

# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

CLASSIC FANTASY



## Regras Básicas

# CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

## **EDITORES:**

Diogo Nogueira  
Gabriel Martins Iricevolto  
Lina Pascon  
Marcelo Pascon

## **REVISÃO:**

Elvis Magalhães

## **TRADUÇÃO PARA O PORTUGUÊS:**

Marcelo Pascon

## **PREPARAÇÃO DE TEXTO:**

Maria Luiza Pinto Ribeiro

## **DIAGRAMAÇÃO:**

Lina Pascon

## **CONSULTORES DE TRADUÇÃO:**

Igor Téuri, Maria Luiza Pinto Ribeiro, Samuel de Carvalho Hernandez.

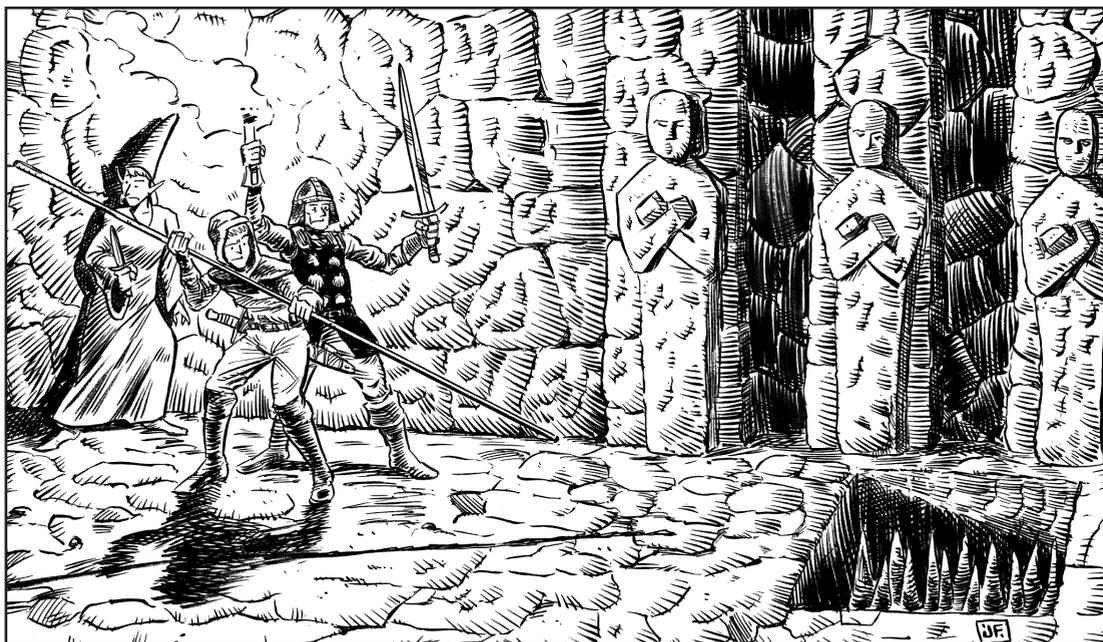
© 2022 - Necrotic Gnome

© 2022 - RPG Planet Press - Spin20 Books & Games Ltda.

# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

## CLASSIC FANTASY

### Regras Básicas v1.4

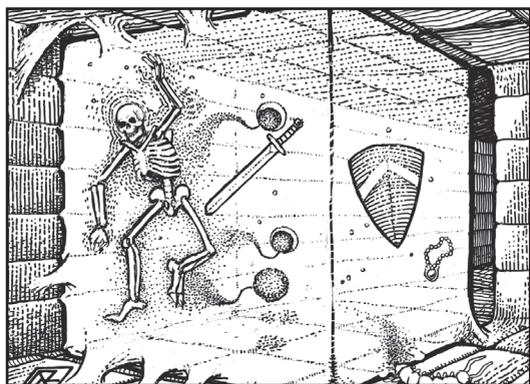


**Texto, edição, layout:** Gavin Norman. **Arte de capa:** Chris Malec. **Arte interna:** Mustafa Bekir, Michael Clarke, Jacob Fleming, Adrian Landeros, Mark Lyons, Chris Malec, William McAusland, Bradley McDevitt, Thomas Novosel, Juan Ochoa, Matt Ray, Luka Rejec, Peter Saga, Frank Scacalossi, Del Teigeler. **Inspiração:** Gary Gygax, Dave Arneson, John Eric Holmes, Tom Moldvay, Steve Marsh, Dave Cook, Frank Mentzer.

Texto e design © Gavin Norman 2020. Ilustração da capa © Chris Malec 2020. Ilustrações de seções e cabeçalhos © Peter Mullen 2019. Ilustrações na pág. 33 © Mustafa Bekir 2019; na pág. 25, 32 © Michael Clarke 2019; na pág. 1 Jacob Fleming (© Necrotic Gnome 2021); na pág. 18–19 Adrian Landeros (© Necrotic Gnome 2021); na pág. 5, 22, 30, 37 © Mark Lyons 2019; na pág. 36 © Chris Malec 2020; na pág. 11 Chris Malec (© Necrotic Gnome 2021); na pág. 12 © William McAusland 2020; na pág. 31 William McAusland (© Necrotic Gnome 2020); na pág. 6 © Bradley McDevitt 2019; na pág. 33, 34 © Thomas Novosel 2019; na pág. 29 © Juan Ochoa 2019; na pág. 2, 7, 12, 22–23, 25, 47, 52 © Matt Ray 2019; na pág. 45 Luka Rejec 2019; na pág. 26, 40–41, 53 © Peter Saga 2019; na pág. 56 © Frank Scacalossi 2020; na pág. 42 © Del Teigeler 2019. Dimitri © Fontalicious – Versões Derivadas © Font Bros. – [www.fontbros.com](http://www.fontbros.com). Economica © TipoType – Versões Derivadas © Font Bros. – [www.fontbros.com](http://www.fontbros.com).

# SUMÁRIO

<b>Introdução</b>	<b>3</b>	<b>Magia</b>	<b>28</b>
Sobre Este Jogo	3	Feitiços	28
Terminologia	4	Grimórios	30
Jogo de Fantasia Clássica	5	Feitiços de Clérigos	31
Outros Livros	6	Feitiços de Magos	31
Compatibilidade	7	Feitiços de 1º Círculo - Clérigo	32
<b>Personagens do Jogador</b>	<b>8</b>	Feitiços de 1º Círculo - Mago	34
Atributos do Jogo	8	<b>Aventurando-se</b>	<b>38</b>
Criando um Personagem	10	Organização do Grupo	38
Pontos de Atributo	12	Premiando XP	39
Alinhamento	14	Tempo, Peso e Movimento	40
Idiomas	14	Testes de Atributo	42
Experiência	15	Dano, Cura e Morte	42
Fortuna	15	Jogadas de Proteção	43
<b>Classes de Personagem</b>	<b>16</b>	Perigos e Desafios	44
Clérigo	16	Aventuras em Masmorras	46
Guerreiro	18	Encontros	48
Ladrão	20	Combate	50
Mago	22	Matriz de Ataque	52
<b>Equipamento</b>	<b>24</b>	<b>Open Game License</b>	<b>54</b>
Equipamentos de Aventura	24	<b>Quer mais?</b>	<b>56</b>
Armas e Armaduras	26	Visite o site da editora RPG Planet Press	56



## Agradecimentos

Para os revisores indomáveis que ajudaram a fazer este livro brilhar: Adam Baulderstone, Alistair Caunt, Caleb Collins, Chuck Glisson, Noah Green, Keith Hann, Ian Helmke, Michael Julius, Frederick Münch, Eric Nieudan, Ray Otus, Glenn Robinson, Stuart A. Roe, Tim Scott, Thorin Thompson, Perttu Vedenoja.

*Old-School Essentials* é uma marca registrada da Necrotic Gnome. Este produto foi lançado sob os termos da Open Game License Version 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

# INTRODUÇÃO

## SOBRE ESTE JOGO

O que é *Old-School Essentials*?

- ▶ Um jogo de interpretação de papéis de *aventuras fantásticas*, onde os jogadores trabalham em conjunto para superar monstros terríveis, tramas sinistras e armadilhas mortais em busca de tesouros, poder e glória.
- ▶ Um RPG *old-school*, inspirado pelos adorados jogos das décadas de 70 e 80.
- ▶ Um jogo com *regras leves*, que são preservadas desta forma para que a imaginação e a ação dinâmica sejam o centro das atenções.
- ▶ Um conjunto de regras *diretas*, estruturadas de maneira cuidadosa para aprimorar a experiência de consulta durante os jogos.
- ▶ Um jogo *modular* que pode ser facilmente expandido para ser usado em inúmeros gêneros fantásticos e diferentes mundos lúdicos.

### As Regras Básicas

Este livro é uma amostra das regras completas do jogo, e abrange:

- ▶ A introdução completa e as regras de criação de personagens.
- ▶ As quatro principais classes humanas: clérigo, guerreiro, ladrão e mago.
- ▶ Listas completas de equipamentos de aventura, armas e armaduras.
- ▶ As regras básicas para aventuras em masmorras, encontros e combates.
- ▶ Regras completas sobre conjuração de feitiços e o conjunto completo de feitiços de 1º círculo.

### As Regras Completas

As regras completas do jogo estão no *Tomo de Regras*, disponível no site da editora RPG Planet Press ([rpgplanetpress.com.br](http://rpgplanetpress.com.br)).

O jogo completo contém:

- ▶ Regras completas para se aventurar em masmorras, nos ermos e em alto mar.
- ▶ Sete classes, incluindo o anão mal-humorado, o elfo nobre e o halfling destemido.
- ▶ 106 feitiços, do 1º ao 6º círculo.
- ▶ Mais de 200 monstros vorazes.
- ▶ Mais de 150 itens mágicos clássicos.

### É seu primeiro RPG *Old-School*?

RPGs mais recentes (como aqueles lançados após os anos 2000) tendem a funcionar através de um conjunto de princípios diferente, e, de certa forma, possuem expectativas de jogabilidade diferentes dos jogos *old-school*.

### O Estilo de Jogo “*Old-School*”

Jogadores que estejam familiarizados com RPGs mais recentes, mas não com o estilo de jogo *old-school*, podem consultar os documentos a seguir (ambos podem ser encontrados online):

- ▶ *Principia Apocrypha*, por Ben Milton, Steven Lumpkin e David Perry.
- ▶ *Quick Primer for Old School Gaming*, por Matthew Finch.

### Classe de Armadura Ascendente

Os jogadores que estão acostumados a um sistema de Classe de Armadura onde pontuações mais altas são melhores, são aconselhados a usar a regra opcional para Classe de Armadura Ascendente (*pág. 9*).

# TERMINOLOGIA

## Termos Comuns do Jogo

### Mestre

Também conhecido como *Mestre de Jogo*. Este é o indivíduo que planeja o mundo de jogo e que conduz as sessões de jogo para outros jogadores, arbitrando as regras e determinando as reações de pessoas e criaturas que são encontradas.

### Jogadores

Todos os outros participantes do jogo. Cada jogador geralmente interpreta um único personagem.

### Personagem do Jogador (PdJ)

O personagem imaginado e interpretado pelo jogador.

### Grupo

O grupo de PdJs que se reúne para se aventurar.

### Aventura

Uma série de uma ou mais sessões de jogo, onde o grupo explora lugares específicos ou se envolve em alguma trama em particular.

### Campanha

Uma série de aventuras, normalmente envolvendo um grupo com os mesmos PdJs, e um mundo de jogo consistente.

### Personagem não Jogador (PnJ)

Qualquer outro personagem encontrado pelos PdJs durante o jogo. Todos os PnJs são interpretados pelo mestre.

### Monstro

Qualquer criatura encontrada pelo grupo durante uma aventura. Todos os monstros são interpretados pelo mestre.

## Sobre Rolagens de Dados

Como muitos outros RPGs, *Old-School Essentials* utiliza dados poliédricos que recebem nomes de acordo com seu número de lados:

- ▶ **d4**: um dado de quatro lados.
- ▶ **d6**: um dado de seis lados.
- ▶ **d8**: um dado de oito lados.
- ▶ **d10**: um dado de dez lados.
- ▶ **d12**: um dado de doze lados.
- ▶ **d20**: um dado de vinte lados.

### Jogadas com Múltiplos Dados

Em situações que necessitem da soma do resultado de múltiplos dados, o número de dados jogados é colocado antes do “d”. Por exemplo, “3d6” indica que três dados de seis lados devem ser lançados e seus resultados somados.

### Modificadores

Modificadores estáticos são aplicados ao resultado depois de todos os dados terem sido jogados. Por exemplo, “3d6+2” indica que três dados de seis lados devem ser jogados, seus resultados somados, e a este resultado soma-se 2.

### Resultados Naturais

As regras ocasionalmente mencionam um resultado “natural” do dado (por exemplo, “um 20 natural”). Este é o número obtido na face do dado, antes de qualquer modificador ser aplicado.

### Jogadas de Porcentagem (d100)

Um dado de cem lados (d100, às vezes indicado como d%) pode ser adaptado utilizando dois d10: o primeiro como dezena, e o segundo como unidade. Por exemplo, em uma jogada cujos resultados sejam 2 e 3, o valor obtido seria equivalente a 23. Se dois 0s são obtidos, o resultado é considerado um 100.

### Jogada X-em-6

Algumas regras mencionam a chance de sucesso de X-em-6 (por exemplo, 2-em-6, 3-em-6, etc.). Isso indica que o valor obtido em uma jogada de 1d6 deve ser comparado com a chance apresentada. Se a jogada for igual ou menor ao número que indica a chance de sucesso, o teste foi bem-sucedido.

# JOGO DE FANTASIA CLÁSSICA

Este livro apresenta uma amostra das regras necessárias para jogar *Old-School Essentials* em cenários clássicos de fantasia. Os elementos fundamentais destes cenários são:

## Perigo e Aventura

Jogadores interpretam pessoas que são atraídas pelo perigo e estão em busca de riquezas, segredos antigos e maravilhas. Esses bravos indivíduos são conhecidos como *aventureiros*, e são o centro do jogo.

Os perigos e recompensas das aventuras normalmente ficam espalhados em dois tipos de localizações: os *ermos* e as *masmorras*.

### Ermos

Florestas proibidas tão velhas quanto o próprio mundo, pântanos assombrados por espíritos de tribos anciãs, trilhas montanhosas selvagens, paragens desconhecidas em alto-mar. Qualquer espaço ao ar livre onde há perigos e possibilidades de aventura é classificado como ermo.

### Masmorras

Ruínas abandonadas que guardam tesouros esquecidos há muito tempo, cavernas remotas onde habitam estranhas feras, cidades subterrâneas de esplendor alienígena e riquezas inconcebíveis. Qualquer espaço subterrâneo ou ambiente fechado onde há perigos e possibilidades de aventura é classificado como masmorra.

## O Fantástico

As regras presumem um cenário onde PdJs entram em contato com o fantástico, o sobrenatural, o estranho e o incrível.

### Tesouro

Pilhas de ouro esquecidas há muito tempo, objetos míticos com grandes poderes mágicos, artefatos criados pelos próprios deuses. A expectativa de conseguir tesouros como estes — seja por seu incrível valor material ou por seus fantásticos poderes — é a isca que atrai muitos aventureiros até áreas perigosas.

### Monstros

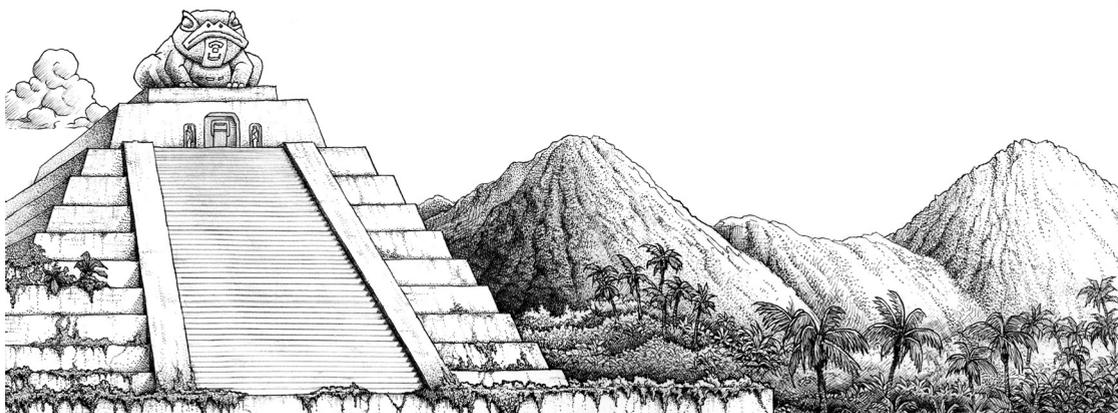
Criaturas terríveis, mais velhas que o próprio tempo, bestas míticas tenebrosas, experimentos biológicos quiméricos, tribos de bestas meio humanas, seres de outras dimensões. Tais criaturas inumanas espreitam nos ermos e em masmorras, protegendo incríveis tesouros.

### Magia

Práticas proibidas de feitiçaria sombria, rituais para invocar os deuses, montros conjurados de estranhas dimensões, locais de poder antigo, objetos submetidos a energias ocultas. Magia é uma ferramenta poderosa que pode ser manejada pelos personagens dos jogadores, mas também por seus inimigos!

### Espécies Sencientes

Fadas malignas ou gentis, anões em reinos subterrâneos, humanoides bestiais, mutantes corrompidos por magia. Ainda que humanos sejam a espécie dominante do jogo, outros humanoides de igual (ou talvez maior!) inteligência podem existir. Espécies inteligentes disponíveis para serem utilizadas como personagens jogáveis são chamadas de *semi-humanos*.



# OUTROS LIVROS

Diversos outros suplementos da linha *Old-School Essentials* estão disponíveis complementando o seu jogo com opções extras de regras, classes de personagens, equipamentos, feitiços, monstros e tesouros, adaptando o jogo a diferentes cenários, gêneros e estilos.

## Misturar e Combinar

Todos os livros *Old-School Essentials* são compatíveis entre si e podem ser livremente misturados e combinados! Dessa forma, diferentes cenários e gêneros de jogo podem ser combinados.

## Jogue seu Próprio Jogo

Além de usar os suplementos publicados na linha de produtos *Old-School Essentials*, alguns grupos de jogadores talvez desejem criar seu próprio conteúdo adicional, adaptando o jogo às suas próprias necessidades.

## Regras da Casa

Nenhuma das regras apresentadas neste livro (ou em outros módulos de regras de *Old-School Essentials*) devem ser tratadas como se tivessem sido “escritas em pedra”.

Se os jogadores e o mestre desejarem, qualquer uma das regras pode ser expandida, alterada ou removida. Tais ajustes de regras são conhecidos como *regras da casa* —cada grupo desenvolverá seu estilo único de jogo, construído com base em gostos particulares.

Entretanto, as regras oficiais foram feitas de maneira cuidadosa e testadas minuciosamente. Muitos grupos estarão plenamente satisfeitos com as regras da forma que foram escritas.

**Jogadores iniciantes:** estes são aconselhados a jogar com as regras originais por algum tempo, antes de fazer modificações.



# COMPATIBILIDADE

A cena de jogos *old-school* repousa sobre um segredo: muitos jogos, mesmo tendo títulos diferentes na capa, possuem alta compatibilidade entre si! Essa compatibilidade cruzada entre tantos jogos significa que um gigantesco número de aventuras, cenários de campanha e suplementos de regras podem ser utilizados com *Old-School Essentials*.

## As Regras do Basic/Expert

*Old-School Essentials* é 100% compatível com a edição de 1981 do jogo de RPG de fantasia mais popular do mundo, comumente conhecida por edição Basic/Expert (ou apenas, B/X). Qualquer material publicado para as regras da edição Basic/Expert pode ser utilizado diretamente com *Old-School Essentials*. Décadas de aventuras nas pontas dos seus dedos!

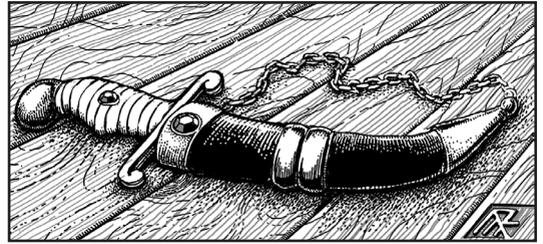
## Herança

O material apresentado neste livro representa de maneira fidedigna os conteúdos de regras, opções de personagens, magias, monstros e tesouros do clássico jogo de fantasia Basic/Expert.

É importante mencionar que os *erros* nas regras originais do Basic/Expert não foram desnecessariamente trazidos para esta obra — houve um esforço para que estes deslizes óbvios fossem corrigidos.

Com o foco em aumentar a jogabilidade do RPG, as ambiguidades e contradições no livro de regras do Basic/Expert também foram esclarecidas em *Old-School Essentials*, sempre primando pela intenção aparente das regras originais.

Para quem tem profunda paixão por arqueologia de regras, um documento online esclarece detalhes sobre este tópico e pode ser baixado em [necroticgnome.com](http://necroticgnome.com) (em inglês) e no site [rpgplanetpress.com.br](http://rpgplanetpress.com.br) (em português).



## Outros Jogos Basic/Expert

Durante a última década, muitos jogos de aventura *old-school* foram publicados — assim como *Old-School Essentials* — oferecendo alta compatibilidade com as regras da edição Basic/Expert. Materiais que foram publicados para qualquer um dos jogos compatíveis com Basic/Expert serão facilmente utilizáveis com *Old-School Essentials*.

## Outras Edições

Além disso, materiais publicados para todas as edições do século XX do jogo de RPG de fantasia mais popular do mundo (por exemplo, a clássica edição *Advanced* da década de 1970) também são altamente compatíveis com *Old-School Essentials*.

As regras de outras edições de fato diferem em alguns aspectos das regras do Basic/Expert, portanto é necessário que se faça alguma adaptação para que esses materiais sejam utilizados com *Old-School Essentials*. Isto não é recomendado para jogadores iniciantes, mas para aqueles familiarizados com as regras, tais adaptações não devem ser complicadas.

## Orientações para Adaptação

Orientações detalhadas estão além do escopo desta introdução. Contudo, um guia para adaptar outros sistemas de regras similares para serem utilizados com este jogo está disponível de graça para download pelo site [necroticgnome.com](http://necroticgnome.com) (em inglês) e no site [rpgplanetpress.com.br](http://rpgplanetpress.com.br) (em português).

# PERSONAGENS DO JOGADOR

## ESTATÍSTICAS DO JOGO

Personagens dos jogadores são descritos, em termos de jogo, por meio de um conjunto de estatísticas que definem suas habilidades e pontos fortes e fracos.

### Pontos de Atributo

Estes representam as qualidades e fraquezas físicas e mentais fundamentais do personagem. Existem seis tipos de atributos: *Força* (abreviado como FOR), *Inteligência* (INT), *Sabedoria* (SAB), *Destreza* (DES), *Constituição* (CON), e *Carisma* (CAR). Um personagem é avaliado, em cada atributo, por números que variam de 3–18 (3 sendo o pior resultado possível, e 18 o melhor).

### Classe

É uma profissão de aventureiro a qual o personagem pertence. A classe de um personagem define suas principais habilidades. Veja *Classe de Personagens*, *pág.16*.

### Raça

A não ser que uma classe semi-humana seja escolhida, presume-se que o personagem seja humano.

### Nível

A experiência de um personagem como aventureiro é representada por seu nível. Personagens geralmente iniciam o jogo no 1º nível (o menor nível para um aventureiro) e podem subir de nível ao conquistar sucesso em aventuras. Conforme um personagem sobe de nível, ele recebe habilidades mais poderosas, de acordo com sua classe.

### Pontos de Experiência (XP)

O progresso do personagem durante o jogo é medido pelo acúmulo de pontos de experiência. Pontos de experiência são concedidos pelo mestre após uma aventura bem-sucedida. Quando o personagem alcança um número específico de pontos de experiência, seu nível aumenta. Cada classe define a quantidade de pontos de experiência necessária para um personagem alcançar um novo nível.

### Requisito Primário

Este é o atributo (ou atributos) considerado mais importante para a classe do personagem. A pontuação nesse atributo pode afetar a cadência do acúmulo de pontos de experiência.

### Alinhamento

Os personagens (e todas as outras criaturas no mundo do jogo) estão alinhados com um dos três princípios cósmicos: Ordem, Neutralidade, Caos (veja *Alinhamento*, *pág.14*). Este alinhamento determina como certos feitiços influenciam o personagem e deve ser utilizado como uma referência para auxiliar o jogador na interpretação do seu personagem.

### Pontos de Vida (PV)

É a capacidade do personagem de evitar a morte. O personagem possui um número *máximo de pontos de vida* e um número *atual de pontos de vida*, que são monitorados separadamente. Quando um personagem é ferido, seus pontos de vida atuais são reduzidos. Se este valor chegar a 0, o personagem morre! Descanso ou procedimentos de cura podem restaurar pontos de vida perdidos (veja *pág. 42*), mas nunca podem superar o número máximo de pontos de vida do personagem (este aumenta apenas quando o personagem alcança um novo nível).

## Dados de Vida (DV)

É o número de dados jogados para formar o total máximo de pontos de vida do personagem. O nível do personagem indica a quantidade de dados a serem jogados. A classe do personagem determina o tipo de dado a ser utilizado (como por exemplo d4, d6, d8). Algumas classes também recebem um valor fixo a ser aplicado aos pontos de vida em determinados níveis.

## Classe de Armadura (CA)

Esta é a capacidade do personagem de evitar dano durante combates. A CA é determinada pela armadura vestida por um personagem em conjunto com o seu modificador de Destreza. Valores baixos de Classe de Armadura são melhores que valores altos, portanto um bônus para a CA reduz o valor total de CA do personagem, enquanto que uma penalidade aumenta seu valor de CA.

**Formato duplo:** para grupos usando a regra opcional de CA Ascendente, o valor equivalente de CA está listado entre colchetes (por exemplo, CA 5 [14] — um CA de 5, ou de 14, caso esteja usando a regra opcional para CA Ascendente).

**CA sem armadura:** um personagem sem armadura tem CA 9 [10].

## Jogada de Ataque "to Hit AC 0"\* (THAC0)

É a capacidade do personagem de atingir seus inimigos em combate, determinada por sua classe e nível. A pontuação de THAC0 indica qual linha da matriz de ataque (*pág. 52*) deve ser consultada ao atacar. Pontuações de THAC0 mais baixas são melhores.

**Formato duplo:** para grupos usando a regra opcional de CA Ascendente, o bônus de ataque está listado entre colchetes (por exemplo, THAC0 15 [+4] — THAC0 de 15, ou um bônus de ataque de +4 se usar a regra opcional para CA Ascendente).

**Atacando:** o procedimento para jogadas de ataque é detalhado em *Combate, pag. 50*.

## Valores das Jogadas de Proteção

É a capacidade do personagem de evitar certos perigos ou efeitos prejudiciais. Existem cinco tipos de jogadas de proteção: morte (ou envenenamento), varinhas mágicas, paralisia (ou petrificação), ataques de sopro, feitiços (ou cetros e cajados mágicos). Os valores das jogadas de proteção dos personagens são determinados por sua classe e nível. Veja *Jogadas de Proteção, pag. 43* para consultar os detalhes completos.

## CA Ascendente (Regra Opcional)

Alguns grupos estão mais familiarizados com um sistema de Classe de Armadura onde pontuações maiores são melhores. Esse sistema é conhecido como Classe de Armadura Ascendente (abreviado como CAA) e funciona da seguinte forma:

▶ **Classe de Armadura:** ao usar CAA, pontuações altas são melhores. Os Bônus para Classe de Armadura aumentam os pontos de CAA, e as penalidades os reduzem.

▶ **Jogadas de ataque:** ao usar CAA, o procedimento utilizado em jogadas de ataque implica no uso de um bônus de ataque em vez de THAC0 e a matriz de ataque.

**Nota:** utilizar a Classe de Armadura Ascendente resulta em uma pequena diferença na probabilidade de sucesso de um ataque se comparado ao uso tradicional de CA descendente com uma matriz de ataque.

## Taxa de Movimento

Esta é a velocidade com a qual o personagem pode mover-se ao explorar, viajar ou durante o combate. Cada personagem tem uma *taxa de movimento básica* e uma *taxa de movimento em encontros* (indicada entre parênteses). A taxa de movimento em encontros é equivalente a um terço da taxa de movimento básica.

Por padrão, os personagens costumam ter uma taxa de movimentação de 36 m (12 m) — uma taxa de movimento básica de 36 metros e uma taxa de movimento em encontros de 12 metros.

▶ **Jornada:** para saber o número de quilômetros que um personagem viaja por dia pelos ermos, basta manter o número e trocar a unidade de medida da taxa de movimento básica de metros para quilômetros (36 metros se torna 36 km).

▶ **Exploração:** ao explorar áreas desconhecidas de uma masmorra, os personagens podem mover sua taxa de movimento básica em metros por turno (10 minutos).

## Habilidades de Classe

E por fim, a classe do personagem indica uma série de habilidades especiais que o personagem possui, incluindo a capacidade de utilizar determinados tipos de armas e armaduras, e de falar um ou mais idiomas.

\*Nota do Tradutor: a sigla THAC0 foi mantida em sua forma original em inglês por ser um termo tradicional em jogos *old-school*. Em português significa "para acertar Classe de Armadura 0".

# CRIANDO UM PERSONAGEM

Para criar um personagem, você primeiramente precisa de uma ficha de personagem — é uma folha de papel para registrar todas as informações sobre o seu novo personagem.

Um conjunto de diferentes PDFs de fichas de personagem está disponível em **rpgplanetpress.com.br**. Elas podem ser baixadas e impressas para utilizar em seus jogos.

## 1. Role os Pontos de Atributo

Jogue 3d6 e some o total para cada atributo do personagem: Força, Inteligência, Sabedoria, Destreza, Constituição e Carisma. Veja *Pontos de Atributo*, pág. 12.

### Personagens Inferiores

Se seu personagem obteve resultados ruins na jogada de atributos — por exemplo, um 8 ou menos em todos os atributos, ou um valor extremamente baixo em um deles — o mestre pode permitir que você descarte o personagem e comece novamente.

## 2. Escolha uma Classe

Escolha uma das classes disponíveis (veja *Classes de Personagem*, pág. 16), tendo em mente o valor mínimo dos atributos que são pré-requisitos para determinadas classes. A classe escolhida determina a raça do seu personagem — a menos que uma classe semi-humana seja selecionada, o personagem é humano.

## 3. Ajuste os Pontos de Atributo

Caso queira, você poderá aumentar o valor de um atributo que é um requisito primário de seu personagem ao diminuir outro atributo (que não seja principal). Para cada 2 pontos pelos quais um valor de atributo é reduzido, 1 ponto pode ser adicionado a um outro atributo que seja o seu requisito primário. As seguintes restrições se aplicam:

- ▶ Apenas Força, Inteligência e Sabedoria podem ser reduzidas desta forma.
- ▶ Nenhum atributo pode ser reduzido para menos de 9.
- ▶ Algumas classes de personagens podem ter restrições adicionais.

## 4. Anote os Modificadores de Atributos

Agora que os pontos de atributos de seu personagem estão fixos, anote qualquer bônus ou penalidade associadas, utilizando a tabela na *pág. 13*.

## 5. Anote os Valores de Ataque

A tabela de progressão de nível da classe do seu personagem mostra seu valor de THAC0. Este valor indica a chance que você tem de acertar oponentes em combate, como determinado pela *Matriz de Ataque por THAC0*, pág. 52.

Para referência rápida, é conveniente que se observe os valores na linha da matriz de ataque correspondente ao seu THAC0, anotando-os em sua ficha de personagem. Personagens de 1º nível possuem um THAC0 de 19 [0], resultando nos valores de ataque mostrados abaixo.

### CA Ascendente (Regra Opcional)

Se estiver usando a regra opcional para CA Ascendente (*pág. 9*), registre seu bônus de ataque em sua ficha de personagem, em vez da tabela rápida da matriz de ataque.

### Valores de Ataque de PdJs de 1º Nível

Jogada de Ataque	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
CA Atingida	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

## 6. Anote Jogadas de Proteção e Habilidades de Classe

Anote quaisquer habilidades especiais possuídas por seu personagem provenientes de sua classe, bem como os valores de jogadas de proteção. Se você tem um grimório, pergunte ao mestre quais feitiços estão registrados nele. O mestre pode permitir que você escolha.

## 7. Role os Pontos de Vida

Determine os pontos de vida de seu personagem jogando o dado apropriado para a classe escolhida. Aplique o modificador de Constituição (veja *Pontos de Atributo*, pág. 12). Seu personagem sempre começa com pelo menos 1 ponto de vida, independentemente do modificador de CON.

### Jogue o Dado Novamente em Caso de 1 e 2 (Regra Opcional)

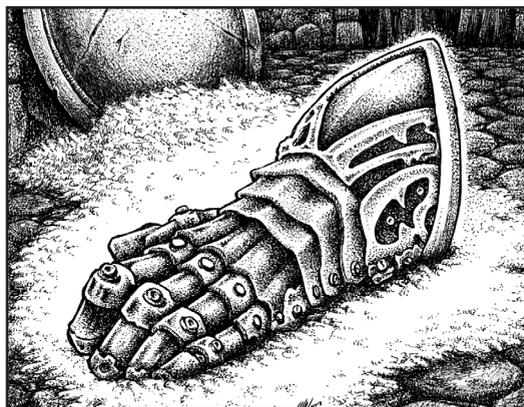
Se você obtiver 1 ou 2 em seu dado de pontos de vida (antes de aplicar qualquer tipo de modificador de CON), o mestre pode permitir que você jogue o dado novamente. Isto acontece para que as chances de sobrevivência de personagens de 1º nível sejam maiores.

## 8. Escolha o Alinhamento

Decida se seu personagem é Ordeiro, Neutro ou Caótico (veja *Alinhamento*, pág. 14) anotando sua escolha em sua ficha de personagem.

## 9. Anote os Idiomas Conhecidos

A classe de seu personagem determina seu idioma nativo. Aqui também está incluído o idioma comum e o idioma do alinhamento de seu personagem — veja *Idiomas*, pág. 14. Personagens com pontuações altas em INT poderão escolher idiomas adicionais da lista de idiomas disponível no cenário.



## 10. Compre Equipamento

Seu personagem inicia o jogo com 3d6 x 10 peças de ouro (veja *Fortuna*, pág. 15). Você pode gastar esse dinheiro, à vontade, para equipar seu personagem para a aventura, consultando a lista de itens em *Equipamentos*, pág. 24.

**Lembre-se:** sua classe escolhida pode restringir o uso de alguns equipamentos (geralmente armas e armaduras).

## 11. Anote a Classe de Armadura

A Classe de Armadura de seu personagem é determinada por dois fatores:

- ▶ **Armadura:** a armadura vestida determina a CA base de seu personagem. Veja a lista de equipamentos em *Equipamentos*, pág. 24.
- ▶ **Destreza:** veja *Pontos de Atributo*, pág. 12.

### CA sem Armadura

Se seu personagem não possui armadura, sua CA base é de 9 [10].

## 12. Anote seu Nível e XP

Seu personagem começa o jogo no 1º nível, com 0 de XP.

## 13. Nomeie seu Personagem

Finalmente, escolha um nome para seu personagem. Agora, você está pronto para se aventurar!

# PONTOS DE ATRIBUTO

A pontuação de um personagem em cada atributo determina se ele tem algum bônus ou penalidade associadas às várias ações no jogo. As tabelas a seguir listam os modificadores gerados por cada valor de atributo, com os efeitos descritos abaixo.

## Força (FOR)

Força bruta, músculos e poder físico.

- ▶ **Corpo a corpo:** é aplicado em jogadas de ataque e dano de armas corpo a corpo.
- ▶ **Abrir portas:** a chance de sucesso em tentativas de abrir à força uma porta emperrada (consulte *Aventuras em Masmorras*, pág. 46).

## Inteligência (INT)

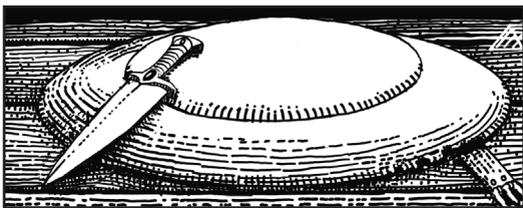
Aprendizado, memorização e raciocínio.

- ▶ **Idiomas falados:** denota o número de idiomas que o personagem pode falar.
- ▶ **Erudição:** indica a habilidade do personagem de ler e escrever em seu idioma nativo.

## Sabedoria (SAB)

Força de vontade, bom senso, percepção e intuição.

- ▶ **Jogadas de proteção mágicas:** são aplicados em jogadas de proteção (veja pág. 43) contra efeitos mágicos. Geralmente isto não inclui jogadas de proteção contra ataques de sopro, mas podem ser aplicados a qualquer outra categoria de jogada de proteção.



## Destreza (DES)

Agilidade, reflexos, velocidade e equilíbrio.

- ▶ **CA:** modifica a CA do personagem (um bônus diminui a CA e uma penalidade a aumenta).
- ▶ **Ataques à distância:** aplicada em jogadas de ataque com armas à distância (mas não ao dano).
- ▶ **Iniciativa:** modifica a jogada de iniciativa do personagem, caso a regra opcional de iniciativa individual seja utilizada (veja *Combate*, pág. 50).

## Constituição (CON)

Saúde, vigor e resistência.

- ▶ **Pontos de vida:** aplicam-se na rolagem de dados de pontos de vida do personagem (no 1º nível, assim como em todos os níveis alcançados em seguida). Um personagem sempre receberá 1 ponto de vida por Dado de Vida, independentemente do modificador de CON.

## Carisma (CAR)

Presença de personalidade, persuasão, magnetismo pessoal, beleza física e habilidade de liderar.

- ▶ **Reação de PnJs:** aplica-se ao contratar auxiliares e ao interagir com monstros.
- ▶ **Nº Máximo de auxiliares:** determina o número de auxiliares que um personagem pode ter ao mesmo tempo.
- ▶ **Lealdade dos auxiliares:** determina a lealdade dos auxiliares para com o personagem.

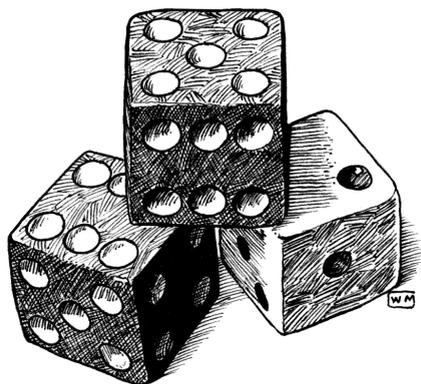
## Requisito Primário

Cada classe de personagem possui um ou mais requisitos primários — são atributos de importância especial para as funções de cada classe. A pontuação de um personagem em seu requisito primário afeta a velocidade com a qual o personagem recebe pontos de experiência.

- ▶ **Modificador de XP:** é aplicado todas as vezes que o personagem recebe pontos de experiência. Classes com mais de um requisito primário possuem o modificador de XP descrito nos detalhes da classe.

### Modificadores de Força

FOR	Corpo a Corpo	Abrir Portas
3	-3	1-em-6
4-5	-2	1-em-6
6-8	-1	1-em-6
9-12	Nenhum	2-em-6
13-15	+1	3-em-6
16-17	+2	4-em-6
18	+3	5-em-6



### Modificadores de Inteligência

INT	Idioma Falado	Erudição
3	Nativo (fala confusa)	Iletrado
4-5	Nativo	Iletrado
6-8	Nativo	Básico
9-12	Nativo	Letrado
13-15	Nativo + 1 adicional	Letrado
16-17	Nativo + 2 adicionais	Letrado
18	Nativo + 3 adicionais	Letrado

### Modificadores de Sabedoria

SAB	Jogadas de Proteção
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	Nenhum
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

### Modificadores de Destreza

DES	CA	Projéteis	Iniciativa
3	-3	-3	-2
4-5	-2	-2	-1
6-8	-1	-1	-1
9-12	Nenhum	Nenhum	Nenhum
13-15	+1	+1	+1
16-17	+2	+2	+1
18	+3	+3	+2

### Modificadores de Constituição

CON	Pontos de Vida
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	Nenhum
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

### Modificadores de Carisma

CAR	Reações de PnJs	# Máx. de Auxiliares	Lealdade dos Auxiliares
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	Nenhum	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

### Modificadores do Requisito Primário

Requisito Primário	Modificador de XP
3-5	-20%
6-8	-10%
9-12	Nenhum
13-15	+5%
16-18	+10%

# ALINHAMENTO

Todos os seres, sejam PdJs, PnJs ou monstros, estão inseridos em uma das três filosofias ou esferas comportamentais conhecidas como alinhamentos. Estas esferas são a Ordem, a Neutralidade e o Caos. O jogador deve escolher um desses caminhos ao criar um personagem.

**Ordem:** seres ordeiros acreditam na verdade e na justiça. Para isto, eles seguirão as leis, acreditando que todas as coisas devem se aderir a ordem. Seres ordeiros também creem em sacrifícios pelo bem maior, e escolhem o bem de um grande grupo em detrimento do bem de um indivíduo.

**Neutralidade:** seres neutros acreditam em um equilíbrio entre as ideias da Ordem e do Caos e, em suas ações, tendem a agir em prol de si mesmos. Eles podem acabar por fazer o bem ou o mal para que consigam alcançar seus objetivos, e normalmente não colocarão as necessidades dos outros acima de suas próprias.

**Caos:** seres caóticos estão em oposição direta à Ordem. Raramente deve-se confiar nesses seres, pois eles tendem a agir de maneira “vil” e são completamente egoístas. Seres caóticos creem no acaso e que a vida não possui uma ordem inata.

## Revelando o Alinhamento

O jogador deve informar ao mestre o alinhamento de seu personagem, mas não precisa fazê-lo para os outros jogadores.

## Interpretando o Alinhamento

Ao determinar as ações do personagem, os jogadores devem fazer o máximo para aderir ao alinhamento escolhido. O mestre anotará quando o comportamento de um personagem começar a se desviar demais do alinhamento escolhido, podendo, então, atribuir um alinhamento que seja mais apropriado às ações do personagem. Desvio comportamental em relação ao alinhamento poderá ser punido, ao critério do mestre.

# IDIOMAS

O idioma nativo falado por um personagem do jogador é determinado pela classe do personagem. Estes tipicamente incluem o idioma comum e o idioma do alinhamento. Personagens com alta INT poderão aprender idiomas adicionais (veja *Pontos de Atributo*, pág. 12).

## O Idioma Comum

O idioma comum (às vezes chamado apenas de *Comum*) é um idioma utilizado amplamente por espécies inteligentes. Todas as raças de personagens jogáveis — assim como muitos monstros — são capazes de falar Comum.

Em alguns cenários, o mestre pode arbitrar que diferentes culturas do cenário de campanha falam diferentes idiomas. Nestes casos, um idioma específico deve ser escolhido.

## Idioma do Alinhamento

Todos os seres inteligentes conhecem um idioma secreto, não escrito, composto por gestos, sinais e códigos, que se associa ao seu alinhamento. O idioma secreto permite que seres do mesmo alinhamento se comuniquem. Seres de outros alinhamentos reconhecerão quando um idioma de outro alinhamento está sendo utilizado, mas não o compreenderão. É impossível de se aprender um idioma de outro alinhamento que não o seu, exceto ao mudar de alinhamento, o que implica no esquecimento do idioma anterior.

## Outros Idiomas

Muitos semi-humanos e espécies de monstros inteligentes possuem seu próprio idioma que os personagens são capazes de aprender. Os idiomas exatos que são falados dependem do cenário, conforme determinado pelo mestre.

## Conversão de Moedas/ Cotação

	1 pl	1 po	1 pe	1 pp	1 pc
Valor em pl	1	1/5	1/10	1/50	1/500
Valor em po	5	1	1/2	1/10	1/100
Valor em pe	10	2	1	1/5	1/50
Valor em pp	50	10	5	1	1/10
Valor em pc	500	100	50	10	1

## EXPERIÊNCIA

Todos os personagens que sobreviverem a uma aventura recebem pontos de experiência (XP), conferidos pelo mestre (veja *pág. 39*). O XP pode ser conquistado através de duas fontes: tesouros recuperados e monstros derrotados.

### Modificadores de Requisitos Primários

Personagens recebem um bônus ou penalidade de XP com base nos valores de atributos que são os requisitos primários de sua classe (veja *Pontos de Atributo, pag. 12*). Este modificador é aplicado ao total de XP que um personagem recebe ao final de uma aventura.

### Passando de Nível

Quando um personagem ganha XP suficiente para alcançar o próximo nível de experiência, o jogador deve consultar a descrição da classe do personagem e adicionar quaisquer melhorias de Jogadas de Proteção, probabilidades de ataque, feitiços por dia e outras habilidades da classe. Se os Dados de Vida do personagem aumentarem, um novo Dado de Vida do tipo especificado deve ser jogado e o resultado adicionado ao total máximo de pontos de vida do personagem.

### XP Máximo por Sessão

Os personagens não podem avançar mais de um nível em uma sessão. Qualquer XP adicional que levaria um personagem dois ou mais níveis acima de seu nível atual é descartado, deixando o personagem com 1 XP abaixo do necessário para o próximo nível.

## FORTUNA

Personagens de sucesso acumulam riquezas com os espólios de suas aventuras. O tesouro pode ter muitas formas, mas muitas vezes a forma mais útil de tesouro é dinheiro.

### Dinheiro

A moeda mais comum é a peça de ouro (po). Moedas feitas de outros metais — platina (pl), electro (pe), prata (pp) e cobre (pc) — também são usadas. As taxas de conversão de moedas podem ser consultadas acima.

### Dinheiro Inicial

Os PdJs começam o jogo com  $3d6 \times 10$  peças de ouro.

### Herança

Diante da possibilidade de morte do personagem, os jogadores podem desejar criar um testamento para seus personagens e deixar riquezas para um herdeiro. Se o mestre permitir que isso aconteça, as seguintes limitações se aplicam:

- ▶ **Taxação:** qualquer tesouro deixado como herança será tributado em 10%.
- ▶ **Herdeiro:** o herdeiro de um PdJ deve ser um novo personagem de 1º nível.
- ▶ **Somente uma vez:** um jogador só pode deixar uma herança de personagem uma única vez.

# CLASSES DE PERSONAGEM

## CLÉRIGO

**Pré-requisito:** nenhum

**Requisito primário:** SAB

**Dado de vida:** 1d6

**Nível máximo:** 14

**Armadura:** qualquer tipo, incluindo escudos

**Armas:** qualquer arma de contusão

**Idiomas:** de seu alinhamento, Comum

Clérigos são aventureiros que juraram servir a uma divindade. Eles são treinados para a batalha e canalizam o poder de sua divindade.

### Combate

Os clérigos podem usar todos os tipos de armadura. A rígida doutrina sagrada impede que os clérigos usem armas que tenham uma ponta afiada ou um fio cortante. Eles podem usar as seguintes armas: clava, maça, funda, cajado e martelo de guerra.

### Magia Divina

Veja *Magia*, pág. 28, para conhecer os detalhes completos sobre magia divina.

**Símbolo sagrado:** um clérigo deve carregar um símbolo sagrado (veja *Equipamento*, pág. 24).

**Desfavor da divindade:** os clérigos devem ser fiéis aos princípios de seu alinhamento, clero e religião. Os clérigos que falham com sua divindade podem sofrer penalidades.

**Pesquisa mágica:** um clérigo de qualquer nível pode gastar tempo e dinheiro em pesquisas mágicas. Isso permite que eles criem novos feitiços ou outros efeitos mágicos associados à sua divindade. Quando um clérigo atinge o 9º nível, ele também se torna capaz de criar itens mágicos.

**Conjuração de feitiços:** uma vez que o clérigo tenha provado sua fé (a partir do 2º nível), o personagem pode orar para receber feitiços. O poder e o número de feitiços disponíveis para um clérigo são determinados pelo nível de experiência do personagem. A lista de feitiços disponíveis para clérigos pode ser encontrada na seção *Feitiços de Clérigo*, pág. 31.

**Usando itens mágicos:** como são conjuradores, os clérigos podem usar pergaminhos mágicos contendo feitiços da lista de feitiços da classe. Eles também podem usar itens que só podem ser usados por conjuradores divinos (como por exemplo alguns cajados mágicos).

### Expulsar Mortos-Vivos

Os clérigos podem invocar o poder de sua divindade para repelir monstros mortos-vivos, caso encontre tais criaturas. Para expulsar o morto-vivo, o jogador lança 2d6. O mestre consulta a tabela correspondente, comparando o teste com o DV do tipo de monstro morto-vivo possivelmente afetado.

#### Expulsão bem-sucedida

Se a tentativa de expulsão for bem-sucedida, o jogador deve lançar 2d6 novamente para determinar o número de DV afetados (repelidos ou destruídos).

**Mortos-vivos repelidos:** deixarão a área, se possível, e não farão mal ou entrarão em contato com o clérigo.

**Mortos-vivos destruídos (resultado de D):** são imediatamente e permanentemente aniquilados.

**Excesso:** valores restantes da somatória dos Dados de Vida são descartados se forem insuficientes para afetar um monstro.

**Efeito mínimo:** ao menos um monstro morto-vivo sempre será afetado em uma expulsão bem-sucedida.

**Grupos mistos:** se expulsar mortos-vivos for usado contra um grupo misto de monstros diferentes, aqueles com os DV mais baixos serão afetados primeiro.

## Progressão de Nível do Clérigo

Nível	XP	DV	THACO	Jogadas de Proteção					Feitiços				
				M	V	P	S	F	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19 [0]	11	12	14	16	15	-	-	-	-	-
2	1.500	2d6	19 [0]	11	12	14	16	15	1	-	-	-	-
3	3.000	3d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	-	-	-	-
4	6.000	4d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	1	-	-	-
5	12.000	5d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	-	-	-
6	25.000	6d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	-
7	50.000	7d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	1	1
8	100.000	8d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1
9	200.000	9d6	14 [+5]	6	7	9	11	9	3	3	3	2	2
10	300.000	9d6+1*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
11	400.000	9d6+2*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	3
12	500.000	9d6+3*	14 [+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3
13	600.000	9d6+4*	12 [+7]	3	5	7	8	7	5	5	5	4	4
14	700.000	9d6+5*	12 [+7]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4

\* Os modificadores de CON não se aplicam mais.

**M:** Morte / Veneno;

**V:** Varinhas;

**P:** Paralisia / Petrificação;

**S:** Ataque de Sopros;

**F:** Feitiços / Cetros / Cajados.

## Resultados da Tabela de Expulsão

–: a expulsão fracassa.

**Número:** se o resultado de expulsão com 2d6 for maior ou igual, a tentativa de expulsão é bem-sucedida.

**E:** a expulsão é bem-sucedida

**D:** a expulsão é bem-sucedida; os monstros são destruídos, em vez de serem simplesmente forçados a fugir.

## Após Alcançar o 9º Nível

Um clérigo pode estabelecer ou construir uma fortaleza. Enquanto o clérigo estiver nas boas graças de seu deus, uma fortaleza pode ser comprada ou construída pela metade do preço normal, devido à intervenção divina. Assim que uma fortaleza for estabelecida, o clérigo passa a atrair seguidores (5d6 × 10 guerreiros de nível 1–2).

Essas tropas são totalmente dedicadas ao clérigo, nunca falhando em testes de moral. O mestre decide quais seguidores são de 1º e 2º nível e, dentre eles, quais são arqueiros, infantaria, etc.

## Expulsar Mortos-Vivos

Nível	Dado de Vida do tipo de Monstro†							
	1	2	2*	3	4	5	6	7-9
1	7	9	11	-	-	-	-	-
2	E	7	9	11	-	-	-	-
3	E	E	7	9	11	-	-	-
4	D	E	E	7	9	11	-	-
5	D	D	E	E	7	9	11	-
6	D	D	D	E	E	7	9	11
7	D	D	D	D	E	E	7	9
8	D	D	D	D	D	E	E	7
9	D	D	D	D	D	D	E	E
10	D	D	D	D	D	D	D	E
11+	D	D	D	D	D	D	D	D

\* Monstros de 2 DV com uma habilidade especial (ou seja, com um asterisco ao lado de sua classificação de DV, na descrição do monstro).

† Ao critério do mestre, a tabela pode ser expandida para incluir tipos mais poderosos de monstros mortos-vivos.

# GUERREIRO

**Pré-requisito:** nenhum

**Requisito primário:** FOR

**Dado de vida:** 1d8

**Nível máximo:** 14

**Armadura:** qualquer tipo, incluindo escudos

**Armas:** qualquer tipo

**Idiomas:** de seu alinhamento, Comum

Os guerreiros são aventureiros dedicados a dominar as artes do combate e da guerra. Em um grupo de aventureiros, o papel dos guerreiros é o de lutar contra monstros e defender os outros personagens.

## Combate

Os guerreiros podem usar todos os tipos de armas e armaduras.

## Fortaleza

Sempre que um guerreiro desejar (e tiver recursos suficientes), ele pode construir um castelo ou fortaleza e controlar as terras ao redor.

## Após Alcançar o 9º Nível

Um guerreiro pode receber um título, como barão ou baronesa. A terra sob o controle do guerreiro passa a ser conhecida como baronato.



## Progressão de Nível do Guerreiro

Nível	XP	DV	THACO	Jogadas de Proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d8	19 [0]	12	13	14	15	16
2	2.000	2d8	19 [0]	12	13	14	15	16
3	4.000	3d8	19 [0]	12	13	14	15	16
4	8.000	4d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
5	16.000	5d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
6	32.000	6d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
7	64.000	7d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
8	120.000	8d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
9	240.000	9d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
10	360.000	9d8+2*	12 [+7]	6	7	8	8	10
11	480.000	9d8+4*	12 [+7]	6	7	8	8	10
12	600.000	9d8+6*	12 [+7]	6	7	8	8	10
13	720.000	9d8+8*	10 [+9]	4	5	6	5	8
14	840.000	9d8+10*	10 [+9]	4	5	6	5	8

\* Os modificadores de CON não se aplicam mais.

**M:** Morte / Veneno;

**V:** Varinhas;

**P:** Paralisia/ Petrificação;

**S:** Ataque de Sopro;

**F:** Feitiços / Cetros / Cajados.



# LADRÃO

**Pré-requisito:** nenhum

**Requisito primário:** DES

**Dado de vida:** 1d4

**Nível máximo:** 14

**Armadura:** couro, não pode usar escudos

**Armas:** qualquer tipo

**Idiomas:** de seu alinhamento, Comum

Ladrões são aventureiros que vivem de suas habilidades de enganação e furtividade. Sua gama de habilidades únicas os torna companheiros muito úteis em aventuras. No entanto, os ladrões nem sempre são confiáveis.

**Ajuste de valores de atributo:** na etapa 3 da criação do personagem, os ladrões não podem diminuir a FOR.

## Apunhalada pelas Costas

Ao atacar por trás um oponente que esteja desatento, um ladrão recebe um bônus de +4 para acertar e dobra qualquer dano causado.

## Combate

Por sua furtividade e movimento livre, os ladrões não podem usar armaduras mais pesadas que couro e não podem usar escudos. Entretanto, podem usar qualquer arma.

## Entendendo Idiomas

Um ladrão de 4º nível ou superior pode ler textos não mágicos em qualquer idioma (incluindo idiomas mortos e códigos básicos) com 80% de probabilidade de sucesso. Se o teste não for bem-sucedido, o ladrão não pode tentar ler novamente aquele mesmo texto até subir de nível.

## Uso de Pergaminhos

Um ladrão de 10º nível ou superior pode conjurar feitiços arcanos oriundos de pergaminhos. Há 10% de chance de erro: o feitiço não funciona como esperado e cria um efeito incomum ou nocivo.

## Perícias de Ladrão

Os ladrões podem usar as seguintes perícias, com a chance de sucesso mostrada na tabela abaixo:

- ▶ **Escalar paredes íngremes (EP):** um teste é necessário para cada 30 metros a ser escalado. Se o teste falhar, o ladrão cai até a metade do caminho, sofrendo dano de queda.
- ▶ **Encontrar ou remover armadilhas em tesouros (AR):** será necessário um teste para encontrar uma armadilha em um tesouro e depois outro para removê-la. Isso pode ser tentado apenas uma vez por armadilha.
- ▶ **Ouvir ruído (OR):** em um ambiente calmo (por exemplo, fora de combate), um ladrão pode tentar ouvir através de uma porta ou ouvir os sons de algo (por exemplo, um monstro errante) se aproximando.
- ▶ **Esconder-se nas sombras (ES):** requer que o ladrão fique imóvel — atacar ou se mover enquanto se esconde não é possível.
- ▶ **Mover-se silenciosamente (MS):** um ladrão pode tentar passar despercebido pelos inimigos.
- ▶ **Arrombar fechaduras (AF):** requer ferramentas de ladrões (consulte *Equipamento*, *pág. 24*). Um ladrão só pode tentar esta perícia uma vez por fechadura. Se o teste falhar, o ladrão não poderá tentar abrir a mesma fechadura novamente antes de ganhar um nível de experiência.
- ▶ **Furto (FU):** se a vítima for de 5º nível ou acima, a jogada do ladrão é penalizada em 5% para cada nível acima deste. Há sempre no mínimo 1% de chance de falha. Uma falha com um resultado maior que o dobro da porcentagem necessária para o sucesso significa que a tentativa de furto foi notada. O mestre deve determinar a reação da vítima (possivelmente usando a tabela de reação localizada em *Encontros*, *pág. 48*).

## Após Alcançar o 9º Nível

Um ladrão pode estabelecer um esconderijo de ladrões, atraindo 2d6 aprendizes de 1º nível. Esses ladrões servirão ao personagem com alguma confiabilidade; no entanto, se algum for preso ou morto, o PdJ não conseguirá atrair aprendizes para substituí-lo. Um ladrão bem-sucedido pode usar esses seguidores para iniciar uma guilda de ladrões.

## Progressão de Nível do Ladrão

Nível	XP	DV	THACO	Jogadas de Proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d4	19 [0]	13	14	13	16	15
2	1.200	2d4	19 [0]	13	14	13	16	15
3	2.400	3d4	19 [0]	13	14	13	16	15
4	4.800	4d4	19 [0]	13	14	13	16	15
5	9.600	5d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
6	20.000	6d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
7	40.000	7d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
8	80.000	8d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
9	160.000	9d4	14 [+5]	10	11	9	12	10
10	280.000	9d4+2*	14 [+5]	10	11	9	12	10
11	400.000	9d4+4*	14 [+5]	10	11	9	12	10
12	520.000	9d4+6*	14 [+5]	10	11	9	12	10
13	640.000	9d4+8*	12 [+7]	8	9	7	10	8
14	760.000	9d4+10*	12 [+7]	8	9	7	10	8

\* Os modificadores de CON não se aplicam mais.

**M:** Morte / Veneno;

**V:** Varinhas;

**P:** Paralisia / Petrificação;

**S:** Ataque de Sopro;

**F:** Feitiços / Cetros / Cajados.

## Chance de Sucesso em Perícias de Ladrão

Nível	EP	AR	OR	ES	MS	AF	FU
1	87	10	1-2	10	20	15	20
2	88	15	1-2	15	25	20	25
3	89	20	1-3	20	30	25	30
4	90	25	1-3	25	35	30	35
5	91	30	1-3	30	40	35	40
6	92	40	1-3	36	45	45	45
7	93	50	1-4	45	55	55	55
8	94	60	1-4	55	65	65	65
9	95	70	1-4	65	75	75	75
10	96	80	1-4	75	85	85	85
11	97	90	1-5	85	95	95	95
12	98	95	1-5	90	96	96	105
13	99	97	1-5	95	98	97	115
14	99	99	1-5	99	99	99	125

## Jogando Testes de Perícia

**Ouvir ruído:** é jogado 1d6. Se o teste estiver dentro do intervalo de números listado, a perícia é bem-sucedida.

**Outras perícias:** são jogadas em d%, cujo resultado menor ou igual à porcentagem listada indica sucesso.

### Conhecimento do Jogador

O mestre deve jogar os dados para ouvir ruídos, esconder-se nas sombras e mover-se silenciosamente em nome do jogador, pois o ladrão não sabe imediatamente se a tentativa foi bem-sucedida. Se um teste de esconder-se nas sombras ou mover-se silenciosamente falhar, o mestre sabe que o ladrão foi notado e deve determinar as ações dos inimigos adequadamente.

# MAGO

**Pré-requisito:** nenhum

**Requisito primário:** INT

**Dados de vida:** 1d4

**Nível máximo:** 14

**Armadura:** nenhum tipo

**Armas:** adagas

**Idiomas:** de seu alinhamento, Comum



Magos são aventureiros que estudaram os segredos arcanos e aprenderam a conjurar feitiços. Eles são capazes de conjurar um número maior de feitiços, que ficam cada vez mais poderosos, conforme avançam de nível.

## Magia Arcana

Veja *Magia*, *pág. 28*, para detalhes completos sobre magia arcana.

**Pesquisa mágica:** um mago de qualquer nível pode gastar tempo e dinheiro em pesquisas mágicas. Isso permite que eles adicionem novos feitiços ao seu grimório e pesquisem outros efeitos mágicos. Quando um mago atinge o 9º nível, ele também se torna capaz de criar itens mágicos.

**Conjurando feitiços:** magos carregam grimórios contendo as fórmulas para feitiços arcanos. A tabela de progressão de nível (a seguir) mostra o número de feitiços presentes no grimório do mago e a quantidade de feitiços que ele pode memorizar, determinados pelo nível de experiência do personagem. Assim, um mago de 1º nível tem um feitiço em seu grimório, selecionado pelo mestre (que também pode permitir que o jogador escolha). A lista de feitiços disponíveis para magos é encontrada na seção *Feitiços de Mago*, *pág. 31*.

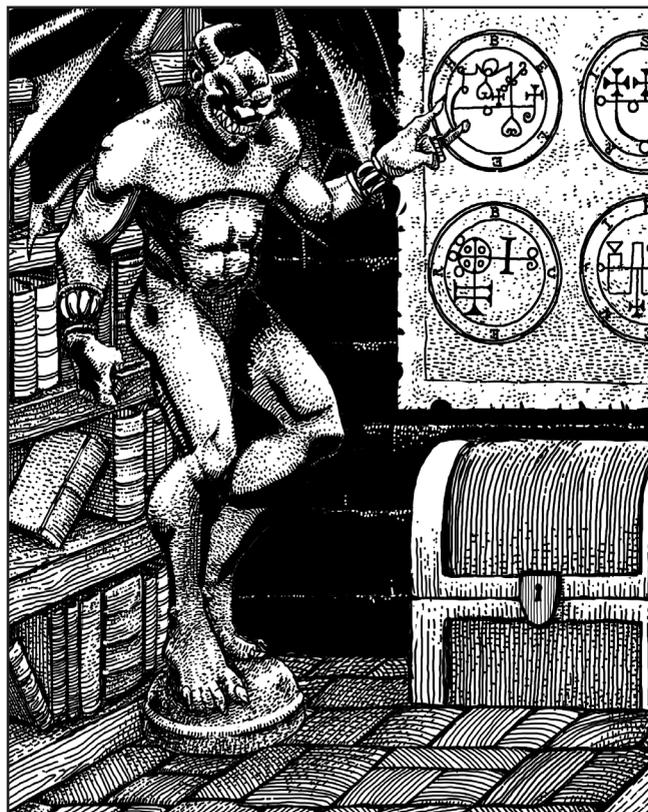
**Usando itens mágicos:** como conjuradores, os magos são capazes de usar pergaminhos mágicos contendo feitiços presentes na lista de feitiços de sua classe. Eles também podem usar itens que só podem ser usados por conjuradores de feitiços arcanos (por exemplo, varinhas mágicas).

## Combate

Magos só podem usar adagas e não podem usar escudos ou vestir qualquer tipo de armadura. Isso os torna muito vulneráveis em combate.

## Após Alcançar o 11º Nível

Um mago pode construir uma fortaleza, geralmente uma grande torre. 1d6 aprendizes de níveis 1–3 chegarão para estudar com o mago.



## Progressão de Nível do Mago

Nível	XP	DV	THACO	Jogadas de Proteção					Feitiços						
				M	V	P	S	F	1	2	3	4	5	6	
1	0	1d4	19 [0]	13	14	13	16	15	1	-	-	-	-	-	-
2	2.500	2d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	-	-	-	-	-	-
3	5.000	3d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	1	-	-	-	-	-
4	10.000	4d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	-	-	-	-	-
5	20.000	5d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	1	-	-	-	-
6	40.000	6d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	2	2	2	-	-	-	-
7	80.000	7d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	2	2	1	-	-	-
8	150.000	8d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	2	2	-	-	-
9	300.000	9d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	2	1	-	-
10	450.000	9d4+1*	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	3	2	-	-
11	600.000	9d4+2*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	3	3	3	2	1	-
12	750.000	9d4+3*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	3	3	3	2	-
13	900.000	9d4+4*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	3	3	3	-
14	1.050.000	9d4+5*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	4	3	3	-

\*Os modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno;

V: Varinhas;

P: Paralisia / Petrificação;

S: Ataque de Sopros;

F: Feitiços / Cetros / Cajados.



# EQUIPAMENTO

## EQUIPAMENTOS DE AVENTURA

### Equipamentos de Aventura

Item	Preço (po)
Acônito (1 punhado)	10
Água benta (frasco)	25
Alho	5
Arpéu (gancho)	25
Cantil	1
Corda (15 metros)	1
Cravos de ferro (12)	1
Espelho (pequeno, aço)	5
Estacas (3) e marreta	3
Ferramentas de ladrão	25
Lampião	10
Martelo (pequeno)	2
Mochila	5
Óleo (1 frasco)	2
Pé de cabra	10
Pederneira (pedra e aço)	3
Ração (comum, 7 dias)	5
Ração (de viagem, 7 dias)	15
Saco (grande)	2
Saco (pequeno)	1
Símbolo sagrado	25
Tochas (6)	1
Vara (3 metros, madeira)	1
Vinho (1 litro)	1

### Descrições

**Acônito:** esta erva pode ser utilizada para repelir licantropos. A criatura deve ser atingida pela erva durante o ataque corpo a corpo.

**Água benta:** água que foi abençoada por um indivíduo santificado. É usada em alguns rituais religiosos e causa dano em monstros mortos-vivos (veja *Atributos de Combate das Armas*, pág. 27). Água benta não mantém seu poder se for armazenada em qualquer outro recipiente diferente do frasco especial em que foi abençoada.

**Arpéu (gancho):** possui 3 ou 4 ganchos. Pode ser usado para ancorar uma corda.

**Cantil:** este contêiner, feito de couro, é capaz de ser preenchido com 1 litro de líquido.

**Corda:** é capaz de aguentar o peso de até três seres de tamanho humano.

**Cravos de ferro:** podem ser usados para travar portas abertas ou fechadas (veja *Aventuras em Masmorras*, pág. 46), como âncoras para prender cordas, entre outras utilidades.

**Espelho:** útil para observar cantos ou para refletir ataques de encarada.

**Estacas e marreta:** uma marreta de madeira e três estacas de 45 centímetros. Valiosas ao enfrentar vampiros.

**Ferramentas de ladrão:** este kit contém todas as ferramentas necessárias para arrombar fechaduras.

**Lampião:** pode ser fechado para esconder a luz. Queima um frasco de óleo a cada quatro horas (24 turnos). Projeta luz em um raio de 5,5 metros.

**Martelo:** pode ser usado para construir ou como uma marreta em estacas de madeira ou cravos de ferro.



**Mochila:** possui duas alças e pode ser utilizada nas costas, mantendo as mãos livres. Comporta até 400 moedas.

**Óleo:** um frasco de óleo abastece um lampião por quatro horas (24 turnos). Além de servir como combustível para lâmpioes, óleo também pode ser utilizado como uma arma:

- ▶ **Arremessando:** pode-se acender um frasco de óleo com fogo e arremessá-lo (veja *Atributos de Combate das Armas*, pág. 27).
- ▶ **Poças:** óleo derramado no chão e aceso cobre um diâmetro de 1 metro e queima durante 1 turno, causando dano a qualquer personagem ou monstro que se mova pela poça.
- ▶ **Imunidade:** óleo em chamas não causa dano a monstros que possuam um ataque natural de fogo.

**Pé de cabra:** possui 60 – 90 centímetros de comprimento e é feito de ferro maciço. Pode ser utilizado para forçar a abertura de portas e outros objetos.

**Pederneira:** usada para criar fogo e acender tochas. Usar uma pederneira equivale a uma rodada. Há uma chance de 2-em-6 de sucesso por rodada.

**Ração, comum:** comida fresca sem aditivos para preservá-la.

**Ração, de viagem:** comida seca e preservada para ser carregada em viagens longas, onde a busca por alimentos frescos é incerta.

## Outros Equipamentos

Os itens detalhados nesta seção são os mais comuns daqueles que estão disponíveis para aquisição. Caso os PdJs desejem comprar itens que não constem nestas listas, o mestre deve utilizar os itens listados como uma orientação para determinar preços e características de novos itens, incluindo atributos de combate (quando apropriado).

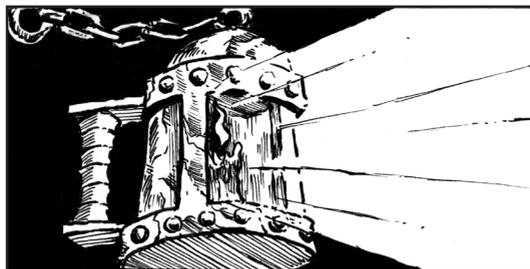
**Saco, grande:** comporta até 600 moedas.

**Saco, pequeno:** comporta até 200 moedas.

**Símbolo sagrado:** um conjurador de magias divinas necessita de seu próprio símbolo sagrado de sua divindade, normalmente utilizado como um colar. Cada religião possui seu próprio símbolo sagrado.

**Tocha:** uma tocha queima por 1 hora (6 turnos), iluminando um raio de 9 metros. Tochas também podem ser utilizadas em combate (veja *Atributos de Combate das Armas*, pág. 27).

**Vara, 3 m:** uma vara de madeira de 5 centímetros de espessura, útil para cutucar e inspecionar objetos suspeitos dentro de uma masmorra.



# ARMAS E ARMADURAS

## Armas

Arma	Preço (po)	Peso (em moedas)
Adaga	3	10
Adaga de prata	30	10
Arco curto	25	30
Arco longo	40	30
Arma de haste	7	150
Azagaia	1	20
Besta	30	50
Cajado	2	40
Clava	3	50
Espada	10	60
Espada curta	7	30
Espada de duas mãos	15	150
Funda	2	20
Lança	3	30
Lança de cavalaria	5	120
Machado de guerra	7	50
Machado de mão	4	30
Maça	5	30
Martelo de guerra	5	30

## Munição

Munição	Preço (po)
Flechas (aljava com 20)	5
Flecha com ponta de prata (1)	5
Pedras de funda	Grátis
Setas de besta (estojo com 30)	10

## Armaduras

Armadura	CA	Preço (po)	Peso (em moedas)
Couro	7 [12]	20	200
Cota de malha	5 [14]	40	400
Placas	3 [16]	60	500
Escudo	Bônus de +1	10	100

## Carga (Regra Opcional)

Se as regras opcionais para carga forem utilizadas (veja *Carga*, *pág. 41*), armadura e armas carregadas são tratadas da seguinte maneira:

### Opção 1: Carga Básica

Armaduras de couro contam como *armadura leve*, cotas de malha e armadura de placas contam como *armadura pesada*.

### Opção 2: Carga Detalhada

O peso de armadura e armas é listado e monitorado. O peso indicado para armas de projéteis já inclui o peso da munição e de seus devidos contêineres.



## Atributos de Combate das Armas

Arma	Dano	Características
Adaga	1d4	Corpo a corpo, longa distância (1,5 m – 3 m / 3 m – 6 m / 6 m – 9 m)
Adaga de prata	1d4	Corpo a corpo, longa distância (1,5 m – 3 m / 3 m – 6 m / 6 m – 9 m)
Arco curto	1d6	Dois mãos, longa distância (1,5 m – 15 m / 15 m – 30 m / 30 m – 45 m)
Arco longo	1d6	Dois mãos, longa distância (1,5 m – 20 m / 20 m – 40 m / 40 m – 65 m)
Arma de haste	1d10	Corpo a corpo, duas mãos, escora, lento
Azagaia	1d4	Longa distância (1,5 m – 9 m / 9 m – 18 m / 18 m – 27 m)
Besta	1d6	Dois mãos, lento, longa distância (1,5 m – 25 m / 25 m – 50 m / 50 m – 75 m), recarregar
Cajado	1d4	Contusão, corpo a corpo, duas mãos, lento
Clava	1d4	Contusão, corpo a corpo
Espada	1d8	Corpo a corpo
Espada curta	1d6	Corpo a corpo
Espada de duas mãos	1d10	Corpo a corpo, duas mãos, lento
Frasco de água benta	1d8	Longa distância (1,5 m – 3 m / 3 m – 6 m / 6 m – 15 m), respingar
Frasco de óleo (incandescente)	1d8	Longa distância (1,5 m – 3 m / 3 m – 6 m / 6 m – 15 m), respingar
Funda	1d4	Contusão, longa distância (1,5 m – 12 m / 12 m – 25 m / 25 m – 50 m)
Lança	1d6	Corpo a corpo, escora, longa distância (1,5 m – 6 m / 6 m – 12 m / 12 m – 18 m)
Lança de cavalaria	1d6	Corpo a corpo, investida
Machado de guerra	1d8	Corpo a corpo, duas mãos, lento
Machado de mão	1d6	Corpo a corpo, longa distância (1,5 m – 3 m / 3 m – 6 m / 6 m – 9 m)
Maça	1d6	Contusão, corpo a corpo
Martelo de guerra	1d6	Contusão, corpo a corpo
Tocha	1d4	Corpo a corpo

**Dano:** dado jogado ao usar a regra opcional de dano variável por arma (veja *Combate*, pág. 50).

### Características das Armas

**Contusão:** pode ser utilizada por clérigos.

**Corpo a corpo:** armas de curto alcance (1,5 metros ou menos).

**Dois mãos:** necessita das duas mãos; o personagem não pode utilizar um escudo.

**Escora:** escorá-la contra o chão dobra o dano contra monstros que estiverem em alta velocidade.

**Investida:** montado em um cavalo, movendo-se a pelo menos 18 metros por rodada em sentido de ataque, fará com que o dano causado seja dobrado em um ataque bem-sucedido.

**Lento:** o personagem age por último em cada rodada de combate (veja *Combate*, pág. 50).

**Longa distância:** armas que disparam ou atiram (distâncias maiores do que 1,5 metro). As distâncias para curto (+1 para atacar), médio, e longo (-1 para atacar) alcance estão entre parênteses.

**Recarregar (regra opcional):** exige uma rodada para recarregar entre disparos; pode ser disparada apenas a cada duas rodadas.

**Respingar:** em um ataque bem-sucedido, o compartimento estoura e cobre o alvo com o líquido. O dano descrito é causado durante duas rodadas, enquanto o líquido escorre.

# MAGIA

## FEITIÇOS

Certas classes de personagens têm a capacidade de memorizar e conjurar feitiços mágicos. Um feitiço consiste em um padrão de energia mágica memorizado na mente de um personagem. Quando um feitiço é conjurado, ele é apagado da mente do personagem até que seja memorizado novamente.

**Magia arcana e divina:** feitiços são concedidos por uma divindade ou poder superior (*magia divina*) ou descobertos através de estudo esotérico (*magia arcana*).

**Lista de feitiços:** a classe do personagem determina quais feitiços ele pode conjurar. Cada classe tem uma lista própria de feitiços.

**Feitiços memorizados:** o nível do personagem determina quantos feitiços ele pode memorizar de uma vez.

**Feitiços reversíveis:** alguns feitiços são reversíveis; isso pode ser consultado na descrição de cada um.

### Memorizando Feitiços

**Requisitos de tempo e repouso:** um personagem de classe conjuradora pode memorizar novos feitiços após uma noite ininterrupta de sono. É exigido um período de uma hora para memorizar todos os feitiços que um personagem tem à sua disposição.

**Feitiços duplicados:** um personagem pode memorizar o mesmo feitiço mais de uma vez, desde que seja capaz de memorizar mais de um feitiço de um determinado círculo.

### Conjurando Feitiços

Um feitiço memorizado pode ser conjurado ao se cumprir precisamente o conjunto de gestos e palavras mágicas exigidas.

**Apenas uma vez:** quando um feitiço é conjurado, o conhecimento do feitiço é apagado da mente do personagem que o conjurou, até que seja memorizado novamente.

**Desimpedido:** o personagem deve ser capaz de falar e mover suas mãos. Um conjurador não pode lançar feitiços se estiver amordaçado, amarrado ou dentro de uma área de silêncio mágico.

**Campo de visão:** o alvo escolhido para um feitiço (um monstro, personagem, objeto ou área de efeito específico) deve ser visível para o conjurador, a menos que a descrição de um feitiço diga o contrário.

### Efeitos de Feitiços

**Múltiplos alvos:** alguns feitiços afetam vários alvos, seja por área ou pelo total de Dados de Vida. Se a descrição do feitiço não especificar como os alvos são escolhidos, o mestre deve decidir se eles são selecionados aleatoriamente, por escolha do conjurador ou usando outro método.

**Concentração:** alguns feitiços especificam que o conjurador deve se concentrar para manter um efeito mágico. Nesses casos, realizar qualquer outra ação, ou ser distraído (por exemplo, ao ser atacado), faz o conjurador perder a concentração, a não ser que a descrição do feitiço diga o contrário.

**Efeitos cumulativos:** não é possível usar uma combinação de feitiços para aumentar uma mesma característica de um personagem (por exemplo, bônus nas jogadas de ataque, CA, jogadas de dano, jogada de proteção, etc.). No entanto, feitiços que afetam diferentes características podem ser acumulados. Além disso, se os efeitos mágicos se originarem de itens mágicos, eles podem ser acumulados à vontade.

## Magia Arcana

### Memorizando Feitiços

Conjuradores arcanos memorizam feitiços através de grimórios (veja adiante) e, portanto, estão limitados a escolher os feitiços presentes em seu grimório, que deve estar à mão.

### Revertendo Feitiços

Ao memorizar um feitiço, o jogador deve escolher entre sua forma normal ou invertida. Um conjurador arcano pode memorizar ambas as formas de um feitiço, se o personagem for capaz de memorizar mais de um feitiço de um determinado círculo.



## Magia Divina

### Memorizando Feitiços

Conjuradores divinos memorizam feitiços através de orações para seus deuses. Eles podem escolher quaisquer feitiços da lista de sua classe, desde que estejam em um nível alto o bastante para conjurar o feitiço escolhido.

### Revertendo Feitiços

Conjuradores de feitiços divinos podem lançar a versão invertida de um feitiço ao falar as palavras e fazer os gestos mágicos ao contrário no momento em que o feitiço é conjurado.

### Desagradando a Divindade

Conjuradores de feitiços divinos devem se manter fiéis aos princípios de seu alinhamento, clero e religião. Se o personagem receber o repúdio de sua divindade, penalidades (determinadas pelo mestre) podem ser impostas. Isso pode incluir penalidades ao ataque (-1), uma redução nos feitiços, ou ser obrigado a embarcar em uma missão perigosa. Para recuperar a estima de uma divindade, o personagem deve realizar alguma grande ação (conforme determinado pelo mestre), por exemplo: doar itens mágicos ou ouro, construir um templo, converter muitas pessoas à religião, derrotar um poderoso inimigo da divindade, etc.

### Feitiços e Alinhamento da Divindade

Um conjurador de feitiços divinos pode atrair o repúdio de sua divindade ao conjurar feitiços (ou suas versões invertidas) cujos efeitos vão contra o alinhamento da divindade:

- ▶ **Personagens ordeiros:** só usarão feitiços invertidos em circunstâncias terríveis.
- ▶ **Personagens caóticos:** geralmente usarão feitiços invertidos, usando apenas as versões normais de feitiços para beneficiar aliados de sua religião.
- ▶ **Personagens neutros:** favorecem feitiços normais ou invertidos, dependendo da divindade venerada (nenhuma divindade favorece feitiços invertidos e normais).

# GRIMÓRIOS

Conjuradores arcanos registram os feitiços que conhecem em um grimório.

**Número de feitiços:** o grimório de um personagem contém exatamente o número de feitiços que ele é capaz de memorizar (conforme determinado pela classe e nível do personagem).

## Feitiços Iniciais

Os conjuradores arcanos começam o jogo com uma quantidade de feitiços em seus grimórios iguais ao número de feitiços que eles forem capazes de memorizar. O mestre pode escolher esses feitiços ou permitir que o jogador selecione.

## Acrescentando Feitiços

Quando o número de feitiços que um conjurador arcano pode memorizar aumenta (por exemplo, ao ganhar um nível de experiência), ele pode aumentar a seleção de feitiços em seu grimório. Desta forma, o número de feitiços no grimório pode ser alinhado com o número de feitiços que o personagem pode memorizar. Isso é possível de duas maneiras:

- ▶ **Mentoria:** o personagem pode consultar uma guilda arcana ou mentor para aprender novos feitiços. Este processo leva cerca de uma semana no fuso do jogo. Os feitiços que um personagem aprende dessa maneira são determinados pelo mestre, que pode deixar o jogador escolher.
- ▶ **Pesquisa:** também é possível adicionar feitiços a um grimório por meio de *Pesquisa Mágica* (veja as regras completas no Tomo de Regras de *Old-School Essentials*).

## Grimório Perdido

Um conjurador arcano pode reescrever os feitiços de um grimório perdido ou destruído em um novo grimório:

- ▶ **Custo:** o custo por feitiço a ser recuperado é de 1 semana no fuso de jogo e 1.000 po por círculo do feitiço. Por exemplo, reescrever dois feitiços de primeiro círculo e um feitiço de segundo círculo levaria 4 semanas e custaria 4.000 po.
- ▶ **Atividade única:** esta atividade requer concentração total. O personagem não pode se envolver em nenhuma outra atividade durante o período exigido.

## Grimório Apreendido

Os grimórios de cada conjurador são escritos de forma que apenas seu dono original possa ler os feitiços contidos nele, exceto em caso do uso de um feitiço que anule esse fato.



# FEITIÇOS DE CLÉRIGO

## 1º Círculo

1. Curar Ferimentos Leves (*Infligir Ferimentos Leves*)
2. Detectar Magia
3. Detectar o Mal
4. Luz (*Escuridão*)
5. Proteção Contra o Mal
6. Purificar Comida e Água
7. Remover Medo (*Causar Medo*)
8. Resistir ao Frio

A lista completa de feitiços do clérigo está no Tomo de Regras de *Old-School Essentials...*

## 2º Círculo

1. Bênção (*Mau Agouro*)
2. Descobrir Alinhamento
3. Encantar Serpentes
4. Encontrar Armadilhas
5. Falar com Animais
6. Imobilizar Pessoa
7. Resistir ao Fogo
8. Silêncio Raio de 5 m

## 3º Círculo

1. Aumentar Animal
2. Curar Doença (*Causar Doença*)
3. Encantar Arma
4. Localizar Objeto
5. Luz Contínua (*Escuridão Contínua*)
6. Remover Maldição (*Amaldiçoar*)



### Feitiços Reversíveis

Se um feitiço pode ser revertido (veja *Magia*, pág. 28), seu nome aparece entre parênteses.

# FEITIÇOS DE MAGO

## 1º Círculo

1. Compreender Idiomas
2. Dardos Místicos
3. Detectar Magia
4. Disco Flutuante
5. Encantar Pessoas
6. Escudo
7. Ler Magia
8. Luz (*Escuridão*)
9. Obstruir Porta
10. Proteção Contra o Mal
11. Sono
12. Ventriloquismo

A lista completa de feitiços do mago está no Tomo de Regras de *Old-School Essentials...*

## 2º Círculo

1. Arrombar
2. Detectar Invisibilidade
3. Detectar o Mal
4. Fechadura Arcana
5. Força Fantasmagórica
6. Imagem Espelhada
7. Invisibilidade
8. Levitar
9. Localizar Objeto
10. Luz Contínua (*Escuridão Contínua*)
11. PES
12. Teia

## 3º Círculo

1. Bola de Fogo
2. Celeridade
3. Dissipar Magia
4. Imobilizar Pessoa
5. Infravisão
6. Invisibilidade Raio de 5 m
7. Proteção Contra Projéteis Mundanos
8. Proteção Contra o Mal Raio de 5 m
9. Relâmpago
10. Respiração Subaquática
11. Vidência
12. Voo

# FEITIÇOS DE CLÉRIGO DE 1º CÍRCULO

## Curar Ferimentos Leves

**Duração:** instantâneo

**Alcance:** o conjurador ou uma criatura tocada.

Este feitiço tem dois usos:

1. **Curar um alvo vivo:** restaura 1d6+1 pontos de vida perdidos. Esse efeito não pode conceder mais pontos de vida do que o máximo normal do alvo.
2. **Curar paralisia:** os efeitos paralisantes são negados.

### Reverso: Infligir Ferimentos Leves

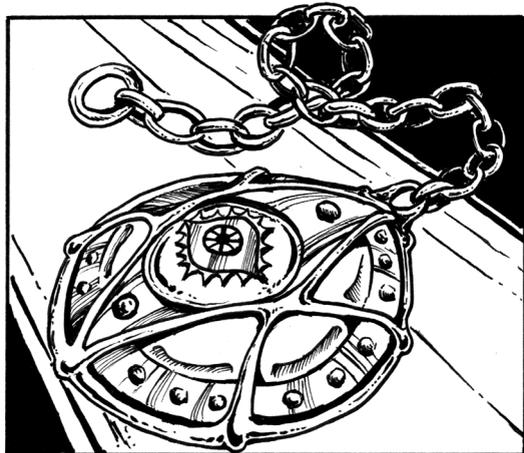
Causa 1d6+1 pontos de dano a uma criatura tocada. Uma jogada de ataque corpo a corpo é necessária durante um combate.

## Detectar Magia

**Duração:** 2 turnos

**Alcance:** 18 m

Objetos, áreas ou criaturas imbuídas com magia passam a brilhar. Efeitos mágicos temporários ou permanentes são revelados.



## Detectar o Mal

**Duração:** 6 turnos

**Alcance:** 36 m

Objetos encantados para propósitos malignos ou seres vivos com más intenções passam a brilhar magicamente.

- ▶ **Apenas intenção:** esta magia não concede a habilidade de ler mentes, apenas concede uma sensação geral de má intenção.
- ▶ **Definição de mal:** o mestre deve decidir o que é “mau”. Algumas coisas potencialmente prejudiciais, como armadilhas, não são “más”.

## Luz

**Duração:** 12 turnos

**Alcance:** 36 m

Este feitiço tem três formas de uso:

1. **Conjurando luz:** em um raio de 4,5 m. A luz mágica é suficiente para a leitura, mas não é tão brilhante quanto a luz do dia. O feitiço pode ser lançado sobre um objeto, e neste caso, a luz se move junto com o objeto.
2. **Cegar uma criatura:** mire o feitiço nos olhos do oponente. Se o alvo falhar em uma jogada de proteção contra feitiços, ele fica cego pela duração do feitiço. Uma criatura cega não pode atacar.
3. **Cancelando a escuridão:** luz pode cancelar o feitiço *escuridão* (veja abaixo).

### Reverso: Escuridão

Cria uma área de 4,5 m de raio de escuridão mágica, impedindo a visão normal (mas não infravisão). De forma similar ao efeito de luz, pode ser usada também para cegar criaturas e para dissipar um feitiço de luz.

## Proteção Contra o Mal

**Duração:** 12 turnos

**Alcance:** o conjurador

Este feitiço protege o conjurador de ataques de criaturas de outro alinhamento, de acordo com as regras abaixo:

- ▶ **Bônus:** o conjurador ganha um bônus de +1 nas jogadas de proteção contra ataques ou habilidades especiais de criaturas afetadas.
- ▶ **Ataques das criaturas afetadas:** são penalizados em -1 quando feitos contra o conjurador.
- ▶ **Criaturas encantadas, invocadas ou constructos:** o feitiço também impede que essas criaturas ataquem o conjurador em combate corpo a corpo, embora ainda possam fazer ataques à distância. Se o conjurador entrar em combate corpo a corpo contra uma dessas criaturas, a proteção será quebrada (o conjurador ainda ganha os bônus nas jogadas de proteção e ataques mencionados acima).

## Purificar Comida e Água

**Duração:** permanente

**Alcance:** 3 m

Este feitiço torna comida e água estragadas, po-dres, venenosas ou contaminadas em mantimen-tos adequados para comer e beber. O conjurador pode escolher entre uma das opções:

- ▶ **Bebida:** 6 litros.
- ▶ **Provisões:** uma ração (de viagem ou comum).
- ▶ **Alimentos não conservados:** uma quantidade suficiente para 12 seres de tamanho humano.

## Remover Medo

**Duração:** 2 turnos

**Alcance:** o conjurador ou uma criatura tocada

A criatura tocada é acalmada e perde o medo. O medo induzido magicamente pode ser dissipado, mas isso requer que o alvo faça uma *jogada de proteção* contra *feitiços*. A jogada é modificada em +1 por nível do conjurador.

### Reverso: Causar Medo

Faz com que um alvo dentro de um alcance de 36 metros fuja pela duração do feitiço, a menos que ele seja bem-sucedido em uma *jogada de proteção* contra *feitiços*.

## Resistir ao Frio

**Duração:** 6 turnos

**Alcance:** 9 m

Todas as criaturas dentro do alcance ficam prote-gidas do frio, das seguintes formas:

- ▶ **Frio normal:** não afetadas pelas temperaturas congelantes não mágicas.
- ▶ **Bônus de proteção:** garante um bônus de +2 em todas as jogadas de proteção contra ataques mágicos ou de ataques de sopro baseados em frio.
- ▶ **Dano de frio:** é reduzido em 1 ponto para cada dado de dano lançado (cada dado causa um mínimo de 1 ponto de dano).



# FEITIÇOS DE MAGO DE 1º CÍRCULO

## Compreender Idiomas

**Duração:** 2 turnos  
**Alcance:** o conjurador

Enquanto este feitiço durar, o conjurador pode ler qualquer idioma, mensagem codificada, mapa ou outro conjunto de instruções escritas. Esta magia não concede nenhuma habilidade de falar línguas desconhecidas.

## Dardos Místicos

**Duração:** 1 turno  
**Alcance:** 45 m

Este feitiço conjura um dardo brilhante de energia que o conjurador pode atirar em um alvo visível dentro do alcance.

- ▶ **Acerto:** o projétil atinge infalivelmente (nenhuma jogada de ataque ou jogada de proteção são necessárias).
- ▶ **Dano:** o dardo causa 1d6+1 pontos de dano.
- ▶ **Conjuradores de nível superior:** estes podem conjurar mais projéteis. Dois dardos adicionais são conjurados a cada cinco níveis de experiência do conjurador (ou seja, três dardos no nível 6-10, cinco no nível 11-15, etc.). Múltiplos dardos podem ser direcionados a um único alvo.

## Detector Magia

**Duração:** 2 turnos  
**Alcance:** 18 m

Objetos, áreas ou criaturas imbuídas com magia passam a brilhar. Efeitos mágicos temporários ou permanentes são revelados.

## Disco Flutuante

**Duração:** 6 turnos  
**Alcance:** 2 m

O conjurador cria um disco circular ligeiramente côncavo, feito de energia mágica, que o segue e carrega cargas.

- ▶ **Dimensões:** o disco tem 1 metro de diâmetro e 7 centímetros de profundidade em seu centro.
- ▶ **Carga:** ele pode conter uma carga máxima de 5.000 moedas (226 kg).
- ▶ **Movimento:** o disco flutua na altura da cintura e permanece flutuando horizontalmente dentro do alcance do feitiço.
- ▶ **Fim:** quando o disco desaparece, ao final da duração do feitiço, tudo o que ele estava sustentando é derrubado.

## Encantar Pessoas

**Duração:** um ou mais dias (ver abaixo)  
**Alcance:** 36 m

Um humano, semi-humano ou criatura semelhante a um humano deve ter sucesso em uma *jogada de proteção* contra *feitiços* ou ser enfeitado, das seguintes maneiras:

- ▶ **Amizade:** o alvo considera o conjurador como seu amigo e aliado confiável, e o defenderá.
- ▶ **Comandos:** se eles compartilham um idioma, o conjurador pode dar comandos à criatura encantada, que obedecerá.
- ▶ **Natureza do alvo:** comandos que contradizem os hábitos ou alinhamento da criatura encantada podem ser ignorados.
- ▶ **Comandos suicidas:** uma criatura afetada nunca obedece a ordens suicidas ou obviamente prejudiciais.

**Restrições:** monstros humanos com mais de 4+1 DV e mortos-vivos não são afetados.

**Duração:** o feitiço dura indefinidamente, mas o alvo pode fazer mais *jogadas de proteção* contra *feitiços* em intervalos, dependendo de sua pontuação de INT. Se uma dessas jogadas for bem-sucedida, a magia se encerra.

- ▶ **INT 3–8:** nova jogada de proteção uma vez por mês.
- ▶ **INT 9–12:** nova jogada de proteção a cada semana.
- ▶ **INT 13–18:** nova jogada de proteção uma vez por dia.

## Escudo

**Duração:** 2 turnos

**Alcance:** o conjurador

Cria um campo de força invisível que dá ao conjurador uma CA aprimorada:

- ▶ **Contra ataques de projéteis:** CA 2 [17].
- ▶ **Contra outros ataques:** CA 4 [15].

## Ler Magia

**Duração:** 1 turno

**Alcance:** o conjurador

O conjurador pode *decifrar inscrições mágicas ou runas*, de acordo com as regras a seguir:

- ▶ **Pergaminhos:** o roteiro mágico de um pergaminho de magias arcanas pode ser compreendido. O conjurador pode, então, ativar o pergaminho a qualquer momento no futuro.
- ▶ **Grimórios:** um grimório escrito por outro conjurador arcano pode ser decifrado.
- ▶ **Inscrições:** runas ou palavras mágicas inscritas em um objeto ou superfície podem ser compreendidas.
- ▶ **Lendo novamente:** uma vez que o conjurador tenha lido uma inscrição mágica usando *ler magia*, ele será capaz de ler aquela mesma escrita sem recorrer ao uso desta magia.



## Luz

**Duração:** 6 turnos +1 turno para cada nível

**Alcance:** 36 m

Este feitiço tem três formas de uso:

1. **Conjurando luz:** em um raio de 4,5 m. A luz mágica é suficiente para a leitura, mas não é tão brilhante quanto a luz do dia. O feitiço pode ser lançado sobre um objeto, e neste caso, a luz se move junto com o objeto.
2. **Cegar uma criatura:** mire o feitiço nos olhos do oponente. Se o alvo falhar em uma *jogada de proteção* contra *feitiços*, ele fica cego pela duração do feitiço. Uma criatura cega não pode atacar.
3. **Cancelando a escuridão:** *luz* pode cancelar o feitiço *escuridão* (veja abaixo).

### Reverso: Escuridão

Cria uma área de 4,5 m de raio de escuridão mágica, impedindo a visão normal (mas não infravisão). De forma similar ao efeito de *luz*, pode ser usada também para cegar criaturas e para dissipar um feitiço de *luz*.

## Obstruir Porta

**Duração:** 2d6 turnos

**Alcance:** 3 m

Este feitiço fecha magicamente uma porta, portão, janela ou outro tipo de passagem.

- ▶ **Abertura por magia:** o feitiço *arrombar* é capaz de abrir uma porta obstruída, imediatamente.
- ▶ **Abertura à força:** criaturas com pelo menos 3 DV a mais do que o conjurador podem abrir a porta ao despendar uma rodada fazendo esforço.



## Proteção Contra o Mal

**Duração:** 6 turnos

**Alcance:** o conjurador

Este feitiço protege o conjurador de ataques de criaturas de outro alinhamento, de acordo com as regras abaixo:

- ▶ **Bônus:** o conjurador ganha um bônus de +1 nas jogadas de proteção contra ataques ou habilidades especiais de criaturas afetadas.
- ▶ **Ataques das criaturas afetadas:** são penalizados em -1 quando feitos contra o conjurador.
- ▶ **Criaturas encantadas, invocadas ou constructos:** o feitiço também impede que essas criaturas ataquem o conjurador em combate corpo a corpo, embora ainda possam fazer ataques à distância. Se o conjurador entrar em combate corpo a corpo contra uma dessas criaturas, a proteção será quebrada (o conjurador ainda ganha os bônus nas jogadas de proteção e ataques mencionados acima).

## Sono

**Duração:** 4d4 turnos

**Alcance:** 73 m

O feitiço causa um sono mágico nas criaturas, exceto os mortos-vivos. A magia pode ter como alvo:

1. Uma única criatura com 4+1 DVs.
2. Um total de 2d8 DVs de criaturas de 4 DVs ou menos cada.

Ao mirar em criaturas de 4 DVs ou menos, as seguintes regras se aplicam:

- ▶ **Os mais fracos primeiro:** os alvos com menos DVs são afetados primeiro.

▶ **DV:** calcule monstros com menos de 1 DV como tendo 1 DV e monstros com bônus de DV como tendo o valor fixo. Por exemplo, um monstro de 3+2 DVs seria calculado como tendo 3 DVs.

▶ **Excesso:** ao sobrar com um valor de DV insuficiente para afetar uma criatura, descarte o valor remanescente.

**Matar:** criaturas encantadas por este feitiço ficam indefesas e podem ser mortas instantaneamente com uma arma cortante.

**Despertar:** uma criatura afetada pode ser despertada com um tapa ou ao sofrer algum ferimento.

## Ventriloquismo

**Duração:** 2 turnos

**Alcance:** 18 m

O conjurador pode fazer com que sua voz pareça se originar de qualquer local ou fonte (por exemplo, uma estátua ou animal) dentro do alcance.

**Nota:** a descrição da lista completa de feitiços do mago está no Tomo de Regras de *Old-School Essentials*...



# AVENTURANDO-SE

## ORGANIZAÇÃO DO GRUPO

**Tamanho:** o tamanho ideal de um grupo é entre 6 e 8 personagens — grande o suficiente para enfrentar os desafios da aventura, mas não tão grande a ponto de ser desorganizado. Se não houver PdJs suficientes, os jogadores podem querer contratar mercenários.

**Classes:** é aconselhável que um grupo seja composto por uma mistura de personagens de diferentes classes de aventureiros. Personagens focados em combate são essenciais para proteger o grupo do perigo, enquanto outros têm magia ou outras habilidades especiais que são úteis para lidar com diferentes situações que podem surgir em uma aventura.

**Nível:** à medida que novos PdJs entram no jogo, os níveis de experiência dos personagens do grupo podem divergir. Recomenda-se que personagens com mais de quatro níveis de diferença se aventurem separadamente, com desafios e recompensas adequados para personagens de níveis diferentes.

### Ordem de Marcha

Antes de iniciar a sessão, os jogadores devem determinar o posicionamento mais comum de seus PdJs durante a aventura. Isso é conhecido como *ordem de marcha* do grupo. Por exemplo, os jogadores podem decidir se mover em uma formação de duas colunas, com personagens bem blindados na frente, personagens mais fracos no meio e uma retaguarda. O grupo pode definir diferentes ordens de marcha padrão para situações comuns (por exemplo, exploração padrão, combate, abertura de portas, busca, etc.).

### O Porta-voz

Se os jogadores desejarem, podem indicar um dos participantes para ser o representante do grupo, conhecido como porta-voz. Este jogador é responsável por informar ao mestre sobre as ações e movimentos do grupo como um todo. Delegar esse papel a um jogador — em vez de ter cada jogador informando o mestre sobre as ações individuais de seu PdJ — pode acelerar o jogo.

O personagem do porta-voz geralmente assume o papel de líder do grupo e, portanto, deve ter uma pontuação alta de Carisma e estar posicionado próximo à linha de frente do grupo.

### O Cartógrafo

Um jogador deve criar um mapa das áreas exploradas pelo grupo, com base nas descrições do mestre. Detalhes como monstros, armadilhas, pistas para quebra-cabeças ou áreas inexploradas intrigantes podem ser adicionadas ao mapa à medida em que ele é desenhado.

### Dividindo Tesouro

Os espólios de uma aventura podem ser divididos entre os personagens sobreviventes da forma em que os jogadores concordarem.

**Tesouro não-mágico:** normalmente é dividido igualmente entre os personagens dos jogadores.

**Itens mágicos:** os jogadores devem decidir qual personagem fica com cada item. Um método para fazer isso é cada jogador lançar um dado e comparar os resultados. O jogador com o maior resultado no dado escolhe primeiro um item mágico, o segundo com o maior número recebe o próximo item, e assim por diante.

# PREMIANDO XP

Todos os personagens que retornam de uma aventura vivos recebem pontos de experiência (XP). XP é obtido de duas fontes: tesouro recuperado e monstros derrotados.

## Tesouro Recuperado

Os tesouros que os PdJs trazem de uma aventura são o principal meio pelo qual eles ganham XP — geralmente representando 75% ou mais do XP total acumulado.

**Tesouro não-mágico:** personagens ganham 1 XP por 1 peça de ouro (po) de tesouro.

**Tesouro mágico:** não concede XP.

## Monstros Derrotados

Todos os monstros derrotados pelo grupo (ou seja, mortos, enganados, capturados, afugentados, etc.) concedem XP com base em quão poderosos são. Veja a tabela à direita.

**XP Base:** o valor de XP de um monstro é determinado por seus Dados de Vida.

**Bônus de XP por habilidade:** o valor de XP de um monstro aumenta para cada habilidade especial que ele possui. Habilidades especiais são indicadas por asteriscos seguindo o nível de DV do monstro.

**Monstros com pontos de vida bônus:** monstros cujos DVs são anotados como um número de dados mais um bônus fixo de pontos de vida (por exemplo, 4+2 DVs) são mais poderosos e são listados separadamente na tabela. Por exemplo, um monstro com 2 DVs vale 20 XP, mas um monstro com 2+2 DVs vale 25 XP.

**Monstros com DV mais alto:** para cada DV acima de 21, adicione 250 XP aos valores de Base e Bônus.

**Bônus de perigo extraordinário:** um monstro derrotado sob circunstâncias extremamente perigosas pode ser tratado como uma criatura de categoria de Dados de Vida maior na tabela.

## Premiação de XP para Monstros Derrotados

DV do Monstro	XP Base	XP Bônus/Habilidade
Menos que 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7-7+	450	400
8-8+	650	550
9-10+	900	700
11-12+	1.100	800
13-16+	1.350	950
17-20+	2.000	1.150
21-21+	2.500	2.000

## Dividindo XP

As recompensas de XP por tesouros recuperados e monstros derrotados são somadas e divididas igualmente entre todos os personagens que sobreviveram à aventura — isso inclui auxiliares.

O XP concedido é sempre dividido igualmente, independentemente de como os jogadores decidem dividir o tesouro.

## Bônus e Penalidades

O mestre pode, opcionalmente, conceder bônus de XP aos jogadores que se saíram particularmente bem. Da mesma forma, os jogadores que não fizeram sua parte do trabalho podem ser penalizados.

# TEMPO, CARGA E MOVIMENTO

## Monitorando o Tempo

Quando uma aventura está em andamento, o mestre deve monitorar o tempo que se passa no mundo imaginado, conhecido como *tempo de jogo*. Isto é diferente do *tempo real*: o que pode levar alguns segundos para os jogadores e o mestre descreverem na mesa pode levar horas ou até dias para ocorrer no mundo dos PdJs.

Por exemplo, quando os personagens estão explorando uma masmorra, o mestre acompanha o número de turnos decorridos; quando os personagens estão explorando os ermos, o mestre passa a monitorar o número de dias que se passam.

O mestre deve julgar o que pode ou não ser realizado em um determinado período de tempo.

## Recursos

Conforme o tempo de jogo passa, o mestre deve ficar atento aos recursos que o grupo consome. Por exemplo: comida, água, combustível para fontes de luz, duração de feitiços ou efeitos mágicos, etc.

## Monitorando Movimento

À medida que os personagens dos jogadores exploram o mundo imaginado, o mestre deve monitorar sua localização em um mapa preparado. O mapa geralmente é mantido em segredo dos jogadores, que devem confiar nas descrições do mestre das áreas que exploram.

Para determinar quanto tempo leva para os personagens se moverem de uma área para outra, o mestre deve consultar as taxas de movimento dos personagens (veja a *pág. 9*).

## Taxa de Movimento do Grupo

Um grupo de aventureiros geralmente vai querer permanecer unido. A taxa de movimento do grupo como um todo é determinada pela velocidade do membro mais lento.

## Unidades de Medida

### Tempo: Rodadas e Turnos

Além das medidas cotidianas de tempo (minutos, horas, dias e assim por diante), as seguintes unidades especiais são usadas no jogo.

**Turnos:** 10 minutos de tempo de jogo. Há 6 turnos em uma hora. O tempo é medido em turnos ao explorar masmorras (veja *Aventuras em Masmorras, pág. 46*).

**Rodadas:** 10 segundos de tempo de jogo. Há 60 rodadas em um turno. O tempo é medido em rodadas durante os encontros, especialmente em combate (veja *Encontros, pág. 48* e *Combate, pág. 50*).

### Distância: Centímetros, Metros e Quilômetros

Para permanecer fiel às suas tradições, a versão original do jogo usa as unidades de medida anglo-saxãs. As distâncias são medidas em polegadas, pés, jardas e milhas, que são convertidas abaixo em centímetros, metros e quilômetros para a edição brasileira.

### Peso: Moedas

O peso é geralmente monitorado apenas para determinar o quanto de tesouro e equipamentos os personagens podem carregar (veja *Carga, ao lado*). Uma vez que as moedas são a forma de tesouro mais comum encontrado por aventureiros, todas as indicações de peso são medidas em moedas (dez moedas equivalem a meio quilo).

## Conversão de medidas (simplificadas)

- ▶ 1 pé = 30 centímetros
- ▶ 1 jarda = 1 metro
- ▶ 1 milha = 1,5 quilômetros



## Carga (Regra Opcional)

Alguns grupos podem querer usar um sistema para monitorar a quantidade de equipamentos e tesouros que um personagem pode carregar e como isso afeta sua taxa de movimento.

### Monitorando a Carga

A carga é a soma do peso e do volume que um personagem está carregando.

**Tesouro:** o peso do tesouro carregado por um personagem deve ser rastreado. O peso de carga de itens comuns de tesouro é mostrado na tabela abaixo. O mestre deve decidir o peso de outros tipos de tesouro.

**Equipamento:** duas opções para rastrear a carga dos equipamentos dos personagens são apresentadas à direita. O mesmo sistema deve ser aplicado a todos os personagens.

**Carga máxima:** a carga máxima que qualquer personagem pode carregar é de 1.600 moedas de peso. Personagens carregando mais do que isso não podem se mover.

### Carga de Tesouros em Moedas

Tesouro	Peso em moedas
Cajado	40
Cetro	20
Gema	1
Jóia (1 peça)	10
Moeda (de qualquer tipo)	1
Pergaminho	1
Poção	10
Varinha	10

## Opção 1: Carga Simplificada

**Tesouro:** o peso do tesouro carregado é monitorado para garantir que a carga máxima do personagem não seja excedida.

**Equipamento:** o peso da armadura, armas e equipamentos de aventura não é considerado e não conta para a carga máxima de um personagem.

**Taxa de movimento:** é determinada pelo tipo de armadura que o personagem está vestindo e se ele está carregando uma quantidade considerável de tesouros (conforme julgado pelo mestre). O peso real do tesouro carregado não afeta a taxa de movimento.

### Carga Simplificada

Armadura vestida	Taxa de Movimento (m)	
	Sem Tesouros	Carregando Tesouros
Sem armadura	36 (12)	27 (9)
Armadura leve	27 (9)	18 (6)
Armadura pesada	18 (6)	9 (3)

## Opção 2: Carga Detalhada

**Tesouro:** o peso das moedas e outros tesouros carregados são monitorados.

**Equipamento:** o peso da armadura e das armas do personagem também é considerado (o peso desses itens está listado na lista de equipamentos). Equipamentos de aventura (mochila, pregos, sacos, etc.) podem ser contados como 80 moedas de peso.

**Taxa de movimento:** a taxa de movimento do personagem é baseada no peso total de todos os itens importantes carregados, incluindo tesouros, armas e armaduras.

### Carga Detalhada

Carga	Taxa de Movimento (m)
Até 400 moedas	36 (12)
Até 600 moedas	27 (9)
Até 800 moedas	18 (6)
Até 1.600 moedas	9 (3)





## TESTES DE ATRIBUTO

O mestre pode usar os valores dos atributos de um personagem para determinar sua chance de sucesso em diversas tarefas desafiadoras.

### Jogando um Teste de Atributo

O jogador lança 1d20 e, se o resultado for menor ou igual ao atributo, o teste será bem-sucedido. Se o resultado do teste for maior que o atributo, o teste falha.

### Modificadores

Bônus ou penalidades podem ser aplicados ao teste, dependendo da dificuldade da ação. Um modificador de -4 seria um teste de atributo relativamente fácil, e um +4 seria muito difícil.

### 1 e 20

Um 1 natural deve ser tratado como um sucesso e um 20 natural tratado como um fracasso.

## DANO, CURA E MORTE

Todos os personagens e monstros têm um total de Pontos de Vida, que representa sua capacidade de evitar a morte. Muitas formas de ataque, incluindo ataques com armas em combate, subtraem pontos de vida dessa reserva.

### Morte

Um personagem ou monstro morre se seus Pontos de Vida forem reduzidos a 0 ou menos.

### Destruição de Objetos

Se um personagem for morto por um feitiço destrutivo ou ataque especial (por exemplo, um *feitiço de raio* ou o sopro de um dragão), seu equipamento será destruído.

### Destruição de Itens Mágicos

Itens mágicos na posse de um personagem que morrer devido a um feitiço destrutivo ou ataque especial podem ter uma chance de escapar da destruição, de acordo com as regras abaixo:

- ▶ **Jogada de proteção:** para cada item, uma jogada de proteção pode ser feita usando as estatísticas do personagem.
- ▶ **Bônus:** itens que concedem bônus em combate (por exemplo, armas mágicas e armaduras) também podem aplicar esse bônus à jogada de proteção.

### Cura

**Natural:** para cada dia inteiro de descanso completo, um personagem ou monstro recupera 1d3 pontos de vida. Se o descanso for interrompido, o personagem ou monstro não recupera Pontos de Vida naquele dia.

**Mágica:** a cura também pode ocorrer por meio de magia, como poções e feitiços. Este tipo de cura é instantâneo. A cura mágica e a cura natural podem ser cumulativas.

# JOGADAS DE PROTEÇÃO

Todos os personagens e monstros podem fazer jogadas de proteção para evitar os efeitos nocivos de certos ataques mágicos ou habilidades especiais.

## categorias

Existem cinco categorias de jogadas de proteção, usadas nas seguintes situações:

- ▶ **Morte ou Veneno (M):** quando alvo de um raio da morte ou exposto a veneno.
- ▶ **Varinhas (V):** quando alvo de um efeito de uma varinha mágica.
- ▶ **Paralisia ou Petrificação (P):** quando alvo de um efeito que paralisa ou transforma em pedra.
- ▶ **Ataque de Sopro (S):** quando alvejado pelo sopro de um dragão (ou outro monstro com um ataque de sopro).
- ▶ **Feitiços, Bastões ou Cajados (F):** quando alvo de um feitiço pernicioso ou um efeito de um bastão ou cajado mágico.

## Quando fazer uma Jogada de Proteção

O momento certo em que uma jogada de proteção deve ser feita, assim como os efeitos de um sucesso ou fracasso, são indicados na descrição do feitiço, ataque de monstro ou detalhados ao longo da aventura.

## Tabela de Jogadas de Proteção

**Personagens:** cada classe de personagem tem sua própria tabela que apresenta os valores das jogadas de proteção para cada nível de experiência.



## Fazendo Jogadas de Proteção

Quando afetado por um feitiço ou forma de ataque que requer uma jogada de proteção, o jogador ou mestre deve lançar 1d20 e comparar o resultado com o número do tipo correto de jogada de proteção que está sendo testada:

- ▶ **Maior ou igual:** um resultado que é maior ou igual ao valor da jogada de proteção é interpretado como um sucesso.
- ▶ **Menor:** um resultado menor que o valor da Jogada de Proteção é interpretado como uma falha.

## Jogadas de Proteção Bem-sucedidas

**Efeitos danosos:** uma jogada bem-sucedida contra um efeito que causa ferimentos significa que o dano é reduzido pela metade.

**Outros efeitos:** uma jogada de proteção bem-sucedida contra um efeito que não causa dano significa que o efeito foi totalmente evitado ou negado.

## Jogadas de Proteção Contra Venenos

**Falha:** uma falha em uma jogada de proteção contra venenos geralmente resulta em morte.

**Dano:** se um ataque venenoso também causar dano, o dano não é afetado pelo sucesso ou fracasso da jogada de proteção.

# PERIGOS E DESAFIOS

## Escalada

Quando os personagens escalam durante uma situação difícil ou tensa, o mestre pode solicitar um teste de Destreza.

## Superfícies Íngremes

Superfícies muito íngremes geralmente são impossíveis de serem escaladas sem o equipamento apropriado. Alguns personagens podem ter perícias de classe que os permitem escalar tais superfícies sem ajuda.

## Escuridão

Durante uma expedição subterrânea, é normal que os personagens queiram trazer uma fonte de luz com eles. Fontes de luz típicas permitem que os personagens enxerguem dentro de um raio de 9 metros.

## Infravisão

Todos os monstros não humanos e muitas raças semi-humanas têm um tipo especial de visão, que funciona no escuro. Esse fenômeno é chamado de infravisão.

**Tons de calor:** personagens com infravisão podem ver a energia térmica irradiando da matéria viva. Em geral, o que está vivo é visível em cores claras, enquanto objetos frios são cinza e objetos muito frios são escuros.

**Leitura:** não é possível ler no escuro com infravisão, pois a habilidade não permite perceber detalhes pequenos.

**Alcance:** infravisão funciona dentro de um alcance limitado (18 metros para monstros, a menos que especificado de outra forma em sua descrição).

**Interrupção:** a infravisão só funciona no escuro. Luz visível (normal ou mágica) ou grandes fontes de calor suprimem a habilidade.

## Luz e Surpresa

Personagens e monstros que carregam uma fonte de luz para um ambiente escuro geralmente são incapazes de surpreender os oponentes (*veja Encontros, pág. 48*), porque a luz revela sua presença.

## Dano de Queda

Cair em cima de uma superfície dura causa 1d6 pontos de dano para cada 3 metros de queda.

## Perdendo-se

Personagens podem facilmente seguir caminhos, estradas e outros pontos de referência conhecidos sem medo de se perder. O mesmo acontece quando se viaja com um guia de confiança. No entanto, ao atravessar regiões abertas e pouco percorridas, é fácil se perder.

A probabilidade do grupo se perder depende do tipo de terreno que estão explorando.

## Consequências de se Perder

Se o grupo se perder, o mestre deve decidir em qual direção eles estão realmente viajando. Uma opção é escolher uma direção que esteja apenas um pouco fora do curso. Por exemplo, se o grupo queria ir para o sul, eles podem estar indo para sudoeste ou oeste.

Pode demorar um pouco para o grupo perceber que está indo na direção errada.

## Inanição

Se os personagens passarem um dia inteiro ou mais sem comida ou água, o mestre pode começar a aplicar penalidades nas jogadas de ataque e taxa de movimento, solicitar que os descansos sejam mais frequentes ou até mesmo começar a subtrair pontos de vida (em casos extremos).

## Natação

**Taxa de movimento:** personagens se deslocam com a metade de sua taxa normal de movimento ao nadar.

**Quem sabe nadar:** supõe-se que todos os personagens saibam nadar, a menos que existam razões óbvias para que um deles nunca tenha aprendido.

### Afogamento

As circunstâncias em que afogamento é um risco (assim como as chances de isso acontecer) são determinadas pelo mestre.

**Exemplos de complicações:** nadar em águas agitadas, nadar usando armadura ou carregar objetos pesados ou desconfortáveis, lutar na água.

**Exemplos de probabilidade de afogamento:** um personagem nadando em águas agitadas vestindo uma armadura pesada e carregando uma grande carga tem 99% de chance de se afogar. Um personagem nas mesmas águas, mas com armadura e cargas leves, poderia ter apenas 10% de chance.

## Monstros Errantes

Além de monstros colocados especificamente em certas áreas de uma masmorra ou nos ermos, os PdJs podem encontrar aleatoriamente monstros que estão se movendo de uma área para outra. Estes são conhecidos como monstros errantes.

Para detalhes completos, veja *Aventuras em Masmorras*, pág. 46.

**Frequência:** o mestre pode lançar dados periodicamente para determinar se um monstro errante é encontrado. A frequência das jogadas depende do tipo de área que está sendo explorada.

**Chance:** ao sortear a presença de monstros errantes, a chance de um encontro é geralmente de 1 em 6. Isso pode variar dependendo do tipo de área que você está explorando (por exemplo, a área ou andar da masmorra, o quão selvagem é uma região dos ermos).

**Tipo de monstro:** cada área deve ter sua própria lista específica de monstros errantes, na qual o mestre pode sortear quando ocorrer um encontro.



**Ruído ou luz:** se o grupo produzir muito barulho ou trazer fontes de luz fortes para um ambiente escuro, o mestre pode aumentar a possibilidade de encontrar monstros errantes.

**Esconder-se:** se o grupo repousar silenciosamente em um local seguro, o mestre pode diminuir a possibilidade de encontrar monstros errantes.

# AVENTURAS EM MASMORRAS

## Etapas de Jogo por Turno

1. **Monstros errantes:** quando apropriado, o mestre lança o dado para verificar a presença de monstros errantes.
2. **Ações:** o grupo decide quais ações realizar (por exemplo, mover, procurar, ouvir, entrar em uma sala).
3. **Descrição:** o mestre descreve o que acontece. Se monstros forem encontrados, siga para o procedimento descrito em *Encontros*, pág. 48.
4. **Fim do turno:** o mestre registra o tempo decorrido, atentando-se para as fontes de luz, duração de feitiços e necessidade de descanso do grupo.

## Portas

Masmorras geralmente têm muitas portas, algumas secretas e outras óbvias. Muitas estão emperradas ou trancadas.

### Procurando por Portas Secretas

Algumas portas estão escondidas ou ocultas. Os aventureiros podem optar por procurar minuciosamente, em uma área de 3 metros x 3 metros, por portas secretas. Consulte a seção *Vasculhando*.

**Chance de descoberta:** se um personagem estiver procurando no local certo, há uma chance de 1 em 6 de encontrar uma porta secreta (alguns tipos de aventureiros podem ter uma chance maior).

### Portas Emperradas

**Forçando a porta:** a chance de forçar uma porta emperrada depende da Força do personagem (veja *Pontos de Atributo*, pág. 12).

**Surpresa:** uma tentativa fracassada de forçar a abertura de uma porta elimina qualquer possibilidade de surpresa (veja *Encontros*, pág. 48) que o grupo possa ter contra quaisquer monstros do outro lado da porta.

### Portas Trancadas

As fechaduras podem ser abertas por um personagem proficiente com o uso de chaves mestras ou podem ser abertas por magia.

### Portas se Fecham

Portas abertas por aventureiros (por qualquer meio) provavelmente se fecharão depois que eles as atravessarem. Para evitar isso, as portas podem ser mantidas abertas usando cravos de ferro ou outras ferramentas.

### Monstros e Portas

Monstros que vivem na masmorra geralmente podem abrir portas (mesmo portas emperradas), a menos que estejam bloqueadas, magicamente fechadas ou presas com cravos.

### Escutar por Trás das Portas

**Chance de sucesso:** os PdJs têm uma chance de 1 em 6 de detectar sons sutis por trás de uma porta (alguns tipos de aventureiros podem ter uma chance maior de sucesso).

**Testes do mestre:** o mestre deve sempre fazer o teste para o personagem que está ouvindo, para que o jogador nunca saiba se o teste falhou ou se simplesmente não há som por trás da porta.

**Uma chance:** esta tentativa só pode ser feita uma vez em qualquer porta por um personagem.

**Monstros silenciosos:** alguns monstros, como mortos-vivos, não fazem barulho.

## Movimento

**Explorando áreas desconhecidas:** ao explorar áreas de masmorras desconhecidas, os personagens podem mover sua *taxa de movimento básica por turno*. Este passo (muito lento!) leva em consideração o fato de que os PdJs estão desbravando, olhando por onde pisam e desenhando um mapa, enquanto tentam ficar quietos e evitar obstáculos.

**Deslocamento por áreas conhecidas:** conforme passam por áreas da masmorra com as quais estão familiarizados, o mestre pode permitir que os PdJs se movam mais rápido. Por exemplo, pode permitir que eles se movam três vezes sua taxa de movimento básica por turno ao atravessar zonas que já conhecem.



## Repousando

**Frequência de repouso:** os personagens devem descansar por um turno a cada hora na masmorra.

**Penalidade por não descansar:** personagens que insistirem em continuar sem descansar sofrem uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque e dano, até descansarem por um turno.

## Armadilhas

Existem dois tipos de armadilhas:

► **Armadilhas em tesouros:** pequenas armadilhas escondidas em um objeto, para evitar que este seja adulterado ou roubado (por exemplo, uma agulha venenosa em um baú ou fechadura).

► **Armadilhas em aposentos:** armadilhas grandes projetadas para atingir qualquer um que entre em uma determinada área (por exemplo, um poço que se abre no chão ao caminhar sobre ele).

### Acionando uma Armadilha

Cada armadilha é acionada por uma ação específica (por exemplo, abrir uma porta ou andar em uma determinada área).

**Chance de acionamento:** toda vez que um personagem realizar uma ação capaz de acionar uma armadilha, há uma chance de 2 em 6 de que a armadilha irá fisgá-lo.

**Dano de armadilha:** uma armadilha geralmente causa dano automaticamente, sem que uma jogada de ataque seja necessária.

**Monstros:** se o mestre desejar, monstros podem ser capazes de contornar armadilhas sem risco.

## Vasculhando

As seguintes estipulações se aplicam durante uma busca por portas secretas, armadilhas de aposentos e armadilhas de tesouros.

**Tempo:** vasculhar leva um turno.

**Testes do mestre:** o mestre deve sempre jogar o dado para o personagem que está vasculhando, para que o jogador não saiba se o teste falhou ou se simplesmente não há segredos ocultos presentes.

**Uma chance:** cada personagem só pode examinar uma área ou objeto uma única vez.

## Procurando por Armadilhas em Aposentos

Os aventureiros podem decidir explorar uma área de 3 metros × 3 metros em busca de armadilhas nos aposentos explorados. Veja *Vasculhando*.

**Chance de encontrar:** se um personagem está procurando o lugar exato, há uma chance de 1 em 6 de encontrar uma armadilha em um aposento (alguns tipos de aventureiros podem ter chances maiores).

## Procurando por Armadilhas em Tesouros

Personagens com a habilidade de encontrar armadilhas em tesouros (como observado na descrição de sua classe) podem decidir examinar alguns objetos (por exemplo, baús ou fechaduras) em busca de armadilhas. Veja *Vasculhando*.

**Chance de encontrar:** se um personagem está vasculhando o local exato, a probabilidade de encontrar armadilhas em tesouros é indicada na descrição de sua classe.

## Monstros Errantes

**Frequência:** um teste é geralmente lançado uma vez a cada dois turnos na masmorra.

**Chance:** a chance comum de encontrar um monstro errante é de 1 em 6.

**Distância:** monstros errantes são encontrados a 2d6 × 3 metros de distância, movendo-se na direção do grupo.

# ENCONTROS

Um encontro começa quando os personagens se deparam com um monstro, seja porque o mestre planejou um encontro na área que os PdJs estão explorando, ou porque uma jogada do dado de encontro aleatório indicou um encontro (veja *Monstros Errantes*, pág. 45).

## Sequência de Encontro

1. **Surpresa:** o mestre faz um teste para descobrir se há um ataque surpresa, se aplicável.
2. **Distância de encontro:** o mestre determina a que distância os monstros estão dos PdJs.
3. **Iniciativa:** qualquer uma das partes que não esteja surpresa pode jogar a iniciativa para determinar quem age primeiro.
4. **Ações:** quaisquer partes que não estejam surpresas decidem como irão responder ao encontro. O encontro segue de acordo.
5. **Conclusão do encontro:** um turno se passou.

## Surpresa

### Quando Verificar

Uma jogada de surpresa ocorre quando um ou mais grupos são surpreendidos por um encontro inesperado. Por exemplo, se um monstro está espreitando silenciosamente enquanto um grupo barulhento se aproxima, o monstro não tem chance de ser surpreendido, mas o grupo sim.

### Luz e Surpresa

Personagens ou monstros que carregam uma fonte de luz em um ambiente escuro geralmente são incapazes de surpreender os oponentes, porque a luz revela sua presença.

## Testes de Surpresa

Cada parte que ainda não está ciente da presença da outra joga 1d6.

**Monstros:** o mestre joga o dado para os monstros.

**PdJs:** um jogador lança um dado representando o grupo de aventureiros.

**Resultados:** um resultado de 1 ou 2 indica que aquela parte estará surpreendida.

## Efeitos da Surpresa

**Ambas as partes ficam surpresas:** um rápido momento de confusão ocorre, mas nenhum dos lados leva vantagem.

**Uma das partes fica surpresa:** o lado que não está surpreso ganha 1 rodada de vantagem. A parte surpreendida não pode agir nessa rodada.

## Distância de Encontro

A situação em que o encontro acontece muitas vezes determina a que distância o monstro está. Se você não tiver certeza, a distância de encontro pode ser determinada aleatoriamente:

- ▶ **Masmorra:** 2d6 × 3 metros.
- ▶ **Ermos:** 4d6 × 10 metros (ou 1d4 × 10 metros se um dos lados for surpreendido).
- ▶ **Na água:** 4d6 × 10 metros (ou 1d4 × 10 metros se um dos lados for surpreendido).

## Iniciativa

Veja *Combate*, pág. 50 para detalhes completos.

**Jogue 1d6:** para cada lado no início de cada rodada.

**Vencedor:** o lado com o maior número obtido no dado age primeiro. Os outros seguem em ordem, do mais alto para o mais baixo.

**Empates:** é possível que cada lado da disputa jogue novamente o dado de iniciativa, ou que todas as ações ocorram simultaneamente.

## Ações

### Ações de Personagens do Jogador

Os jogadores decidem o que fazer.

### Ações dos Monstros

O mestre determina como os monstros reagem ao grupo. As circunstâncias às vezes tornam óbvio como um monstro se comporta. Em outros casos, o mestre pode determinar a reação de um monstro ao grupo jogando um dado e consultando a tabela abaixo.

**Carisma:** se um personagem tentar falar com os monstros, seu modificador de CAR para reações diante de PnJs (veja *Pontos de Atributo*, pág. 12) é aplicado ao teste de reação.

### Jogada de Reação de Monstro

2d6	Resultado
2 ou menos	Hostil, ataca
3–5	Antagônico, pode atacar
6–8	Neutro, incerto
9–11	Indiferente, desinteressado
12 ou mais	Amigável, prestativo

### Ações Comuns

Qualquer ação é possível durante um encontro, mas as seguintes atividades são as mais comuns:

- ▶ **Combate:** se uma das partes atacar, conjurar feitiços ou realizar manobras táticas, comece a registrar o tempo gasto em rodadas e siga o procedimento de combate (pág. 50).
- ▶ **Fuga:** se uma das duas partes decidir fugir, a outra pode decidir persegui-la. Veja *Fuga*.
- ▶ **Diplomacia:** PdJs podem tentar se comunicar com monstros. Começar um encontro dessa forma pode afetar o comportamento dos monstros (veja *Ações dos Monstros*). Se ambas as partes decidirem falar, a negociação pode ser resolvida por meio da interpretação.

## Movimento

**Taxa de movimento em encontros:** um personagem pode mover sua taxa de movimento básica (nos ermos) ou um terço dela (nas masmorras) durante os encontros. Por exemplo, um personagem com um movimento base de 36 metros pode se mover 12 metros por rodada durante um encontro em uma masmorra.

**Duração máxima:** os personagens podem se mover nessa velocidade por no máximo 60 rodadas (1 turno).

## Fuga

Se uma das partes deseja evitar um encontro, ela pode tentar escapar. Isso é chamado de *fuga*, e só é possível *antes do início de um combate*. Quando uma das partes decide tentar escapar, o outro lado deve escolher entre persegui-la ou não.

**Jogadores:** eles podem decidir livremente se querem perseguir monstros em fuga.

**Monstros:** o mestre deve decidir se os monstros querem perseguir os PdJs em fuga (um resultado baixo na tabela de Reação do Monstro pode ser usado para determinar a perseguição).

**Sem perseguição:** se o lado oposto decidir deixar o outro escapar, a fuga é automaticamente bem-sucedida; o encontro é evitado.

**Perseguição:** se a parte oposta decidir perseguir, a probabilidade de sucesso da fuga depende do ambiente em que os participantes estão.

## Conclusão

Supõe-se que completar um encontro leve pelo menos 1 turno, incluindo o tempo despendido para descansar, reagrupar, limpar armas, curar feridas, e assim por diante.

# COMBATE

## Sequência de Combate por Rodada

1. **Declare feitiços e movimento de combate corpo a corpo**
2. **Iniciativa:** cada lado joga 1d6.
3. **O lado vencedor age primeiro:**
  - a. Moral do monstro
  - b. Movimento
  - c. Disparos de projéteis
  - d. Conjuração de Feitiços
  - e. Ataques corpo a corpo
4. **Outro lado da disputa age:** por ordem de iniciativa.

## Declarar Feitiços e Movimento Corpo a Corpo

Os jogadores devem informar ao mestre se pretendem *conjurar um feitiço* ou *se pretendem se mover enquanto estão em combate corpo a corpo*. Outras ações não precisam ser declaradas.

## Iniciativa

**Jogue 1d6:** para cada lado no início da rodada.

**Vencedor:** o lado com o maior valor obtido age primeiro. Os demais seguem a ordem de resultados do maior para o menor.

**Empates:** é possível que cada lado da disputa jogue novamente o dado de iniciativa, ou que todas as ações ocorram simultaneamente (isso significa que ambas as partes podem infligir golpes letais!).

## Armas Lentas

Os combatentes que atacam com armas lentas (como indicado na descrição do equipamento) sempre agem por último na rodada, como se tivessem perdido a iniciativa.

## Iniciativa Individual (Regra Opcional)

É possível lançar o dado de iniciativa para cada indivíduo envolvido em uma batalha, somando o modificador de DES ao resultado (veja *Pontos de Atributo*, *pág. 12*). Em vez de aplicar um modificador para DES, o mestre pode determinar um modificador de iniciativa para monstros muito rápidos ou muito lentos.

## Moral do Monstro (Regra Opcional)

Confira as regras completas sobre Moral no Tomo de Regras de *Old-School Essentials*.

## Movimento

### Sem oponente em distância Corpo a Corpo

**Taxa de movimento:** um combatente pode mover um número de metros iguais à sua taxa de movimento básica em encontros a cada rodada.

**Duração máxima:** os personagens podem se mover nessa velocidade por no máximo 60 rodadas.

### Durante Corpo a Corpo

Ao engajar em combate corpo a corpo com um inimigo, apenas as seguintes formas de movimento são possíveis:

► **Recuo tático:** o lutador se move para trás com no máximo a metade de sua taxa de movimento em encontros. É preciso ter o caminho livre para realizar esse movimento.

► **Bater em retirada:** o combatente se vira e foge do embate corpo a corpo, se deslocando uma quantidade de metros igual a sua taxa de movimento básica em encontros. Nesta rodada: o combatente em retirada não pode atacar; seu oponente ganha um bônus de +2 em ataques em que o combatente em fuga é o alvo e o atacante ainda ignora qualquer proteção de CA proveniente de um escudo (se aplicável).

## Ataques à Distância

Disparos com projéteis só podem ser efetuados se a distância entre o atacante e o alvo for de no mínimo 1,5 metro. Veja *Atacando*.

### Modificadores de Alcance

Todas as armas de ataque à distância possuem um valor de alcance descrito na lista de equipamentos.

**Curto alcance:** +1 de bônus nas jogadas de ataque.

**Médio alcance:** sem bônus ou penalidades.

**Longo alcance:** -1 de penalidade nas jogadas de ataque.

**Além de longo alcance:** o ataque não é possível.

### Alvos Protegidos por Cobertura

**Cobertura total:** o alvo não pode ser atingido.

**Cobertura parcial:** o mestre pode aplicar penalidades de ataque entre -1 e -4 (por exemplo, uma mesa pequena pode incorrer em uma penalidade de -1; uma floresta densa pode incorrer em uma penalidade de -4).

## Conjurando Feitiços

**Desimpedido:** o personagem deve ser capaz de falar e mover suas mãos. Um conjurador não pode lançar feitiços se estiver amordaçado, amarrado ou dentro de uma área de silêncio mágico.

**Apenas uma vez:** quando um feitiço é conjurado, o conhecimento do feitiço é apagado da mente do personagem que o lançou, até que seja memorizado novamente.

**Sem movimentação:** o conjurador não pode se mover e lançar um feitiço na mesma rodada.

**Campo de visão:** o alvo escolhido para um feitiço (um monstro, personagem, objeto ou área de efeito específico) deve ser visível para o conjurador, a menos que a descrição de um feitiço diga o contrário.

### Interrompendo Feitiços

Se um conjurador perder a iniciativa e for atacado com sucesso ou falhar em uma jogada de proteção antes de seu turno chegar, o feitiço que está sendo lançado é interrompido e falha. Ele é removido da memória do conjurador como se tivesse sido lançado.

## Ataques Corpo a Corpo

Ataques são possíveis se os oponentes estiverem a pelo menos 1,5 metro de distância um do outro (veja *Atacando*).

### Outro lado da disputa pode agir

Repita os passos 3a a 3e para cada lado da disputa (*Sequência de Combate por Rodada*), em ordem de iniciativa (valor mais alto age primeiro).

## Atacando

### 1 e 20

Um 20 natural é sempre um acerto. Um resultado de 1 é sempre considerado uma falha.

### Invulnerabilidade

Alguns monstros são imunes a certos tipos de ataques. Nestes casos, mesmo que um ataque acerte o alvo, o dano não é lançado.

### Ataques por Rodada

Os personagens de jogador geralmente atacam uma só vez por rodada. Alguns monstros podem possuir múltiplos ataques.

### Atacando e Movendo

Movimento e ataques podem ser acumulados e ocorrerem na mesma rodada.

## Jogadas de Ataque

### 1. Jogue 1d20

**2. Aplique modificadores:** FOR para corpo a corpo; DES, alcance e cobertura para ataques à distância.

**3. Determine qual valor de CA é atingido:** compare o resultado obtido aos números da matriz de ataque, verificando a linha que indica o THAC0 do atacante (veja *Matriz de Ataque de Personagem, pág 52*). Isso revela a pontuação de CA que o ataque é capaz de atingir.

**4. Resultado:** se a CA do acerto for igual ou menor que a CA do oponente, o ataque acerta. O mestre então rola o dado de dano.

### Classe de Armadura Ascendente (Regra Opcional)

Grupos que usam a regra opcional de CA Ascendente (veja *pág. 9*) devem usar o seguinte procedimento de ataque.

### 1. Jogue 1d20

**2. Aplique modificadores:** FOR para corpo a corpo; DES, alcance e cobertura para ataques à distância.

**3. Determine qual valor de CA é atingido:** adicione o bônus de ataque do atacante. O resultado é a pontuação CA ascendente que o ataque atinge.

**4. Resultado:** se o total do acerto for igual ou maior que o CAA do oponente, o ataque acerta. O mestre então rola o dado de dano.

## Jogando o Dano

**Dano de ataques de PdJs:** causa 1d6 de dano. O dano de ataques corpo a corpo é modificado por FOR.

**Ataques de monstros:** aplica o dano indicado na descrição do monstro.

**Dano mínimo:** um ataque que atinge sempre causa ao menos um ponto de dano, mesmo quando os modificadores de dano reduzem o número obtido para 0 ou menos.

**Morte:** um personagem ou monstro reduzido a 0 pontos de vida ou menos morrerá.

### Variação de Dano Conforme a Arma (Regra Opcional)

Alguns jogadores preferem que diferentes armas causem diferentes dados de dano ao atingirem um inimigo. Nestes casos, o dano causado por um ataque de personagem de jogador é calculado conforme a indicação de dano demonstrada na lista de armas e equipamentos.

# MATRIZ DE ATAQUE

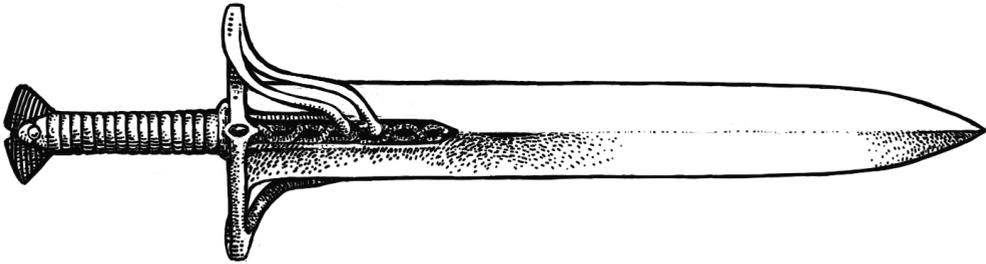
A tabela abaixo mostra as probabilidades de ataque para personagens de todas as classes.

► **Jogos em Níveis Altos:** a matriz de ataque se estende até o 36º nível, para dar suporte aos grupos que usam as regras opcionais para jogo em níveis altos, que estão presentes no jogo completo.

## Outras Classes

Se classes de personagens de outros livros estiverem em uso, a pontuação THAC0 listada em sua tabela de avanço de nível determina qual linha na matriz de ataque de personagem que será utilizada. Localize a pontuação THAC0 do personagem na coluna CA 0 da matriz de ataque — o personagem usa essa linha da matriz para suas jogadas de ataque.

Por exemplo, um personagem com THAC0 12 [+7] usa a linha da matriz de ataque para lutadores de 10º a 12º nível (onde o número 12 aparece na coluna CA 0).



## Matriz de Ataque de Personagens

Classe e Nível			Valor de ataque necessário para atingir CA												
Guerreiro	Clérigo Ladrão	Mago	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1-3	1-4	1-5	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-6	5-8	6-10	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
7-9	9-12	11-15	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
10-12	13-16	16-20	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
13-15	17-20	21-25	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
16-18	21-24	26-30	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
19-21	25-28	31-35	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
22-24	29-32	36	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2
25-27	33-36	-	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
28-30	-	-	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
31-33	-	-	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
34-36	-	-	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

## Exemplo de uma Jogada de Ataque

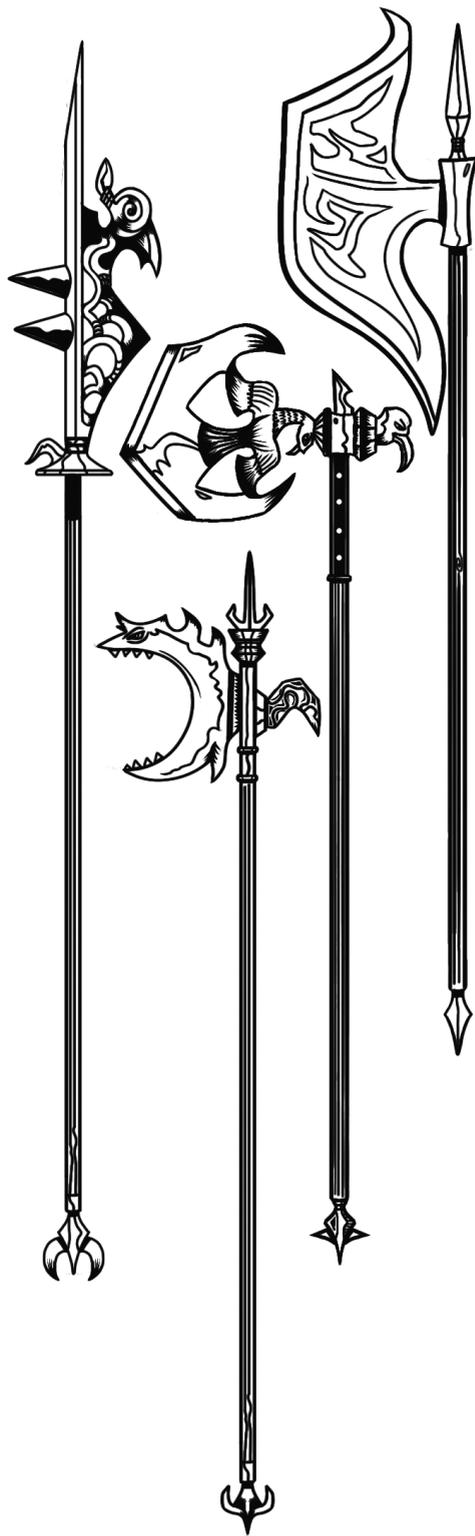
Um guerreiro de 5º nível ataca um monstro com CA 4. O ataque é resolvido da seguinte forma:

1. O jogador rola 1d20. O resultado obtido é um 14.
2. O guerreiro tem FOR 13, o que significa que ele ganha um bônus de +1 para jogadas de ataque e dano em combate corpo a corpo. O resultado final do ataque é, portanto, 15.
3. O jogador procura o resultado (15) na linha da matriz de ataque para guerreiros de 5º nível. Isso indica o valor de Classe Armadura que ele atinge: CA 2.
4. Como CA 2 é melhor que a Classe de Armadura do monstro, o ataque acerta!
5. O dano é jogado e o resultado subtraído dos Pontos de Vida atuais da criatura.

## Jogadas de Ataque Usando THAC0 (Regra Opcional)

Em vez de se referir à matriz de ataque, os ataques podem ser resolvidos usando THAC0 diretamente. Uma pontuação de THAC0 denota a jogada de ataque necessária para atingir CA 0. O valor de ataque necessário para atingir oponentes com outros valores de CA pode ser calculado subtraindo a CA alvo do seu valor de THAC0. Por exemplo, um personagem com THAC0 de 19 pode acertar um oponente com CA 5 em uma jogada de 14 ou maior ( $19 - 5 = 14$ ).

**Nota:** usar THAC0 para resolver jogadas de ataque resulta em probabilidades de ataque ligeiramente diferentes do que quando se usa a abordagem tradicional da matriz de ataque.



# OPEN GAME LICENSE

## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

All artwork, logos, and presentation are product identity. The names "Necrotic Gnome" and "Old-School Essentials" are product identity. All text in the following sections is product identity: Introduction.

## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables not declared as product identity are Open Game Content.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document © 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document © 2002–2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, © 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, © 2005, Troll Lord Games.

Basic Fantasy Role-Playing Game © 2006–2008 Chris Gonnerman.

New Spells: A Basic Fantasy Supplement © 2007 Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, and Scott Abraham.

OSRIC™ © 2006, Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based upon the System Reference Document, and inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.

Swords & Wizardry Core Rules, © 2008, Matthew J. Finch.

Eldritch Weirdness, Book One, © 2008, Matthew J. Finch.

Darwin's World © 2002, RPGObjects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ © 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Advanced Edition Companion, © 2009–2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Deluxe Edition, © 2010, LotFP. Author James Edward Raggi IV.

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Book-peak, © 2011 Daniel Smith.

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Howl of the Moon, © 2011 Joel Rojas).

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Grindhouse Edition, © 2011, LotFP, Author James Edward Raggi IV.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Player Core Book: Rules & Magic © 2013 LotFP, author James Edward Raggi IV.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™ © 2007–2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

B/X Essentials: Core Rules © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Classes and Equipment © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Cleric and Magic-User Spells © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Monsters © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Adventures and Treasures © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Core Rules © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Genre Rules © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Cleric and Magic-User Spells © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Monsters © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Treasures © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Player's Rules Tome © 2020 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Basic Rules © 2019 Gavin Norman.

END OF LICENSE

# QUER MAIS?

## VISITE O SITE DA RPG PLANET PRESS

### O Jogo Completo

A versão completa do jogo e todas as suas regras estão disponíveis no Tomo de Regras de *Old-School Essentials: Classic Fantasy*, que foi produzido pela Negrotic Gnome e localizado em português pela RPG Planet Press.

As informações completas, e os links para compra do livro, estão no site da editora: [rpgplanetpress.com.br](http://rpgplanetpress.com.br)

O Tomo de Regras de *Old-School Essentials: Classic Fantasy* completo traz:

- ▶ **Personagens:** sete tradicionais classes de personagens (anão, clérigo, elfo, guerreiro, halfling, ladrão, mago), listas completas de armas e equipamentos de aventura, extensa lista de veículos, montarias e embarcações, mercenários e especialistas de aluguel, regras para construção de fortaleza.
- ▶ **Magias:** o conjunto completo de 34 feitiços de clérigo (do 1º ao 5º círculo) e 72 feitiços de mago (do 1º ao 6º nível).
- ▶ **Aventuras:** regras completas para aventuras em masmorras, nos ermos e no mar, bem como diretrizes para projetar, mestrar e arbitrar as sessões de jogo.
- ▶ **Monstros:** uma seleção de mais de 200 monstros clássicos para desafiar aventureiros de todos os níveis: dragões e dinossauros, golens e gigantes, lodos e gosmas, homens-fera e espíritos profanos, animais monstruosos e mundanos. Inclui tabelas de encontros completas para masmorras (andares 1-8+) e todos os tipos de terreno selvagem.
- ▶ **Tesouros:** mais de 150 itens mágicos maravilhosos! Armas encantadas cobiçadas por todos os guerreiros, pergaminhos, cajados e pedras de visão, misturas alquímicas, anéis de poder, botas e mantos tecidos com magia.

### Recursos

O site [rpgplanetpress.com.br](http://rpgplanetpress.com.br) traz uma gama de ferramentas de apoio para o jogo, incluindo:

- ▶ Fichas de personagens editáveis.
- ▶ Documento de monitoramento de passagem de rodadas e turnos.
- ▶ Fórum para tirar dúvidas de regras e interagir com a comunidade em torno do jogo.
- ▶ Blog com notícias a respeito da linha *Old-School Essentials*.





# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

## CLASSIC FANTASY

### Regras Básicas

*Old-School Essentials* é um RPG de aventuras fantásticas, monstros e magia! Este livro é uma amostra das regras completas do jogo, e abrange:

- A introdução completa e as regras de criação de personagens.
- As quatro principais classes humanas: clérigo, guerreiro, ladrão e mago.
- Listas completas de equipamentos de aventura, armas e armaduras.
- As regras básicas para aventuras em masmorras, encontros e combates.
- Regras completas sobre conjuração de feitiços e o conjunto completo de feitiços de 1º círculo.

Visite [rpgplanetpress.com.br](http://rpgplanetpress.com.br) para comprar o jogo completo!

