masmorras) 76
  (como inimigos) 76
anões 171
anões dourados 171
antimagia 290
aparência dos itens mágicos 212
aprendendo novas magias 35, 197
aprendizado
  de perícias e talentos 197
Aqueronte, Campo de
  Batalha Infernal do 162
arbitrando magias 34
Arbórea, Clareiras Olímpicas de 165
Arcádia, Reinos Pacíficos da 163
areia movediça
  (característica de terreno) 88
aristocrata (classe de PdM) 108
armadilhas 67
  como criar 74
  custo das 75
  elementos rdas 68
  exemplos 70
  mágicas 67
  mecânicas 67
  Nível de Desafio das 39
  tipos de 67
armadilhas mágicas 67
armadilhas mecânicas 67
  consertando e reativação 68
armadura e excesso de carga 20
armaduras mágicas 67, 211, 216–220
  criando 284
  tamanhos das 213
armas asiáticas 143
armas da era contemporânea 144
armas de cerco 99
armas equivalentres 27, 28
armas futuristas 145
armas mágicas 211, 221–228
  criando 284
  dureza e Pontos de Vida 221
  e criaturas de
    tamanho incomum 28, 222
  e sucessos decisivos 221
  emissão de luz 221
armas Renascentistas 144
arqueiro arcano 181
arquimago 182
arte (tesouro) 55
artefatos (itens mágicos) 276
árvores (característica de terreno) 87
asfixia 304
assassino 183
Ataque Atordoante Aprimorado
  (talento épico) 209
Ataque Furtivo Aprimorado
  (talento épico) 209
ataques de morte 290
ataques visuais 291
atitudes dos PdMs 128
atividade simultânea 24
aturdido 27
aura (de itens mágicos) 215
autoridades da comunidade 138
avalanches 90
aventuras
  baseadas em eventos 47
  baseadas em localidades 46
  em outros planos 146
  episódicas ou contínuas 56
  estrutura das 44
  exemplo 78
  idéias para 44
  lista de conferência das 46
  urbanas 101
aventuras em áreas selvagens 85
aventuras em outros planos 146
aventuras urbanas 101
aventuras,
  episódicas ou contínuas 56

B

Baator, Nove Infernos de 162
baixa tecnologia 144
baixa visibilidade 86
bárbaro
  épico 207
  PdM 111
  papel na sociedade 131
bardo
  épico 207
  PdM 112
  papel na sociedade 131
barra pesada, monstros 50
baseadas em evento, aventuras 47
baseadas
  em localidades, aventuras 46
berma ou canal
  (característica de terreno) 92
Bitopia, Paraísos Gêmeos de 164
blocos de estatísticas 85
Boccob 142
bolor mostarda 76
bônus cumulativos 21
bruxa (lista de magias alternativa) 175

C

cajados mágicos 211, 243–245
  ativação 243
  criação 286
camada de gelo
  (característica de terreno) 91
Camadas Infinitas do Abismo 159
cambistas 139
campanha, montando uma 129
  mantendo a 130
Campo de Batalha Infernal
  do Aqueronte 162
Caos Eternamente
  Mutável do Limbo 158
capacidade de manobra (vôo) 20
Capacidade Mágica Aprimorada
  (talento épico) 209
características
  das masmorras 59, 64, 76
características planares 147, 167
Carceri, Profundezas Tártaras do 161
cargas (de itens mágicos) 214
cargas ou usos múltiplos
  (de itens mágicos) 214
cavaleiro arcano 185
cavaleiros 133
Celéstia,
  Sete Paraísos Escalonados de 164
cem idéias para aventuras 44
cerca viva
  (característica de terreno) 88
cercas (características de terreno) 92
chance de se perder 86
charcos (terreno) 88
charneca (característica de terreno) 88
chuva 94
cidades, ruas das 100
clã (sistema político) 140
Clareiras Olímpicas de Arbórea 165
Classe de Dificuldade 30, 34
  como modificar 30
  exemplos de 31
classe média (sociedade) 141
classes 173
  como criar 175, 197
  como modificar 174
  de prestígio 175, 197
classes baixas (sociedade) 141
Classes de PdM 107
  adepto 107
  aristocrata 108
  combatente 108
  especialista 109
  plebeu 109
Classes de Prestígio 175
  algoz 176
  anão protetor 178
  andarilho do horizonte 179
  arqueiro arcano 181
  arquimago 182
  assassino 183
  cavaleiro arcano 185
  como criar 197
  dançarino das sombras 186
  desenvolvendo 197
  discípulo do dragão 187
  duelista 188
  hierofante 189
  mago vermelho 190
  mestre do conhecimento 192
  taumaturgista 193
  teurgista místico 195
  trapaceiro arcano 196
classes nobres (sociedade) 141
classes sociais 141
clérigo
  épico 207
  PdM 113
  papel na sociedade 131
clima 93, 135
colinas (terreno) 89
combate 21, 25
  submerso 92–93
combate submerso 92–93
combatente (classe de PdM) 108
combates interessantes 17
como alterar as regras 14
como arbitrar (geral) 6, 34
como conduzir
  uma sessão de jogo 11
como curar as doenças 292
como descrever
  os efeitos de magias 34
como iniciar um encontro 22
como lidar com adivinhações 34, 46
como lidar com as ações dos PdMs 16
como lidar com as ações dos PJs 16
como lidar com PdMs 16
como modificar o Nível de Encontro 39
companheiros animais 205
componentes de poder 36
compra por pontos padrão 169
compulsão 293
compulsão mágica 16, 293
Conhecimento Mágico
  (talento épico) 209
conjuradores (em um exército) 133
conjuradores, PdMs 106
construções 101
construções das cidades 101, 137
Corellon Larethian 142
corredores (nas masmorras) 63
corromper arma (magia do algoz) 177
cosmologia de D&D 150, 153
couro de dragão 283
criando itens mágicos 281
criando personagens
  acima do 1º nível 198
criando personagens
  acima do 20º nível 209
criando um novo personagem 42
criando uma cosmologia 167
criaturas incorpóreas 291
criaturas maiores e
  menores em combate 29
crítica, falha 28, 34
cultura asiática 143
cunhagem 139
cura acelerada 291
custo de criação (de itens
  mágicos) 215, 282, 284–287

D

dançarino das sombras 186
dano 26
  áreas específicas 27
  de objetos em queda 303
  em itens mágicos 214
  limite para magias 35
  maciço 27
  por contusão 26
  por queda 303
dano maciço 27
declive/aclive
  (característica de terreno) 89
demografia 136, 139
demografia racial da comunidade 139
deserto (terreno) 90
Desertos Cinzentos de Hades 161
deslizamento (avalanche) 90
desmoronamentos
  e desabamentos 66
Destruição Maior (talento épico) 209
detalhando os PdMs 128
detectando criaturas invisíveis 294
detectar
  magia e itens mágicos 212, 213
Deuses
  Boccob 142
  Corellon Larethian 142
  criando 143
  Ehlonna 142
  Erythnul 142
  Fharlanghn 142
  Garl Glittergold 142
  Gruumsh 142
  Heironeous 142
  Hextor 142
  Kord 142
  Moradin 142
  Nerull 142
  Obad-Hai 142
  Olidammara 143
  Pelor 143
  St. Cuthbert 143
  Vecna 143
  Wee Jas 143
  Yondalla 143
dificuldade dos encontros 49
discípulo do dragão 187
divindades, criando novas 143
doenças 291–292
Domínios Concordantes das Terras
Exteriores 166
Domínios Heróicos de Ysgard 157
doses (de itens mágicos) 214
drenar energia 292
druida
  épico 208
  PdM 115
  papel na sociedade 131
duelista 188
dunas de areia
  (característica de terreno) 91

E

ecologia (de um mundo) 136
ecologia (de uma masmorra) 76
economia 139
efeitos da fumaça 304
efeitos da lava 304
efeitos de ácido 302
efeitos de estar perdido 86
efeitos de magias, descrevendo 34
efeitos de medro 295
efeitos do vento 95
ego (de um item inteligente) 270
Ehlonna 142
elementos, resistência a 297
elfos 171
elfos meio-humanos 171
Elísio, Abençoados Campos do 164
empregados 105
enchentes 93
encontro(s)
  aleatórios 78
  como começar um 22
  criação de 48–51
  em áreas selvagens 85

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

modificando a dificuldade dos 50, 51
sem combate, Nível de Desafio 40
tesouro por 51
único monstro 49
urbanos 101
encontros aleatórios
áreas selvagens 85
em masmorras 78,79
monstros errantes 78
encontros sem combate, Nível de Desafio para 40
encontros urbanos 101
entrada de cavernas (característica de terreno) 90
entre as aventuras 57
entulho (característica de terreno) 89, 90
equilíbrio da partida 13
equivalências de valores de habilidades 173
Era do Bronze 144
Erythnul 142
escala padrão 19
escalas e quadrados 19
escolhendo 10, escolhendo 20 10, 33
escravos (sociedade) 141
escudos mágicos 211, 216–221
ativação 217
criando 284
dureza e Pontos de Vida 217
escuridão 302
esgotos (urbanos) 101
esgueirar 29
especialista (classe de PdM) 109
estilo de jogo 7
estrutura (de uma aventura) 44
Eternidade Gélida da Geena 162
evasão aprimorada 292
evasão e perseguição 20
exemplo
de aventura 789
Classes de Dificuldade 31
de jogo 8, 78
Expulsão Planar (talento épico) 210

F

falhas críticas 28, 34
Familiar Aprimorado (talento) 200
familiares aprimorados 200
para mestres Enormes ou maiores 203
para mestres Miúdos ou menores 202
faro (habilidade especial) 293
fechaduras (em portas) 61
feiticeiro
épico 208
PdM 124
papel na sociedade 132
feitiço e compulsão 293
ferro frio 283
feudalismo (sistema político) 140
Fharlanghn 142
fim da sessão 18
florestas (terreno) 86
fogo na floresta 87
fome/inanição 304
força–tarefa 133
forma etérea 293
forma gasosa 294
Forma Selvagem Elemental Aprimorada (talento épico) 210
fossos e abismos 68, 89, 90
frio, ferro 283
fungo fosforescente 77
furacão 95
Fúria Aterradora (talento épico) 210
furtividade e detecção
nos desertos 91
nas florestas 87
nas colinas 89
nos charcos 88
nas montanhas 90
nas planícies 92
nos terrenos aquáticos 93

G

Garl Glittergold 142
gatilho (elemento de armadilha) 68
Geena, Eternidade Gélida da 162
gemas (tesouro) 55
geografia 135
geração de valores de habilidades 169
gerando cidades 137
gnomos 140
goblins 141
Grande Roda, a 153
granizo 94
graus de fracasso 32
graus de sucesso 32
Gruumsh 142
guardas e soldados 99, 133
guerra 133
guerreiro
épico 208
PdM 117
papel na sociedade 132
guildas e organizações 132

H

habilidades de classe, adquirindo 198
habilidades especiais 289
habilidades extraordinárias 289
habilidades similares a magia 289
habilidades sobrenaturais 289
Hades, Desertos Cinzentos de 161
halflings 140
Heironeous 142
Hextor 142
hierofante 189

I

Idade da Pedra 144
idéias para aventuras 44
identificando itens mágicos 212
idiomas e itens inteligentes 267
iluminação (em masmorras) 67
impostos e dízimos 139
imunidade ao fogo 294
imunidade ao frio 294
iniciativa a cada rodada 22
Inimigo Predileto Aprimorado (talento épico) 210
inimigos (dos PJs) 103
Inspiração Duradoura (talento épico) 210
interpretando monstros 103, 171
invasão 133
invisibilidade 294
invocando monstros específicos 37
itens (obras-primas) 282
itens ativados por uso 213
itens com palavra de comando 213
itens de complemento de magia 213
itens de gatilho de magia 213
itens mágicos 211–288
acrescentando novas habilidades 287
amaldiçoados 214, 271–276
aparência 212
ativação 213
aura 215
cargas dos 214
como equipamento 199
como tesouro 55, 212
consertando 214
criados pelos PJs 199
criando 281
custo de criação 215
danos aos 214
de uso limitado 199
doses 214
e detectar magia 212, 213
geração aleatória 215
identificando 212
inteligentes 266
lidando com 212
limite de itens 213, 288
nível do conjurador 215
no corpo 213, 288
nomes 215
novos 214
peso 215
preço de mercado 215
pré-requisitos 215
tamanho e 213
testes de resistência contra 214
usando 213
usos múltiplos 214
valores em peças de ouro 215, 287
itens mágicos amaldiçoados 214, 271–276
itens mágicos inteligentes 266–271
contra personagens 270
criando 287
itens maravilhosos 245–266
criando 287
criação de mundos 135
itens mundanos (tesouro) 55

J

jogada de magia 36
jogada defensiva 25
jogadas de ataque 26
jogadas de dados 17

K

Kord 142

L

ladino
épico 208
PdM 122
papel na sociedade 132
lidando com itens mágicos 212
Liderança (talento) 106
e montarias 205
Limbo, Caos Eternamente Mutável 158
limite de dano para magias 35
limite de itens mágicos 213, 288
limite em peças de ouro (de uma comunidade) 137
limo marrom 77
limo verde 76
limos, bolores e fungos 76
linha de visão 21
lista de conferência para autores de aventura 46
listas de magias variadas 175
locais apertados 30
localização do encontro 50
luzes das cidades 101

M

madeira negra 283
magia
bônus de 21
na sociedade 141
resistência à 297
restrições à 142
Magia do Familiar (talento épico) 210
magias de área 28
magias de detecção 60, 87–93, 212, 213
magias originais 198
magias, criando novas 35
limite de dano 35
pesquisando 198
mago
épico 209
PdM 125
papel na sociedade 132
mago vermelho 190
magocracia (sistema político) 140
magos e tesouro 54
males da altitude 90
manutenção da lei 98
mapas 15, 46, 77
masmorras aleatórias 77, 78
masmorras como cenários de aventuras 57
masmorras,
aleatórias 77
características variadas das 63
nível das 77
tipos de 57
materiais especiais 282
Mecânus, Nirvana Tecnológico de 163
meio ambiente 301
melhor amigo do Mestre, o 30
mestre do conhecimento 192
Metamagia Aprimorada (talento épico) 210
metamorfose 295
método opcional de compra por pontos 169
miniaturas 4, 15
mitral 283
modificadores dos testes 30
modificando as classes 174
modificando as raças 171
modificando Classes de Dificuldade 30
modificando o Nível de Desafio 39
moedas (tesouro) 52, 53
monarquia (sistema político) 140
monge
épico 208
PdM 118
papel na sociedade 132
monstros
barra pesada 50
com classes 51, 172
com tesouro 51
como membros do exército 133
como personagens épicos 209
como raças 171
interpretando 103
pontos de experiência para 173
valores de habilidades para 172
montanhas (terreno) 89
montarias 204
incomuns 204
inteligentes 205
Liderança e 205
Moradin 142
morte de um personagem 41
morte e pontos de experiência 41
morte instantânea 28
motivação (dos PJs) 43
movimentação
aérea 20
diagonal 19
e o tabuleiro 19
em quadrados 20
esgueirar 29
em três dimensões 20
movimento tático aéreo 20
mudanças de tendência 134
multidões 100
munição, mágica 221
muralhas e portões (urbanos) 99

N

Nerull 142
nevasca 95
neve 94
nevoeiro 95
Nirvana Tecnológico de Mecânus 163
níveis de poder dos personagens 134
níveis negativos 292
nível da masmorra 77
nível de conjurador (nível do item) 215
Nível de Desafio 37
como modificar o 39
de armadilhas 74, 75
de seguidores especiais 199
para encontros sem combate 40
para PdMs 37
Nível de Encontro 39, 48
como modificar 39
diversos monstros e 48
nível efetivo do personagem 126, 172, 199, 209
nível elevado, personagens de 134, 141
nível máximo dos moradores 138
nível tecnológico, avançando o 144
novas classes, criando 175
novas divindades, criando 143
novas magias
aprendendo 197
criando 35
novas raças 171
Nove Infernos de Baator 162
novos combatentes 24
novos itens mágicos 214
novos jogadores 133
novos personagens, criando 42

O

Obad-Hai 142
objetivos dos jogadores 133
objetos em queda, dano de 303
oferta e procura 139
Olidammara 143
orcs 141

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

organizações 132
outras recompensas 56

P

paladino
caído 177
épico 208
montarias de 204
papel na sociedade 132
PdM 118
paladinos caídos 177
Pandemônio, Profundezas Ecoantes de 159
papel das classes na sociedade 131
Paraísos Gêmeos de Bitopia 164
paralisia 295
parceiro(s) 104, 199
atraindo 106
especiais 199
parceiros especiais 199
paredes (em masmorras) 59
e magias de detecção 60
PdM
ações dos 17
ajuste de raça e tipo 126
atitudes dos 128
classes de 107
como lidar com 16
conjuradores 106, 133
detalhando 128
exemplos de 110
na comunidade 138
Nível de Desafio dos 37
tesouro dos 55
valor do equipamento dos 127
PdMs com tesouro 55
PdMs conjuradores 106, 133
PdMs da comunidade 138
PdMs prontos 109
PdMs, Nível de Desafio para 37
pedregulhos (característica de terreno) 90, 91, 92
pegando fogo (queimando) 303
Pelor 143
penhasco (característica de terreno) 89
pensamento metajogo 12
percepção às cegas 295
perda de níveis 295
perda de valores de habilidades 289
perdendo o caminho 86
pergaminhos mágicos 211, 237
ativação 237
criando 285
fiascos 238
perícias e talentos, aprendizado 197
perigos da água 304
perigos do calor 303
perigos do frio 302
perseguição 20
personagens
de elite 110, 169
de níveis baixos 134
de níveis elevados 134, 141
níveis de poder dos 134
padrão (medianos) 110
riqueza dos 135
personagens de elite 110, 169
personagens de níveis baixos 134
personagens épicos 205
multiclasse 207
peso (de itens mágicos) 215
pesquisando novas magias 35, 198
pisos (nas masmorras) 60
PJs acima do 1º nível, criando 198
PJs como líderes 106
PJs monstros 171, 172
planícies (terreno) 91
Plano Astral 152
Plano da Energia Negativa 156
Plano da Energia Positiva 157
Plano das Sombras 151
Plano Elemental da Água 156
Plano Elemental da Terra 155
Plano Elemental do Ar 154
Plano Elemental do Fogo 155
Plano Etéreo 151
Plano Material 146
Planos
Abismo 159
Aqueronte 162
Arbórea 165
Arcádia 163
Astral 152
Baator 162
Bitopia 164
características dos 147
Carceri 161
Celéstia 164
descrições dos 151
Elemental da Água 156
Elemental da Terra 155
Elemental do Ar 154
Elemental do Fogo 155
Elísio 164
Energia Negativa 156
Energia Positiva 157
Etéreo 151
Geena 162
Hades 161
interação dos 150
Limbo 158
Material 146
Mecânus 163
Pandemônio 159
Sombras 151
tendências dos 148
Terras Exteriores, as 166
Terras Selvagens, as 165
Ysgard 157
Planos Exteriores 147
Planos Interiores 146
planos transitórios 146
plebeu (classe de PdM) 109
poções e óleos mágicos 228–229
ativação 229
criando 284
identificando 228
poder central
(de uma comunidade) 137
poder central da comunidade 137
política 139
pontos de experiência
(para PJs) 36, 38
e morte 41
experiência para monstros 37, 173
experiência rápida ou lenta 40
modificando 39
para parceiros e seguidores 104
penalidades de experiência 41
por interpretação 40
prêmios excepcionais de 39
pontos de experiência por história 40
pontos de experiência
por interpretação 40
Pontos de Vida fixos (para PJs) 198
portas
e magias de detecção 60
nas masmorras 60
prata alquímica 283
precipitação (chuva) 94
preço de mercado
(dos itens mágicos) 215
preparar (ação) 25
pré-requisitos (para a criação de itens mágicos) 215
Profundezas Ecoantes de Pandemônio 159
Profundezas Tártaras do Carceri 161
progressão dos personagens 197
projéteis de área 28
propósitos especiais
(de itens inteligentes) 267
psiquismo 296

Q

queda na água 303
queda, dano de 303
queimando 303
questões legais 141

R

raças
modificando 171
monstros como 171, 172
novas 171
raios (ataque especial) 296
ranger
épico 208
PdM 121
papel na sociedade 132
reativação (elemento de armadilha) 68
recompensas 36, 51, 56
além de tesouros 36, 39, 56
recompensas do encontro 36, 51, 56
recruta típico 133
redução de dano 296
redução de deslocamento (vôo) 20
regeneração 296
regras da mesa 11
Reinos Pacíficos da Arcádia 163
religião 142
república (sistema político) 140
resistência a elementos 297
resistência à expulsão 298
resistência a magia 297
resumo das condições 299
riqueza conforme o nível 135
riqueza dos personagens 135
riqueza e população de uma comunidade 137
rodada surpresa 23
ruas das cidades 100

S

salas (em masmorras) 62
saraiva 94
sede/desidratação 304
seguidores 105, 199
semiplanos 147
sentido cego 295
sentido sísmico 298
serviçal demoníaco 177
Sete Paraísos Escalonados de Celéstia 164
sistemas políticos 139
feudalismo 140
magocracia 140
monarquia 140
outros 140
república 140
teocracia 140
tribal ou clã 140
soldado de cavalaria típico 133
soldado típico 133
sopro 298
St. Cuthbert 143
sub-raças 170
Sucesso Decisivo Avassalador (talento épico) 210
sucesso ou fracasso decisivo 34
sucesso, graus de 32
sucessos decisivos 26, 34
sucessos decisivos amenos 28
sucessos e falhas automáticas 25
supressor (elemento de armadilha) 68
sustento 130

T

tabelas de encontro
em masmorras 79, 80, 81
tabuleiro 19,
talentos épicos 209
tamanho das criaturas 29
tamanho e dano das armas 27, 28
tamanho e itens mágicos 213

Lista de Caixas de Texto

A Função das Caixas de Texto 4
Bastidores: Afinidades de Espaço no Corpo 288
Bastidores: Armadilhas 68
Bastidores: Bônus Cumulativos 21
Bastidores: Como Inserir Itens Amaldiçoados No Seu Jogo 276
Bastidores: Construindo uma Progressão Épica 210
Bastidores: Materiais Especiais para Armas 283
Bastidores: Personagens em Desvantagem 42
Bastidores: Pontos de Experiência 41
Bastidores: Por Que Bagunçar as Classes de Personagem? 175
Bastidores: Por Que Masmorras? 58
Bastidores: Quão Real é a Sua Fantasia? 136
Bastidores: Sucessos Decisivos 26
Bastidores: Um Limites para Ataque e Resistência 207
Bastidores: Valores dos Itens Mágicos em Peças de Ouro 282
Bastidores: Valores dos Tesouros 54
Cem Idéias para Aventuras 44-45
Equipamento para Conduzir um Jogo 15
Lista de Conferência para Autores de Aventuras 46
Os Motivos da Revisão? 4
Paredes, Porta e Magias de Detecção 60
Variação: Armas Equivalentes 27
Variação: Atingindo a Cobertura no Lugar do Alvo 24
Variação: Aturdido 27
Variação: Componentes de Poder 36
Variação: Dano em Áreas Específicas 27
Variação: Experiência Livre 39
Variação: Experiência Rápida ou Lenta 40
Variação: Falhas Críticas (Trapalhadas) 28
Variação: Invocando Monstros Específicos 37
Variação: Jogada de Magia 36
Variação: Jogada Defensiva 25
Variação: Jogue Iniciativa a Cada Rodada 22
Variação: Montarias Inteligentes 23
Variação: Morte Instantânea 28
Variação: Morte por Dano Maciço conforme o Tamanho 27
Variação: Novos Itens Mágicos 214
Variação: O Que Significa Desarmar um Mecanismo? 70
Variação: Perda Isolada de Habilidades 290
Variação: Perícias com Habilidades Diferentes 33
Variação: Psiquismo não Similar a Magia 296
Variação: Quedas Menos Letais 303
Variação: Sem Caixas para Variações das Regras 171
Variação: Sucesso Decisivo e Falha Crítica 34
Variação: Sucessos Decisivos Amenos 28
Variação: Sucessos e Falhas Automáticas 25
Variação: Sustento 130
Variação: Testes de Resistência com Habilidades Diferentes 35

PDF File Created with and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

tarefas 30
taumaturgista 193
tecnologia 144
teletransporte 66
telhados (urbanos) 100
tempestade de areia 91, 94
tempestade de neve 94
tempestade de vento 95
tempestade elétrica 94
tempestades 94
tempo afastado
(da campanha, PJs) 198
tendência
dos itens inteligentes 264
dos planos 147
dos poderes centrais das comunidades 137
mudança de 134
tendência de itens inteligentes 267
tendências culturais (por raça) 140
anões 140
elfos 140
gnomos 140
goblins e outros monstros LM 141
halflings 140
orcs e outros monstros CM 140
tendências dos poderes centrais das comunidades 137
teocracia (sistema político) 140
Terras Exteriores, Domínios Concordantes das 166
Terras Selvagens, as 165
terreno da masmorra 57
terreno difícil 86
tesouro(s) 51–56
aleatório 53
como obter um 53
itens mágicos como 55
magos e 54
monstros com 51
outros 55, 56
para parceiros 105
PdMs com 55
personalizados 54
por encontro 51
tipos de 55
teste de resistência ou teste de habilidade? 33
testes de habilidade 33
testes de perícia e habilidades 30, 33
testes de resistência 33
contra itens mágicos 214
teurgista místico 195
tipos de bônus 21
tipos de terreno 87–93, 135
aquático 92
charcos 88
colinas 89
desertos 90
florestas 87
montanhas 89
planícies 91
tipos de terreno/clima 87 a 93, 135
tornado 95
trapaceiro arcano 196
trapalhadas 28
treinamento (para PJs) 197
tribo (sistema político) 140

U

uma centena de características 128

V

vala (característica de terreno) 92
valor do equipamento dos PdMs 127
valores de elite 169
valores de habilidades
equivalência 173
geração de 169
para monstros 172
perda de 289
varinhas mágicas 245
ativação 245
criação 286
Vecna 143
vegetação esparsa (característica de terreno) 87, 88, 89, 90, 91, 92
veneno 298
imunidade a 299
viagem pelas montanhas 90
vilões 104
visão na penumbra 299
visão no escuro 299

W

Wee Jas 143

Y

Yondalla 143
Ysgard, Domínios Heróicos de 157

Lista de Tabelas Numeradas

Tabela 2-1: Capacidade de Manobra 20
Tabela 2-2: Dano das Armas Conforme o Aumento de Tamanho 28
Tabela 2-3: Dano das Armas Conforme a Redução de Tamanho 28
Tabela 2-4: Tamanhos das Criaturas 29
Tabela 2-5: Exemplos de Classe de Dificuldade 31
Tabela 2-6: Premiação em Pontos de Experiência (conforme a criatura) 38
Tabela 3-1: Números de Encontros 49
Tabela 3-2: Dificuldade de Encontro 50
Tabela 3-3: Valor do Tesouro por Encontro 51
Tabela 3-4: Resultados Médios de Tesouro 52
Tabela 3-5: Tesouro 52-53
Tabela 3-6: Gemas 55
Tabela 3-7: Objetos de Arte 55
Tabela 3-8: Itens Mundanos 56
Tabela 3-9: Paredes 60
Tabela 3-10: Portas 61
Tabela 3-11: Características e Mobília Principal 65
Tabela 3-12: Características e Mobília Secundária 66
Tabela 3-13: Modificadores do ND para Armadilhas Mecânicas 74
Tabela 3-14: Modificadores do ND para Armadilhas Mágicas 75
Tabela 3-15: Modificadores de Custo para Armadilhas Mecânicas 75
Tabela 3-16: Modificadores de Custo para Armadilhas com Instrumentos Mágicos 76
Tabela 3-17: Tipos de Portas Aleatórios 78
Tabela 3-18: Conteúdo Aleatório de Salas 78
Tabela 3-19: Armadilhas Aleatórias ND 1-3 82
Tabela 3-20: Armadilhas Aleatórias ND 4-6 82
Tabela 3-21: Armadilhas Aleatórias ND 7-10 82
Tabela 3-22: Ajustes de Combate Submerso 92
Tabela 3-23: Clima Aleatório 94
Tabela 3-24: Efeitos do Vento 95
Tabela 3-25: Listas de Encontros em Áreas Selvagens 96-97
Tabela 3-26: Armas de Cerco 100
Tabela 3-27: Construções 101
Tabela 3-28: Encontros Urbanos 102
Tabela 4-1: Preço por Serviços Contratados 105
Tabela 4-2: O Adepto 107
Tabela 4-3: O Aristocrata 108
Tabela 4-6: O Plebeu 109
Tabela 4-5: O Especialista 109
Tabela 4-4: O Combatente 109
Tabela 4-7: Tendências Aleatórias para PdMs 110
Tabela 4-8: Classes Aleatórias para PdMs 110
Tabela 4-9: Raças ou Tipos com Tendência Boa para PdMs 111
Tabela 4-10: Raças ou Tipos com Tendência Neutra para PdMs 111
Tabela 4-11: Raças ou Tipos com Tendência Má para PdMs 112
Tabela 4-12: Bárbaro PdM 113
Tabela 4-13: Bardo PdM 114
Tabela 4-14: Clérigo PdM 115
Tabela 4-15: Druida PdM 116
Tabela 4-16: Guerreiro PdM 117
Tabela 4-17: Monge PdM 119
Tabela 4-18: Paladino PdM 120
Tabela 4-19: Ranger PdM 122
Tabela 4-20: Ladino PdM 123
Tabela 4-21: Feiticeiro PdM 125
Tabela 4-22: Mago PdM 127
Tabela 4-23 Valor do Equipamento dos PdMs 127
Tabela 4-24: Uma Centena de Características 128
Tabela 5-1: Riqueza dos PdJs por Nível 135
Tabela 5-2: Gerador Aleatório de Cidades 137
Tabela 5-3: Armas Asiáticas 145
Tabela 5-4: Armas Renascentistas 145
Tabela 5-5: Armas da Era Contemporânea 146
Tabela 5-6: Armas Futurísticas 146
Tabela 5-7: Destinos Planares Aleatórios 150
Tabela 6-1: O Algoz 177
Tabela 6-2: O Anão Defensor 179
Tabela 6-3: O Andarilho do Horizonte 180
Tabela 6-4: O Arqueiro Arcano 181
Tabela 6-5: O Arquimago 183
Tabela 6-6: O Assassino 184
Tabela 6-7: Magias Conhecidas pelo Assassino 184
Tabela 6-8: O Cavaleiro Sobrenatural 185
Tabela 6-9: O Dançarino das Sombras 185
Tabela 6-10: O Discípulo do Dragão 188
Tabela 6-11: O Duelista 189
Tabela 6-12: O Hierofante 190
Tabela 6-13: O Mago Escarlate 192
Tabela 6-14: O Mestre do Conhecimento 193
Tabela 6-15: O Taumaturgista 194
Tabela 6-16: O Teurgista Místico 195
Tabela 6-17: O Trapaceiro Arcano 196
Tabela 6-18: Bônus de Ataque e Resistência Épicos 206
Tabela 6-19: Experiência e Benefícios conforme o Nível Épico 206
Tabela 7-1: Geração Aleatória de Itens Mágicos 215
Tabela 7-2: Armaduras e Escudos 216
Tabela 7-3: Tipo Aleatório de Armadura 216
Tabela 7-4: Tipo Aleatório de Escudo 215
Tabela 7-5: Habilidades Especiais de Armaduras 217
Tabela 7-6: Habilidades Especiais de Escudos 218
Tabela 7-7: Armaduras Específicas 220
Tabela 7-8: Escudos Específicos 221
Tabela 7-9: Armas 222
Tabela 7-10: Determinação do Tipo de Arma 222
Tabela 7-11: Armas de Ataque Corpo a Corpo Comuns 222
Tabela 7-12: Armas Incomuns 222
Tabela 7-13: Armas de Ataque à Distância Comuns 223
Tabela 7-14: Habilidades Especiais de Armas de Ataque Corpo a Corpo 223
Tabela 7-15: Habilidades Especiais de Armas de Ataque à Distância 223
Tabela 7-16: Armas Específicas 227
Tabela 7-17: Poções e Óleos 230
Tabela 7-18: Anéis 233
Tabela 7-19: Bastões 233
Tabela 7-20: Tipos de Pergaminho 238
Tabela 7-21: Quantidade de Magias em um Pergaminho 238
Tabela 7-22: Níveis das Magias dos Pergaminhos 238
Tabela 7-23: Pergaminhos de Magia Arcana 238-240
Tabela 7-24: Pergaminhos de Magia Divina 241-242
Tabela 7-25: Cajados 243
Tabela 7-26: Varinhas 246
Tabela 7-27: Itens Maravilhosos Menores 266
Tabela 7-28: Itens Maravilhosos Médios 268
Tabela 7-29: Itens Maravilhosos Maiores 269
Tabela 7-30: Inteligência, Sabedoria, Carisma e Capacidades do Item 270
Tabela 7-31: Itens Amaldiçoados Específicos 276
Tabela 7-32: Resumo dos Custos de Criação de Itens Mágicos 286
Tabela 7-33: Calculando o Valor em PO de Itens Mágicos 287
Tabela 8-1: Tipos de Habilidades Especiais 290
Tabela 8-2: Doenças 292
Tabela 8-3: Venenos 299
Tabela 8-4: Dano de Objetos em Queda 303

PDF File Created with , and Unregistered Copy
of SCP Image To PDF - http://www.scp-solutions.com

Reinos de Inspiração Aguardam para Serem Descobertos

Por Monte Cook, Skip Williams e Jonathan Tweet

Crie histórias emocionantes de heroísmo repletas de monstros e magia. Nestas páginas, você descobrirá as ferramentas e as decisões necessárias para construir mundos detalhados e aventuras dinâmicas que seus jogadores poderão vivenciar no jogo Dungeons & Dragons®.

d20 system

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

DEVIR LIVRARIA

DEC177520000
ISBN: 85-7532-115-3
9 788575 321157

Visite: www.wizards.com/dnd e
www.devir.com