

Primeira Aventura!!!



Guia do Mestre

Marcelo Cassaro!!!

Rogério Saladino!!!

J.M.Trevisan!!!



Primeira Aventura!!!

Guia do Mestre

Criação e Desenvolvimento:

Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M.Trevisan.

Arte: Júlio César Leote, Ig Barros,
Edu Francisco, Marcelo Cassaro.

Diagramação: Marcelo Cassaro, Dawis Roos.

Capa: Júlio César Leote, Rod Reis.

Baseado nas regras do jogo *Dungeons & Dragons* © criado por Gary Gigax e Dave Arneson, e *Dungeons & Dragons* © criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

“d20 System” e o logo “d20 System” são marcas registradas da Wizards of the Coast, e usados de acordo com o d20 System License versão 1.0. Uma cópia desta Licença pode ser encontrada em www.wizards.com.

Este livro é publicado sob a Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 7.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações e pessoas vivas ou mortas é mera coincidência.

Sumário!!!

Parte 1 • Combate	4
Parte 2 • O Mestre	12
Parte 3 • Criaturas	20
Parte 4 • Tesouros	32
Parte 5 • O Templo do Inseto-Rei	38
Mapas	46

Open Game License

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.

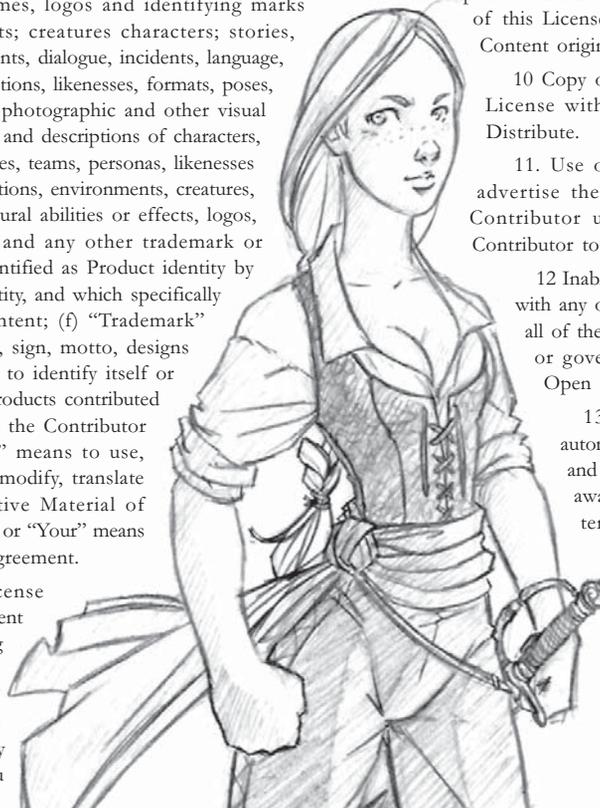
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

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.

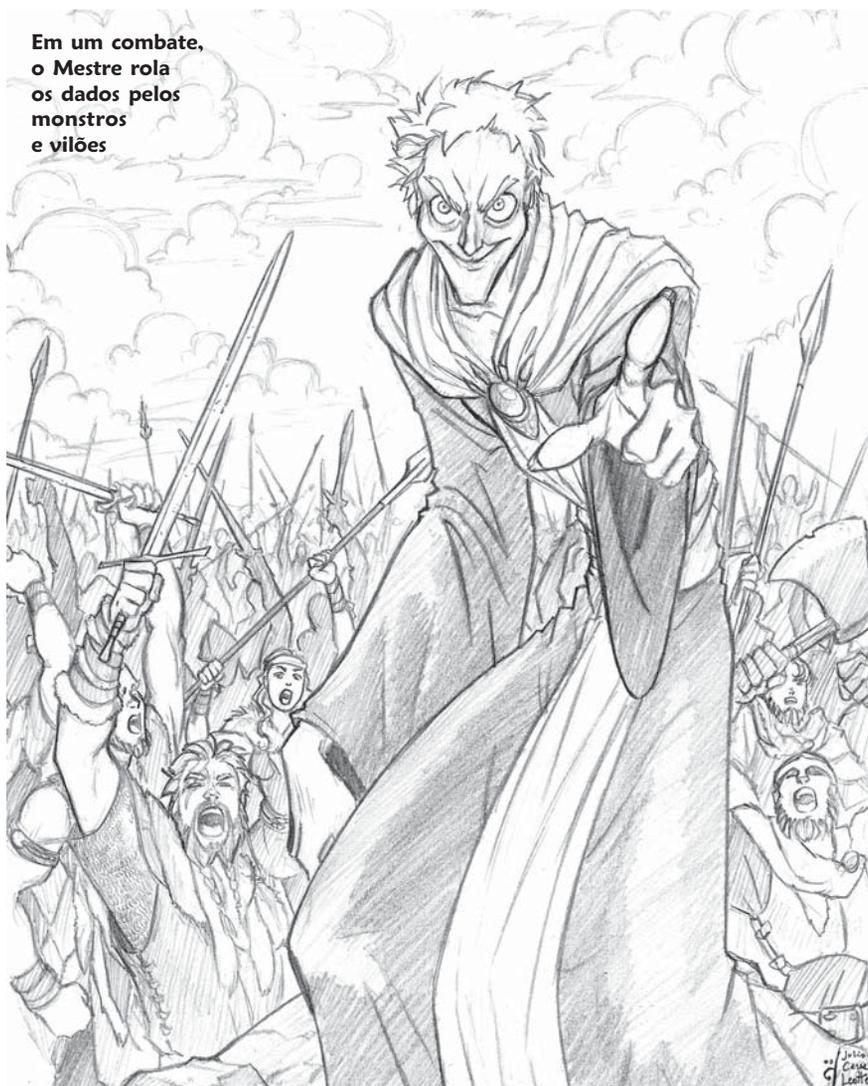
15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.



Parte 1

Combate!!!

Em um combate,
o Mestre rola
os dados pelos
monstros
e vilões



Os heróis acordam com grunhidos e rosnados por todos os lados. Orcs! Eles vieram sem ser notados e agora se preparam para atacar! Zara apanha seu machado e corre na direção do orc mais próximo, berrando seu grito de guerra. Zasnem se prepara para disparar flechas com seu arco, e Khariat decide qual magia usará...

Masmorras são lugares infestados de inimigos. Quando exploram uma delas, os personagens jogadores vão inevitavelmente se deparar com situações que só podem resolvidas através de combate. Monstros cruéis e malignos atacam impiedosamente os aventureiros, que se defendem com todas as habilidades.

A maneira como você lida com combates depende de suas técnicas. Alguns preferem evitar conflitos, usando suas habilidades para fugir, se esconder ou ficar fora de alcance. Outros aprimoram suas capacidades defensivas, através de uma alta destreza, uma armadura pesada, escudo ou técnicas de bloqueio. Outros ainda acham que a melhor defesa é o ataque, empunhando armas poderosas ou lançando magias destruidoras.

Mas, enfim, como o combate funciona?

Preparação

Sandoram o paladino, Thori a barda, e Dorovan o sacerdote, estão explorando as ruínas do antigo templo de Adur Tir — que as lendas dizem estar cheio de tesouros, perigos e monstros terríveis! Após descer escadas de pedra e seguir por corredores escuros, os aventureiros se deparam com uma porta dupla de madeira, com desenhos entalhados e grandes argolas de ferro presas no centro.

A porta parece estar trancada ou emperrada. Sandoram resolve que vai tentar empurrá-la. O Mestre determina uma CD 15 para a tarefa. O jogador obtém um 14 em d20 e soma seu modificador de Força (+3), conseguindo um total 17. Ele consegue abrir a porta, mas esse esforço também faz muito barulho, que poderia ser ouvido por qualquer criatura no outro lado.

Secretamente, o Mestre determinou em seu mapa que há um grupo de quatro orcs do outro lado da porta. Eles ouviram o barulho e se prepararam para atacar os invasores.

O Mestre pergunta a cada jogador o que está fazendo. Sandoram está bem diante da porta, com Dorovan ao lado. Thori está um passo atrás dos dois. O Mestre determina em segredo que os orcs também estão lado a lado, formando um arco atrás da porta, esperando para atacar quem aparecer.

Como os aventureiros não sabem o que há do outro lado da porta, o Mestre pede que façam testes de Ouvir (CD 10). Nenhum deles tem graduações na perícia Ouvir, mas podem fazer o teste jogando 1d20 e somando seu modificador de Sabedoria (um teste sem treinamento).

Sandoram e Thori conseguem, respectivamente, 13 (12 no dado e Sab +1) e 11 (9 no dado e Sab +2). Eles ouviram os resmungos dos orcs se preparando para atacar. Infelizmente, Dorovan obteve um 5 em sua jogada de 1d20. Com seu modificador de Sab +3, o resultado é 8, e não alcança a dificuldade do teste. Isso quer dizer que ele está surpreso.

Rodada de Surpresa

Quando pelo menos um personagem está surpreso no início de um combate, ele não age, não podendo atacar ou usar qualquer de suas habilidades. Um personagem surpreso também perde seu modificador de Destreza na CA (apenas armadura, escudo e outras proteções funcionam).

O personagem só fica surpreso durante uma rodada, chamada “rodada de surpresa”. Sandoram, Thori e os orcs podem agir normalmente, mas como Dorovan está surpreso, não poderá fazer nada durante a rodada de surpresa.

Se nenhum personagem estiver surpreso — ou seja, todos estão cientes de seus inimigos — o combate prossegue normalmente, sem uma rodada de surpresa.

Os jogadores de Thori e Sandoram fazem suas jogadas de Iniciativa. Sandoram tem um modificador +0 (seu modificador de Destreza) e Thori tem +2. Eles conseguem, respectivamente, 8 e 15. A iniciativa do paladino Sandoram será 9 (8+1), e da barda Thori será 17 (15+2). O Mestre rola 1d20 para determinar a Iniciativa dos orcs (uma jogada só para todos eles, para simplificar) e consegue um 12 (o modificador dos orcs é +0). Como Dorovan está surpreso, não faz o teste de Iniciativa.

Agora vejamos quem age primeiro, do maior valor para o menor. A ordem será: Thori (Iniciativa 17), os orcs (12), e por último Sandoram (9).

O Mestre pergunta o que Thori irá fazer, lembrando que cada um dos envolvidos no combate pode se mover (até 9m) e atacar. Thori decide que não vai se movimentar, apenas usar sua besta para atirar contra um orc (qualquer um). Ela tem um bônus de ataque +4 com a besta, e consegue um 12 em 1d20. Seu total é 16. Como o orc tem CA 15, ela acertou o disparo. Ela rola 1d8 (o dano de uma besta) e consegue um 5. O orc perde 5 Pontos de Vida. É um ferimento considerável, mas ainda não suficiente para matá-lo (um orc tem 6 PVs).

Depois é a vez dos orcs, que atacam arremessando suas lanças. Os orcs atacam apenas Sandoram e Dorovan (dois contra cada um), pois

são os adversários mais próximos.

O Mestre rola 1d20 quatro vezes (desta vez, ao contrário da Iniciativa, ele não faz uma única jogada de ataque para todos os orcs; é melhor rolar em separado).

O Mestre aplica aos resultados o modificador de +1 dos orcs com suas lanças, e obtém os seguintes valores finais: 8 e 18 para os orcs que atacaram o paladino Sandoram (como sua CA é 19, ambos erraram); 4 e 13 para aqueles que atacaram o clérigo Dorovan. Eles também erraram, pois sua CA é 15, mesmo surpreso.

Agora é a vez do paladino, que avança seus 9m, o suficiente para chegar a 1,5m dos orcs (a distância mínima para atacar corpo-a-corpo). Ele ataca com sua espada longa, escolhendo o orc que já havia sido ferido por Thori. Faz sua jogada de 1d20, conseguindo um 13. Somado a seu bônus de ataque, o resultado é 19, mais que suficiente para vencer a CA 15 do orc. Ele rola o dano: 1d8 para sua espada, +3 por sua Força. O dado cai 4, então o final é 7 (4+3). Como o orc tinha apenas 1 Ponto de Vida, o monstro cai morto.

A rodada de surpresa acaba.

Primeira Rodada

Só agora Dorovan pode rolar sua Iniciativa. Ele consegue um total 15, então age antes de Sandoram e dos orcs, mas depois de Thori. A ordem de batalha agora é: Thori, Dorovan, os orcs e Sandoram.

Thori decidiu que, em vez de perder uma rodada recarregando e disparando novamente com sua besta (ela não tem o talento Rapidez de recarga, então precisa de uma rodada para disparar, outra para recarregar), ela larga a arma e apanha sua lira, para tocar uma Música de Coragem — melhorando assim as chances de Sandoram e Dorovan. Ela começa a tocar (nenhum teste é necessário para usar este talento, e seus efeitos entram em ação imediatamente).

Logo após a barda, é a vez de Dorovan, antes dos orcs. Ele já está sob efeito da Música de Thori, então suas jogadas recebem um bônus de +1. Ele decide atacar um dos três orcs restantes, confiando que poderá derrotar pelo menos um deles.

Dorovan ataca com sua maça e consegue 17 na jogada de ataque (14 em 1d20, +2 por seu bônus de ataque com a maça, +1 pela música). Ele acerta o orc, que tem CA 15. A maça causa dano de 1d6, +2 pela Força do clérigo, +1 pela Música de Coragem. Total 6. Como o orc tinha exatamente 6 PVs, ele cai fulminado.

Sobraram apenas dois inimigos, que agora atacam com seus machados de batalha. O Mestre decide que o primeiro orc ataca o clérigo, e rola 1d20. Seu bônus para lutar com o machado é bem melhor (+4, em vez de +1 com a lança), mas ele rola apenas 10. Seu total é 14, insuficiente para alcançar a elevada CA 19 do paladino.

O outro orc, ao atacar o clérigo, consegue um total 16, acertando o pobre Dorovan com seu machado. Causa 6 pontos de dano, um ferimento considerável, mas não mortal (Dorovan é um Conjurador divino de 3º nível, com 19 PVs; restam 13 PVs ainda).

Sandoram age em seguida, atacando o orc à sua frente, para poder derrotá-lo e ajudar o amigo ferido. Ele ataca com sua espada. Rola em 13 em 1d20, +6 por seu bônus de ataque, +1 pela música de Thori. O resultado é 20 (não é um acerto crítico, pois não foi um 20 natural; acertos críticos são explicados mais adiante), mas mesmo assim atingiu o orc. Ele rola 5 em 1d8 e soma seus modificadores (+3 pela Força, +1 pela música) para um total 9. O orc cai morto.

Agora sobrou apenas um orc.

Segunda Rodada

Thori cessa de cantar para voltar à luta. Como os efeitos de sua música duram por mais cinco rodadas, ela também recebe bônus em suas jogadas. No entanto, como sua besta ainda está descarregada, ela gasta uma rodada para recarregar.

Dorovan se afasta cuidadosamente do orc, abrindo espaço para o ataque de Sandoram. Ele lança uma magia de *Curar Ferimentos Leves* em si mesmo e recupera 5 Pontos de Vida.

O último orc tenta atacar Dorovan com o machado, mas rola apenas um 2 em 1d20, errando vergonhosamente o golpe (mesmo com seu modificador +4).

O golpe de Sandoram, por outro lado, é certo. Ele rola 15 em d20. Somando seus modificadores, o total é 22. Ao rolar o dano, ele consegue 7 em 1d8, +3 por sua Força, +1 pela música, total 11. Muito mais que o necessário para acabar com os 6 PVs do orc.

Seqüência de Combate!!!

Como vimos neste exemplo, os combates são cíclicos. Acontecem em rodadas, e em cada rodada todos agem seguindo uma ordem. Combates normalmente acontecem da seguinte forma:

1. Antes do combate começar, todos os personagens são considerados surpreendidos.
2. O Mestre determina quais personagens percebem seus oponentes no começo da luta. Se pelo menos um combatente não percebe seu (ou seus) oponente(s), uma rodada de surpresa acontece antes das rodadas normais começarem. Os personagens que perceberam seus oponentes podem agir na rodada de surpresa, então jogam a Iniciativa. Na ordem da iniciativa (do maior número para o menor) os lutadores podem agir (fazendo um ataque, lançando uma magia, usando uma habilidade...). Personagens surpreendidos não podem agir na rodada de surpresa. Se ninguém percebe seus oponentes, então não há uma rodada de surpresa.
3. Termina a rodada de surpresa. Os personagens que ainda não jogaram sua Iniciativa (pois estavam surpresos ou chegaram depois) jogam agora. Todos estão prontos para a primeira rodada normal.
4. Os combatentes agem na ordem da Iniciativa.
5. Depois que todos tiveram sua vez, o personagem com a Iniciativa mais alta age de novo. Os passos 4 e 5 se repetem até o fim do combate.

Jogada de Ataque

Uma jogada de ataque é uma tentativa de acertar um oponente em sua vez de agir.

Quando alguém faz uma jogada de ataque, joga 1d20 e soma seu bônus de ataque (veja adiante). Se o resultado final é igual ou superior à Classe de Armadura do alvo, o ataque acerta e causa dano. Muitos modificadores podem afetar a jogada de ataque, tornando-a mais fácil (como a Música de Coragem) ou mais difícil (como uma magia *Causar Medo*).

Um 1 natural (quando você rola 1 em 1d20, antes de aplicar modificadores) na jogada de ataque é sempre um erro. Um 20 natural (quando você rola 20 em 1d20, antes de aplicar modificadores) é sempre um acerto. Um 20 natural é também uma ameaça, um possível acerto decisivo.

Quando um personagem não é proficiente com a arma que está usando (ou seja, não possui o talento “Usar Arma” adequado), ele sofre uma penalidade de -4 em sua jogada de ataque.

Bônus de Ataque

O bônus de ataque de um personagem com uma arma de ataque corpo-a-corpo (espadas, machados, clavas...) é igual a seu Bônus Base de Ataque + modificador de Força.

Com uma arma de ataque à distância (sejam de arremesso como lanças, sejam de disparo como arcos e bestas), o bônus de ataque do personagem é igual a seu Bônus Base de Ataque + modificador de Destreza.

Modificador de Força: um lutador forte consegue usar uma arma de corpo-a-corpo mais rápido e acertar com mais força. Um personagem fraco não consegue golpear tão rápido ou forte. Por isso, o modificador de Força se aplica a jogadas de ataque corpo-a-corpo.

Modificador de Destreza: um atirador com boa coordenação tem melhor pontaria. Um personagem desajeitado não consegue mirar com precisão. Por isso, o modificador de Destreza se aplica a jogadas de ataque à distância.

Dano

Quando alguém acerta um ataque, causa dano. A quantidade de dano depende da arma utilizada, seja uma arma manufaturada (espadas, lanças, flechas...), sejam ataques desarmados (socos, chutes...), sejam ataques naturais de criaturas (garras, presas...).

Dano Mínimo de Arma: qualquer ataque bem-sucedido sempre causa pelo menos 1 ponto de dano, mesmo quando penalidades reduziriam o dano abaixo de 1. Ou seja, se um personagem com For 7 (-2) ataca com uma espada curta (1d6) e rola 2, o resultado seria 2-2=0. No entanto, esse ataque causará 1 ponto de dano.

Bônus de Força: quando um personagem acerta um ataque com uma arma de corpo-a-corpo (espadas, machados, martelos...), um ataque desarmado, ou uma arma de arremesso (lanças), ele soma seu modificador de Força ao dano. Então, se você tem For 16 (+3) e ataca com uma espada longa (1d8), o dano total será 1d8+3. Esse bônus não vale para armas que disparam projéteis (arcos, bestas e fundas).

Multiplicando Dano: algumas vezes o dano de um ataque é multiplicado por algum motivo (por exemplo, em um acerto decisivo). Neste caso, role o dano normalmente, aplique os modificadores e então multiplique o total — é como se o mesmo ataque tivesse acertado várias vezes. **Exceção:** o dano extra do talento Ataque Furtivo nunca é multiplicado.

Acertos Decisivos

Um acerto decisivo (ou crítico) é um golpe de sorte, especialmente poderoso ou preciso, que causa mais dano. Ele pode acontecer quando um atacante rola um 20 natural em 1d20 (ou seja, o número “20” aparece na face do dado).

Rolar um 20 natural que dizer que você acertou o alvo, não importando sua Classe de Armadura. Um 20 natural também quer dizer uma ameaça de sucesso decisivo.

Para confirmar o sucesso decisivo, você precisa rolar 1d20 contra o mesmo alvo outra vez, com os mesmos modificadores da jogada anterior. Se essa segunda jogada é bem-sucedida (ou seja, acerta a CA do alvo),

então o atacante conseguiu um sucesso decisivo. Mas se a segunda jogada não acerta a CA do alvo, não houve crítico, apenas um ataque normal.

Não é preciso rolar 20 novamente na segunda vez, apenas conseguir um acerto normal.

Um acerto decisivo multiplica o dano causado pelo ataque, normalmente x2. Algumas armas multiplicam um acerto decisivo x3, como arcos e machados de qualquer tipo (arco curto, arco longo, machado de batalha, machado de duas mãos).

Algumas armas (a besta e a espada de duas mãos) também têm uma margem de ameaça maior. Com elas, uma ameaça de sucesso decisivo acontece quando você rola 19 ou 20 (e não apenas 20). Isso também vale para ataques desarmados quando você tem o talento Artes Marciais Aprimoradas. Mas, mesmo com essas armas, apenas um 20 natural é um acerto automático.

A Iniciativa diz quem ataca primeiro



O dano extra de um Ataque Furtivo (+2d6) não é multiplicado por um acerto decisivo. Mas o dano normal do ataque (e seus modificadores) é multiplicado normalmente.

Classe de Armadura (CA)

Às vezes um golpe de espada pode errar o inimigo totalmente; ou o inimigo conseguiu se esquivar com sua Destreza; ou conseguiu deter o golpe com sua armadura ou escudo; ou ainda conta com alguma proteção mágica. De qualquer forma, não importa o motivo, o ataque foi mal-sucedido porque não venceu a Classe de Armadura do alvo.

Classe de Armadura é um número que diz a dificuldade de acertar um bom golpe, capaz de causar dano. Para ferir um oponente, o resultado total de seu teste de ataque precisa ser igual (ou superior) à CA do oponente.

Uma pessoa comum, mediana, sem armadura, tem Classe de Armadura 10. A maioria dos monstros tem CA entre 14 e 16. Um aventureiro extremamente defensivo, com Destreza 18 (+4), couraça (CA+8) e escudo (CA+1), terá uma altíssima CA 23. Certos talentos, magias e outras proteções podem aumentar sua CA ainda mais.

A Classe de Armadura é igual a 10 + modificador de Destreza + bônus de equipamento + outros modificadores.

Modificador de Destreza: um aventureiro com Destreza alta é particularmente apto a esquivar-se de golpes e disparos. Com uma baixa Destreza, ele será atingido mais facilmente.

Em certas situações um personagem não pode usar seu bônus de Destreza, por estar surpreso, inconsciente, imobilizado ou incapacitado de alguma outra forma. Sempre que você não pode reagir a um golpe, não pode usar seu bônus de Destreza na CA.

Bônus de Equipamento: armaduras e escudos protegem contra golpes e fornecem bônus para a sua Classe de Armadura.

Alguns ataques, especialmente ataques mágicos (como uma magia *Toque Chocante*), causam dano apenas ao tocar na vítima. Neste caso, armaduras e escudos não ajudam, e não aumentam sua CA.

Outros Modificadores: além da Destreza e equipamentos, outros fatores podem aumentar (ou reduzir) a CA. Talentos como Esquiva e Defesa com Duas Armas aumentam a CA. Algumas criaturas não usam armaduras, mas têm escamas, couro ou carapaças protetoras. Magias benéficas como *Armadura Arcana* aumentam a CA, enquanto uma magia maléfica ou maldição pode reduzi-la.

Pontos de Vida

Os Pontos de Vida (PVs) de um personagem indicam quantos ferimentos e lesões ele pode sofrer antes de cair. Pontos de Vida são baseados na classe e nível do personagem, e o modificador de Constituição também se aplica.

Quando o total de PVs de um personagem chega a 0, ele está incapacitado. Quando cai para -1 ele está morrendo, e quando chega a -10 o personagem está morto.

Incapacitado (0 Pontos de Vida): quando os Pontos de Vida atuais de um personagem diminuem para 0, ele está Incapacitado. O personagem não está Inconsciente, mas está bem perto de ficar. Ele só pode fazer algo que não seja estressante, não cansar ou machucar; se atacar ou fizer qualquer outra coisa que o Mestre considere estressante (como lançar uma magia), o personagem sofre 1 ponto de dano depois de fazer a ação. A menos que tal ação aumente os Pontos de Vida do personagem, ele estará com -1 PV e Morrendo.

Caso seja curado, tendo seus Pontos de Vida aumentados acima de 0, o personagem volta a ficar funcional, como se não tivesse sido reduzido a 0 PVs ou menos. Um personagem também pode ficar incapacitado ao recuperar-se do estado Morrendo. Nesse caso, é um passo na recuperação, e o personagem pode até ter menos de 0 Pontos de Vida (veja Personagens Estabilizados e Recuperação).

Morrendo (-1 a -9 Pontos de Vida): quando os Pontos de Vida de um personagem são reduzidos a menos de 0, ele está Morrendo. Um personagem morrendo tem PVs entre -1 e -9.

Um personagem morrendo cai inconsciente e não pode fazer nenhuma ação. Ele ainda perde 1 PV a cada rodada. Essa perda continua até que ele morra ou seja Estabilizado.

Morto (-10 Pontos de Vida): quando os PVs de alguém chegam a -10 (ou menos), ele está morto. Um personagem também morre se sua Constituição é reduzida a 0.

Recuperação

Um personagem Morrendo (com Pontos de Vida entre -1 e -9) está inconsciente e perde 1 PV por rodada até morrer ou ser estabilizado.

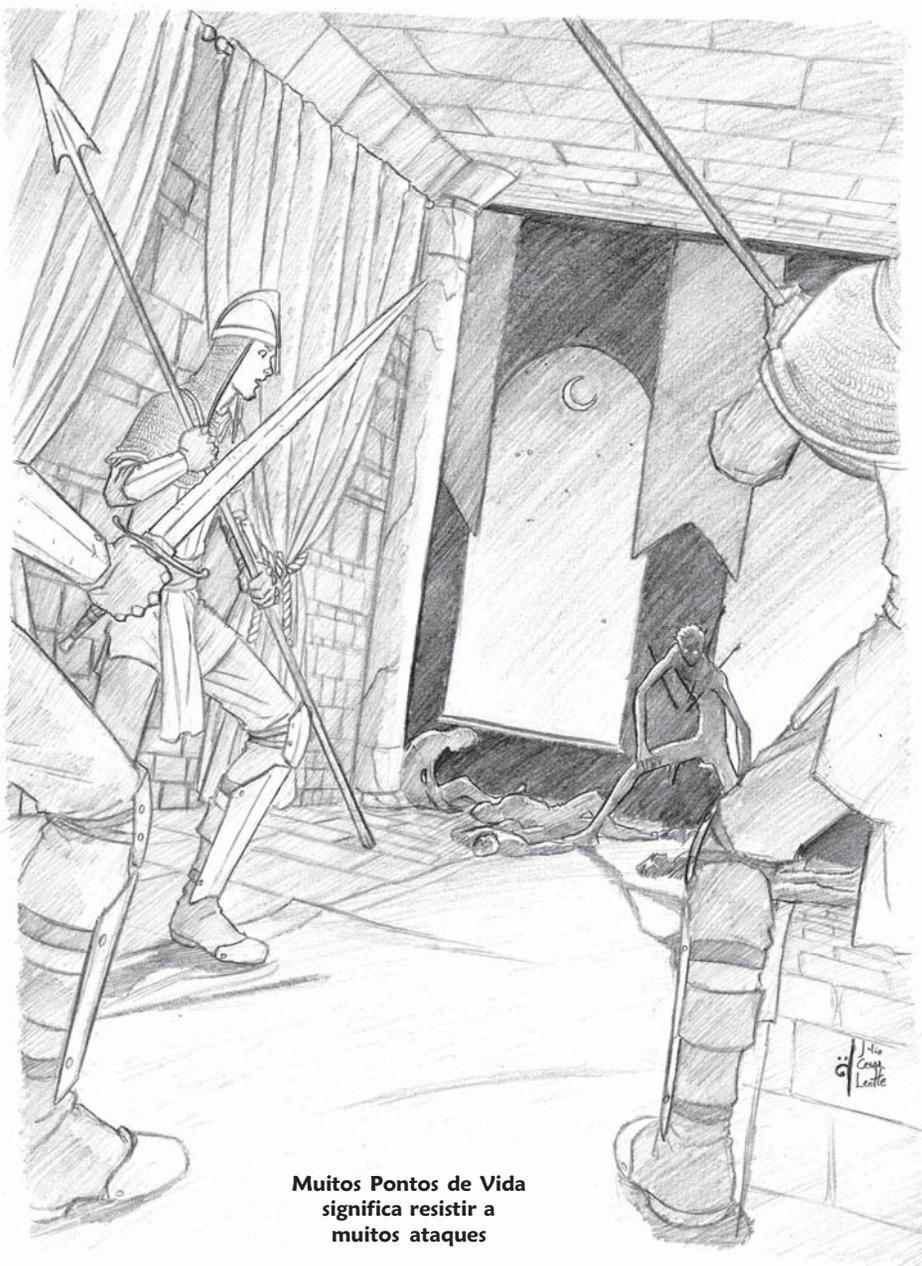
Recuperação sem Ajuda: a cada rodada, um personagem morrendo faz um teste de Fortitude (CD 20). Se falhar, ele perde um PV e deve fazer outro teste na rodada seguinte. Se obtiver um sucesso, ele fica estabilizado. Um personagem estabilizado pára de perder PVs a cada rodada, mas continua inconsciente.

Se ninguém ajudar um personagem estabilizado (veja a seguir), ele permanece inconsciente por 1 hora, quando deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Se obtiver um sucesso, volta a ficar consciente, estando apenas Incapacitado. Os Pontos de Vida atuais do personagem ainda são os mesmos de quando ele caiu inconsciente, mesmo que sejam negativos. Se o teste resultou em uma falha, o personagem permanece inconsciente.

Um personagem consciente, estabilizado sem ajuda, que está com PVs negativos (e Incapacitado) não se cura naturalmente. Ao invés disso, a cada dia o personagem faz um teste de Fortitude (CD 20) para começar a recuperar PVs naturalmente naquele dia; se o teste falhar, ele perde 1 Ponto de Vida.

Quando um personagem estabilizado sem ajuda começa a recuperar Pontos de Vida naturalmente, ele não está mais correndo o risco de perder PVs (mesmo que seus PVs ainda sejam negativos).

Recuperação com Ajuda: um personagem Morrendo pode ser



**Muitos Pontos de Vida
significa resistir a
muitos ataques**

estabilizado com um uso da perícia Cura (CD 15). Uma hora depois de ser tratado, o personagem Morrendo fica estabilizado e faz um teste de Fortitude (CD 20) para recuperar a consciência. Se obtiver sucesso, ele fica apenas incapacitado. Em caso de falha, o personagem permanece inconsciente, mas faz o mesmo teste a cada hora, até que recobre a consciência. Mesmo quando está inconsciente, o personagem recupera PVs naturalmente e pode voltar às atividades normais quando seus Pontos de Vida chegam a 1 ou mais.

Cura

Depois de sofrer dano, um personagem pode recuperar Pontos de Vida através de cura natural (com o passar dos dias) ou magia (muito mais rápido). Em qualquer caso, um personagem não pode recuperar mais Pontos de Vida que seu valor total normal.

Cura Natural: um personagem recupera 1 Ponto de Vida por nível de personagem que possui para cada noite de repouso (8 horas de sono tranquilo).

Curando Dano de Habilidade: dano de Habilidade se cura na velocidade de 1 ponto por noite de descanso (8 horas de sono tranquilo). Repouso total (24 horas) recupera 2 pontos por dia.

Pontos de Vida Temporários: certos efeitos, como a magia *Vir-tude*, podem conceder Pontos de Vida temporários. Quando isso acontece, o personagem recebe os PVs além de seus próprios. O jogador anota seu valor atual de Pontos de Vida, depois soma os PVs temporários (mantendo anotado o valor “original” dos Pontos de Vida).

Esses pontos temporários são subtraídos antes dos PVs normais. Quando o efeito terminar, os pontos temporários somem, deixando o valor original dos Pontos de Vida.

Quando os PVs temporários somem, não podem ser recuperados como PVs normais, mesmo com curas mágicas ou tratamento médico.

Aumento no Valor de Constituição e Pontos de Vida Atuais: um aumento no valor de Constituição do personagem — mesmo que seja temporário — pode dar a ele mais Pontos de Vida (aumentando seu total de PVs), mas estes não são considerados Pontos de Vida temporários. Eles podem ser recuperados através de meios normais. No entanto, quando a Constituição volta para seu valor anterior ao aumento, os Pontos de Vida totais do personagem também voltam ao valor anterior.

Condições

Várias condições adversas podem afetar a forma como um personagem age. Se mais de uma condição afetar uma mesma vítima, aplique ambos quando possível. Caso contrário, aplique apenas a condição mais severa (em geral, ninguém fica paralisado e morto ao mesmo tempo...).

Abalado: um personagem abalado sofre uma penalidade de -2 em jogadas de ataque, de resistência e testes de perícia.

Amedrontado: o herói está paralisado de medo, perdendo seu bônus de Destreza, e não pode fazer nenhuma ação. Além disso, recebe uma penalidade de -2 em sua Classe de Armadura. Esta condição tipicamente dura 10 rodadas.

Apavorado: um personagem apavorado foge o mais rápido possível, e se não conseguir escapar fica Amedrontado (veja acima). Ele se defende normalmente, mas não pode atacar.

Atordoado: um personagem atordoado perde seu bônus de Destreza, larga o que está segurando e não pode atacar ou se mover. Além

disso, sofre uma penalidade de -2 em sua Classe de Armadura. Esta condição dura normalmente 1 rodada.

Caído: um atacante caído recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e não pode usar arcos e armas de arremesso. O personagem caído recebe um bônus de CA+4 contra ataques à distância, mas sofre uma penalidade de CA-4 contra ataques corpo-a-corpo. Levantar-se leva uma rodada inteira, e você não pode atacar ou agir.

Cego: quando não pode ver, o personagem tem 50% de chance de errar qualquer ataque. Além disso, o personagem cego possui uma Destreza equivalente a 3, com uma penalidade de -4 no uso de qualquer perícia baseada em Destreza e Força. Esta penalidade também se aplica a testes de Procurar e qualquer outra perícia em que a visão seja importante. O personagem não pode fazer testes de Observar ou qualquer outra atividade (como ler) que exija visão. Heróis que sejam cegos há muito tempo (de nascença ou desde jovens) acostumam-se com esses problemas e podem superar alguns deles, a critério do Mestre.

Dano de Habilidade: o personagem perdeu um ou mais pontos de valor de habilidade. A perda é temporária, e esses pontos voltam na velocidade de 1 para cada tarde de descanso. Esse efeito é diferente da perda “efetiva” de habilidade, que passa quando a condição causadora termina.

Dreno de Habilidade: o personagem perdeu um ou mais pontos de habilidade. Essa perda é permanente.

Enjoado: personagens enjoados não conseguem atacar ou fazer qualquer coisa que exija atenção ou concentração. A única ação que podem fazer é uma única ação de movimento por rodada.

Enredado: um personagem enredado sofre uma penalidade de -2 em jogadas de ataque e -4 na Destreza. Se aquilo que está enredando o personagem estiver ancorado a um objeto imóvel, o herói enredado também não pode se mover. Caso contrário, o personagem pode se mover metade de seu deslocamento, mas não pode correr ou fazer investidas.

Estável: um personagem estável não está mais morrendo, mas ainda está inconsciente.

Exausto: heróis exaustos sofrem uma penalidade de -6 em Força e Destreza. Depois de 1 hora de repouso completo e ininterrupto, um personagem exausto se torna fatigado.

Fatigado: personagens fatigados sofrem uma penalidade de -2 na Força e Destreza. Após 8 horas de repouso completo e ininterrupto, um personagem não está mais fatigado.

Incapacitado: o personagem está com 0 Pontos de Vida. Ele só pode fazer um ataque, mas sofre um ponto de dano depois, assim como para qualquer ação que o Mestre considere estressante.

Inconsciente: um personagem inconsciente não pode se defender. Ele normalmente vai ao chão (ficando também caído) e está indefeso.

Indefeso: personagens inconscientes, paralisados ou dormindo estão indefesos. Um personagem indefeso possui uma Classe de Armadura efetiva 5.

Morrendo: o personagem está inconsciente e próximo de morrer, com -1 a -9 Pontos de Vida. O personagem não pode fazer ação nenhuma se a condição que se passa, sofre 1 ponto de dano até que

Morto: um personagem morre quando seus Pontos de Vida chegam a -10 ou menos, ou quando sua Constituição cai para 0.

Paralisado: heróis paralisados caem no chão, sem poder se mover

(eles possuem Força e Destreza efetiva — mas não real — igual a 0). Eles estão indefesos também.

Pasmo: um personagem pasmado não pode fazer nenhuma ação, mas ainda recebe os benefícios de sua Classe de Armadura normal. Esta condição normalmente dura uma rodada.

Surdo: o herói não pode ouvir e recebe uma penalidade de -4 nos testes de Iniciativa. O personagem não pode fazer testes de Ouvir. Heróis que estejam surdos há muito tempo (de nascença ou desde jovem) acostumam-se com esses problemas e podem superar alguns deles, a critério do Mestre.

Surpreendido: um personagem que ainda não agiu durante um combate está surpreendido, não reagindo normalmente à situação. Um personagem surpreendido perde seu bônus de Destreza na Classe de Armadura.

Testes de Resistência

Geralmente, quando um aventureiro é vítima de um ataque incomum ou mágico, ele faz um teste de resistência para evitar ou reduzir o efeito.

Como uma jogada de ataque, o teste de resistência é uma jogada de 1d20, somado a um bônus que varia de acordo com a classe e nível do personagem (o bônus básico de resistência do herói) e um modificador de habilidade.

A Classe de Dificuldade é determinada pelo próprio ataque ou atacante. Um 1 natural é sempre uma falha. Um 20 natural é sempre um sucesso.

O bônus do teste de resistência é igual ao Bônus Básico de Resistência + modificador de habilidade.

Os três tipos de testes de resistência são:

Fortitude: é a habilidade de tolerar ataques físicos maciços, ou ataques contra a vitalidade ou saúde, como veneno e paralisia. O modificador de Constituição se aplica aos testes de Fortitude.

Reflexos: é a habilidade de esquivar-se de ataques como armadilhas, explosões, ou baforadas de fogo (como aquela de um cão infernal). Quando o dano é inevitável, um teste de Reflexos pode reduzi-lo à metade. O modificador de Destreza se aplica aos testes de Reflexos.

Vontade: é a resistência contra influência e dominação mental, assim como ilusões, encantamentos e outros efeitos mágicos. O modificador de Sabedoria se aplica aos testes de Vontade.

Durante a construção do personagem, você tem direito a uma resistência boa e duas fracas (para Combatentes e Conjuradores) ou duas boas e uma fraca (para Especialistas). Você escolhe quais entre as três serão boas ou fracas.

Iniciativa

Dentro de uma rodada de combate, os personagens agem em momentos diferentes. O teste de Iniciativa determina a ordem em que os combatentes agem. Quem tem maior Iniciativa age primeiro, e quem tem o menor valor age por último.

Teste de Iniciativa: no início de uma batalha, todos fazem um teste de Iniciativa, que é igual a um teste de Destreza. Cada combatente rola 1d20 + seu modificador de Destreza. Personagens com o talento Iniciativa Aprimorada recebem ainda um bônus de +4 nesse teste.

O Mestre toma nota dos resultados e anuncia a ordem em que

todos agem, cada um na sua vez. Nas rodadas seguintes, todos continuam agindo na mesma ordem.

Se dois ou mais combatentes têm o mesmo resultado de Iniciativa, aquele com o maior modificador de Destreza (e +4 por Iniciativa Aprimorada, se houver) age primeiro. Se mesmo assim eles estiverem empatados, o Mestre decide com um dado.

Surpreendido: um personagem surpreendido não faz testes de Iniciativa durante a rodada de surpresa.

Entrando em Batalha: se alguém entra em uma batalha que já começou, ele joga sua Iniciativa e age na vez determinada, “encaixando-se” na ordem que já existia.

Surpresa

Quando um combate se inicia, se alguém não está atento à presença dos inimigos, mas eles estão, o personagem está surpreendido. Da mesma forma, um personagem pode surpreender seus inimigos se atacá-los antes que eles o percebam.

Evitando a Surpresa: em quase todos os casos, você consegue perceber um inimigo quando é bem-sucedido em um teste de Observar ou Ouvir — resistido contra testes de Esconder-se e Furtividade do inimigo, respectivamente. Basta vencer um dos testes para não ficar surpreso. No entanto, algumas vezes você não poderá fazer testes de Observar (por exemplo, se estiver cego, no escuro, ou contra um inimigo invisível) ou Ouvir (surdo, ou em uma área de *Silêncio*), ou ambos.

A Rodada de Surpresa: se um ou mais combatentes (mas não todos) não estão atentos a seus oponentes, antes que as rodadas normais comecem, acontece uma rodada de surpresa. Os combatentes atentos podem agir na rodada de surpresa, fazendo primeiro um teste de Iniciativa. Durante a rodada de surpresa, na ordem da Iniciativa, os combatentes atentos podem se mover e atacar. Se ninguém foi surpreendido (ou todos foram), a rodada de surpresa não acontece.

Ações em Combate

Quando estão lutando, personagens podem se mover 9m (alguns monstros podem se mover mais ou menos) e fazer uma ação (como um ataque, uma magia, ou usar uma habilidade especial). Você pode se mover antes ou depois de sua ação, mas não pode “dividir” o movimento (por exemplo, correr 4m, atacar e depois recuar 5m).

Qualquer ação que não envolva movimento gasta uma rodada. No entanto, caso você escolha não se mover, pode realizar certas ações e também agir normalmente na mesma rodada. Estas ações são chamadas “ações de movimento”.

Eis algumas ações de movimento, que você pode fazer na rodada sem se mover e sem perder sua vez:

- Sacar uma arma ou instrumento.
- Trocar de arma ou instrumento.
- Beber uma poção.

Apenas largar um objeto para fazer outra coisa (como lançar uma magia) não gasta tempo algum, e não é uma ação de movimento. Você pode fazer essas coisas e também se mover.

Duração da Rodada

Cada rodada representa cerca de 6 segundos no mundo do jogo. Uma rodada é uma oportunidade para cada personagem envolvido em

um combate de fazer uma ação — seja um ataque, uma magia ou uma habilidade especial. Qualquer coisa que uma pessoa possa fazer em 6 segundos, um personagem poderá fazer em uma rodada.

Um personagem pode fazer sua ação quando chega sua vez na ordem da Iniciativa.

Não é importante saber exatamente quando começa ou termina a rodada. Uma rodada começa quando o primeiro personagem age, e termina quando age o último — mas geralmente significa o período de tempo de leva para um mesmo resultado de Iniciativa voltar a agir. Ou seja, uma rodada é aproximadamente o mesmo que leva para um personagem voltar a agir na sua vez. Efeitos que duram um certo número de rodadas terminam na mesma Iniciativa em que eles começaram.

Ataques Corpo-a-Corpo e à Distância

Um ataque corpo-a-corpo é realizado com armas adequadas pra combate corporal (espadas, machados, ataques desarmados, garras, mor-

didias...) e recebe ajustes pelo modificador de Força. Você só pode atacar corpo-a-corpo um adversário que esteja adjacente, a até 1,5m. Em um mapa padrão, esta é a distância do quadrado vizinho ao personagem.

Em casos especiais (como usando uma alabarda), um personagem pode atacar corpo-a-corpo a uma distância maior (até 3m). Em um mapa, isso corresponde a um quadrado inteiro de distância — o atacante não precisa estar adjacente ao alvo.

Atacar um adversário mais distante só pode ser feito com um ataque à distância.

Mais Ataques por Rodada

Normalmente, personagens jogadores fazem apenas um ataque por rodada. Seja com uma arma empunhada com uma única mão (espada longa, espada curta, lança, martelo...), seja com uma arma de duas mãos (alabarda, montante, arco...).

Alguns monstros podem fazer mais de um ataque por rodada. Esses ataques já estão incluídos em suas descrições. Alguns personagens acima de 5º nível (aqueles com Bônus Base de Ataque +6 ou mais) também ganham ataques extras por rodada.

Para personagens jogadores, existem apenas duas formas de fazer dois ataques por rodada:

Combater com Duas Armas. Em vez de usar um escudo, ou uma única arma de duas mãos, um personagem pode usar duas armas. Naturalmente, estas armas devem ser utilizáveis com apenas uma mão (adaga, maça, clava, lança, espada curta, espada longa, machado de batalha, martelo de guerra).

Usando duas armas, você pode fazer dois ataques em sua Iniciativa, em vez de um. Mas você pode fazer isso apenas se tiver o talento Combater com Duas Armas, e mesmo assim ambos os ataques sofrem um redutor de -4.

As armas não precisam ser de mesmo tipo, mas você não pode usar ao mesmo tempo uma arma de corpo-a-corpo e uma arma de ataque à distância. Por exemplo, você pode usar duas adagas, mas não pode golpear com uma e arremessar a outra ao mesmo tempo.

Apesar do nome, o talento Lutar com Duas Armas também serve para ataques desarmados. Este talento não serve para armas de projéteis (arcos, bestas e fundas), mas serve para armas de arremesso (adagas e lanças).

Tiro Rápido. Este talento permite fazer um tiro extra por rodada na sua Iniciativa quando você ataca com armas de projéteis, como arcos, fundas e bestas. No entanto, ambos os ataques sofrem um redutor de -2.

Este talento também serve para armas de arremesso (adagas e lanças) mas, naturalmente, você precisa estar armado com uma peça em cada mão para isso. Depois de atacar, ficará desarmado.

Mesmo com este talento, recarregar uma besta exige uma rodada inteira, a menos que você tenha também o talento Rapidez de Recarga.



Sofrendo um ataque de surpresa

Parte 2

O Mestre!!!



O Mestre comanda os monstros e vilões, mas ele não joga contra os outros jogadores

Em muitos pontos deste livro você encontrou referências ao “Mestre”, como se ele tivesse algum tipo de poder supremo sobre o jogo. Pois é exatamente assim.

Antes de começar o jogo, um jogador deve ser escolhido como Mestre. Ele é um tipo especial de jogador. Enquanto os aventureiros exploram a masmorra, é o Mestre quem controla a masmorra. O Mestre controla comanda a aventura, propõe o desafio que deve ser enfrentado pelos outros jogadores.

Se **Primeira Aventura!!!** fosse um videogame, o Mestre seria o console, o aparelho em si. O Mestre cria o mundo de aventuras onde vivem os heróis. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra o jogo na tela da TV. O Mestre também controla as armadilhas, monstros, inimigos que enfrentam os heróis.

A palavra do Mestre é final, não pode ser questionada. Tudo que ele diz se torna real no mundo imaginário do jogo. Ele pode contrariar as regras que estão nesta revista — uma regra só existe quando o Mestre permite. Ele pode até inventar suas próprias regras no meio do jogo!

Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, o Mestre diz se ele conseguiu ou não. O Mestre diz como ele deve realizar sua ação, como jogar os dados, que resultado precisa conseguir... coisas assim.

Dever Importante

Ser Mestre é divertido, mas não é fácil. O Mestre tem mais trabalho que os outros jogadores. Ele deve conhecer todas as regras — até para quebrá-las. Também é o Mestre que ensina o jogo para o resto do grupo. Portanto, o Mestre precisa ler este livro do começo ao fim e entender como o jogo funciona.

O Mestre também inventa as aventuras. Revistas como a *Dragão Brasil* e *D20 Saga* trazem aventuras prontas e mapas que um Mestre pode usar. Qualquer aventura ou mapa pode ser modificado ou alterado pelo Mestre se ele achar necessário — trocando personagens, mudando seus poderes, acrescentando ou removendo coisas... essas mudanças podem ser necessárias para tornar a aventura mais adequada a seu grupo de jogo.

Não é preciso que o Mestre seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador do grupo tente ser Mestre pelo menos uma vez.

Segredo

Quando os jogadores rolam os dados, devem fazê-lo abertamente sobre a mesa, diante de todos. O Mestre não precisa fazer isso; se quiser, ele pode jogar os dados em segredo, atrás de um livro aberto ou um escudo (uma folha de papelão dobrada, em pé sobre a mesa).

O Mestre faz isso para evitar que um resultado indesejado dos dados atrapalhe a aventura. Vejamos, por exemplo, o combate entre o Combatente e o goblin no início deste livro. E se, ao fazer seu ataque, o goblin conseguisse um espetacular acerto crítico, matando o guerreiro? O Mestre poderia evitar isso apenas mentindo sobre o resultado do dado, dizendo que o ataque foi normal e o dano, menor.

O contrário também pode acontecer. Um jogador pode ter muita sorte e fazer um ataque capaz de derrubar rapidamente o inimigo final. A última batalha precisa ser dramática — então o Mestre deveria tentar fazê-la durar. Para isso, bastaria mentir sobre a verdadeira Classe de Armadura ou Pontos de Vida do inimigo, anunciando um resultado maior que o verdadeiro.

Quando faz uma jogada em segredo, o Mestre nunca precisa revelar o resultado — nenhum jogador tem o direito de exigir isso. Por outro lado, o Mestre deve sempre tentar manter o mistério: os jogadores nunca devem notar quando ele está escondendo algo.

Em Nome da Diversão

O Mestre controla os inimigos, mas ele não joga CONTRA os outros jogadores. Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, os outros não teriam chance — porque o Mestre tem o poder de um deus! Então, se ele diz que a masmorra desmorona completamente, soterrando o grupo de heróis inteiro, isso realmente acontece na aventura. Nenhuma regra ou jogada de dados pode impedir o Mestre de fazer esse tipo de coisa.

Mas assim o jogo não teria graça!

O Mestre precisa ser justo, como um juiz ou árbitro. Seu papel é colocar o desafio no caminho dos outros jogadores. Ele é como um escritor de livros ou um roteirista de cinema, criando uma história emocionante para que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de **Primeira Aventura!!!**

Acima de tudo, o Mestre deve ter bom senso e sabedoria. Se um jogador tenta uma coisa sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de conseguir são maiores. O Mestre pode apenas dizer “você conseguiu” ou reduzir a CD do teste quando ele joga

o dado. Por outro lado, se o jogador tenta algo difícil ou absurdo — como forçar a mesma porta com um palito! —, então o Mestre diz que é impossível ou torna o teste muito mais difícil.

Mostrando a Realidade

Aquilo que existe ou não existe no mundo de campanha é determinado pelo Mestre. Como se fosse um deus, ele decide como é a realidade nesse mundo. E assim como um autor de quadrinhos ou desenho animado tenta mostrar ao público como é seu mundo, é dever do Mestre explicar aos jogadores como é o cenário de campanha — ou, pelo menos, aquilo que eles precisam saber.

Um videogame coloca na tela de TV os cenários, personagens, mapas, arenas de luta e tudo o mais. O Mestre faz o mesmo com palavras — ele descreve a cena para os jogadores. Ele faz isso falando de forma dramática, dizendo coisas como: *“O cheiro da morte atinge vocês quando penetram na Caverna dos Trolls; quando seus olhos se acostumam à escuridão, revelam-se vários esqueletos espalhados em meio à imundície — e um tipo de rosnado animalesco parece chegar do fundo da caverna...”*

É verdade que isso exige certo talento: um bom Mestre precisa ser como um narrador, ou até como um bardo. Ele consegue transmitir para os jogadores o clima, as imagens, a sensação de estarem ali. Usando a imaginação dos jogadores, ele os coloca “dentro” do mundo da aventura.

Para fazer isso direito, o Mestre deve evitar falar em regras. Por exemplo, quando um zumbis inimigo perde quase todos os seus Pontos de Vida graças ao ataque de um dos personagens jogadores, não diga *“ele perdeu 9 Pontos de Vida”*. Diga algo como *“seu ataque quase destruiu a criatura, ela parece muito ferida”* (note que, como Mestre, você NÃO precisa revelar quantos PVs o bicho realmente perdeu). Da mesma forma, quando o teste de ataque do jogador erra a Classe de Armadura do monstro jogador por uma grande diferença, diga que *“seu ataque nem conseguiu arranhá-lo”*. O efeito dramático será muito maior.

Aventuras e Campanhas!!!

A frase “vamos jogar uma aventura?” pode parecer estranha, mas apenas para quem não está acostumado a este tipo de jogo. Em **1ªA!!!** uma aventura é o mesmo que uma história, ou uma exploração de masmorra.

Uma aventura não é o mesmo que uma partida ou sessão de jogo: uma partida geralmente tem início quando o Mestre e os jogadores se reúnem à volta da mesa com seus dados, livros e fichas de personagem, e termina quando eles vão embora. Mas nesse meio tempo uma aventura poderia estar começando, continuando ou terminando.

Quase sempre, quando um grupo termina de explorar uma masmorra, a aventura estará concluída. Isso pode acontecer durante uma única tarde de jogo, ou levar vários dias ou semanas — dependendo do tamanho da masmorra.

Existem aventuras curtas, que os jogadores conseguem completar em apenas uma tarde; ou muito longas, com vastas masmorras repletas de túneis, labirintos e passagens secretas, que podem exigir muitos meses para serem solucionadas. Mas elas têm pelo menos uma coisa em comum: todas as aventuras têm fim.

Então, o que acontece quando uma aventura termina? Uma consequência comum é que os aventureiros sobreviventes ficam mais poderosos. Em **Primeira Aventura!!!**, como em quase todos outros os

jogos de interpretação, o Mestre recompensa os heróis bem sucedidos com mais níveis de experiência.

Ora, se os heróis agora são mais poderosos, então os jogadores vão querer usá-los de novo! Uma coisa frustrante nos videogames é justamente isso: você termina um jogo muuuito longo, seu personagem acumula muitos poderes, itens e magias, derrota o vilão final... e o jogo acaba. Fim. Você não pode mais usar aquele herói para nada.

Neste jogo não é assim. O grupo sempre pode jogar outra aventura, e outra, e outra, sempre com heróis mais fortes e desafios ainda maiores. A melhor coisa é que esses personagens não acumulam apenas poder, tesouros e itens mágicos — eles também fazem história. Seus erros e acertos passados ficam marcados.

(Lembre-se, o mago Orallandhar pode não estar morto! Ele pode retornar como um adversário constante para o grupo de heróis, retornando sua masmorra ou fingindo para outra.)

Assim, aos poucos, o mundo imaginário dos jogadores vai se tornando mais complexo. Os eventos se sucedem e tornam-se parte de uma história maior. O irmão do vilão Jkwlxts, morto pelos heróis durante uma aventura, pode aparecer para se vingar. Aquela tribo de orcs que os aventureiros expulsaram voltou com reforços. Uma princesa resgatada talvez deseje participar do grupo como uma Conjuradora.

Quando esse tipo de coisa acontece, quando as aventuras se encaixam umas nas outras para formar uma grande saga, então temos uma “campanha”.

Jogando para Sempre!

Aventuras têm começo, meio e fim. Campanhas, por outro lado, podem durar indefinidamente — masmorra após masmorra.

Uma campanha é a história completa dos heróis, desde sua primeira aventura. Alguns podem ter morrido, outros novos apareceram, mas quase tudo gira em volta do grupo. Muitos jogadores jogam campanhas sem ao menos desconfiar que estão fazendo isso. Eles terminam aventura e depois começam outra, com os mesmos personagens.

Campanhas exigem compromisso e regularidade. O normal é que os jogadores se reúnam uma vez por semana (a escolha tradicional são as tardes de sábado ou domingo) para jogar durante três, quatro horas ou mais. A campanha é prejudicada quando jogadores faltam ou quando o grupo não pode se reunir com frequência, pois fica difícil manter o ritmo.

Jogar campanhas é fascinante e envolvente — é quase como ter uma outra vida, em uma realidade diferente. Mesmo assim, há quem prefira jogar aventuras fechadas em vez de campanhas. A vantagem disso é que o grupo sempre pode jogar em mundos diferentes, ou com personagens diferentes, ou ambos.

NPCs: Personagens do Mestre!!!

Primeira Aventura!!! é um jogo de interpretar personagens. Cada jogador faz o papel de um herói aventureiro, o protagonista de uma grande aventura. No entanto, grandes aventuras não são feitas apenas de heróis; elas também envolvem aliados, ajudantes, vítimas indefesas, inimigos... e vilões, é claro! Sem estes personagens secundários nunca teríamos uma boa história, e este é um jogo de contar histórias.

Mas, se os jogadores interpretam os heróis, então quem faz o papel dos personagens secundários? É o Mestre. Ele não tem seu próprio herói aventureiro, mas controla TODOS os outros personagens do mundo da aventura.

Em alguns jogos estes personagens são apropriadamente chamados de PdMs (Personagens do Mestre). Mas em quase todos os outros jogos eles recebem o nome de NPCs, que vem do inglês *NonPlayer Characters*, Personagens Não-Jogadores.

E quem são esses tais NPCs? São todas as OUTRAS pessoas que heróis encontram pelo caminho, sejam bons ou maus (Orallandhar era um NPC). Desde o inofensivo velho

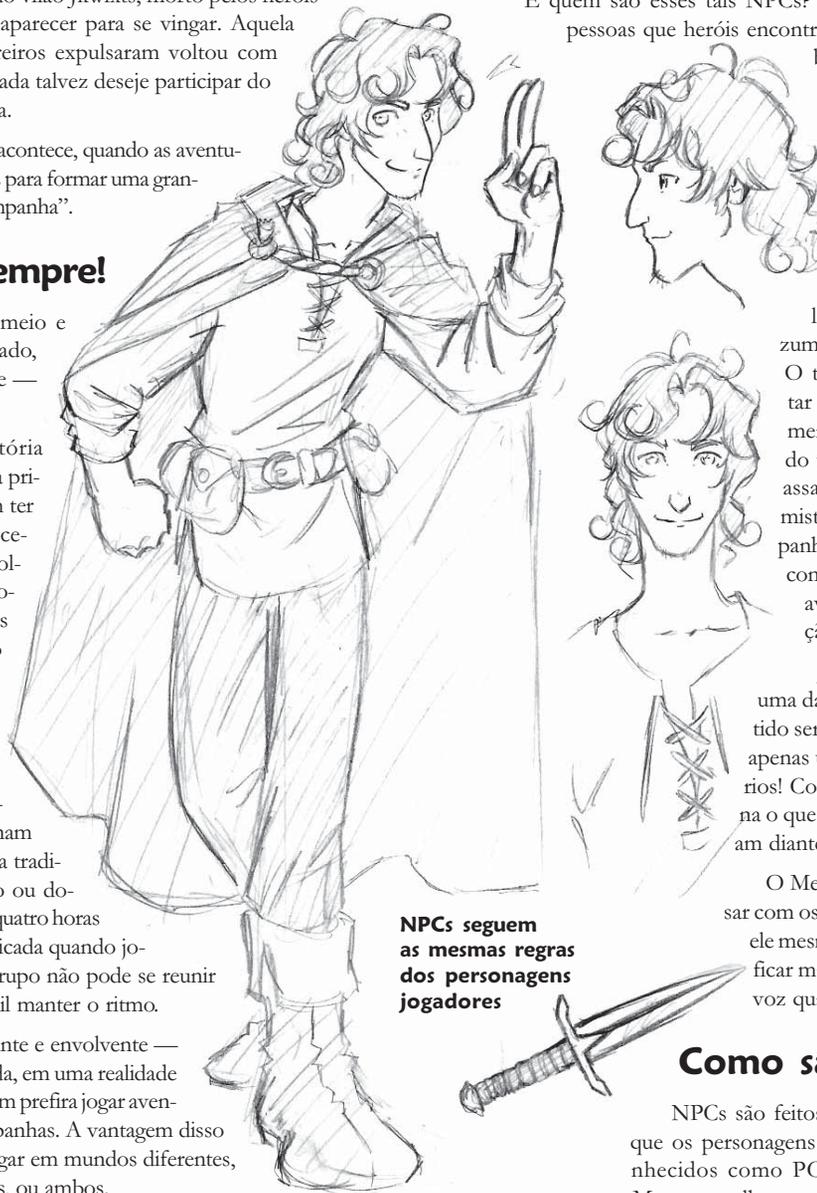
louco da taverna, que aparece contando histórias sobre tesouros e monstros, até o poderoso lorde feiticeiro que cavalga um lobo gigante e comanda zumbis — todos são NPCs. O taverneiro que tenta evitar brigas em seu estabelecimento, o clérigo que cuida do templo local, o grupo de assaltantes goblins, o mago misterioso que resolve acompanhar o grupo... NPCs. Você consegue pensar em uma boa aventura sem a participação deles?

Jogar com os NPCs é uma das coisas que torna divertido ser Mestre — você não tem apenas um personagem, mas vários! Controla suas ações, imagina o que eles fariam e como agiriam diante dos heróis.

O Mestre também vai conversar com os jogadores como se fosse ele mesmo um personagem. Para ficar mais real, ele pode mudar a voz quando fala pelo NPC.

Como são feitos?

NPCs são feitos com as mesmas regras que os personagens jogadores (também conhecidos como PCs, *Player Characters*). O Mestre escolhe uma classe, valores de habili-



NPCs seguem as mesmas regras dos personagens jogadores

dades, perícias, talentos, magias e equipamentos. Então, para fazer um NPC, em geral o Mestre deve preencher para ele uma Ficha de Personagem da mesma forma que um jogador faria.

Mas nem sempre é assim. NPCs de menor importância não precisam ser descritos em detalhes — o Mestre não precisa definir todas as habilidades de combate da doce mocinha que vem pedir socorro aos heróis! Na verdade, um bom Mestre pode lidar com montes de NPCs interessantes sem precisar calcular números para nenhum deles!

NPCs são construídos com as mesmas regras usadas para os personagens jogadores, sim — mas o Mestre NÃO precisa seguir todas elas. Um NPC não precisa começar pelo 1º nível, o Mestre pode escolher qualquer nível para ele. O Mestre não precisa rolar suas habilidades como um jogador faria, pode escolher os números que quiser. Também pode dar ao NPC qualquer equipamento, e qualquer item mágico.

Claro que isso permite ao Mestre criar personagens extremamente poderosos — mas, como já foi dito, um Mestre não joga para ganhar. Se ele constrói um NPC poderoso, deve ser porque a aventura assim exige.

Um NPC também pode ter habilidades, poderes ou fraquezas únicas, que não existem para personagens jogadores. O Mestre poderia, digamos, inventar um vilão totalmente imune a magias, exceto magias divinas. Nenhum talento permite que personagens jogadores tenham um poder assim, mas isso não impede o Mestre de fazê-lo.

Isso também acontece com os monstros, pois eles costumam ter poderes estranhos que um aventureiro raramente terá (a canção de uma harpia, a regeneração de um troll, a visão no escuro de um anão...). Os jogadores geralmente não sabem — ou não precisam saber — tudo sobre os monstros, mas os Mestres devem.

À primeira vista isso pode até parecer meio injusto para os jogadores, mas não é: lembre-se, o Mestre NÃO joga contra os outros. Ele tem o papel de tornar a aventura interessante — e usar personagens únicos e exóticos faz parte disso. Qualquer Mestre pode ignorar todas as regras e criar um mago-guerreiro vampiro ninja indestrutível, capaz de transformar os heróis em mingau... mas que graça isso teria? Para ser mesmo interessante, esse vilão deveria ter um ponto fraco que os heróis precisariam descobrir antes de lutar com ele (como o anel que protegia contra a magia de Orallandhar).

Secundários, mas Importantes!

Quando o Mestre usa uma aventura pronta (como a que existe neste livro, ou aquelas publicadas em revistas), vai encontrar ali todos os NPCs importantes — uma aventura nunca é completa sem eles. E quando inventa sua própria aventura, ele mesmo deve criar esses NPCs.

Mexer com NPCs é uma das coisas mais interessantes em ser Mestre. Enquanto cada jogador tem um único herói, o Mestre tem à disposição montes de personagens diferentes. Mesmo que eles nunca sejam tão importantes quanto os próprios heróis, mesmo que sejam simples personagens secundários e coadjuvantes... sempre será muito, muito divertido lidar com NPCs!

Masmorras!!!

Na vida real, uma masmorra é um calabouço, uma prisão subterrânea normalmente encontrada sob castelos antigos. Pode ser também um lugar escuro, triste e úmido.

Em **Primeira Aventura!!!** uma masmorra (também conhecida como “dungeon”) é um lugar de perigo e aventura. Pode ser um templo

em ruínas, onde cultistas veneravam deuses há muito esquecidos. Um castelo abandonado, que hoje serve de esconderijo para bandidos. Uma rede de cavernas e túneis sinistros, abrigando uma tribo de orcs que prepara um grande ataque ao povoado próximo. Uma torre onde um mago louco conjura monstros. Uma grande tumba assombrada por esqueletos e zumbis. Uma fortaleza. Um navio afundado. A carcaça de uma criatura imensa.

“Masmorra” é qualquer lugar perigoso, habitado por monstros, infestados de armadilhas, mas também repleto de tesouros — ouro, jóias, objetos encantados, segredos mágicos. Masmorras são os lugares mais procurados por aventureiros.

Uma aventura pode acontecer em qualquer lugar, como uma aldeia ou selva — mas, para este jogo, masmorras são melhores. Ambientes fechados permitem que o Mestre tenha mais controle sobre os acontecimentos.

Sempre que o grupo começa uma aventura, o Mestre deve inventar uma nova masmorra. Não é uma tarefa tão difícil, mas exige algum tempo e planejamento.

1) Escolha a Missão

Que motivo leva os aventureiros a explorar a masmorra? Muitos heróis não precisam de motivo — basta saber sobre a existência de um lugar com monstros e tesouros, e então correr para lá. No entanto, uma masmorra será melhor com uma história, uma razão para sua existência.

- Uma passagem para um lugar escuro foi descoberta recentemente. Ruídos assustadores chegam pela entrada, e até agora ninguém teve coragem de investigar.

- Monstros estão escondidos em um covil, planejando um ataque ao povoado humano. Eles precisam ser detidos enquanto os preparativos não estão terminados.

- Lendas e profecias falam sobre um lugar sombrio, abrigando um antigo mal adormecido, que acaba de despertar. A criatura precisa ser destruída.

- Um bando de assaltantes está atacando comerciantes nas estradas. Eles estão bem protegidos, usando uma masmorra como esconderijo.

- Uma vítima inocente foi raptada por monstros e levada para seu covil. Ela precisa ser salva.

- Nas profundezas da masmorra, abriu-se uma passagem mágica que leva para um mundo maligno, infestado de monstros. Criaturas vieram pelo portal, ocuparam a masmorra e estão atacando humanos nas redondezas. O portal precisa ser fechado.

- Foi revelada a existência de uma raça antiga, não humana (como anões, elfos ou halflings). Seus primeiros contatos com os humanos têm sido hostis. Os aventureiros invadem seu esconderijo para derrotá-los ou, se possível, fazer as pazes.

Estas são apenas algumas idéias sobre uma exploração de masmorra. O Mestre pode inventar qualquer outra.

2) Escolha a Ambientação

Já foi dito que uma masmorra pode ser qualquer lugar subterrâneo, mas existem alguns tipos principais:

- Um castelo, torre, ou fortaleza. Podem ser antigas, abandonadas pelos ocupantes originais, e hoje povoadas de monstros; ou novas, abrigando tiranos, mercenários, senhores da guerra e outros vilões.

- Uma tumba ou cripta, construída por povos antigos para seus regentes, sacerdotes e outras figuras respeitáveis. Podem conter mortos-vivos, tesouros formados pelos pertences dos mortos, e armadilhas contra ladrões de túmulos.

- Uma caverna, túnel, cratera ou toca. Pode ser uma formação natural, ou escavada por grandes animais e monstros. Em geral esconde feras selvagens e monstros bárbaros. Seus tesouros são pertences de aventureiros antigos (e mal-sucedidos).

- Um templo. Outrora um lugar de glória para venerar antigos deuses, hoje o lugar foi esquecido juntamente com as divindades homenageadas. Cultos malignos e relíquias santas são os monstros e tesouros.

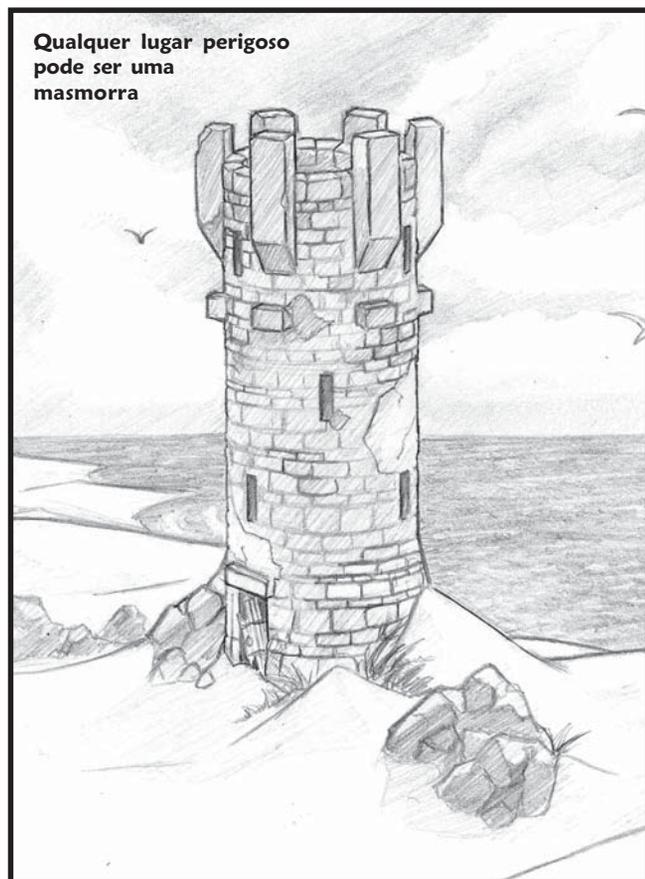
- Minas abandonadas, cidadelas de anões, tocas de halflings, covis de dragões... qualquer lugar escuro e profundo serve.

3) Decida o Nível de Desafio

Todas as masmorras são certamente perigosas, mas existem algumas mais perigosas que outras. Quanto maior o ND de uma masmorra, mais perigosos os monstros, mais mortais as armadilhas, e maiores os tesouros.

Normalmente, uma masmorra tem ND igual ao nível médio dos personagens jogadores — uma masmorra de ND 2 para um grupo de 2º nível, por exemplo.

Claro, esta é apenas uma orientação geral para o Mestre. Um grupo mais forte pode explorar uma masmorra de ND baixo — mas os combates serão muito fáceis, e as recompensas menores. Por outro lado, um grupo fraco terá dificuldades demais para vencer uma masmorra de ND alto, ainda que os tesouros sejam compensadores.



Além disso, nenhuma masmorra é absolutamente regular. Mesmo que a maioria dos encontros tenha Nível de Desafio 2, pode haver alguns monstros de ND 1 ou 3.

4) Desenhe o Mapa

Você vai precisar de papel quadriculado comum para o mapa. Compre em papelarias, ou faça fotocópias da página quadriculada no final deste livro. Você também pode usar o mapa pronto que está nas páginas finais, preenchendo-o como quiser.

Em um mapa normal, cada “quadrado” representa uma área com 3m de lado — suficiente para que dois personagens consigam agir e lutar normalmente. Se quiser, você também pode fazer mapas com escalas diferentes, em que cada quadrado tenha 1,5m ou 6m, por exemplo.

A maioria das masmorras é formada por várias câmaras (que podem ser cavernas naturais ou aposentos construídos), interligadas por túneis ou corredores. É simples fazer o mapa de uma masmorra: basta desenhar círculos, quadrados e outras formas no papel quadriculado, para fazer as câmaras. Os corredores ligando as câmaras têm 3m (1 quadrado) de largura, permitindo que um grupo avance em fila dupla. Alguns corredores podem ser maiores (6m), ou menores (1,5m).

Uma masmorra típica tem uma entrada (pode haver mais de uma) e, no outro extremo, uma câmara principal — onde estará o monstro mais perigoso e o tesouro mais valioso. O mapa deve ser planejado de forma que os aventureiros passem pela maior parte dos aposentos (não necessariamente todos) para chegar da entrada à câmara principal, onde deve acontecer o combate final.

Muitas masmorras são em “níveis”. Chegando à câmara principal, após derrotar o inimigo, os heróis podem encontrar uma passagem para um novo mapa — onde haverá mais câmaras, corredores, armadilhas e monstros. Em geral, este novo nível é mais perigoso que o anterior, com monstros maiores ou mais numerosos.

5) Preencha a Masmorra

Terminado o mapa, anote um número em cada aposento. De preferência, comece pela entrada e siga, deixando a câmara principal por último. Anote números também em passagens importantes — por exemplo, se existe ali uma passagem secreta, uma armadilha ou um monstro guardião.

Agora só falta fazer anotações para decidir o que existe no lugar de cada número. Normalmente um aposento está vazio ou contém armadilhas, monstros (de ND apropriado) ou efeitos especiais. Role 1d6 na seguinte tabela:

1-2) Vazio. Role 1d6 de novo: com um resultado 1, haverá um tesouro.

3-4) Monstro. Escolha um ou mais monstros (veja em “Criaturas!!!”) e role 1d6 de novo: com um resultado 1 ou 2, haverá também um tesouro.

5) Armadilha. Escolha uma armadilha (veja adiante em “Armadilhas!!!”) e role 1d6 de novo: com um resultado 1 ou 2, haverá também um tesouro.

6) Efeito especial. Escolha um (veja adiante) e role 1d6 de novo: com um resultado 1, haverá também um tesouro.

O Mestre não precisa usar esta tabela, se não quiser. Escolha livremente o conteúdo de cada aposento, de acordo com a missão e a ambientação. A aventura não fará sentido se houver, por exemplo, um bando de zumbis dominando um esconderijo de bandidos.

Armadilhas!!!

Masmorras são perigosas não apenas porque contém monstros, mas também armadilhas. Algumas podem ser naturais, como fossos e desmoronamentos, enquanto outras são construídas para afastar intrusos (ou matá-los). Algumas são totalmente mecânicas, outras podem ser também mágicas.

Assim como os monstros, armadilhas têm um Nível de Desafio. Use armadilhas de acordo com o ND da masmorra.

Armadilhas podem ser encontradas por um personagem bem-sucedido em um teste de Procurar. A dificuldade do teste depende da armadilha — aquelas mais óbvias, como laços no chão ou pedras suspensas, têm CD 20 ou menos e qualquer personagem pode encontrá-las. Algumas, no entanto, são muito difíceis de detectar (CD acima de 20). Apenas personagens com o talento Encontrar Armadilhas pode achar uma armadilha com CD acima de 20 (e mesmo assim precisa ser bem-sucedido no teste).

Uma vez encontrada, uma armadilha pode ser desarmada ou evitada com um teste bem-sucedido de Operar Mecanismo. Novamente, a dificuldade depende do tipo de armadilha; a maioria das armadilhas tem CD 20 para desarmar.

Muitas armadilhas podem ser evitadas com um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 20 para a maioria delas). Personagens com o talento Encontrar Armadilhas recebem um bônus de +1 neste teste.

Outras armadilhas não permitem testes de resistência, mas precisam fazer um teste de ataque (como se fossem monstros ou personagens) para atingir a vítima. Faça um ataque normal, rolando 1d20, somando o bônus de ataque da armadilha, e comparando com a CA do personagem (que provavelmente estará distraído, sem seu modificador de Destreza). Personagens com o talento Encontrar Armadilhas recebem um bônus de CA+1 contra ataques de armadilhas.

Mestres podem criar suas próprias armadilhas, mas aqui estão alguns exemplos:

- **Setas (ND 1).** Uma besta automática escondida dispara contra a vítima. Ataca com +10, dano de 1d6 (triplicado em caso de crítico). Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para desarmar.

- **Lâmina (ND 1).** Uma lâmina mecânica salta da parede ou teto, fazendo um arco amplo. Ataca com +10, dano de 1d8 (triplicado em caso de crítico). Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar.

- **Fosso comum (ND 1).** A abertura é escondida por um alçapão ou cobertura frágil. Tem 6m de profundidade, e uma queda causa 2d6 pontos de dano. Reflexos (CD 20) para evitar. Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar (emperrando ou cobrindo a abertura).

- **Gás venenoso (ND 2).** Orifícios nas paredes expelem gás tóxico, que preenche rapidamente o aposento. Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar. O efeito do veneno depende do Mestre (normalmente a perda de 1d6 pontos de For, Des ou Cons; teste de Fortitude com CD 13 para evitar).

- **Dardos envenenados (ND 2).** Um disparador oculto lança agulhas envenenadas contra a vítima. Ataca com +10, dano 1 + veneno. Reflexos (CD 20) para evitar. Procurar (CD 22) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para desarmar. O efeito do veneno depende do Mestre (normalmente a perda de 1d6 pontos de For, Des ou Cons; teste de Fortitude com CD 16 para evitar).

E o Mundo lá Fora?!!!

As aventuras deste jogo ocorrem em masmorras. A maior parte da ação acontece em túneis escuros e câmaras sombrias, onde pessoas comuns temem entrar. No entanto, nem mesmo os aventureiros mais dedicados passam a vida toda rastejando em masmorras!

Durante os intervalos entre as aventuras, os heróis provavelmente estarão em uma cidade ou povoado próximo, descansando, recobrando-se de seus ferimentos, e gastando seus tesouros com novos equipamentos. A cidade é onde encontramos ferreiros que forjam armas e armaduras, artesãos que tecem cordas e mochilas, estalagens oferecem cama e comida. São lugares seguros (muitas vezes graças aos próprios aventureiros) para repousar entre uma exploração de masmorra e outra.

A cidade oferece meios para que os aventureiros subam de nível. Após retornar de uma aventura, um Combatente pode treinar com um guerreiro veterano para dominar novas técnicas. Um Especialista será capaz de aprender novos talentos com os líderes de uma guilda. Um Conjurador pode encontrar um mestre para aprender novas magias. Em masmorras normalmente não existem essas facilidades, apenas em cidades.

Cidades são habitadas por numerosos NPCs veteranos (quase sempre acima de 5º nível), que não participam mais de aventuras, mas podem socorrer os aventureiros. Um velho clérigo pode ajudar heróis muito feridos com suas magias, curar uma doença ou desfazer uma maldição. Um grande mago pode decifrar pergaminhos encontrados na masmorra, enquanto um bardo experiente pode dizer como funciona um item mágico. Alguns podem cobrar um preço por tais serviços, seja em ouro, seja na forma de um favor (que pode envolver outra exploração de masmorra). Exceto em casos excepcionais, NPCs nunca concordam em acompanhar os aventureiros durante uma exploração de masmorra.

É também nas cidades onde os aventureiros negociam os tesouros encontrados nas masmorras. Ouro e jóias podem ser trocados por novas armas, armaduras, equipamentos e componentes materiais para magias. Personagens sem a perícia Avaliação também podem precisar de ajuda especializada — um alquimista, antiquário, estudioso... — para descobrir o valor de um tesouro. Dependendo da tendência, essa pessoa pode tentar enganar os heróis.

A cidade é onde os aventureiros usarão com mais frequência perícias como Blefar, Diplomacia, Intimidar e outras, para lidar com NPCs sem lutar. Não é boa idéia travar combates na cidade: ninguém gosta de aventureiros encrenqueiros, e todos precisam de um lugar tranquilo para viver. Além disso, uma cidade normalmente tem uma milícia formada por Combatentes, prontos para jogar criadores de caso na cadeia por algumas noites...

Algumas cidades, especialmente as maiores e mais antigas, podem abrigar suas próprias masmorras — como um grande castelo abandonado, uma antiga rede de esgotos, ou uma tumba secreta no cemitério. A descoberta de uma masmorra na cidade exigirá a ação imediata de aventureiros para desbravá-la, evitando que monstros venham atacar pessoas inocentes.

- **Fosso com estacas (ND 2).** Igual ao fosso comum, mas com 1d4 estacas afiadas no fundo. A queda causa 2d6 pontos de dano. Cada estaca ataca com +10 e causa 1d4+2 pontos de dano. Reflexos (CD 20) para evitar. Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar.

- **Explosão (ND 3).** Uma bola de fogo (ou outro tipo de energia: frio, elétrico, ácido ou sônico) explode e atinge todos no aposento, causando 3d6 pontos de dano. Reflexos (CD 15) para evitar. Procurar (CD 25) para achar. Operar Mecanismo (CD 25) para desativar.

- **Fosso profundo (ND 4).** Igual ao fosso comum, mas com 24m de profundidade, a queda causa 8d6 pontos de dano. Reflexos (CD 20) para evitar. Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar.

- **Fosso profundo com estacas (ND 5).** Igual ao fosso profundo, mas 1d4 estacas atacam com +10 e causam 1d4+5 pontos de dano cada. Reflexos (CD 20) para evitar. Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar.

- **Cobertura ilusória (ND+1).** Qualquer armadilha camuflada com uma *Imagem Silenciosa* (por exemplo, um fosso de qualquer tipo coberto com um tapete ou chão ilusório) tem seu Nível de Desafio aumentado em ND+1, e a dificuldade para Procurar também aumenta em CD+2.

Efeitos Especiais!!!

Masmorras são lugares misteriosos e mágicos. Além de monstros, armadilhas e tesouros, muitos outros elementos — nem todos com uma explicação lógica — podem surgir diante dos aventureiros.

Um “efeito especial” é qualquer coisa extraordinária, que não possa ser classificada como um personagem, monstro, armadilha ou tesouro. Efeitos especiais não são (muito) perigosos, mas servem para manter os jogadores em alerta, oferecer pistas, ou apenas quebrar o tédio.

O Mestre pode inventar qualquer efeito especial. Estes são alguns dos mais comuns:

- **Ruído.** O aposento produz algum tipo de barulho incomum, sem razão aparente. Pessoas conversando, rosnados de monstros, sons de batalha... até mesmo uma voz que conversa com os heróis. O motivo pode ser um fantasma, uma magia *Som Fantasma*, ou qualquer outro efeito sobrenatural.

- **Odor.** O aposento cheira de modo incomum. O antigo quarto de uma princesa talvez exale um forte perfume, enquanto o covil de um predador fede a putrefação. Um cheiro extremamente forte pode produzir o mesmo efeito da magia *Toque do Carniçal*.

- **Ilusão.** Alguns elementos na masmorra (porta, parede, tesouro, monstro...) podem não ser reais. Estas ilusões funcionam como as magias *Imagem Silenciosa* e *Imagem Menor*, mas são permanentes. Um teste de Vontade para desacreditá-las fica entre CD 15 e 20 ou mais.

- **Magia.** Uma determinada magia está permanentemente ativa no aposento. Escolha qualquer magia, exceto aquelas de duração instantânea. Bons exemplos são *Levitação*, *Proteção Contra o Mal*, *Teia*, *Ver o Invisível*, *Zona da Verdade* e outras. Escolha com cuidado, pois jogadores inteligentes podem querer voltar a este aposento várias vezes para aproveitar um efeito benéfico.

- **Teleporte.** Atingindo determinado ponto, os aventureiros são magicamente transportados para outra área da masmorra (ou até mesmo outra masmorra). Um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 15) pode evitar o efeito, mas os aventureiros teriam que seguir quaisquer

companheiros teletransportados.

- **Estátua.** Uma estátua de pedra ou metal presente no aposento pode na verdade esconder uma armadilha, ou ser uma criatura petrificada, ou ainda ser um monstro ou criatura inteligente.

- **Água mágica.** O aposento contém um tanque ou fonte que jorra água com propriedades fantásticas. Um gole pode funcionar como uma dose de poção, veneno, ou então trazer uma maldição (algumas maldições aparecem em “Pergaminhos Mágicos”). Os efeitos podem ser diferentes para cada pessoa (faça uma tabela e role um dado). A água perde o efeito se for levada do local.

- **Monstro farsante.** Aventureiros experientes podem ser enganados por criaturas que lembram um tipo de monstro, mas têm os poderes de outro. Um anão vestindo uma couraça pesada pode na verdade ser um zumbi. Um goblin capaz de cantar como uma harpia. Um troll vulnerável a eletricidade em vez de fogo. Um cubo gelatinoso que pode disparar pequenas partes de si mesmo. Apenas tenha cuidado, Mestre, para não tornar o monstro farsante poderoso demais.

Encontros Aleatórios!!!

Masmorras são lugares imprevisíveis. Além dos monstros que aguardam em seus respectivos aposentos, também existem aqueles que vagam sem rumo pelos corredores, protegendo seus territórios ou caçando novas presas.

Um Encontro Aleatório ocorre não apenas em masmorras, mas quando os aventureiros estão percorrendo qualquer lugar perigoso — como uma floresta selvagem ou um cemitério assombrado.

Um encontro acontece quando o Mestre deseja, ou quando ele rola 1d6 e consegue um resultado 1. Essa rolagem deve ser feita uma vez por hora (em ambientes externos); ou uma vez a cada 20 minutos (em masmorras); ou ainda sempre que os aventureiros fazem muito barulho ou chamam a atenção de alguma outra forma (por exemplo, derrubando no poço aquele maldito balde com corrente, e o esqueleto anão com armadura...). Perceba que um combate também tem chance de atrair monstros errantes — role apenas uma vez para cada combate.

As tabelas no quadro “Encontros Aleatórios”, ao lado, oferecem opções para masmorras de ND 1 a 6. No entanto, são tabelas genéricas — algumas de suas criaturas podem não combinar com a masmorra ou aventura que você imaginou. Se não gostar do resultado, role outra vez. Você também pode simplesmente inventar sua própria tabela.

Note também que nem todos os monstros correspondem exatamente ao ND da tabela. Monstros errantes são, em geral, mais fracos que o ND médio da masmorra — mas uns poucos, para o azar dos heróis, podem ser mais fortes!

Semi-humanos: um semi-humano é um anão, elfo ou halfling (todos descritos no capítulo “Criaturas!!!”). Em grupos, normalmente pertencem à mesma raça (1d4 semi-humanos serão todos anões, todos elfos ou todos halflings). Semi-humanos em geral não são agressivos, mas em certas condições podem lutar contra os aventureiros (trate-os como NPCs).

NPCs: podem pertencer a qualquer das três classes. É raro encontrar um aventureiro sozinho em uma masmorra — neste caso ele deve ser um sobrevivente de um grupo dizimado, um bandido foragido, ou uma vítima fugitiva. Apenas heróis poderosos (de nível muito acima do ND da masmorra) aventuram-se sozinhos. Sua reação aos personagens jogadores dependerá de sua tendência.

Encontros Aleatórios (1d12)

Nível de Desafio 1

1	1d4 Goblins
2	1 Homem-Lagarto
3	1d4 Kobolds
4	1 Lobo
5	1 Orc
6	1d4 Esqueletos
7	1d4-1 Zumbis
8	1d4+4 Ratos
9	1d4 Ratos Gigantes
10	1 Carniçal
11	1 Semi-humano
12	1 NPC de 1º nível

Nível de Desafio 2

1	1d4+2 Goblins
2	1d4-1 Homens-Lagarto
3	1d4+2 Kobolds
4	1d4-1 Lobos
5	1d4-1 Orcs
6	1d4+2 Esqueletos
7	1d4 Zumbis
8	2d4+4 Ratos
9	1d4+2 Ratos Gigantes
10	1d4 Carniçais
11	1d4-1 Semi-humanos
12	1 NPC de 2º nível

Nível de Desafio 3

1	1d4+4 Goblins
2	1d4 Homens-Lagarto
3	1 Cubo Gelatinoso
4	1d4 Lobos
5	1d4 Orcs
6	1d4+4 Esqueletos
7	1d4+2 Zumbis
8	1 Cão Infernal
9	1d4+4 Ratos Gigantes
10	1d4 Carniçais
11	1d4 Semi-humanos
12	1 NPC de 3º nível

Nível de Desafio 4

1	1 Harpia
2	1d4+2 Homens-Lagarto
3	1 Cubo Gelatinoso
4	1d4-1 Lobos Atrozes
5	1 Ogre
6	1d4+4 Zumbis
7	1d4+2 Carniçais
8	1d4+4 Orcs
9	1d4-1 Cães Infernais
10	1 Troll
11	1d4+2 Semi-humanos
12	1 NPC de 4º nível

Nível de Desafio 5

1	1d4-1 Harpias
2	1d4+2 Homens-Lagarto
3	1d4-1 Cubos Gelatinosos
4	1d4 Lobos Atrozes
5	1d4 Ogres
6	1 Mantícora
7	1d4+4 Carniçais
8	1d4+4 Orcs
9	1d4 Cães Infernais
10	1d4-1 Trolls
11	1d4+4 Semi-humanos
12	1 NPC de 5º nível

Nível de Desafio 6

1	1d4+2 Harpias
2	1d4+4 Homens-Lagarto
3	1d4 Cubos Gelatinosos
4	1d4+2 Lobos Atrozes
5	1d4 Ogres
6	1 Mantícora
7	2d6 Carniçais
8	2d6 Orcs
9	1d4+2 Cães Infernais
10	1d4 Trolls
11	2d6 Semi-humanos
12	2 NPCs de 5º nível

Experiência!!!

Aventureiros evoluem. Cada missão concluída, cada luta vencida, cada inimigo derrotado tornam os heróis mais experientes e poderosos. Essa evolução é representada pelos Pontos de Experiência, ou XP.

Cada vez que os jogadores vencem uma masmorra, o Mestre deve recompensá-los com Pontos de Experiência. Esses pontos são usados mais tarde para aumentar o nível dos personagens. Quando um personagem recebe XP suficientes, ele atinge o nível seguinte, de acordo com esta tabela:

1º nível: 0 XP

2º nível: 500 XP

3º nível: 1500 XP

4º nível: 3000 XP

5º nível: 5000 XP

Outros jogos e futuros lançamentos, como o jogo **Aventura!!!** vão determinar maneiras mais exatas de premiar os jogadores com XP. Por enquanto, você pode ignorar qualquer contagem e usar uma regra muito simples:

Um personagem ganha XP suficiente para subir até o próximo nível após vencer três masmorras de ND igual a seu nível atual.

Este é um método fácil, rápido e prático. Um herói chegará ao 5º nível após explorar 12 masmorras.

Mestres mais exigentes podem querer premiar seus jogadores com mais justiça — por exemplo, oferecendo mais XP para jogadores que atuaram melhor, ou para aqueles que fizeram colaborações mais importantes para o sucesso da missão. Aquele que encontrar um tesouro escondido, localizar uma passagem secreta, descobrir o ponto fraco de um monstro... enfim, mostrar qualquer prova maior de habilidade ou inteligência, será premiado com mais 5% de XP para cada meta.

Primeira Aventura!!! tem regras apenas para personagens até 5º nível. Quando um personagem chegar até este ponto, o jogador pode:

- Continuar jogando sem ganhar níveis (mas conquistando mais tesouros e itens mágicos).

- Construir outro personagem, de 1º nível, e recomeçar a campanha. Escolha uma classe diferente desta vez.

- Procurar outros jogos, com regras mais avançadas. Prefira jogos que usam dados de vinte lados.

Parte 3

Criaturas!!!

Monstros são os principais adversários dos heróis



Masmorras escondem tesouros, mas também são habitadas por todos os tipos de monstros e seres estranhos.

Criaturas são parecidas com personagens jogadores. Elas também têm habilidades, perícias e talentos. No entanto, criaturas não têm níveis em classes (pelo menos não neste jogo; outros jogos, com regras avançadas, oferecem criaturas com níveis). Criaturas também podem ter certos poderes que o Combatente, o Conjurador e o Especialista não têm.

As descrições das criaturas estão organizadas da seguinte maneira:

Nome: este é o nome pelo qual a criatura é conhecida pela maioria das pessoas. O texto descritivo pode conter outros nomes.

Dados de Vida e Pontos de Vida: assim como cada classe tem seu próprio Dado de Vida (d10, d6 ou d4), cada tipo de monstro também tem um DV próprio. O valor entre parênteses é a média dos Pontos de Vida da criatura, mas o Mestre pode rolar os dados para números diferentes. Por exemplo, um carníçal tem 2d12 (13 PVs). Isso quer dizer que 13 PVs é apenas uma média,

uma criatura deste tipo de ter qualquer valor entre 2 e 24 PVs.

Criaturas também recebem bônus (ou redutores) em PVs por modificadores de Constituição. Por isso um anão tem 1d10+2 PVs (+2 é o modificador por sua Cons 14).

Para um monstro, Dados de Vida é o mesmo que nível de personagem. Então, uma magia que não afeta personagens de 3º nível também não afeta monstros com 3 DVs.

Iniciativa: este é o modificador em testes de Iniciativa. Da mesma forma que para personagens, é igual ao modificador de Destreza (+4 se tiver o talento Iniciativa Aprimorada).

Deslocamento: esta é a velocidade da criatura em terra, a distância que ela consegue percorrer em uma rodada. Algumas criaturas têm outras formas de locomoção, como vôo, natação ou escalada.

Classe de Armadura: esta é CA da criatura usando seu equipamento normal (quando houver). Em seguida aparecem a CA para ataques de toque (veja em “Magias!!!”) e quando a criatura está surpresa.

Ataque/Dano: aqui diz qual o tipo de ataque mais comum da criatura (garras, mordida, armas...), já incluindo todos os modificadores. Alguns monstros podem atacar duas ou mais vezes na mesma rodada (o carniçal, por exemplo, faz dois ataques com as garras e um com a mordida por rodada).

Outros têm formas diferentes de ataque, e precisam escolher uma delas: um esqueleto pode fazer um ataque com uma espada curta OU uma garra, mas não ambos na mesma rodada. Os ataques principais aparecem primeiro; então, um esqueleto vai preferir sempre atacar com a espada, e usará a garra apenas se ficar desarmado.

O dano de cada ataque aparece em seguida, entre parênteses, logo após o modificador de ataque — por exemplo, espada curta +1 (1d6+1). Um ataque bem-sucedido SEMPRE causa dano, no mínimo 1 ponto, mesmo quando a jogada do dado deveria resultar em um valor 0 ou menor. Por exemplo, um carniçal causa 1d4–1 pontos de dano com sua garra. Ao rolar 1, o resultado deveria ser 0, mas em vez disso causa 1 ponto de dano.

Alguns ataques, além do dano normal, podem também incluir outros efeitos: a mordida do rato gigante causa dano de 1d4, e também pode provocar doença.

Ataques e Qualidades Especiais: muitas criaturas têm habilidades incomuns, que podem ser Ataques Especiais e Qualidades Especiais. Ataques envolvem sopros de fogo, doenças, paralisia, e outros; Qualidades são defesas, vulnerabilidades e outras habilidades que não sejam ataques.

Quando um ataque especial permite um teste de resistência, aparecem o tipo e CD do teste, assim como uma descrição de como a habilidade funciona.

Resistências: estes são os modificadores de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura.

Habilidades: aqui estão os valores de habilidade da criatura (For, Des, Cons, Int, Sab e Car), assim como seus modificadores.

Inteligência: uma criatura pode falar todos os idiomas mencionados em sua descrição, e ainda um número de idiomas extras igual a seu modificador de Inteligência (se positivo). Qualquer criatura com Int 3 ou mais entende pelo menos um idioma (geralmente o Comum).

Habilidades Nulas: algumas criaturas não têm valores em certas Habilidades — um esqueleto ou zumbi, por exemplo, não possui Constituição e nem Inteligência. Uma habilidade nula não é a mesma coisa

que uma habilidade 0 (zero). A criatura simplesmente não tem a habilidade, e não sofre nenhum bônus ou penalidade ligada a ela (seu modificador é +0).

Perícias: estas são as perícias da criatura e seus modificadores, já incluindo ajustes dos valores de habilidade, penalidades por armadura, bônus por talentos e quaisquer outros.

Perícias marcadas com um asterisco (*) indicam que existe um ajuste condicional, aplicado apenas em determinadas situações. Um cão infernal tem Sobrevivência +7, mas recebe um bônus extra de +8 (totalizando +15) para rastrear pelo olfato.

Talentos: aqui estão os talentos da criatura. Eles funcionam da mesma forma que para personagens jogadores. Uma criatura pode usar um talento mesmo que não tenha seus pré-requisitos.

Nível de Desafio: este é o poder geral da criatura. O Nível de Desafio serve para ajudar o Mestre quando ele planeja um encontro entre os personagens jogadores e as criaturas.

Para um combate moderado, um grupo de quatro personagens (bem equipados e descansados) deve enfrentar uma criatura com ND igual aos níveis dos personagens. Então, um encontro com um ogre (ND 3) é um desafio equilibrado para um grupo de 3º nível, com boa chance de vitória para os heróis. O mesmo ogre será um desafio mais difícil para um grupo de 1º ou 2º nível, e mais fácil para um grupo de 4º ou 5º nível.

Quando os monstros andam em grupos, cada criatura extra de mesmo tipo soma +1 ao Nível de Desafio total. Então, um ogre sozinho tem ND 3, e dois ogres juntos têm ND 4. Criaturas com ND menor que 1 (como ND 1/2, ND 1/3...) somam seu próprio ND. Então, três esqueletos de ND 1/3 fazem um encontro de ND 1.

Recomendamos que o Mestre use encontros com ND normal durante a maior parte da aventura, e um encontro com ND um pouco mais alto para o grande combate final. O Mestre também pode usar encontros com ND mais alto quando estão jogando mais de quatro aventureiros — ou ND mais baixo para grupos menores.

Nunca use um encontro com uma diferença de 4 ou mais entre o ND das criaturas e o nível dos personagens (por exemplo, dois trolls contra um grupo de 1º nível, ou um zumbi sozinho contra um grupo de 5º nível); neste tipo de combate, um dos lados é muito mais poderoso e vence a luta facilmente, sem um desafio emocionante.

Tendência: esta é a tendência mais comum para a criatura. Pode haver indivíduos com tendências um pouco diferentes, ou até opostas, mas estes serão muito raros.

Anão

Dado de Vida: 1d10+2 (8 PVs)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6m

Classe de Armadura: 16, toque 10, surpreso 16

Ataque/Dano: machado de batalha +3 (1d6+1)

Qualidades Especiais: Visão no Escuro (18m), Resistência dos Anões

Resistências: Fort +2, Ref +0, Vont –1

Habilidades: For 13 (+1), Des 11, Cons 14 (+2), Int 10, Sab 9 (–1), Car 6 (–2)

Perícias: Observar +2, Ouvir +2, Saltar +3

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado de batalha)

Nível de Desafio: 1

Tendência: Leal e Bondoso

Membros da raça subterrânea dos anões não ultrapassam 1,40m de altura, mas são mais robustos que os humanos e podem usar qualquer arma, roupa ou equipamento feito para eles. Eles apreciam trabalho duro: entre os ofícios favoritos da raça estão a mineração, joalheria e forjar metais. Anões também adoram bebidas fortes, consumindo muita cerveja ao longo de suas extensas vidas. Quase todos têm barbas longas, cultivadas com muito orgulho — para alguns, antes perder a vida que perder a barba...

A maioria dos anões encontrados fora de suas cidades subterrâneas são guerreiros, realizando missões para seu povo ou vivendo aventuras. Eles falam o idioma Anão, mas aqueles que viajam para longe de suas terras também sabem o idioma Comum e até mesmo Goblin. Embora sejam geralmente bondosos, eles são também gananciosos e gostam muito de tesouros; muitas vezes podem combater aventureiros em disputas por ouro, jóias e gemas preciosas. No entanto, também podem ser aliados dos heróis quando estes exploram ruínas e cavernas.

Anões são especialistas em combate, usando eficazmente o campo de batalha e organizando ataques em grupo. Se tiverem tempo para preparativos, podem construir fossos e armadilhas de pedra.

Visão no Escuro: anões enxergam na escuridão total a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Visão no Escuro não serve para ver coisas invisíveis, nem funciona em uma área de *Escuridão* mágica.

Resistência dos Anões: anões recebem um bônus extra de +2 em testes de resistência contra venenos, magias ou efeitos mágicos.

Cão Infernal

Dados de Vida: 4d8+4 (22)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 12m

Classe de Armadura: 16, toque 11, surpreso 15

Ataque/Dano: Mordida +5 (1d8+1 mais 1d6 de fogo)

Ataques Especiais: Sopro, Mordida Ardente

Qualidades Especiais: Visão no Escuro (20m), Imunidade a Fogo, Faro, Vulnerabilidade a Frio

Resistências: Fort +5, Ref +5, Vont +4

Habilidades: For 13 (+1), Des 13 (+1), Con 13 (+1), Int 6 (-2), Sab 10, Car 6 (-2)

Perícias: Esconder-se +13, Furtividade +13, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +12, Sobrevivência +7*

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Rastrear

Nível de Desafio: 3

Tendência: Leal e Maligno

Este monstro flamejante e maligno lembra um grande cão vermelho e negro, com labaredas emanando pela bocarra feroz. Cães infernais às vezes escapam de seus mundos demoníacos e escondem-se em masmorras, onde vagam em busca de presas, sozinhos ou em pequenas matilhas. Eles não falam, mas compreendem a língua Infernal.

Cães infernais são caçadores eficientes. Um ou dois deles distraem

a presa, enquanto os restantes atacam pelas costas. Quando suas vítimas fogem, os cães seguem sua pista.

Sopro: o cão infernal pode lançar, a cada 2d4 rodadas, um cone de fogo de 3m de comprimento que causa 2d6 pontos de dano. Alvos atingidos podem fazer um teste de Reflexos (CD 13) para sofrer metade do dano.

Mordida Ardente: o cão infernal causa um dano extra de 1d6 pontos de fogo cada vez que morde um oponente.

Visão no Escuro: cães infernais enxergam na escuridão total a até 20 metros, mas apenas em preto e branco. Visão no Escuro não serve para ver coisas invisíveis, nem funciona em uma área de *Escuridão* mágica.

Imunidade a Fogo: magias e ataques baseados em fogo (como *Mãos Flamejantes*) não causam nenhum dano contra o cão infernal.

Vulnerabilidade a Frio: magias e ataques baseados em frio (como *Raio de Gelo*) causam dano dobrado contra o cão infernal (neste caso, 2d4-2 pontos de dano).

Faro: graças ao seu olfato apurado, cães infernais recebem um bônus de +8 em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo olfato.

Carniçal

Dados de Vida: 2d12 (13 PVs)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9m

Classe de Armadura: 14, toque 12, surpreso 12

Ataques: 2 garras +0 (1d4-1 e paralisia) e mordida +2 (1d6+1 e paralisia)

Ataques Especiais: Febre do Carniçal, Paralisia

Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Morto-Vivo

Resistências: Fort +0, Ref +2, Vont +5

Habilidades: For 13 (+1), Des 15 (+2), Cons —, Int 13 (+1), Sab 14 (+2), Car 12 (+1)

Perícias: Equilíbrio +6, Escalar +5, Esconder-se +6, Saltar +5, Furtividade +6, Observar +7

Talentos: Esquiva

Nível de Desafio: 1

Tendência: Caótico e Maligno

Também conhecido como ghou, um carniçal é um tipo especial de morto-vivo, idêntico ao zumbi (veja adiante) em quase todos os aspectos. Podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também aparecem naturalmente. Atacam em bandos de 2d6 indivíduos.

Carniçais têm as imunidades e vulnerabilidades comuns a todos os mortos-vivos. Como os zumbis, são lentos em combate; quase nunca conseguem se esquivar. Também precisam comer carne humana, ou enfraquecem até desaparecer.

A maior diferença entre o zumbi comum e o carniçal é que este último possui um toque paralisante, que imobiliza a vítima pelos segundos necessários para que o bando ataque com suas garras. Carniçais falam os idiomas que falavam quando estavam vivos (normalmente Comum).

Carniçais tentam atacar os oponentes de surpresa sempre que possível. Atacam surgindo por trás de lápides ou saltando de covas abertas.

Febre do Carniçal: a mordida do carniçal, além de causar dano, transmite esta terrível doença. Se a vítima falhar em um teste de Fortitude (CD 12), a doença vai se manifestar em 1 dia, causando a perda de 1d4–1 pontos de Constituição e Destreza por dia. A vítima deve fazer um novo teste de Fortitude todos os dias para evitar novas perdas, mas vai curar-se apenas quando conseguir dois sucessos seguidos.

Caso sua Destreza ou Constituição chegue a 0, a vítima morre, retornando de seu túmulo como um novo carniçal na noite seguinte. Personagens com o talento Aura Sagrada são imunes a esta doença.

Paralisia: vítimas atingidas pelos ataques do carniçal (mordida ou garras) devem ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 12) ou ficam paralisadas por 1d4+1 rodadas. Os ghouls concentram seus ataques em vítimas paralisadas, por estarem indefesas.

Visão no Escuro: carniçais enxergam na escuridão total a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Visão no Escuro não serve para ver coisas invisíveis, nem funciona em uma área de *Escuridão* mágica.

Morto-vivo: um carniçal não é mais uma criatura viva, portanto não é mais afetado por qualquer magia ou efeito que afete a mente. Também não é afetado por venenos ou doenças. Carniçais podem ser esconjurados ou destruídos por personagens com o talento Expulsar Mortos-Vivos.

Cubo Gelatinoso

Dados de Vida: 4d10+32 (54 PVs)

Iniciativa: –5

Deslocamento: 5m

Classe de Armadura: 3, toque 3, surpresa 3

Ataque/Dano: pancada +1 (1d6 mais 1d6 de ácido)

Ataques Especiais: Ácido, Engolfar, Paralisia

Qualidades Especiais: Percepção às Cegas 18m, Imunidade a Eletricidade, Transparente

Resistência: Fort +9, Ref –4, Vont –4

Habilidades: For 10, Des 1 (–5), Cons 26 (+8), Int —, Sab 1 (–5), Car 1 (–5)

Perícias: nenhuma

Talentos: nenhum

Nível de Desafio: 3

Tendência: Neutro

Esta criatura quase transparente vaga lentamente pelos corredores das masmorras e cavernas, absorvendo seres vivos, corpos em decomposição, lixo e o que mais encontrar. Materiais inorgânicos podem ser vistos dentro do cubo.

Um cubo gelatinoso típico mede 4,5m de lado, e pesa cerca de 22 toneladas, embora possa haver espécimes maiores.

O cubo gelatinoso ataca simplesmente batendo uma parte de seu corpo contra a vítima. Ele também pode atacar com um pseudópodo, mas prefere engolfar seus oponentes.

Percepção às Cegas: o cubo gelatinoso pode perceber seus inimigos a até 18m sem enxergá-los, mesmo criaturas invisíveis ou em uma área de *Escuridão*.

Imunidade a Eletricidade: magias e ataques baseados em eletricidade (como *Toque Chocante*) não causam nenhum dano contra o cubo gelatinoso.

Ácido: pancadas do cubo carregam ácido que causa dano extra. No entanto, esse ácido não afeta pedra ou metais — e portanto não funciona contra personagens usando uma cota de malha ou couraça.

Engolfar: mesmo sendo muito lento, um cubo gelatinoso pode absorver criaturas menores que ele, movendo-se sobre seus alvos. Os oponentes devem ter sucesso em um teste de Reflexos (CD 13) para não serem engolfados. Aqueles que falham ficam presos dentro do cubo, sofrendo ataques automáticos de dano e paralisia em todas as rodadas (os ataques acertam automaticamente, mas a vítima ainda tem direito a seus testes de resistência).

Paralisia: o cubo gelatinoso secreta um limo anestésico. Qualquer alvo atingido pela pancada do pseudópodo ou pelo ataque de engolfar deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 20) ou ficará paralisado por 3d6 rodadas. O cubo pode engolfar automaticamente um oponente paralisado (que não terá direito a um teste de Reflexos para evitar).

Transparente: cubos gelatinosos são difíceis de enxergar nas masmorras e túneis onde vivem, mesmo sob condições favoráveis. É necessário sucesso em um teste de Observar (CD 15) para notar o monstro.

Quem falhar no teste não o verá e pode caminhar diretamente para dentro dele, sendo engolfado automaticamente.

Elfo

Dado de Vida: 1d10 (5 PVs)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 9m

Classe de Armadura: 14, toque 12, surpresa 12

Ataque/Dano: espada longa +2 (1d8+1) ou arco longo +3 (1d8)

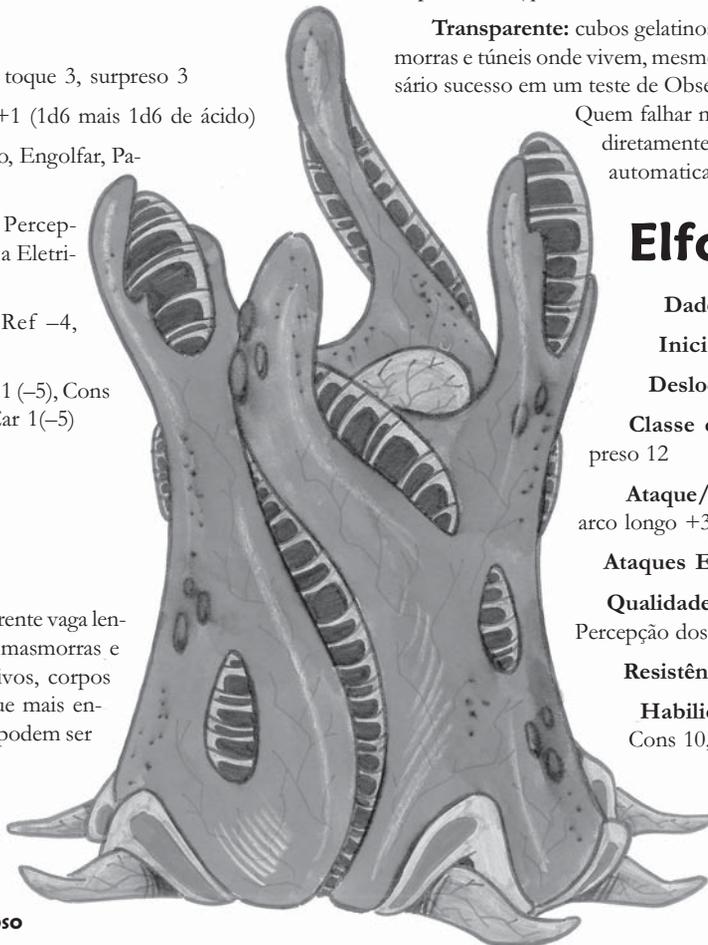
Ataques Especiais: nenhum

Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Percepção dos Elfos

Resistências: Fort +0, Ref +2, Vont –1

Habilidades: For 13 (+1), Des 14 (+2), Cons 10, Int 10, Sab 9 (–1), Car 10

Perícias: Esconder-se +4, Furtividade +4, Observar +3, Ouvir +3, Procurar +2



Cubo Gelatinoso

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Tiro Certo

Nível de Desafio: 1

Tendência: Caótico e Bondoso

Os elfos são uma raça muito antiga, normalmente encontrada em mundos medievais mágicos. Têm orelhas pontiagudas, olhos ameados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a mágica, habilidade com espadas e arcos, e vidas muito longas. Exceto por estes detalhes, elfos são fisicamente muito parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso — e, embora sejam normalmente mais delgados, alguns se mostram tão musculosos e massivos quanto qualquer humano.

Elfos medem cerca de 1,50m a 1,80m, pesando de 50 a 70 quilos. Vivem em grandes comunidades dentro de florestas, respeitando a natureza e cuidando dos arredores. Preferem usar roupas coloridas, com tons verdes, cinzas e outras cores naturais, que ajudam a se camuflarem quando estão nas matas. Falam o idioma Élfico, mas a maioria também conhece o Comum e o Silvestre.

Elfos são bondosos e pacíficos, podendo até mesmo colaborar com aventureiros, mas muitos deles não toleram intrusos em suas florestas. São guerreiros cautelosos, estudam seus oponentes e o local da luta sempre que possível, aumentando sua chance de sucesso. Preferem fazer emboscadas: ficam escondidos e atacam de surpresa com seus arcos, recuando antes de ser encontrados. Repetem a manobra até derrotar seus inimigos.

Visão na Penumbra: elfos enxergam duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um elfo será capaz de ver até 6m de raio.

Percepção dos Elfos: os olhos e ouvidos élficos são aguçados. Elfos recebem um bônus de +2 em testes de Ouvir, Observar e Procurar.

Esqueleto

Dado de Vida: 1d12 (6 PVs)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 9m

Classe de Armadura: 14, toque 11, surpresa 13

Ataque/Dano: espada curta +1 (1d6+1) ou garra +1 (1d4+1)

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/esmagamento, Visão no Escuro 18m, Imunidade a Frio, Morto-Vivo

Resistências: Fort +0, Ref +1, Vont +2

Habilidades: For 13 (+1), Des 13 (+1), Cons —, Int —, Sab 10, Car 1 (-5)

Talento: Iniciativa Aprimorada

Nível de Desafio: 1/3

Tendência: Neutro e Maligno

Estes são o tipo mais fraco de morto-vivo — simples amontoados de ossos que andam e lutam. Eles não surgem naturalmente; costumam ser invocados por magos necromantes e clérigos (um ato considerado criminoso e maligno em quase todos os reinos) para atuar como guardas. É raro que sejam encontrados sozinhos: costumam agir em bandos de 2d6 indivíduos.

Além das imunidades normais possuídas pelos mortos-vivos, esqueletos não podem ser afetados por ataques baseados em frio ou gelo e sofrem dano menor quando atacados com armas cortantes ou perfurantes (afinal, não têm carne que possa ser ferida).

Quase todos os esqueletos são silenciosos, totalmente mudos; aqueles capazes de falar o fazem com uma voz estridente e arranhada. Um esqueleto nunca pode se fazer passar por um ser humano, mesmo disfarçado. Normalmente não usam roupas, apenas pedaços rasgados do que vestiam quando morreram.

Esqueletos não conseguem pensar ou tirar conclusões sozinhos, fazendo apenas o que lhes é ordenado. Devido a essa limitação, suas intruções devem ser simples. Esqueletos atacam destemidamente até que sejam destruídos, lutando com as armas que carregam ou com suas garras afiadas.

Redução de Dano 5/esmagamento: esqueletos ignoram 5 pontos de dano causado por armas que cortam e perfuram, como espadas, machados, flechas e outras (ou seja, um ataque que causaria 9 pontos de dano na verdade causa apenas 4 pontos). Armas que causam dano por esmagamento, como maçãs e clavas, causam dano normal.

Imunidade a Frio: como não possuem carne ou órgãos vitais, magias e ataques baseados em frio (como *Raio de Gelo*) não causam nenhum dano contra esqueletos.

Visão no Escuro: esqueletos enxergam na escuridão total a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Visão no Escuro não serve para ver coisas invisíveis, nem funciona em uma área de *Escuridão* mágica.

Morto-vivo: um esqueleto não é mais uma criatura viva, portanto não é mais afetado por qual-



Semi-humanos: um halfling, um elfo e um anão

quer magia ou efeito que afete a mente. Também não é afetado por venenos ou doenças. Esqueletos podem ser encantados ou destruídos por personagens com o talento Expulsar Mortos-Vivos.

Goblin

Dado de Vida: 1d6+1 (4 PVs)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9m

Classe de Armadura: 15, toque 13, surpresa 13

Ataque/Dano: espada curta +1 (1d6) ou arco curto +3 (1d6)

Ataques Especiais: Ataque Furtivo

Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m

Resistência: Fort +1, Ref +4, Vont +1

Habilidades: For 11, Des 14 (+2), Cons 12 (+1), Int 10, Wis 9 (-1), Cha 6 (-2)

Perícias: Arte da Fuga +6, Blefar +2, Escalar +4, Esconder-se +6, Furtividade +10, Saltar +4

Talentos: Ataque Furtivo, Esquiva

Nível de Desafio: 1/2

Tendência: Neutro e Maligno

Goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m, entre 20 e 25kg), muito comum em mundos fantásticos. São malignos, e adversários muito comuns para aventureiros.

Goblins vivem no subsolo e enxergam bem no escuro. Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Em regiões selvagens, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga um grande lobo ou outro tipo de criatura.

Goblins usam roupas sujas e escuras, normalmente feitas de couro. Falam o idioma Goblin, mas alguns também conhecem o idioma Comum.

Sendo constantemente ameaçados por raças maiores e mais fortes, os goblins aproveitam sua superioridade numérica e engenhosidade. Eles nunca lutam justo: fazem emboscadas, truques sujos, atacam e se escondem. No entanto, não conseguem inventar grandes estratégias e são covardes por natureza, sempre fugindo quando a luta não vai bem. Alguns vilões usam goblins como guardas e soldados.

Halfling

Dado de Vida: 1d6+1 (4 PVs)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6m

Classe de Armadura: 14, toque 12, surpresa 12

Ataque/Dano: adaga +2 (1d4-1) ou funda +2 (1d4)

Resistências: Fort +2, Ref +4, Vont +2

Habilidades: For 9 (-1), Des 13 (+1), Con 12 (+1), Int 13 (+1), Wis 9 (-1), Cha 10.

Perícias: Acrobacia +5, Avaliação +3, Blefar +4, Diplomacia +4, Equilíbrio +3, Esconder-se +9, Furtividade +5, Ouvir +3, Pres-tidigitação +3

Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva

Nível de Desafio: 1

Tendência: Neutra

A palavra halfling vem de “half of something”, que significa “me-tade de alguma coisa” — um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura, e pesam entre 13 e 15 quilos. Também conhecidos como “pequeninos”, eles têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos, embora nem todas as espécies tenham essa peculiaridade.

Quase todos os halflings gostam de conforto e boa comida, sendo bastante raro que decidam ser aventureiros. No entanto, levados pela curiosidade, alguns aproveitam seu pequeno tamanho e agilidade naturais para viver aventuras.

Halflings preferem lutar defensivamente, escondendo-se e usando armas de ataque à distância, como fundas, bestas e flechas. Por seu talento natural como ladrões, costumam ser contratados por grupos de heróis. Eles falam os idiomas Halfling e Comum.

Harpia

Dados de Vida: 7d8+3 (34 PVs)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 6m, voo 24m

Classe de Armadura: 13, toque 12, surpresa 11

Ataque/Dano: clava +7/+2 (1d6) e 2 garras +2 (1d4-1 cada)

Ataques Especiais: Canção Hipnótica

Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18 m

Resistências: Fort +2, Ref +7, Vont +5

Habilidades: For 10, Des 15 (+2), Cons 10, Int 7 (-2), Sab 12 (+1), Car 17 (+3)

Perícias: Atuação +5, Blefar +11, Intimidar +7, Ouvir +7, Ob-servar +5

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Vitalidade

Nível de Desafio: 4

Tendência: Caótica e Maligna

Estas horrendas criaturas parecem bruxas com pernas, asas e cauda de águia. Elas se reúnem em pequenos bandos de 1d6-1 que ficam escondidos em ruínas e cavernas, onde aguardam por suas vítimas. Embora sejam monstros raros, podem ser encontrados em quase todas as regiões do mundo, até mesmo em áreas povoadas.

Harpas gostam de atrair viajantes indefesos com sua canção mágica para torturá-los de maneiras horríveis. Apenas quando uma harpia terminou de “brincar” com sua vítima ela o aliviará do tormento, devorando-a.

Além de sua canção, harpias também são temidas em combate, por sua velocidade. Uma harpia pode fazer dois ataques por rodada com sua clava (o primeiro a +7, o segundo a +2) e ainda dois ataques com suas garras. Em geral elas lutam apenas contra oponentes indefesos.

Canção Hipnótica: a mais perigosa habilidade da harpia é sua canção. Quando uma harpia canta, todas as criaturas (exceto outras harpias) a até 100m devem ter sucesso em um teste de Vontade (CD 16) ou ficam hipnotizadas. Uma vítima bem-sucedida não pode ser afetada pelo canto da mesma harpia por 24 horas.

Uma vítima hipnotizada anda em direção à harpia com metade de sua velocidade normal, até ficar a 1,5m do monstro (suficiente para receber ataques corpo-a-corpo). Em caso de perigo (fogo, um penhasco...) a vítima pode fazer um segundo teste de Vontade. Criaturas hipnotizadas não fazem nada além de se defender (mantendo seu bônus de Destreza na CA), mas não oferecem nenhuma resistência ao ataque da harpia. O efeito da canção continua pelo tempo que a harpia canta, e mais uma rodada.

Um personagem com o talento Música de Proteção pode ajudar seus companheiros contra a harpia; vítimas afetadas podem fazer um outro teste de Vontade, agora usando o resultado do teste de Atuação do bardo.

Homem-Lagarto

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PVs)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9m

Classe de Armadura: 15, toque 10, surpreso 15

Ataque/Dano: 2 garras +2 (1d4+1 cada) e mordida +0 (1d4); ou clava +2 (1d6+1) e mordida +0 (1d4); ou lança +1 (1d6+1)

Qualidades Especiais: Prender a Respiração

Resistências: Fort +1, Ref +3, Vont +0

Habilidades: For 13 (+1), Des 10, Cons 13 (+1), Int 9 (-1), Sab 10, Car 10

Perícias: Equilíbrio +4, Saltar +5, Natação +4

Talentos: Fúria Bárbara

Nível de Desafio: 1

Tendência: Neutro

Predadores cruéis, os homens-lagarto caçam humanos, semi-humanos e quaisquer criaturas como alimento. Como armas eles preferem lanças e clavas. Não usam armaduras ou roupas, mas alguns usam escudos (CA 16). Chefes de tribos são maiores e mais fortes (For 15, Cons 17). As tribos mais numerosas são encontradas em regiões remotas, onde — dizem as lendas — existem vastos reinos destes monstros.

Homens-Lagartos medem entre 1,80m e 2,20m, pesando de 100 a 120 quilos. Têm escamas por todo o corpo, com cores que variam do verde ao marrom, passando por cinza e amarelo. Têm uma cauda que ajuda no equilíbrio. Falam uma versão primitiva do idioma Dracônico.

Homens-lagartos lutam sem organização ou estratégia. Preferem ataques diretos, às vezes tentando empurrar os inimigos para a água, onde levam vantagem. Fazem armadilhas, emboscadas e outras táticas para apanhar os inimigos de surpresa.

Prender a Respiração: homens-lagarto podem prender a respiração durante um número de rodadas igual a quatro vezes seu valor de Constituição, antes de correr o risco de se afogar.

Kobold

Dado de Vida: 1d6 (3 PVs)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9m

Classe de Armadura: 15, toque 12, surpreso 14

Ataques: lança +1 (1d6-1) or funda +2 (1d4)

Qualides Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade à Luz

Resistências: Fort +2, Ref +3, Vont -1

Habilidades: For 8 (-1), Des 13 (+1), Cons 10, Int 10, Sab 9 (-1), Car 8 (-1)

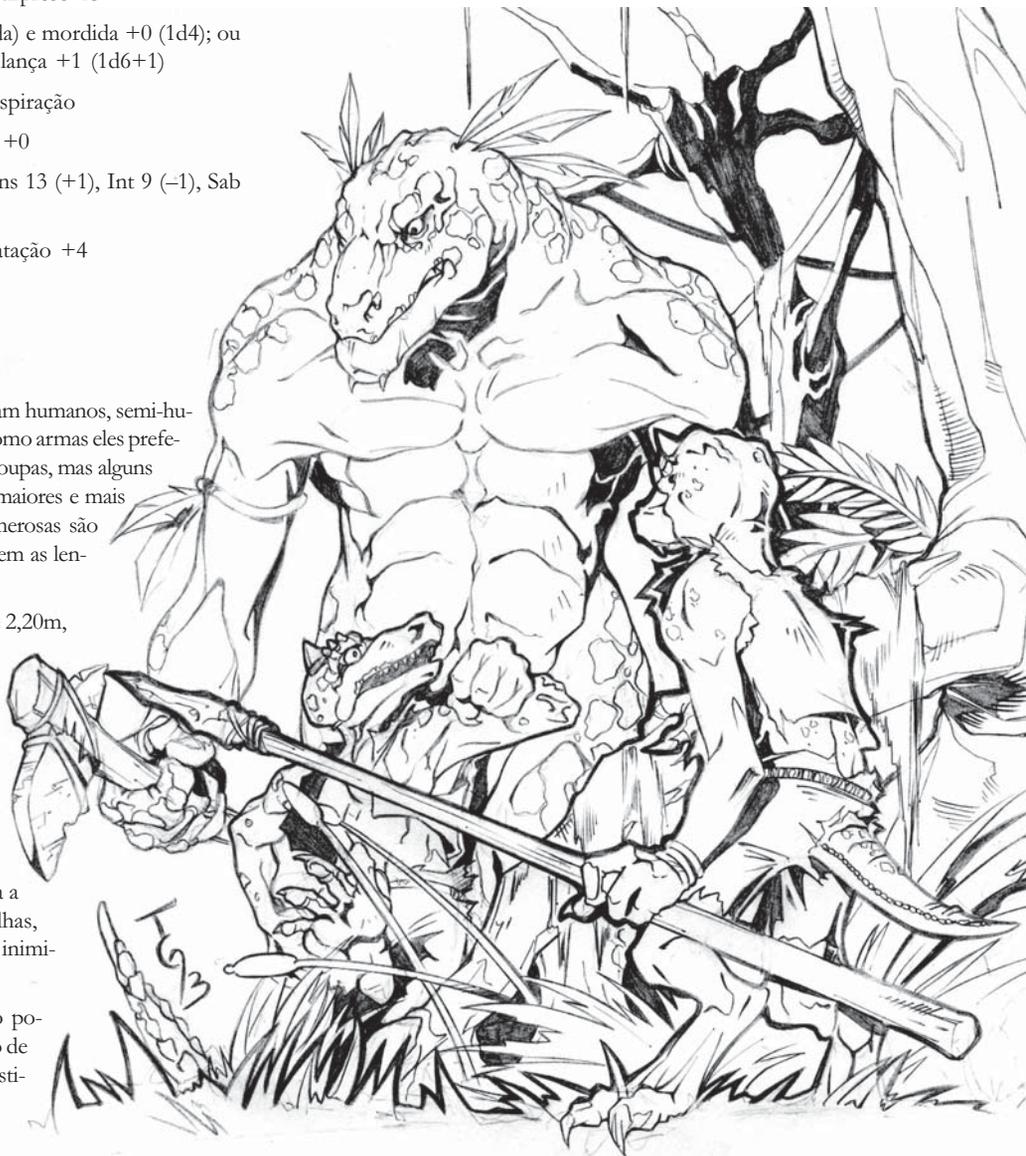
Perícias: Arte da Fuga +3, Equilíbrio +3, Escalar +3, Esconder-se +8, Furtividade +4, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +5

Talentos: Esquiva, Prontidão

Nível de Desafio: 1/4

Tendência: Leal e Maligno

Kobolds e um homem-lagarto



Estes pequenos monstros estão entre as criaturas mais detestadas do mundo. Kobolds são pequenas criaturas com corpo humanoíde, cara de cachorro, e comportamento sádico e covarde. Sua pele escamosa vai do marrom avermelhado ao preto “enferrujado”, com manchas avermelhadas. Têm olhos vermelhos luminosos e cauda de rato. Usam roupas esfarrapadas, preferindo tons de vermelho e laranja.

Um kobold mede entre 60 e 75 centímetros de altura, pesando entre 15 e 20 quilos. Eles falam um dialeto do idioma Dracônico, parecido com latidos finos.

Um kobold sozinho não é ameaça para ninguém, mas eles sempre atacam em bandos e usando táticas traçoeiras, armadilhas e emboscadas. Enxergam no escuro, e vivem em subterrâneos e outros lugares de difícil acesso. Cada tribo pode ter de 10 a 100 kobolds. Eles se reproduzem através de ovos nojentos, sem nenhum valor comercial.

Embora sejam capazes de formar tribos, fabricar instrumentos e até tenham uma linguagem própria, os kobolds não são considerados “seres inteligentes”. As tribos maiores costumam ser comandadas por um xamã, que lança magias como um Conjurador divino de 3º nível.

Kobolds atacam em grupos numerosos — pelo dois deles para cada inimigo — ou usando armadilhas. Quando percebem que não estão em grande vantagem, normalmente fogem.

Eles começam atirando com suas fundas, aproximando-se apenas se os inimigos estiverem enfraquecidos. Sempre que possível, kobolds preparam emboscadas perto de armadilhas.

Visão no Escuro: kobolds enxergam na escuridão total a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Visão no Escuro não serve para ver coisas invisíveis, nem funciona em uma área de *Escuridão* mágica.

Sensibilidade à Luz: kobolds estão acostumados com a escuridão e ficam ofuscados com qualquer iluminação mais forte que uma tocha (como a luz do dia, por exemplo). Kobolds ofuscados sofrem uma penalidade de -1 em todas as suas jogadas de ataque e testes de Observar e Procurar.

Lobo

Dados de Vida: 2d8+4 (13 PVs)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 15m

Classe de Armadura: 14, toque 12, surpreso 12

Ataque/Dano: Mordida +3 (1d6+1)

Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Faro

Resistências: Fort +5, Ref +5, Vont +1

Habilidades: For 13 (+1), Des 15 (+2), Cons 15 (+2), Int 2 (-4), Sab 12 (+1), Cha 6 (-2)

Perícias: Esconder-se +2, Furtividade +3, Observar +3, Ouvir +3, Sobrevivência +1*

Talentos: Rastrear, Foco em Arma (mordida)

Nível de Desafio: 1

Tendência: Neutro

Lobos são caçadores astutos e persistentes. Costumam caçar em bandos, podendo atacar grupos de aventureiros que viajam através de florestas, montanhas e outras áreas selvagens. Também é comum que escolham parte de uma masmorra como sua toca.

Uma das táticas preferidas de uma alcatéia é fazer com que alguns indivíduos ataquem pela frente, distraindo a presa enquanto o resto do bando ataca de surpresa pelos lados e pela retaguarda.

Um lobo pode ser conjurado para lutar por seu Conjurador com a magia *Invocar Aliado II*.

Visão na Penumbra: lobos enxergam duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um lobo será capaz de ver até 6m de raio.

Faro: lobos recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo olfato.

Lobo Atroz

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PVs)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 15m

Classe de Armadura: 14, toque 11, surpreso 12

Ataque/Dano: mordida +11 (1d8+10)

Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Faro

Resistências: Fort +8, Ref +7, Vont +6

Habilidades: For 25 (+7), Des 15 (+2), Con 17 (+3), Int 2 (-4), Sab 12 (+1), Car 10

Perícias: Esconder-se +0, Furtividade +4, Observar +7, Ouvir +7, Sobrevivência +2*

Talentos: Foco em Arma (mordida), Prontidão, Rastrear

Nível de Desafio: 3

Tendência: Neutro

Também conhecido como “lobo medonho”, o lobo atroz é uma versão pré-histórica, maior e mais feroz do lobo comum, medindo mais de 2,5m de comprimento e pesando até 400 quilos. Sua pelagem é cinzenta e espessa. Eles vivem e caçam da mesma forma que lobos comuns, mas às vezes são usados por goblins como montarias.

Visão na Penumbra: lobos atrozes enxergam duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um lobo atroz será capaz de ver até 6m de raio.

Faro: lobos atrozes recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo olfato.

Mantícora

Dados de Vida: 6d10+24 (57 PVs)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 9m, voo 15m

Classe de Armadura: 17, toque 11, surpreso 15

Ataque/Dano: 2 garras +10 (2d4+5) e mordida +5 (1d8+2) ou 6 espinhos +8 (1d8+2)

Ataques Especiais: Espinhos

Qualidades Especiais: Visão no Escuro (20m), Visão na Penumbra, Faro

Resistências: Fort +9, Ref +7, Vont +3

Habilidades: For 20 (+5), Des 15 (+2), Con 19 (+4), Int 7 (-2), Sab 12 (+1), Car 9 (-1)

Perícias: Observar +9, Ouvir +5, Sobrevivência +1

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (espinhos), Iniciativa Aprimorada.

Nível de Desafio: 5

Tendência: Leal e Maligno

Mantícoras estão entre os monstros mais perigosos que um grupo de heróis pode encontrar em uma masmorra. São feras com corpo de leão, asas de dragão, uma cabeça humana com presas, e uma longa cauda espinhosa, capaz de lançar espinhos. Medem cerca de 3m de altura e pesam 500 quilos. Falam o idioma Comum.

Mantícoras se alimentam de seres humanos, caçando-os em áreas selvagens, mas tipicamente fazem seus ninhos em masmorras. Em combate, ele primeiro sobrevoa os adversários com suas asas poderosas, para atacar pelo alto com uma saraivada de espinhos. Quando seus espinhos acabam, ele desce para lutar corpo-a-corpo com os sobreviventes.

Espinhos: a cauda do mantícora pode disparar uma saraivada de seis espinhos a até 60m, que atingem a vítima com um teste de ataque bem-sucedido. Apenas 24 espinhos podem ser disparados por dia (4 ataques); eles levam mais 24 horas para voltar a crescer.

Visão no Escuro: mantícoras enxergam na escuridão total a até 20 metros, mas apenas em preto e branco. Visão no Escuro não serve para ver coisas invisíveis, nem funciona em uma área de *Escuridão* mágica.

Visão na Penumbra: mantícoras enxergam duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um mantícora será capaz de ver até 6m de raio.

Faro: mantícoras recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo olfato.

Ogre

Dados de Vida: 4d8+11 (29 PVs)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 9m

Classe de Armadura: 15, toque 8, surpreso 15

Ataque/Dano: clava grande +8 (2d8+7) ou lança +1 (1d8+5)

Ataques Especiais: Alcance

Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Visão na Penumbra

Resistências: Fort +6, Ref +0, Vont +1

Habilidades: For 21 (+5), Des 8 (-1), Cons 15 (+2), Int 6 (-2), Sab 10, Car 7 (-2)

Perícias: Escalar +5, Observar +2, Ouvir +2

Talentos: Foco em Arma (clava grande), Vitalidade

Nível de Desafio: 3

Tendência: Caótico e Maligno

Também conhecidos como ogros, são humanóides enormes e terríveis, medindo entre 2,5 e 3m de altura.

Ogres são extremamente primitivos, brutais e estúpidos. Vestem

peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Não sabem praticar qualquer forma de agricultura, artesanato ou criação de animais — só conseguem comida e itens através de caça e pilhagem. Carnívoros, costumam capturar e matar seres humanos e semi-humanos.

Por todos esses motivos, é muito fácil contratar ogres como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogres a seu serviço. Ogres falam o idioma Gigante, mas alguns indivíduos muito inteligentes também sabem falar o idioma Comum.

Ogres preferem lutar com muitas vantagens, como emboscadas e superioridade numérica. São inteligentes o suficiente para atacar primeiro com armas de arremesso, antes de entrar em combate corpo-a-corpo. No entanto, grupos de ogres lutam sem nenhuma outra estratégia, cada um por si.

A clava de um gigante é grande demais para ser usada por um personagem de tamanho.

Alcance: devido ao grande tamanho de suas clavas, ogres podem atacar corpo-a-corpo adversários que estejam a até 3m, da mesma forma que personagens armados com uma alabarda. Eles também ganham um “ataque de oportunidade” quando um adversário tenta se aproximar para lutar corpo-a-corpo.

Orc

Dados de Vida: 1d10+1 (6 PVs)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9m

Classe de Armadura: 15, toque 10, surpreso 15

Ataque/Dano: machado de batalha +4 (1d8+3) ou lança +1 (1d6+3)

Qualidades Especiais: Visão no Escuro (18m), Sensibilidade à Luz

Resistências: Fort +3, Ref +0, Vont -2

Habilidades: For 17 (+3), Des 11, Con 12 (+1), Int 8 (-1), Sab 7 (-2), Car 6 (-2)

Perícias: Escalar +4, Intimidar +1

Talentos: Ataque Poderoso, Fúria Bárbara

Nível de Desafio: 1

Tendência: Caótico e Maligno

Um orc (ou orco, como também pode ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Um adulto tem um pouco mais de 1,80m e pesa por volta de 100kg. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Orcs são onívoros (comem carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no sub-solo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tribos. Têm sua própria linguagem, derivada do élfico e humano, e podem aprender outras línguas — mas não conhecem a escrita.

Por seus hábitos subterrâneos, em muitos lugares os orcs costumam ser inimigos tradicionais dos anões — com quem disputam território. Eles têm as mesmas capacidades de enxergar no escuro e os mesmos talentos como mineiros e ferreiros. Apesar disso, orcs também estão em guerra constante com humanos, elfos e até outras tribos orcs. Eles valorizam a conquista de novos territórios acima de todas as coisas.

Embora cada tribo tenha seu dialeto, um personagem que entenda o idioma Orc consegue entender o que qualquer orc diz. Alguns orcs também sabem os idiomas Goblin e Gigante.

Orcs sabem usar muitas armas, mas preferem machados. Eles lutam como legiões de bárbaros.

Sensibilidade à Luz: orcs estão acostumados com a escuridão e ficam ofuscados com qualquer iluminação mais forte que uma tocha (como a luz do dia, por exemplo). Orcs ofuscados sofrem uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque e testes de Observar e Procurar.

Rato

Dados de Vida: 1d4 (1 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 5m, escalando 5m, nadando 5m

Classe de Armadura: 14, toque 14, surpresa 12

Ataque/Dano: Mordida +4 (1 ponto de dano)

Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Faro

Resistências: Fort +2, Ref +4, Vont +1

Habilidades: For 2 (-4), Des 15 (+2), Cons 10, Int 2 (-4), Wis 12 (+1), Cha 2 (-4)

Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +12, Esconder-se +14, Furtividade +10, Natação +10

Talentos: Acuidade com Arma (mordida)

Nível de Desafio: 1/8

Tendência: Neutro

Ratos são muitíssimo comuns em masmorras e ruínas; será difícil encontrar um único túnel ou aposento sem algumas destas pestes. Eles normalmente fogem de qualquer criatura maior, mas quando assustados ou encurralados (por um incêndio ou um predador, por exemplo), podem atacar e morder. Ratos também são bons nadadores.

Um rato pode ser conjurado para lutar por seu Conjurador com a magia *Invocar Aliado 0*. Um bando de 1d4 ratos pode ser conjurado com a magia *Invocar Aliado I*.

Visão na Penumbra: ratos enxergam duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um rato será capaz de ver até 6m de raio.

Faro: ratos recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo olfato.

Um orc,
um ogre e
um goblin



Rato Gigante

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PVs)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12m, escalando 6m

Classe de Armadura: 15, toque 14, surpreso 12

Bônus Base de Ataque: +0

Ataque/Dano: Mordida +4 (1d4 mais doença)

Ataque Especial: Doença

Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Faro

Resistências: Fort +3, Ref +5, Vont +3

Habilidades: For 10, Des 17 (+3), Cons 12 (+1), Int 1 (-5), Sab 12 (+1), Cha 4 (-3)

Perícias: Escalar +11, Esconder-se +8, Furtividade +4, Natação +11, Observar +4, Ouvir +4

Talentos: Acuidade com Arma, Prontidão

Nível de Desafio: 1/3

Tendência: Neutro

Estes ratos imensos atingem até 1,5m de comprimento e pesam cerca de 25 quilos. São mais ferozes que ratos comuns. Embora se alimentem basicamente de carniça e restos, são capazes de atacar criaturas maiores para defender seus ninhos e territórios — que normalmente ficam em masmorras. Eles atacam mordendo com seus dentes fortes e afiados.

Um rato gigante pode ser conjurado para lutar por seu Conjurador com a magia *Invocar Aliado I*. Um bando de 1d4 ratos gigantes pode ser conjurado com a magia *Invocar Aliado II*.

Doença: a mordida do rato gigante transmite a Febre do Esgoto. Se a vítima falhar em um teste de Fortitude (CD 11), após 1d4-1 dias sofre a perda de 1d4-1 pontos de Destreza e Constituição. A vítima deve fazer um novo teste de Fortitude por dia para evitar mais dano. Se conseguir dois sucessos seguidos, a vítima cura-se da doença.

Caso sua Destreza ou Constituição chegue a 0, a vítima morre. Personagens com o talento Aura Sagrada são imunes a esta doença.

Visão na Penumbra: ratos gigantes enxergam duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um rato gigante será capaz de ver até 6m de raio.

Faro: ratos gigantes recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo olfato.

Troll

Dados de Vida: 6d8+36 (63 PVs)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9m

Classe de Armadura: 16, toque 11, surpreso 14

Ataque/Dano: 2 garras +9 (1d6+6) e mordida +4 (1d6+3)

Ataques Especiais: Alcance, Dilacerar 2d6+9

Qualidades Especiais: Visão no Escuro (27m), Visão na Penumbra, Regeneração 5, Faro

Resistências: Fort +11, Ref +4, Vont +3

Habilidades: For 23 (+6), Des 14 (+2), Con 23 (+6), Int 6 (-2), Sab 9 (-1), Car 6 (-2)

Perícias: Observar +6, Ouvir +5

Talentos: Prontidão, Rastrear, Vontade de Ferro

Nível de Desafio: 5

Tendência: Caótico e Maligno

Trolls são gigantes verdes, feitos de matéria vegetal, que vagam através de masmorras e áreas selvagens caçando e devorando humanos. Medem cerca de 2,70m e pesam 250 quilos. Têm um emaranhado de “cabelos” feitos de ervas. Eles falam uma variação do idioma Gigante.

Um troll anda com postura recurvada e ombros caídos, seus braços imensos arrastando pelo chão. No entanto, embora pareçam desajeitados, são muito rápidos e ágeis — aproveitam o longo alcance dos braços para golpear inimigos à distância. É muito difícil matá-los, pois conseguem regenerar seus ferimentos com grande velocidade, e por isso os trolls não temem a morte. Mesmo diante do fogo (sua maior fraqueza), eles simplesmente contornam a área em chamas para atacar.

Alcance: devido a seus braços muitos compridos, trolls podem atacar corpo-a-corpo adversários que estejam a até 3m, da mesma forma que personagens armados com uma alabarda. Eles também ganham um “ataque de oportunidade” quando um adversário tenta se aproximar para lutar corpo-a-corpo.

Dilacerar: quando um troll consegue acertar um mesmo alvo com suas duas garras, começa a rasgar a vítima. Este ataque causa automaticamente (sem a necessidade de novos testes de ataque) 2d6+9 pontos de dano extras (além do dano normal das garras).

Visão no Escuro: trolls enxergam na escuridão total a até 27 metros, mas apenas em preto e branco. Visão no Escuro não serve para ver coisas invisíveis, nem funciona em uma área de *Escuridão* mágica.

Visão na Penumbra: trolls enxergam duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um troll será capaz de ver até 6m de raio.

Regeneração 5: trolls recuperam 5 Pontos de Vida por rodada, exceto quando o dano foi causado por fogo ou ácido. Se perder uma parte do corpo (mão, braço, cabeça...), essa parte perdida cresce de novo em 3d6 minutos. O troll também pode gastar uma rodada para “colar” a parte perdida instantaneamente de volta no lugar.

Faro: trolls recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo olfato.

Zumbi

Dado de Vida: 1d12+3 (9 PVs)

Iniciativa: especial (veja adiante)

Deslocamento: 9m

Classe de Armadura: 11, toque 9, surpreso 11

Ataque/Dano: pancada +2 (1d6+1) ou clava +2 (1d6+1)

Qualidades Especiais: Lentidão, Redução de Dano 5/cortante, Visão no Escuro 18m, Morto-Vivo

Resistências: Fort +0, Ref -1, Vont +1

Habilidades: For 14 (+2), Des 8 (-1), Cons —, Int —, Sab 8 (-1), Car 1 (-5)

Perícias: nenhuma

Talentos: Vitalidade

Nível de Desafio: 1/2

Tendência: Neutro e Maligno

Zumbis são muito parecidos com os esqueletos — exceto pelo fato de que têm carne, ainda que putrefata. Eles podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam ocorrer naturalmente por outros motivos, como cemitérios amaldiçoados. Costumam ser encontrados em bandos de 1d6 indivíduos.

Zumbis não têm quaisquer imunidades ou vulnerabilidades especiais, exceto aquelas comuns a todos os mortos-vivos. Lentos, em combate eles nunca ganham a iniciativa e nunca conseguem se esquivar.

Zumbis podem parecer criaturas estúpidas e sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles apenas se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana: um zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco (um cérebro, um coração...) todos os dias, ou ficará cada vez mais fraco até se desfazer por completo.

Zumbis podem falar, mas — como os esqueletos — a maioria consegue apenas gemer de forma fantasmagórica. Por seu cheiro forte e aparência decrépita, também nunca podem se fazer passar por seres humanos — exceto à distância.

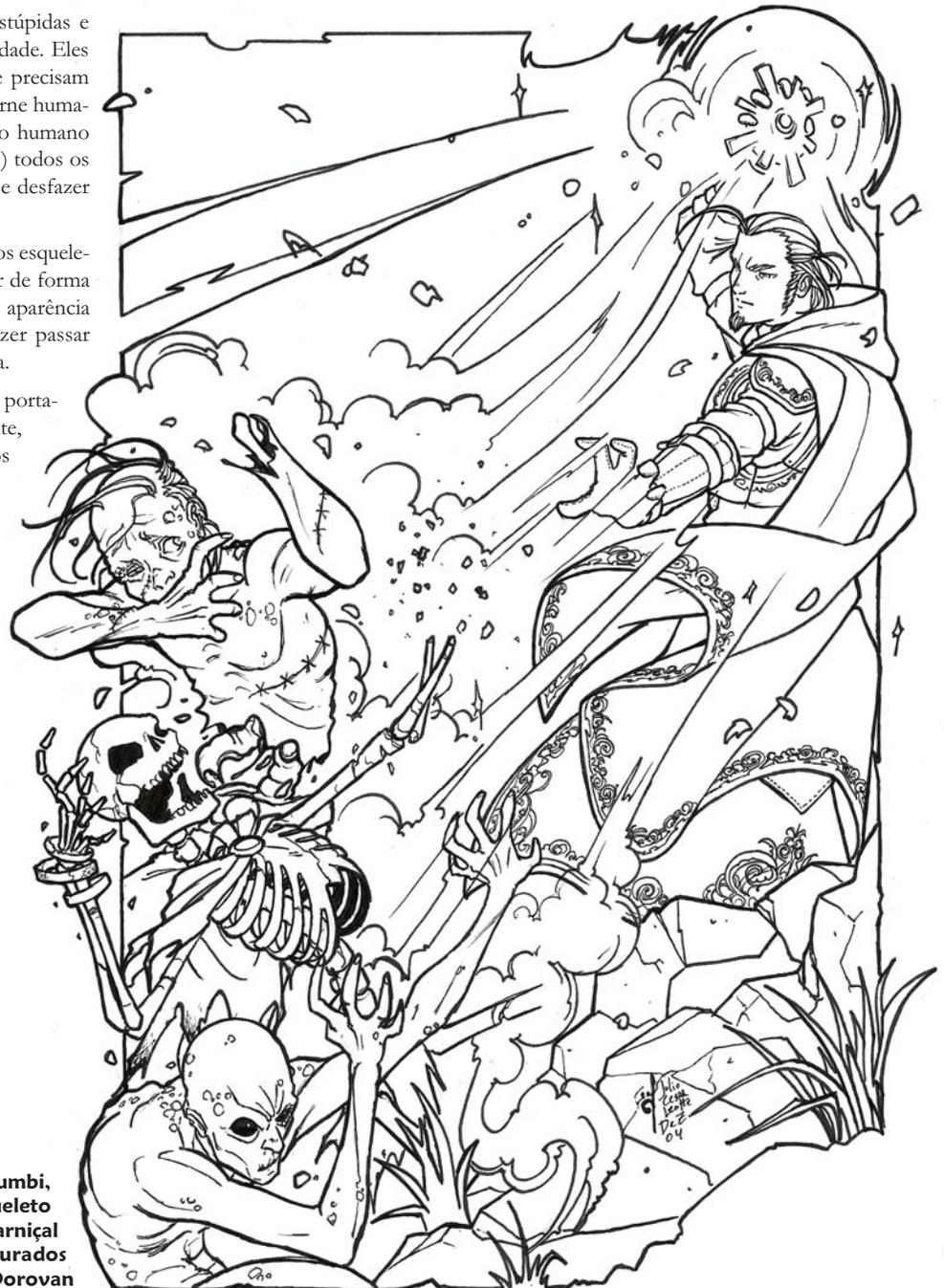
Zumbis atacam com as armas que portavam quando morreram. Frequentemente, eles atacam dando pancadas com as mãos mas, como são muito lentos, só conseguem bater com uma das mãos.

Lentidão: zumbis são criaturas vagarosas e sempre atacam por último em uma rodada de combate (eles nunca fazem testes de Iniciativa).

Redução de Dano 5/corte: zumbis ignoram 5 pontos de dano causado por armas que esmagam ou perfuram, como martelos, clavas, lanças, flechas e outras (ou seja, um ataque que causaria 8 pontos de dano na verdade causa apenas 3 pontos). Armas que causam dano por corte, como espadas e machados, causam dano normal.

Visão no Escuro: zumbis enxergam na escuridão total a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Visão no Escuro não serve para ver coisas invisíveis, nem funciona em uma área de *Escuridão* mágica.

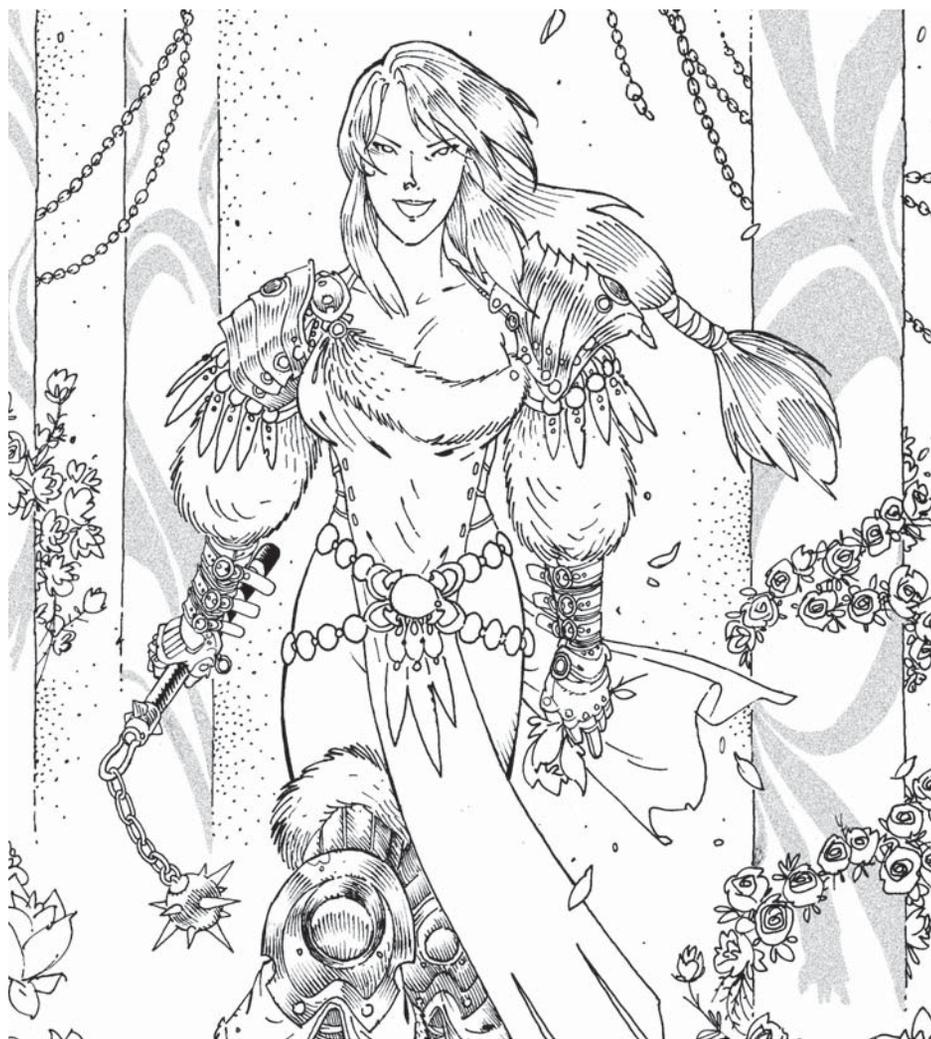
Morto-Vivo: um zumbi não é mais uma criatura viva, portanto não é mais afetado por qualquer magia ou efeito que afete a mente. Também não é afetado por venenos ou doenças. Zumbis podem ser esconjurados ou destruídos por personagens com o talento Expulsar Mortos-Vivos.



um zumbi,
um esqueleto
e um carniçal
esconjurados
por Dorovan

Parte 4

Tesouros!!!



Existem muitos motivos para explorar masmorras e viver aventuras. Mas o motivo que mais facilmente leva alguém a arriscar sua vida em batalha contra monstros é a conquista de tesouros.

Tesouros podem ser encontrados em ruínas antigas, templos esquecidos, tocas de monstros, esconderijos de bandidos e outros pontos perigosos. Podem ser moedas de ouro roubadas por ladrões, pertences das vítimas de um troll, o legado de um feiticeiro ancestral, riquezas abandonadas pelos antigos habitantes de um castelo assombrado... enfim, peças de grande valor que atraem aventureiros.

Moedas de ouro, prata e cobre são os tesouros mais comuns. Com mais sorte, você pode encontrar jóias, gemas preciosas e objetos de arte. E aqueles realmente afortunados talvez tragam consigo um tesouro mágico — uma poção, pergaminho, anel, arma ou armadura poderosa.

Heróis que derrotam os ocupantes de um aposento ou câmara podem se apropriar do tesouro ali encontrado, se quiserem. O Mestre decide quais tesouros existem, usando as instruções a seguir, rolando dados e consultando as tabelas — ou apenas escolhendo com bom senso.

Tesouros e Nível de Desafio

Em geral, quanto mais perigosa uma masmorra, mais valioso será o tesouro ali encontrado (se houver algum). Quanto mais poderoso um monstro, maiores as chances de que seu covil ou seus pertences incluam itens valiosos.

O valor do tesouro depende do Nível de Desafio (ND) dos monstros derrotados, de acordo com a tabela a seguir. Assim, após lutar contra três carniçais em uma cripta (ND 3), os heróis podem encontrar um tesouro no valor total de 900 peças de ouro.

ND	Tesouro	ND	Tesouro
1	300 PO	5	1.600 PO
2	600 PO	6	2.000 PO
3	900 PO	7	2.600 PO
4	1.200 PO	8	3.400 PO

Estes são apenas valores gerais. Um tesouro encontrado com um troll (ND 5), por exemplo, não será necessariamente formado por 1600 moedas de ouro — a criatura talvez possua outros objetos de mesmo valor, como peças de prata, de cobre, gemas, jóias, ou ainda itens mágicos. O Mestre escolhe o tipo exato de tesouro.

Gemas, jóias e outros objetos de valor nem sempre podem ser avaliados com precisão quando encontrados — isso exige um teste bem-sucedido de Avaliação. Itens deste tipo também não podem ser trocados por dinheiro em qualquer lugar: não espere receber “troco” ao comprar uma espada longa com um pente de prata cravejado de diamantes...

Conteúdo do Tesouro

Estas são regras avançadas para determinar o conteúdo exato de um tesouro.

O Mestre deve rolar 1d100 na tabela “Conteúdo do Tesouro”, três vezes. Uma vez para moedas, outra para bens (gemas e objetos de arte), e outra para itens — que podem ser mundanos ou mágicos.

Veja que estas tabelas podem resultar em um tesouro muito maior ou menor que o normal para cada Nível de Desafio — por isso o julgamento do Mestre é importante. Por exemplo: para um encontro de ND 3, o Mestre sabe que o tesouro tem o valor aproximado de 900 peças de ouro, e faz três jogadas de d100 para determinar seu conteúdo. Ele obtém os resultados 91, 24 e 36. Isso quer dizer que o tesouro contém 1d4x100 peças de ouro, nenhum bem, e nenhum item normal ou mágico. Esse tesouro ficou muito menor do que o Mestre acha justo, então ele rola novamente bens e itens, obtendo 79 e 53. Agora o tesouro também inclui 1d4 gemas e 1d4 itens normais. Agora sim é um tesouro digno!

Depois de descobrir as quantias certas, você deve rolar 1d100 novamente nas tabelas “Gemas”, “Objetos de Arte”, “Itens Mundanos” e “Itens Mágicos”.

Gemas

Após encontrar muitos tesouros, aventureiros podem ter problemas em carregar consigo grandes quantidades de moedas. Por isso muitos preferem gemas — pedras preciosas como diamantes, rubis, esmeraldas e outras —, pois são pequenas e valiosas. Infelizmente, uma gema é difícil de gastar (não espere pagar uma noite na taverna com uma pérola e receber troco...) e fácil de perder... ou roubar.

Qualquer aventureiro sabe o valor médio de uma gema. Mas para saber o valor exato (uma gema de mesmo tipo pode valer mais que outra), é preciso sucesso em um teste de Avaliação.

Objetos de Arte

Peças de arte incluem jóias (braceletes, colares, coroas...), quadros, esculturas, trajes de luxo, tapeçarias, mobílias e outros itens encontrados em masmorras. Geralmente são pertences de seus anti-

gos moradores, vigiados por monstros e prontos para serem conquistados por aventureiros.

Assim como para gemas, qualquer um sabe o valor médio de um objeto de arte — mas saber o valor exato exige um teste bem-sucedido de Avaliação.

Itens Mundanos

É comum que muitos tesouros contenham equipamentos usados por aventureiros — possivelmente vítimas de armadilhas, bandidos ou monstros. Estas peças por ser úteis para novos grupos de heróis que arriscam-se nas mesmas masmorras.

A tabela também informa o preço dos itens, caso um aventureiro prefira vendê-los na cidade em vez de ficar com eles.

Itens Mágicos

Durante a exploração de uma masmorra, aventureiros podem encontrar tesouros mágicos. São peças especiais, fabricadas por Conjuradores poderosos há muitos séculos, através de técnicas hoje esquecidas. Estes itens raros não podem ser encontrados no comércio, apenas em lugares remotos e perigosos — como esconderijos de vilões, covis de monstros, ruínas antigas, câmaras secretas...

Se a tabela “Conteúdo do Tesouro” resultou em um ou mais itens mágicos, cabe ao Mestre escolher esses itens ou usar as próximas tabelas. Ao contrário de outros tesouros, itens mágicos devem ser escolhidos com cuidado. Por exemplo, não faz sentido que um grupo de goblins derrotados tivesse consigo uma espada curta +1 (e nenhum deles a estava usando!). É importante que o Mestre conheça os poderes de cada item antes de usá-lo como parte do tesouro.

Armas Mágicas

Uma arma mágica recebeu um encantamento para ser mais eficiente em combate, acertando com mais facilidade o inimigo e causando mais dano. O jogador soma o bônus mágico da arma em seus testes de ataque e dano, tornando o ataque mais perigoso.

Exemplo: o bárbaro Katabrok encontrou uma espada curta +1. Ao utilizá-la, ele recebe um bônus extra de +1 em sua jogada de ataque, e causa 1d6+1 pontos de dano, além de quaisquer outros bônus que possua.

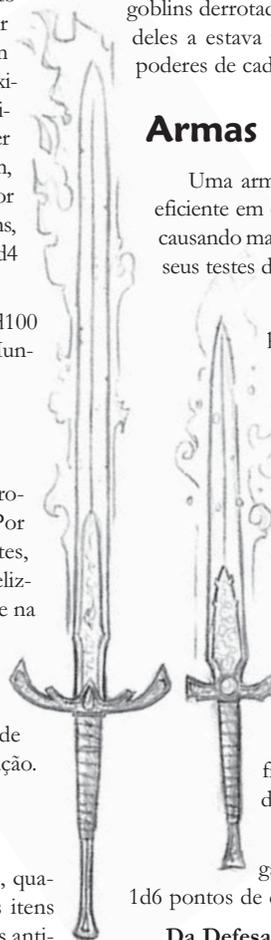
Além de seu bônus de ataque e dano, armas mágicas também podem possuir outras habilidades especiais — mas estas armas são bem mais raras. Essas habilidades são as seguintes:

Flamejante: com um comando de seu dono, uma arma Flamejante fica envolta de chamas, que não machucam as mãos do usuário, mas queimam o oponente atingido, causando 1d6 pontos de dano extras por fogo.

Congelante: com um comando, a arma fica tão fria que causa ao oponente atingido 1d6 pontos de dano extra pelo frio.

Chocante: com um comando, a arma fica carregada de eletricidade e causa ao oponente atingido 1d6 pontos de dano extra por choque elétrico.

Da Defesa: esta arma tem a habilidade de proteger seu dono.



Seu bônus mágico de +1 pode ser usado para ataque e dano, de forma normal, ou então usado para a defesa (como um bônus de +1 na CA). Quando está em “condição defensiva”, a arma não tem bônus no ataque e dano. O jogador precisa avisar ao Mestre sobre a condição da arma no começo a rodada, antes de atacar ou ser atacado.

Caso a arma mágica seja de projéteis (arco, besta, funda...), a arma transfere suas habilidades para o projétil. Não existem armas mágicas de projéteis da defesa.

Perceba, na tabela “Armas Mágicas”, que é mais fácil obter algumas armas que outras. Isso acontece porque é mais raro encontrar peças rudimentares como clavas e fundas contendo encantamentos. Espadas, no entanto, são as armas mágicas mais comuns.

Armaduras e Escudos Mágicos

Assim como as armas, escudos e armaduras também podem receber encantamentos que aumentam sua eficácia, oferecendo proteção maior. O bônus mágico da armadura ou escudo aumenta a CA do personagem, além do bônus normal da peça. Uma cota de malha +1 oferece CA+6 (+5 normal, +1 pelo bônus mágico), enquanto um escudo +2 oferece CA+3 (+1 pelo escudo, +2 bônus mágico).

O bônus mágico não é aplicado como redutor em perícias prejudicadas pelo uso da armadura.

Algumas raras armaduras também possuem habilidades extraordinárias, que vão além da simples proteção, assim como escudos. São as seguintes:

Conteúdo do Tesouro						
Nível	1d100	Moedas	1d100	Bens	1d100	Itens
ND 1	01–14	—	01–90	—	01–71	—
	15–29	1d6 x 1.000 PC	91–95	1 gema	72–95	1 mundano
	30–52	1d8 x 100 PP	96–100	1 objeto de arte	96–100	1 mágico
	53–100	2d8 x 10 PO				
ND 2	01–13	—	01–81	—	01–49	—
	14–23	1d10 x 1.000 PC	82–95	1d4 gemas	50–85	1 mundano
	24–43	2d10 x 100 PP	96–100	1d4 objetos de arte	86–100	1 mágico
	44–100	4d10 x 10 PO				
ND 3	01–11	—	01–77	—	01–49	—
	12–21	2d10 x 1.000 PC	78–95	1d4-1 gemas	50–79	1d4-1 mundanos
	22–41	4d8 x 100 PP	96–100	1d4-1 objetos de arte	80–100	1 mágico
	42–100	1d4 x 100 PO				
ND 4	01–11	—	01–70	—	01–42	—
	12–21	3d10 x 1.000 PC	71–95	1d4 gemas	43–62	1d4 mundanos
	22–41	4d12 x 1.000 PP	96–100	1d4-1 objetos de arte	63–100	1 mágico
	42–100	1d6 x 100 PO				
ND 5	01–10	—	01–60	—	01–57	—
	11–19	1d4 x 10.000 PC	61–95	1d4 gemas	58–67	1d4 mundanos
	20–38	1d6 x 1.000 PP	96–100	1d4 objetos de arte	68–100	1d4-1 mágicos
	39–100	1d8 x 100 PO				
ND 6	01–10	—	01–56	—	01–54	—
	11–18	1d6 x 10.000 PC	57–92	1d4 gemas	55–59	1d4 mundano
	19–37	1d8 x 1.000 PP	93–100	1d4 objetos de arte	60–99	1d4-1 mágicos
	38–100	1d10 x 100 PO			100	1d4 mágicos
ND 7	01–11	—	01–48	—	01–51	—
	12–18	1d10 x 10.000 PC	49–88	1d4 gemas	52–97	1d4-1 mágico
	19–35	1d12 x 1.000 PP	89–100	1d4 arte	98–100	1d4 mágico
	36–100	2d6 x 100 PO				
ND 8	01–10	—	01–45	—	01–48	—
	11–15	1d12 x 10.000 PC	46–85	1d6 gemas	49–96	1d4 mágicos
	16–29	2d6 x 1.000 PP	86–100	1d4 objetos de arte	97–100	1d4+2 mágicos
	30–87	2d8 x 100 PO				
	88–100	5d8 x 100 PO				

Armadura da Camuflagem: uma armadura com esta habilidade pode mudar de aparência, tornando-se parecida com qualquer outra peça de roupa, mas sem mudar sua proteção real — a aparência falsa é apenas uma ilusão. Assim, um Combatente pode usar uma Cota de Malha +1 da Camuflagem, com CA+6, mas com a aparência de roupas comuns — ou uma armadura mais impressionante. A armadura volta à forma verdadeira se for removida.

Escudo Cegante: este escudo polido e liso pode, a um comando do dono, brilhar intensamente como o próprio sol. Essa luz atinge todos a até 6m diante do escudo, e exige um teste de Reflexos (CD 14). Falhar provoca cegueira durante 1d4 rodadas. Uma criatura cega sofre uma penalidade de -2 na CA, não usa seu modificador de Destreza, tem uma chance de 50% de errar qualquer ataque, e não pode fazer nenhum teste que envolva visão (como Observar ou Procurar). O dono do escudo não é afetado por essa habilidade, que pode ser usada apenas duas vezes por dia.

Poções

Uma poção é um líquido mágico, preparado para produzir um efeito extraordinário sobre aquele que a beber. Poções são encontradas em pequenos frascos, normalmente com apenas uma dose, suficiente para causar o efeito necessário.

Uma poção duplica o efeito de uma magia benéfica — é como se um Conjurador lançasse uma magia sobre aquele que bebe. Caso a magia tenha uma duração ligada ao nível do Conjurador (como uma poção de *Alterar-se*, por exemplo), o efeito da poção sempre dura uma hora.

O Mestre pode criar qualquer tipo de poção a partir das magias deste livro, mas se quiser determinar um efeito rapidamente, pode consultar a tabela “Poções”.

Pergaminhos Mágicos

Um pergaminho (que também pode ser um papel, papiro ou mesmo couro) contém uma inscrição mágica feita por um Conjurador de nível elevado. Quando o pergaminho é lido, a inscrição desaparece e uma magia é conjurada.

Para descobrir que magia(s) existe no pergaminho e ser capaz de usá-la, um Conjurador deve usar a magia *Ler Magias*. Apenas Conjuradores arcanos podem ler e usar pergaminhos com magias arcanas, e apenas Conjuradores divinos podem ler e usar pergaminhos com magias divinas.

Pergaminho Amaldiçoado: idêntico a um pergaminho mágico, esse item é uma verdadeira armadilha para aventureiros. Ao tentar ler o pergaminho amaldiçoado, mesmo que apenas para descobrir do que se trata, a vítima recebe imediatamente (sem direito a nenhum teste de resistência) uma das seguintes maldições (role 1d8):

- 1) A vítima é transformada em um rato comum (ou outro animal inofensivo).
- 2) Um monstro com ND igual ao nível do personagem surge e ataca de surpresa.
- 3) Um item mágico qualquer do personagem desaparece.
- 4) Ferimentos demoram duas vezes mais para cicatrizar; magias e itens mágicos curam apenas metade do normal.
- 5) Role 3d6: uma das seis habilidades do personagem muda para o valor obtido.
- 6) Uma habilidade do personagem é reduzida em 6 pontos.
- 7) O personagem sofre um redutor de -4 em todos os seus testes com d20.

Gemas

1d100	Valor	Média	Exemplos
01–25	4d4 PO	10 PO	quartzo, turquesa
26–50	2d4 x 10 PO	50 PO	citrina, ônix
51–70	4d4 x 10 PO	100 PO	âmbar, granada
71–90	2d4 x 100 PO	500 PO	pérola, topázio
91–99	4d4 x 100 PO	1.000 PO	opala, rubi
100	2d4 x 1.000 PO	5.000 PO	esmeralda, diamante

Objetos de Arte

1d100	Valor	Média	Exemplos
01–10	1d10 x 10 PO	55 PO	estatueta de marfim
11–25	3d6 x 10 PO	105 PO	roupa bordada em ouro
26–40	1d6 x 100 PO	350 PO	tapeçaria trabalhada
41–55	1d10 x 100 PO	550 PO	bainha de espada com detalhes em ouro
56–66	2d6 x 100 PO	700 PO	ídolo de ouro maciço (5kg)
67–77	3d6 x 100 PO	1.050 PO	adaga cerimonial de platina
78–88	4d6 x 100 PO	1.400 PO	pintura antiga
88–98	5d6 x 100 PO	1.750 PO	manto de seda e veludo com pérolas
99–100	1d4 x 1.000 PO	2.500 PO	luvas cravejadas de jóias, coroa de ouro

Itens Mundanos (1d100)

01–05	Pé de cabra (2 PO)
06–12	Maça (5 PO)
13–17	Machado (6 PO)
18–25	Escudo (7 PO)
26–31	Espada curta (10 PO)
32–36	Armadura de Couro (10 PO)
37–39	Corda de Seda, 15m (10 PO)
40–43	Martelo de Guerra (12 PO)
45–47	Lanterna (12 PO)
49–60	Espada (15 PO)
61–62	Adaga de Prata (20 PO)
63–67	Símbolo sagrado de prata (25 PO)
68–70	Água benta, um frasco (25 PO)
71–73	Ampulheta (25 PO)
74–76	Besta (35 PO)
77–78	Espada de Duas Mãos (50 PO)
79–82	Arco Longo (75 PO)
83–88	Cota de Malha (150 PO)
89–92	Instrumento Musical (100 PO)
93–96	Luneta (1.000 PO)
97–00	Couraça (1.500 PO)

8) O personagem tem uma chance de 50% de agir normalmente ou ficar parado. O jogador faz o teste antes de qualquer ação.

Maldições podem ser removidas apenas por Conjuradores de níveis altos (acima de 5º nível), que em geral fazem esse serviço em troca de uma missão.

Anéis Mágicos

Anéis mágicos têm poderes e habilidades que só funcionam quando o anel é colocado no dedo. Apenas um anel pode ser usado em cada mão — se mais de um anel é colocado em uma mão, nenhum deles funciona.

Anel de Escalada: feito de couro, este anel fornece ao seu usuário um bônus de +5 em todos os testes de Escalar.

Anel de Saltar: este anel permite saltar com mais facilidade, com um bônus de +5 em testes de Saltar.

Anel de Proteção +1: este anel protege magicamente seu usuário, fornecendo um bônus de CA+1.

Anel de Resistência a Fogo: feito de ferro avermelhado, protege seu usuário contra fogo da mesma forma que a magia *Suportar Energia* (fogo), sem limite de duração; ao sofrer dano por fogo, o usuário ignora os primeiros 10 pontos de dano.

Anel de Escudo de Energia: com uma palavra de comando, este anel cria um escudo feito de energia que fica preso ao braço do usuário. Funciona como um escudo +1 (CA+2).

Anel de Invisibilidade: este anel permite ao usuário ficar invisível, da mesma forma que a magia *Invisibilidade*, sem limite de duração.

Varinhas

Uma varinha é um pequeno bastão, geralmente de madeira, capaz de lançar uma certa magia certo número de vezes.

Apenas Conjuradores podem usar varinhas, e apenas magias de mesmo tipo (arcanas ou divinas). Varinhas sempre lançam magias como se fossem Conjuradores de 5º nível (para calcular seu nível de Conjurador, alcance, duração...).

Quando encontrada, uma varinha contém 2d6 cargas. Lançar uma magia consome uma carga. Chegando a 0 (zero) cargas, a varinha é inutilizada e não pode ser “recarregada”.

Uma varinha pode lançar qualquer magia deste livro (mas apenas

uma). O Mestre pode escolher uma delas no **Guia do Jogador**, em “Magias!!!”, ou rolar os dados na tabela “Varinhas”.

Objetos Mágicos Diversos

Aqui estão todos os outros tipos de objetos mágicos, que não se encaixam em outras categorias.

Um personagem não pode usar dois itens no mesmo lugar do corpo — por exemplo, um Manto da Resistência e um Manto Élfico ao mesmo tempo. Se o fizer, nenhum deles funciona.

Amuleto da Saúde: este medalhão dourado, preso a uma corrente também dourada, torna seu usuário imune a qualquer doença não mágica. Um personagem já doente que coloca o amuleto é curado imediatamente da doença, mas não recupera qualquer dano já sofrido.

Corda da Escalada: esta corda de 15m é muito mais resistente do que aparenta, suportando até 2.000 quilos de peso. Ela também se move sozinha em qualquer direção indicada pelo seu usuário, amarrando-se automaticamente em qualquer saliência adequada (exceto criaturas). Concede um bônus de +5 em todos os testes de Escalar.

Manto da Resistência: esta capa ornamentada ajuda a proteger o usuário, fornecendo um bônus de +1 em todos os testes de resistência.

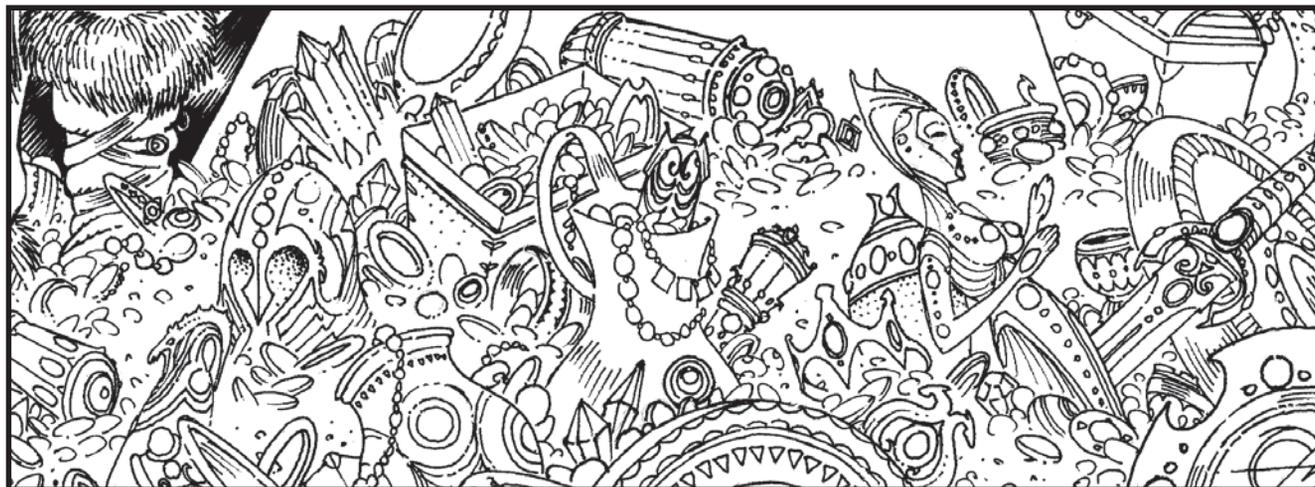
Mochila da Carga: parece um simples saco de couro, medindo 60cm de lado, mas qualquer objeto guardado em seu interior desaparece temporariamente. O usuário (ou qualquer pessoa) pode recuperar o objeto em uma rodada, enfiando a mão na mochila e procurando através do tato. A mochila pode conter até 300 quilos, mas não pesará nada para quem carrega. Caso sua carga exceda o limite, a mochila rasgará e não poderá ser consertada. Seres vivos não podem ser guardados na mochila.

Vela da Verdade: quando esta vela branca é acesa, ninguém consegue mentir em uma área de 6m ao redor. A vela queima por duas horas, mas pode ser apagada antes para uso posterior (ela precisa queimar pelo menos 10 minutos antes de funcionar). São encontradas em número de 1d4+2 velas.

Botas Élficas: abafam o som dos passos, fornecendo um bônus de +5 em testes de Furtividade.

Manto Élfico: feito com misteriosos fios conhecidos apenas pelos elfos, este manto se confunde com o ambiente ao redor, oferecendo um bônus de +5 em testes de Esconder-se.

Manoplas de Força de Ogre: estas luvas reforçadas com pontas de metal aumentam em +2 a Força do usuário.



Itens Mágicos (1d20)

1-3	Armas
4-5	Armaduras e Escudos
6-9	Poções
10-13	Pergaminhos
14-15	Anéis
16-17	Varinhas
18-20	Objetos Mágicos Diversos

Armas Mágicas (1d100)

01-25	Espada Longa
26-35	Espada Curta
36-45	Espada de Duas Mãos
46-50	Adaga
51-55	Machado
56-60	Machado de Duas Mãos
61-65	Arco Curto
66-70	Arco Longo
71-75	Maça
76-80	Martelo de Guerra
81-85	Arma de Haste
86-90	Besta
91-95	Lança
96-98	Funda
99-00	Clava

Habilidade Mágica (1d20)

1-8	Arma +1
9-11	Arma +1, Flamejante
12-14	Arma +1, Congelante
15-17	Arma +1, Chocante
18-19	Arma +1, da Defesa
20	Arma +2

Armaduras e Escudos Mágicos (1d100)

01-10	Armadura de Couro +1
11-20	Cota de Malha +1
21-30	Escudo +1
31-40	Couraça +1
41-50	Escudo +1, Cegante
51-60	Armadura de Couro +1, da Camuflagem
61-65	Cota de Malha +1, da Camuflagem
66-70	Couraça +1, da Camuflagem
71-75	Cota de Malha +2
76-80	Couraça +2
81-85	Escudo +2
86-90	Cota de Malha e Escudo +1
91-95	Couraça e Escudo +1
96-00	Couraça e Escudo +2

Poções (1d100)

01-10	Compreensão de Linguagens
11-20	Curar Ferimentos Leves (cura 1d8+5 PVs)
21-30	Proteção contra o Mal
31-40	Santuário
41-50	Ajuda
51-60	Alterar-se
61-70	Invisibilidade
71-80	Levitação
81-90	Patas de Aranha
91-100	Suportar Energia

Pergaminhos (1d100)

01-10	Uma magia arcana de 1º nível
11-20	Uma magia divina de 1º nível
21-30	Duas magias arcanas de 1º nível
31-40	Duas magias divinas de 1º nível
41-50	Uma magia arcana de 2º nível
51-60	Uma magia divina de 2º nível
61-70	Duas magias arcanas, de nível 1 e 2
71-80	Duas magias divinas, de nível 1 e 2
81-85	Duas magias arcanas de 2º nível
86-90	Duas magias divinas de 2º nível
91-00	Pergaminho Amaldiçoado

Anéis (1d100)

01-20	Escalada
21-40	Saltar
41-60	Proteção +1
61-80	Resistência a Fogo
81-90	Escudo de Energia
91-00	Invisibilidade

Varinhas (1d100)

01-15	Detectar Magia
16-30	Pasmar
31-40	Detectar o Mal
41-50	Enfeitiçar Pessoa
51-60	Míssil Mágico
61-70	Teia
71-80	Silêncio
81-90	Imobilizar Pessoa
91-00	Sono

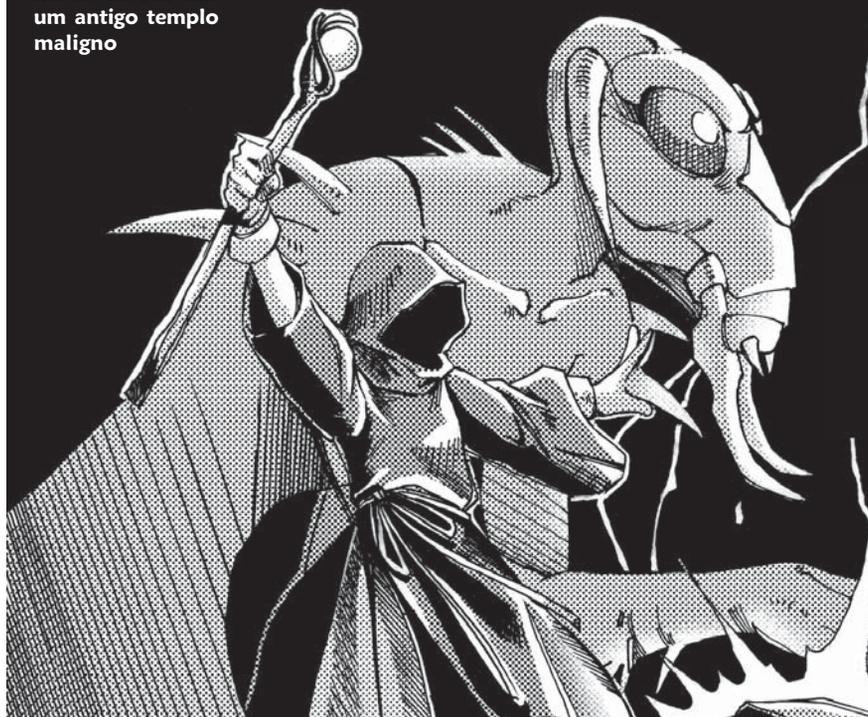
Objetos Mágicos Diversos (1d100)

01-12	Amuleto da Saúde
13-25	Corda da Escalada
26-32	Manto da Resistência
33-50	Mochila da Carga
51-62	Velas da Verdade
63-75	Botas Élficas
76-82	Manto Élfico
83-00	Manoplas de Força de Ogre

Parte 5

O Templo do Inseto-Rei!!!

Nesta aventura, os heróis desbravam um antigo templo maligno



Atenção: esta parte do livro deve ser lida apenas pelo Mestre. Se você não pretende ser o Mestre, pare de ler. Se continuar, você estará apenas prejudicando o jogo e estragando sua própria diversão.

“O Templo do Inseto-Rei” é uma masmorra preparada para um Mestre iniciante, que deseja conduzir seu primeiro jogo. Ela contém muitas dicas sobre como proceder em situações inesperadas. No entanto, nenhuma aventura pronta pode prever *todas* as atitudes dos personagens jogadores — muitas vezes você estará diante de perguntas que não constam aqui. Nesse caso, como todo Mestre, você deve improvisar e usar seu bom-senso.

O Templo é uma masmorra comum, parecida com muitas outras. Mais tarde você pode usá-la como inspiração para inventar suas próprias masmorras. Você pode também aproveitar seu mapa, alterando apenas o conteúdo dos aposentos e outros detalhes, como corredores e portas.

Para facilitar seu trabalho como Mestre, muitas etapas na criação de uma masmorra já foram realizadas aqui. Nossa recomendação é que você use a aventura exatamente como está. No entanto, caso você se sinta confiante como Mestre, pode mudar todos os detalhes que quiser.

A Missão. O motivo que leva os aventureiros a desafiar o Templo do Inseto-Rei é bem comum: destruir monstros que ameaçam a região, e conquistar seus tesouros.

Se quiser, o Mestre pode tornar essa missão um pouco mais complicada acrescentando outros elementos. Talvez um NPC tenha sido raptado por monstros e levado para o Templo, precisando ser salvo. Talvez exista no templo uma força maligna que precise ser detida (veja mais adiante o quadro “O Poder do Inseto-Rei”). Ou qualquer outra idéia que você achar interessante.

A Ambientação. O Templo é uma antiga construção subterrânea, escavada por anões para abrigar um pequeno clã, que um dia desapareceu. Séculos mais tarde o lugar seria ocupado pelo Culto do Inseto-Rei: um grupo de Conjuradores divinos malignos, que veneravam um poderoso deus-monstro com face de inseto.

Estes cultistas, dizem as lendas, também se transformaram em monstros com o passar dos anos, e aterrorizavam os vilarejos próximos raptando vítimas para seus rituais de sacrifício — até que, em eras passadas, um antigo e poderoso grupo de aventureiros desbravou a masmorra e destruiu os vilões.

Desde então o lugar permaneceu abandonado. Mas, nos últimos meses, rumores dizem que

monstros de vários tipos estão atacando viajantes nas estradas, e usando o velho Templo como esconderijo.

O Nível de Desafio. Como uma masmorra para jogadores iniciantes, o Templo tem uma média de ND 1. Alguns encontros, no entanto, podem ser um pouco mais ou menos perigosos. Para proporcionar um combate final emocionante, o monstro mais poderoso — e inimigo final — tem ND 3.

Caso você, Mestre, decida acrescentar novos monstros e encontros, mantenha uma média de ND 1 com apenas alguns encontros de ND 2. Não inclua desafios de ND 3 ou mais entre os conteúdos das salas ou encontros aleatórios, ou a aventura ficará difícil demais.

O Mapa. Esta aventura já contém um mapa pronto, que aparece na página 41. Ele é representado de maneira padrão: cada quadrado é uma área com 3m de lado. Os corredores têm 3m de largura e 4m altura. As câmaras têm 5m de altura. Há apenas uma entrada, descrita na área 1.

Esta masmorra contém apenas um nível. Mais adiante há instruções sobre como acrescentar mais níveis se o Mestre quiser.

Quase todos os corredores e aposentos estão às escuras (os monstros que habitam a masmorra enxergam no escuro), de modo que os aventureiros devem providenciar sua própria iluminação através de tochas, lanternas ou magias.

As paredes são de pedra, com CD 20 para Escalar. As portas, quando encontradas, estão destrancadas (exceto quando sua descrição diz o contrário). Portas trancadas têm CD 20 para Abrir Fechaduras, ou podem ser derrubadas com um teste de Força (CD 18).

O Mestre pode mudar qualquer parte do mapa, acrescentando ou removendo corredores, câmaras, portas e outros elementos. Você pode copiar o mapa em papel quadriculado, fazendo as mudanças necessárias.

Conteúdo da Masmorra. Esta masmorra já foi preenchida: os monstros e tesouros de todos os aposentos já estão determinados adiante, numerados de acordo com o mapa.

Mesmo assim, o Mestre pode mudar o conteúdo de qualquer lugar. Você pode, por exemplo, substituir os goblins da área 5 por 1d4 zumbis. Ou pode trocar o tesouro da área 7 por 50 peças de ouro e uma poção de *Curar Ferimentos Leves*. Ou ainda eliminar a armadilha da área 10, substituindo por um efeito especial. Você pode fazer essas mudanças antecipadamente, ou então durante o jogo, de improviso.

Lembre-se, mudar o conteúdo significa também mudar alguns textos que devem ser lidos para os jogadores ao longo da aventura. Tenha cuidado também para não alterar demais o Nível de Desafio.

Criaturas. Quase todos os monstros nesta masmorra podem ser encontrados no capítulo “Criaturas!!!”, por isso suas estatísticas de jogo não aparecem. A única criatura nova é o monstro final, a estátua viva de Fzzaak. Suas informações de jogo aparecem na descrição da área 11, onde ela é encontrada.

Encontros Aleatórios. Esta é uma masmorra comum habitada por monstros errantes diversos. Use a Tabela para Encontros Aleatórios de ND 1. Não há necessidade de nenhuma modificação — mas você pode, como sempre, descartar ou mudar qualquer encontro.

Diante da Masmorra

Esta aventura, como muitas outras, coloca os personagens jogadores bem diante da entrada da masmorra.

Presume-se que os jogadores já fizeram seus personagens, já escolheram seus equipamentos, armas e armaduras. Os aventureiros já ou-

viram falar do terrível templo na cidade (veja o quadro “E o Mundo lá fora?” na página 17) e decidiram formar um grupo para explorar o lugar. Fizeram preparativos, realizaram uma curta jornada até a masmorra, e agora estão prontos para entrar.

Leia o seguinte para os jogadores:

Há vários meses, a região onde vocês vivem está sendo ameaçada por forças malignas. Uivos e rugidos atravessam a noite. Animais aparecem mortos nas fazendas. Monstros saltam das sombras e atacam viajantes na estrada principal.

Vocês descobriram que os monstros devem estar escondidos no velho templo maldito, temido pelos camponeses. Após fazer os preparativos necessários, vocês deixam a cidade pela manhã e fazem uma curta jornada de algumas horas. Ainda não é meio-dia quando vocês encontram a entrada para a ruína cavernosa.

A entrada está na encosta de uma colina, quase totalmente tomada por vegetação densa, mas ainda pode-se ver um antigo portal de pedra com entalhes desgastados. Não há porta, apenas grandes pedaços espalhados de uma porta de pedra muito antiga.

Você não precisa ler exatamente como está aqui, palavra por palavra. Pode acrescentar detalhes (como o nome da cidade, por exemplo) ou removê-los. Basta dizer aos jogadores, de forma dramática, que a região está sendo atacada por monstros que se escondem na masmorra.

Um Mestre experiente também não precisa começar a aventura exatamente neste ponto. Você pode, por exemplo, começar tudo na taverna da cidade — quando um NPC, um velho louco já conhecido por todos, surge gritando sobre monstros escondidos em um templo perdido. Assim os personagens podem investigar o assunto antes de partir para a aventura.

Diante da entrada, pergunte aos jogadores o que eles desejam fazer. Não faça sugestões, apenas ouça suas idéias. Estas são algumas coisas que eles podem tentar:

Olhar lá dentro antes de entrar. A entrada leva para uma escadaria de pedra que desce até sumir na escuridão. Mesmo com o sol alto no céu, está escuro demais lá dentro. Um teste bem-sucedido de Observar (CD 20) revela que a escadaria desce pelo menos 20 metros até chegar a um tipo de câmara (a área 1). Não se pode ver o que há ali, mas parece que nada se move.

Ouvir ruídos antes de entrar. Com um teste bem-sucedido de Ouvir (CD 15), um personagem percebe sons estranhos vindo pela abertura. Parecem rugidos e rosnados, do mesmo tipo que vem assombrando a região à noite. Com certeza há monstros em algum lugar lá embaixo, mas não necessariamente no fim da escada.

Jogar algo lá dentro. Um personagem pode tentar jogar uma flecha, pedra de funda, ou qualquer outro objeto escada abaixo. Não é preciso nenhum teste. Nada vai acontecer, pois não há criaturas na área 1 (pelo menos, não diretamente à frente da entrada). Outras formas de atrair monstros para fora (como gritar desafios, por exemplo) também vão falhar, pois eles não abandonam a masmorra durante o dia.

Jogar uma tocha lá dentro. Lançar uma tocha acesa escada abaixo não exige nenhum teste, e reduz bastante a dificuldade de um teste de Observar (agora CD 8) para espiar lá embaixo.

Examinar a entrada. Um personagem que decida examinar os entalhes no portal de entrada pode fazer um teste de Conhecimento (arquitetura e engenharia, CD 15) ou Conhecimento (masmorras, CD 20). Caso seja bem-sucedido, saberá que a estrutura foi construída por anos há muitos séculos. Esta informação é apenas uma curiosidade;

não ajudará, necessariamente, na conclusão da aventura.

Procurar armadilhas. Não há armadilhas no portal de entrada, mas não diga isso aos jogadores ainda. Caso um deles queira procurar armadilhas, exija um teste de Procurar. Não importa o resultado, diga apenas que “você não encontrou nenhuma armadilha”.

Procurar rastros. Graças ao solo macio na entrada, um personagem bem-sucedido em um teste de Sobrevivência (CD 15) pode ver várias pegadas entrando e saindo. Apenas um personagem com o talento Rastrear saberá que essas pegadas pertencem a humanoides de vários tipos, como kobolds e goblins. Não há rastros na escada de pedra, nem em qualquer outro ponto dentro da masmorra.

Lançar uma magia *Augúrio*. Se um Conjurador usa esta magia para perguntar sobre entrar na masmorra, a resposta é “Felicidade e Miséria”. Felicidade, porque os aventureiros vão encontrar o que estão procurando. E Miséria, porque há monstros perigosos lá embaixo.

Lançar uma magia *Detectar Magia*. Não há magias ativas ou itens mágicos aqui.

Lançar uma magia *Detectar o Mal*. Após três rodadas, esta magia revela uma aura maligna tênue emanando da abertura — uma prova de que o lugar é realmente amaldiçoado. A mesma aura estará impregnando todo o complexo.

Os jogadores podem tentar outras coisas que não aparecem nesta lista, mas não é provável que tragam qualquer resultado. Use seu bom-senso para julgar.

É bem possível que os jogadores tentem estes mesmos truques outras vezes antes de entrar em cada novo corredor ou aposento. Examine com cuidado a descrição de cada área para informar aos jogadores sobre suas descobertas, caso sejam bem-sucedidos em seus testes.

A aventura continua apenas quando os jogadores decidem descer as escadas.

1 • Câmara de Entrada

Verifique se os jogadores têm tochas, lanternas ou qualquer outra fonte de luz. Caso eles decidam andar no escuro, todos devem fazer um teste de Equilíbrio (CD 15): aqueles que falharem tropeçam e rolam escada abaixo, sofrendo 1 ponto de dano.

Leia o seguinte para os jogadores:

A escada entalhada na pedra está suja de detritos, e avança cerca de vinte metros na escuridão. Enquanto vocês descem, sente um fedor nauseante que poderia pertencer ao covil de um animal selvagem.

A escada termina em uma ampla câmara, com uma passagem estreita para o norte e outra mais ampla para o leste. As paredes de pedra estão muito desgastadas, quase sem sinais da arquitetura original. Há muitas teias de aranha e criaturas rastejantes, como baratas, aranhas e centopéias. Os bichos fogem correndo da luz.

Na parede oeste, à esquerda, há uma alcova que abriga uma grande estátua, que quase chega ao teto. Ela representa uma figura monstruosa, com quatro braços cruzados sobre o peito, e uma cabeça de inseto.

Neste ponto os jogadores devem começar a traçar um mapa. Entregue a eles uma folha de papel quadriculado e descreva a sala, ou faça você mesmo o traçado. Lembre-se de manter escondido o mapa completo.

Quase todas as outras câmaras e corredores na masmorra estão nas

mesmas condições: uma outrora gloriosa construção de anões, mais tarde infectada pelo mal do Inseto-Rei, e hoje esburacada por bichos rastejantes.

A estátua está no ponto marcado por uma estrela, e representa o Inseto-Rei Fzzaak — um fato que pode ser descoberto com um teste bem-sucedido de Conhecimento (religião, CD 18). É uma estátua comum, sem armadilhas, tesouros ou encantamentos malignos. No entanto, ela pode distrair os aventureiros de uma ameaça mais imediata, que aparece a seguir...

2 • Emboscada dos Kobolds

Se os aventureiros foram pouco discretos ao entrar na masmorra (por exemplo, atirando objetos ou gritando desafios), haverá no ponto marcado 2 uma dupla de kobolds preparados para uma emboscada.

Os kobolds são covardes, e esperam para atacar os intrusos pelas costas, enquanto observam a estátua. Para percebê-los sem entrar no corredor leste, os personagens devem ser bem-sucedidos em testes de Observar (CD 18) ou Ouvir (CD 14).

Dica: 18 e 14 são, respectivamente, os resultados de Esconder-se e Furtividade dos kobolds se eles tivessem rolado 10 em seus testes (suas perícias são Esconder-se +8 e Furtividade +4). O Mestre pode rolar dados para os Monstros sempre que quiser, mas também pode inventar os resultados, como agora. Para confrontos equilibrados, o melhor é sempre assumir que os monstros conseguem 10 em suas rolagens, um resultado médio.

Personagens que não consigam perceber os dois kobolds estarão surpresos. Não podem agir nesta rodada, e não recebem bônus por Destreza em sua CA. Outros personagens podem rolar sua iniciativa normalmente.

Os kobolds atacam primeiro à distância com suas fundas, escolhendo alvos que estejam surpresos. Personagens jogadores que decidam lutar corpo-a-corpo precisam de duas rodadas para percorrer a distância até os bichos, podendo atacar logo na segunda rodada. Atacados de perto, os kobolds usam suas lanças.

Apesar do número reduzido de kobolds, por sua posição vantajosa este é um encontro de ND 1. Após derrotar os kobolds e realizar um teste bem-sucedido de Procurar (CD 5), os aventureiros encontram uma gema de ônix no valor de 12 PO (sem dúvida roubada de alguém).

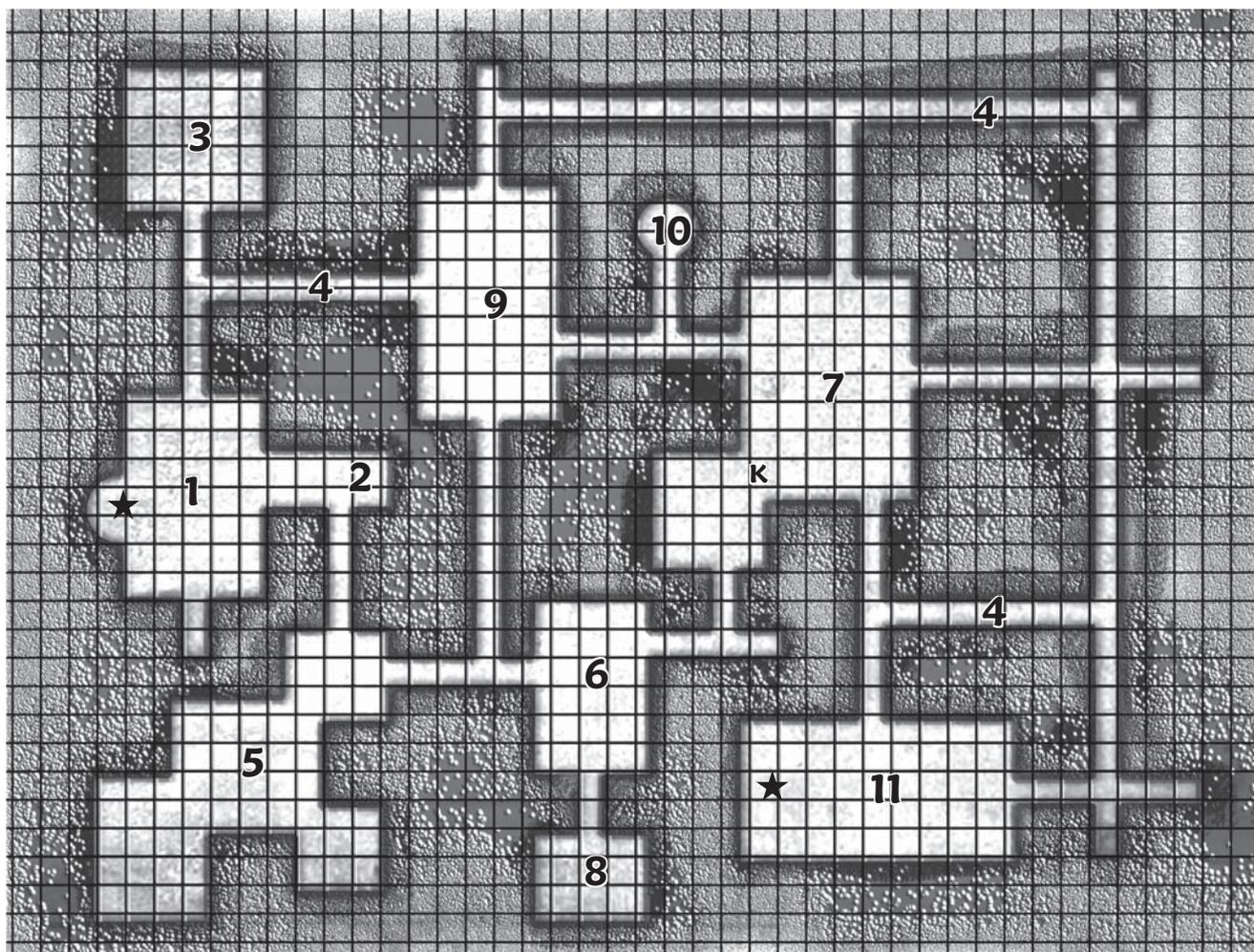
3 • Câmara do Enxame

Leia o seguinte para os jogadores:

Não parece haver outra saída deste salão vasto. Restos de mobília dizem que, talvez, este lugar tenha sido um tipo de escritório ou sala de estudos — mas quaisquer escrivaninhas, prateleiras e livros que tenham existido aqui já viraram poeira.

Este lugar tem mais insetos que a câmara de entrada, rastejando pelas paredes e em meio aos detritos. Algumas aranhas e baratas são grandes como uma mão humana. Nas paredes há muitos pequenos buracos, por onde os bichos entram e saem o tempo todo.

Jogadores muitas vezes têm idéias ruins. Se um deles decidir enfiar a mão em algum dos buracos maiores nas paredes, primeiro diga a ele para fazer um teste de Inteligência (CD 10). Caso ele tenha sucesso, avise que fazer isso não parece boa idéia. Se ele falhar, deixe que vá em frente. Use este procedimento sempre que um jogador está a ponto de



fazer algo estúpido — mas, se o jogador quiser seguir em frente assim mesmo, deixe que vá em frente e sofra as consequências.

Não há qualquer tesouro nos buracos. Quem enfiar a mão em um deles será atacado e picado pelos bichos lá dentro, e deve fazer um teste de Fortitude (CD 12). Se falhar, sofre 2 pontos de dano. Em caso de sucesso, sofre apenas 1 ponto de dano. Apenas escalar as paredes não oferece esse risco.

Pode-se vasculhar os detritos no chão sem risco de picadas, afastando os restos com as botas ou espadas. Um teste bem-sucedido de Procurar (CD 15) revela 1d4x10 PP espalhadas.

4 • Fosso no Corredor

Quando os aventureiros passam pelos túneis nos pontos marcados 4, encontram um grande buraco que impede a passagem. Diga isso para os jogadores.

O fosso é óbvio. Os personagens podem vê-lo facilmente, sem a necessidade de testes de Observar (a menos que estejam andando no escuro, e neste caso não podem nem mesmo fazer testes). Examinado de perto não parece uma armadilha, nem parte da construção original. Na verdade é apenas um trecho do túnel que entrou em colapso devido aos estragos causados pelos insetos.

Este é um obstáculo simples, que os personagens jogadores devem ultrapassar. O fosso ocupa toda a largura do túnel, não sendo possível

dar a volta. Tem 3m de largura, 6m de profundidade e, em caso de queda, causa 2d6 pontos de dano.

Passar pelo lado do fosso agarrando-se às paredes exige um teste de Escalar (CD 12). Em caso de falha, o personagem pode fazer outro teste. Se tiver sucesso, não cairá, mas também não sairá do lugar: ficará no meio do caminho, e precisará de outro teste para terminar de passar. Se um personagem está esperando no outro lado, pode tentar agarrar e puxar o colega, oferecendo um bônus de +2 no teste de Escalar.

Fazer uma corrida curta e saltar sobre o fosso exige um teste de Saltar (CD 15). Se o personagem falha no teste por 5 ou menos, ainda pode fazer um teste de Força (CD 10) para tentar se agarrar à borda no outro lado, e subir.

Se um personagem está esperando no outro lado, também pode tentar agarrar e puxar o colega com um teste de Força. Basta que um dos dois seja bem-sucedido no teste para evitar a queda.

Se o personagem falha no teste de Saltar por mais de 5, não chegará perto da borda o bastante para agarrá-la ou ser agarrado por um colega, e cairá.

Lembre-se que personagens com cotas de malha e couraças sofrem reduções em testes de Escalar e Saltar (-5 e -8, respectivamente).

O uso de cordas para atravessar é uma boa idéia. Se um personagem está preso por uma corda, outros podem segurá-lo e evitar que caia — ou puxá-lo para cima caso já tenha caído. Segurar e puxar alguém para

cima exige um teste de Força (CD 15). Mais de um personagem pode segurar a corda (veja o trecho “Prestar Ajuda” no capítulo “Perícias!!! do Guia do Jogador”).

Em meio aos detritos no fundo do fosso há um esqueleto, pertencente a um antigo aventureiro. Todos os seus pertences estão estragados, exceto 1d6 peças de ouro, que podem ser encontradas com um teste bem-sucedido de Procurar (CD 8).

5 • Esconderijo dos Goblins

Leia o seguinte para os jogadores:

Esta câmara, talvez uma das maiores do complexo, é mais irregular — parece uma união de várias câmaras menores. Talvez tenha sido uma grande forja ou oficina.

Agora, o lugar fede a lixo e dejetos. Numerosas criaturas de pele cinzenta e olhos vermelhos perambulam pela câmara, rosnando e gritando enquanto procuram pontos vantajosos para lutar. São goblins.

Um bando de assaltantes goblins fez desta área seu esconderijo. As paredes estão rusticamente decoradas com numerosos objetos roubados, como ferramentas agrícolas, partes de carroças, roupas humanas, ossadas de animais e outros itens. Sacos imundos cheios de folhas secas servem como camas. Devoradores de carne crua, os goblins vivem em meio aos restos apodrecidos de suas próprias presas — o cheiro é terrível.

O bando inteiro é formado por 2d6 goblins, mas apenas metade (1d6) está aqui no momento. Os demais estão percorrendo outras partes da masmorra.

Será difícil apanhar os goblins de surpresa, pois eles enxergam no escuro e qualquer luz trazida pelos aventureiros vai alertá-los. Os goblins não tentam se esconder, mas procuram boas posições de ataque para enfrentar os intrusos à distância, com arcos curtos. Eles ficam protegidos por cantos de parede, nos pontos marcados **G**, recebendo um bônus de +2 em sua CA contra ataques à distância (esta mesma tática também pode ser empregada por personagens jogadores).

Derrotar os goblins em seu covil é um encontro de ND 1. Após um teste de Procurar (CD 12) em meio aos despojos, os aventureiros podem encontrar 300 peças de cobre, 50 peças de prata, 30 peças de ouro, uma adaga de prata no valor de 200 PO, e uma poção de *Curar Ferimentos Leves*.

6 • Gigante Adormecido

Leia o seguinte para os jogadores:

Recostado à parede norte desta câmara está um monstro com pelo menos 2,50m de altura. Parece um gigante, vestindo uma velha pele de urso, e tendo ao seu lado uma clava enorme. Está dormindo profundamente: restos da carcaça de um carneiro — certamente roubado de uma das fazendas locais — dizem que ele acaba de fazer uma refeição.

O gigante adormecido é um ogre, possivelmente um dos monstros mais perigosos nesta masmorra. Seu sono é pesado: ele ronca tão alto que pode ser ouvido no corredor, a até 6m da entrada (Ouvir, CD 15). Não despertará com nenhum barulho produzido nas câmaras e corredores vizinhos, mas ruídos nesta área podem alertá-lo.

Um ogre é um oponente perigoso para um grupo de aventureiros de 1º nível, especialmente se já sofreram ferimentos. Aqui os jogadores

precisam decidir entre vários cursos de ação possíveis. Eis algumas coisas que eles podem tentar:

Passar pelo ogre sem acordá-lo. Não é difícil passar pela câmara e chegar a qualquer das outras passagens sem despertar o monstro. Todos os personagens fazem testes de Furtividade com CD 2. Embora a dificuldade seja baixa, lembre-se que personagens com cotas de malha e couraças sofrem redutores severos nesse teste (-5 e -8, respectivamente).

Atacar o ogre enquanto ele dorme. Se fizerem isso, os personagens ganham uma rodada de surpresa, enquanto o ogre está indefeso. Ele não pode atacar até a rodada seguinte, mas sua CA será a mesma (ogres não têm bônus de Destreza em sua CA).

Roubar a clava do ogre enquanto ele dorme. Os aventureiros podem achar boa idéia desarmar o monstro antes de enfrentá-lo. Remover suavemente a clava de sua mão exige um teste de Prestidigitação (CD 8). Em caso de falha, ele acorda e ataca. Se ficar desarmado, o monstro ataca com os próprios punhos, provocando 1d3+5 pontos de dano (bem menos que sua clava causaria).

Amarrar o ogre. Prender o gigante com cordas sem que ele acorde é tarefa difícil. Exige três testes bem-sucedidos de Prestidigitação (CD 18) ou Uso de Corda (CD 15). Uma falha em qualquer dos testes faz o monstro acordar antes de estar amarrado. Caso seja aprisionado com sucesso, o ogre tentará arrebentar as cordas — faça para ele um teste de Força com CD 24. O ogre tem um modificador de For +5, escapará apenas se conseguir um resultado 19 ou 20 em 1d20. O ogre fará três tentativas (uma por rodada), então desistirá, a menos que esteja sendo atacado. Caso os heróis consigam se comunicar com o monstro (ele fala apenas o idioma Gigante), podem tentar interrogá-lo para descobrir mais sobre a masmorra. O ogre não sabe muita coisa, exceto que existem “bichos menores”.

Acordar o gigante intencionalmente. Alguns aventureiros, especialmente aqueles de tendência Leal e Bondosa, podem achar covardia atacar um inimigo adormecido e/ou desarmado, mesmo sendo um monstro maligno. Também é possível tentar negociar com o gigante, se os aventureiros puderem falar sua língua e forem bem-sucedidos em um teste de Diplomacia (CD 15). Blefar ou Intimidar será mais complicado (CD 20).

Ogres têm ND 3 mas, devido à condição desvantajosa do monstro, este é um encontro de ND 2. O ogre tem consigo uma bolsa contendo pertences de suas vítimas: 100 peças de prata e uma pequena estatueta de ouro, no valor de 200 PO (poderia valer mais, se não estivesse meio mastigada...).

7 • Covil dos Kobolds

Leia o seguinte para os jogadores:

Esta câmara pode ter sido uma orgulhosa e confortável habitação de anões no passado, mas agora não passa de uma catacumba escura e malcheirosa. Restos de estátuas e mobílias de pedra são agora apenas detritos disformes, que servem de ninhos para um pequeno bando de criaturas com escamas e focinhos de cão.

As criaturas são um bando de 2d4 kobolds. Assim como outros monstros na masmorra, este bando ataca aldeias e viajantes durante a noite, escondendo-se aqui durante o dia. A câmara está repleta de coisas roubadas (muitas sem qualquer valor, como tábuas e pratos) e restos de pequenos animais, especialmente galinhas.

Os kobolds na área 1 pertenciam a este bando. Caso não tenham sido enfrentados, estarão aqui agora (então serão 2d4+2 kobolds).

Como os kobolds enxergam no escuro, qualquer luz trazida pelos aventureiros vai alertá-los. Apenas metade dos kobolds do bando está presente, no ponto marcado **K** (não importa de que direção os personagens venham). Eles atacam à distância com fundas.

Na verdade, estes kobolds estão distraíndo os intrusos enquanto o resto do bando está escondido em meio ao entulho, esperando para atacar de surpresa com as fundas (e negando aos jogadores seus bônus de CA por Destreza). Assim como aqueles na área 2, percebê-los exige testes de Observar (CD 18) ou Ouvir (CD 14).

Este é um encontro de ND 2. Após um teste de Procurar (CD 15), os aventureiros encontram no meio dos detritos 200 peças de cobre, 30 peças de prata, uma adaga de prata no valor de 200 PO, e um vaso ordinário de barro no valor de 5 peças de cobre. No entanto, caso seja quebrado, o vaso revela um *Anel de Escalada* (que os kobolds nunca encontraram).

8 • Ninho dos Ratos

Leia o seguinte para os jogadores:

Esta pequena câmara talvez tenha sido um arsenal. Nas paredes há restos de suportes para armas e armaduras, mas o tempo reduziu quase todas as estruturas a poeira e ferrugem.

Guinchos preenchem a câmara enquanto pequenas criaturas pretas correm pelos cantos. São ratos comuns, e parecem muito nervosos com a presença de intrusos.

O antigo arsenal da masmorra está repleto de entulho, onde um grande bando de 1d4+4 ratos fez seu ninho. Eles evitam quaisquer aventureiros que apenas entrem no aposento, mas reagem caso alguém tente atacá-los, comece a vasculhar o aposento (para fazer um teste de Procurar, por exemplo), ou faça qualquer outra coisa que os ratos considerem ameaçador.

Até agora a ferocidade dos ratos protegeu um tesouro mágico escondido: em meio ao entulho, após um teste de Procurar (CD 10), os personagens encontram um alçapão secreto. Abri-lo exige um teste de Abrir Fechaduras (CD 16) ou Força (CD 20). Em seu interior há um antigo *Martelo de Guerra* +1 feito por anões.

9 • O Prisioneiro

Chegando a menos de 9m da entrada desta câmara, os jogadores podem ver a luz de chamas tremulando, e também fazer testes de Ouvir (CD 10). Em caso de sucesso, conseguem ouvir vozes falando em idioma Comum.

— Ahhg! Orcs malditos! — diz uma voz grave, arrastada, com estranho sotaque. — Emporcalhando a mina de minha família! Vocês pensam que me pegaram? Pensam que podem assustar o Grande Korvar? Juro por Heredrimm, vocês vão provar o gosto de meu machado!

— Ahahaha! Anão idiota! — a segunda voz é gutural, e cheia de malícia. — Pode reclamar o quanto quiser! A única coisa que vamos provar são suas tripas! Mas, primeiro, precisamos amaciar essa carne dura!

Se os personagens entram na câmara, diga o seguinte:

Uma grande fogueira está acesa no centro do aposento. Perto dela, sentado sobre uma pedra, há uma pessoa fortemente amar-

rada. É um homem estranho, muito robusto, mas também muito baixo — não deve chegar a 1,20m. Veste uma pesada cota de malha, e a longa barba está um pouco chamuscada de fogo. Ele deve pertencer à raça dos anões, embora nenhum de vocês tenha encontrado um deles antes.

O anão está cercado por dois grandes humanóides de pele esverdeada e focinhos de porco, que atormentam o prisioneiro com ferros em brasa. São orcs. Anões e orcs sempre foram inimigos mortais.

Os orcs estão distraídos e, como existe fogo aceso na câmara, as luzes dos aventureiros não chamam sua atenção. Jogadores que quiserem atacar de surpresa devem fazer testes de Esconder-se e Furtividade (CD 8 para ambos; não esqueça a penalidade por armaduras). Jogadores bem-sucedidos ganham uma rodada de surpresa: os orcs não podem reagir até a rodada seguinte, mas sua CA será a mesma (orcs não têm bônus de Destreza em sua CA).

Mesmo que não sejam surpreendidos, os orcs não estão preparados para uma luta — nem mesmo estão armados com seus machados e lanças, que estão empilhados em um canto. Eles lutarão apenas com suas tochas (dano de 1d4+3, +1 por fogo).

Quando começam a lutar, os orcs usam sua Fúria Bárbara e ganham For +4 (aumentando em +2 seu bônus de ataque e dano corpo a corpo); Cons +4 (+2 em Fortitude e +2 Pontos de Vida temporários), Vontade +2, e CA -2. Sua Fúria dura seis rodadas e, quando termina, os orcs ficam fatigados (Força -2, Destreza -2 e não podem correr).

Dois orcs normalmente teriam Nível de Desafio 2. No entanto, como estavam distraídos e não adequadamente armados, este é um encontro de ND 1. Os orcs não possuem qualquer tesouro, exceto seus próprios machados de batalha e lanças, que estão em boas condições.

Quanto a Korvar, ele ficará muito agradecido aos aventureiros por salvá-lo dos orcs (e mais agradecido ainda se decidirem soltá-lo). É um anão com as estatísticas e equipamentos normais para uma criatura deste tipo (veja em “Criaturas!!!”), exceto pelo fato de que está bastante ferido pelos maus-tratos dos orcs (tem apenas 3 PVs).

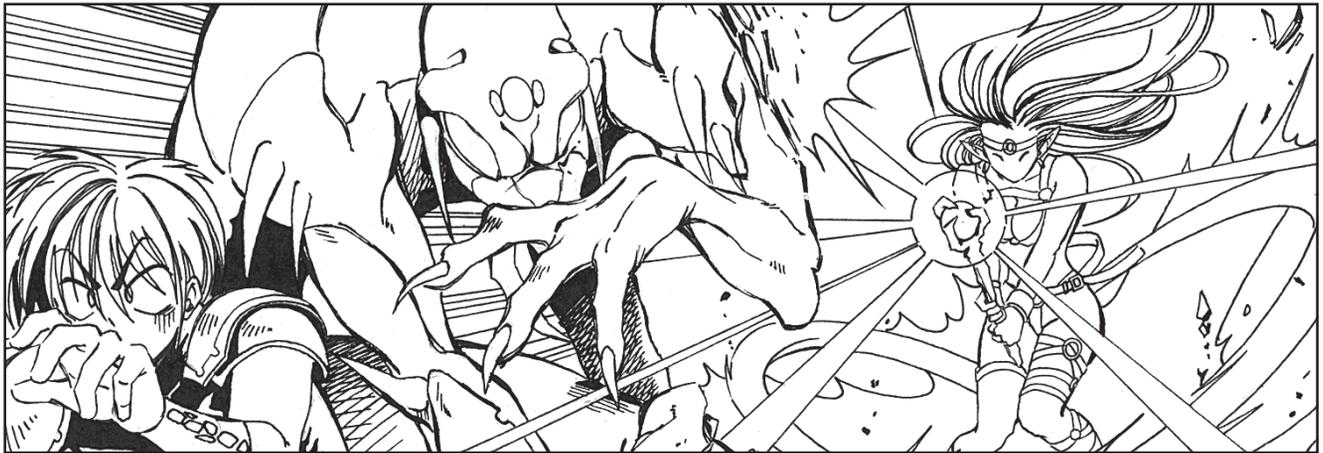
Korvar é um descendente do antigo clã de anões que construiu e viveu nesta masmorra. Quando ficou sabendo sobre a presença de monstros, veio expulsá-los — mas não esperava encontrar tantos inimigos, e acabou sendo capturado. Ele pegará de volta seu machado de guerra, que havia sido tomado pelos orcs, e recompensará os heróis com uma gema preciosa que trazia escondida (um belo topázio no valor de 600 PO) antes de ir embora. Korvar está muito machucado e não quer mais problemas por hoje.

Caso os aventureiros curem totalmente seus ferimentos (com magia ou uma poção), o anão aceitará acompanhá-los durante o resto da exploração. Preencha uma Ficha de Personagem para Korvar (com as mesmas habilidades de um anão comum) e entregue para os jogadores, que poderão controlá-lo. Mas atenção: Korvar é um NPC, e os jogadores não podem forçá-lo a fazer coisas arriscadas e estúpidas (como avançar na frente sempre que entram em um lugar perigoso, por exemplo). Se isso acontecer, interfira dizendo que “Korvar não aceita fazer isso.”

Se um novo jogador quer participar da aventura após ela ter iniciado, ele poderá jogar com Korvar (ele é um Combatente de 1º nível). O mesmo vale para um jogador cujo personagem tenha morrido.

10 • Relicário

Leia o seguinte para os jogadores:



A câmara parece vazia, exceto por um pequeno pedestal em seu centro. Sobre a estrutura de pedra repousa uma estatueta dourada e brilhante. É uma pequena representação do Inseto-Rei.

Com um teste de Conhecimento (religião, CD 14), um personagem pode deduzir que esta câmara é um relicário, um aposento destinado a guardar e exibir uma relíquia sagrada (ou profana, neste caso). No entanto, um teste mais difícil de Conhecimento (religião, CD 22) permite reconhecer que algo parece errado: um ídolo de ouro é valioso demais para ficar desprotegido assim...

De fato, a estatueta serve de gatilho para uma armadilha. Caso seja removida de seu pedestal, ela ativa quatro bestas escondidas em cavidades nas paredes, que disparam contra os personagens. Aquele que apanha o ídolo recebe dois ataques, enquanto os outros dois atingem outros ocupantes da sala aleatoriamente.

As bestas atacam com +10, e causam dano de 1d6 (triplicado em caso de crítico). A armadilha exige um teste de Procurar (CD 20) para ser detectada, e um teste de Operar Mecanismo (CD 20) para ser desarmada. As bestas não podem ser removidas de seus suportes.

A estatueta é falsa: feita de barro e apenas pintada de dourado. Basta um teste de Avaliação ou Sabedoria (CD 5) para notar.

11 • A Estátua de Fzzaak

Leia o seguinte para os jogadores:

Esta parece ser a câmara mais profunda na masmorra. Vocês podem ver a luz de tochas quando chegam pelo corredor.

Esta área parece ter sido um antigo local de adoração, mas contém partes que não fazem parte da estrutura original. Numerosas estátuas, algumas em ruínas, lembram a figura monstruosa que havia na câmara de entrada. Uma dela, muito maior que as demais, ocupa a extremidade oeste do aposento.

Assim que vocês entram na câmara, algo acontece: a imensa estátua com face de inseto se move. Seus grandes olhos brilham, olhando para vocês. E com um rosnado não-natural, cheio de ecos, a criatura avança em sua direção movendo as garras e presas.

As tochas nas paredes não são comuns, e sim *Tochas de Chama Contínua*. São barras de ferro em cuja extremidade queima uma chama mágica ilusória, que produz apenas luz, não calor. Elas iluminam até 6m, da mesma forma que uma tocha normal, mas nunca se esgotam ou apagam — mesmo que sejam imersas em água. Elas podem ser encon-

tradas em muitas masmorras habitadas por Conjuradores. Há quatro delas nesta câmara. Caso os aventureiros queiram ficar com uma ou mais tochas, arrancá-las das paredes exige um teste de Força (CD 20).

Esta é a última câmara, onde será travada a luta final contra o adversário mais perigoso — uma estátua animada de Fzzaak. Este não é o Inseto-Rei verdadeiro, apenas um guardião construído por seus antigos cultistas. No entanto, esta criatura emana a maldade que está contaminando toda a masmorra, e atraindo monstros para cá.

Estátua Viva de Fzzaak: ND 3; NM; DVs 4d10 (22 PVs); Inic. +0; Desloc. 9m; CA 14, toque 14, surpresa 14; Ataques: duas garras +6 (1d8+3); Qualidades Especiais: Construto; Fort +1, Ref +1, Vont -1; For 16 (+3), Des 10, Cons -, Int -, Sab 6 (-2), Car 8 (-1).

Construto: a estátua de Fzzaak não é uma criatura viva, e sim uma construção, um autômato sem inteligência. Não pode ser afetada por qualquer magia ou efeito que afete a mente. Também não é afetada por venenos ou doenças, e nunca precisa fazer testes de Fortitude. Construtos também são imunes a acertos decisivos, e enxergam no escuro da mesma forma que anões.

Vencida, a estátua se desfaz em pedaços. Seus olhos são feitos de grandes esmeraldas, no valor de 1000 PO cada (perceber isso exige um teste de Avaliação ou Procurar, CD 12).

O extremo oeste da câmara, onde a estátua repousava, é um altar profano onde os cultistas de Fzzaak realizavam suas cerimônias. Em várias pequenas prateleiras estão as antigas relíquias do culto, que formam o tesouro deste encontro (não é necessário um teste de Procurar): 300 peças de ouro, um símbolo sagrado de prata (25 PO), uma *Espada Longa +1*, e uma *Poção de Proteção Contra o Mal*. Naturalmente, o Mestre pode substituir tudo isto por qualquer outro tesouro de ND 3.

Um pequeno cofre secreto (Procurar, CD 16; Abrir Fechaduras, CD 18) também guarda um pergaminho divino contendo duas magias *Curar Ferimentos Leves*.

Fim da Aventura

A aventura termina “oficialmente” quando os aventureiros vencem a estátua na área 11. No entanto, a exploração da masmorra pode terminar de muitas formas.

Os aventureiros deixam a masmorra. Com a destruição da estátua maldita e a derrota de quase todos os monstros, a ameaça do Templo do Inseto-Rei está terminada. Os personagens podem voltar à cidade para descansar e negociar seus tesouros enquanto esperam pela chance de desbravar a próxima masmorra.

Os aventureiros terminam de explorar a masmorra. Após a batalha contra a estátua, talvez ainda existam aposentos que os personagens não visitaram. Eles podem fazê-lo agora, se quiserem.

Os aventureiros recuam. Caso estejam muito feridos, e sem magias ou poções de cura, os personagens podem decidir que é perigoso demais continuar. Eles podem recuar por onde vieram, deixar a masmorra e voltar à cidade para se recuperar. No entanto, quando voltarem aqui, algumas coisas podem estar diferentes.

Os aventureiros são atacados. Os cultistas do Inseto-Rei (Conjuradores divinos malignos) talvez tenham descoberto que os heróis vieram destruir seu ídolo sagrado, e vieram até aqui para detê-los. Chegando tarde demais para impedir a destruição da estátua, eles esperam pelos aventureiros fora da masmorra, escondidos, para uma emboscada — esperando apanhar os heróis enfraquecidos.

A masmorra continua. O altar na área 11 esconde uma passagem secreta que leva a uma segunda masmorra, maior e mais perigosa (ND 2). Você pode usar o mapa vazio que está na página seguinte, preenchendo o conteúdo das câmaras, para inventar esta nova masmorra. Os aventureiros podem decidir desbravá-la agora, ou então voltar à cidade para descansar e fazê-lo outro dia.

Próximas Aventuras

Claro que os jogadores, agora melhor equipados, vão querer participar de outras aventuras e desbravar outras masmorras. Você, como Mestre, precisa fornecer ao grupo esses desafios. Eis algumas idéias que você pode aproveitar:

O ataque dos goblins. Após enfrentar os goblins escondidos no templo, os aventureiros descobrem que eles fazem parte de um bando muito maior, escondido em outra masmorra. Eles planejam um grande ataque aos reinos humanos.

O clã anão perdido. Caso os personagens tenham salvo Korvar na área 9, ele pode revelar que está envolvido em uma longa busca por sua família desaparecida. O anão pede a ajuda dos aventureiros para desbravar uma outra masmorra, que talvez leve ao lendário reino secretos dos anões.

O culto de Fzzaak. No Templo, os personagens encontram evidências de que ainda existem cultistas do Inseto-Rei vivos, escondidos em outra masmorra e praticando suas maldades em outra região. Caçá-los passa a ser sua nova missão.

O Poder do Inseto-Rei

Este quadro contém alguns detalhes adicionais para o Templo do Inseto-Rei, tornando sua exploração um pouco mais difícil. Você pode usar a masmorra como está, ou então acrescentar os detalhes mostrados a seguir.

O Culto de Fzzaak, o Inseto-Rei, realizou aqui atos de maldade indescritível, amaldiçoando o lugar para sempre. Mesmo após a destruição dos cultistas por antigos heróis, seu mal ainda permanece, afetando tudo e todos nesta masmorra.

Como resultado, qualquer criatura que permaneça aqui durante muito tempo começa a ser corrompida pelo poder de Fzzaak, mudando aos poucos para uma forma monstruosa, insetoíde. Carapaças cobrem seus corpos, nascem novas patas, olhos extras recobrem a cabeça, sua agilidade e sentidos aumentam.

Essa mutação já atingiu numerosos monstros que habitam o Templo neste momento: kobolds, goblins, até mesmo ogres e trolls. Eles são agora ainda mais grotescos e perigosos.

Personagens e monstros insetoídes são iguais a suas versões normais, que aparecem em “Criaturas!!!”, exceto pelos seguintes detalhes:

- Uma criatura-inseto pode escalar paredes e tetos com sua velocidade normal, usando seus braços extras e pés. Mesmo enquanto escala, a criatura pode usar armas e atacar normalmente.

- Classe de Armadura: aumenta em +2, devido à sua carapaça quitinosa. Esse bônus não vale para ataques de toque, mas vale para surpresa.

- Habilidades: Destreza +2. Esse aumento de agilidade oferece um bônus extra de +1 na CA (cumulativo com o anterior), Iniciativa, ataques à distância, testes de Reflexos e perícias baseadas em Destreza.

- Qualidades Especiais: a criatura ganha Visão no Escuro (como anões e outros), Sentido Sísmico (pode detectar qualquer criatura a até 20m que esteja tocando o chão).

- Perícias: a criatura ganha um bônus de +4 em testes de Observar, devido a seus múltiplos olhos.

- Tendência: muda para Maligna.

- Embora tenha patas extras, a criatura não ganha ataques extras, pois as patas servem apenas para escalada.

- O poder mutante afeta apenas seres vivos: esqueletos, zumbis e outros mortos-vivos não podem ser insetoídes.

- Nível de Desafio: aumenta em +1. Se a criatura tinha ND menor que 1 (como um goblin, kobold ou rato), nesse caso aumenta para ND 1.

Como exemplo, este é um kobold transformado em insetoíde:

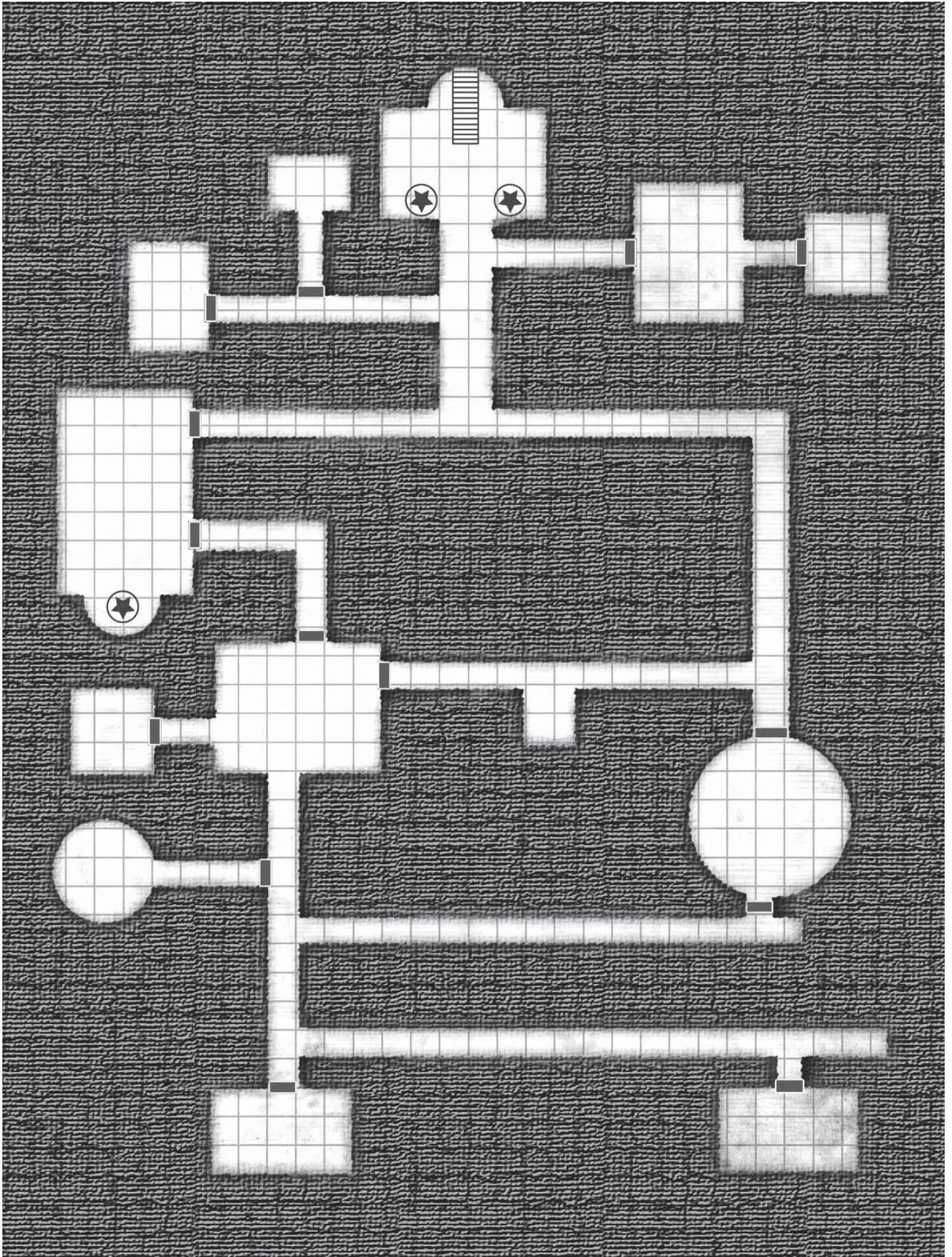
Kobold-Inseto: ND 1; LM; DVs 1d6 (3 PVs); Inic. +2; Desloc. 9m; CA 18, toque 13, surpresa 16; Ataques: lança +1 (1d6-1) ou funda +3 (1d4); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sentido Sísmico, Sensibilidade à Luz; Fort +2, Ref +4, Vont -1; For 8 (-1), Des 15 (+2), Cons 10, Int 10, Sab 9 (-1), Car 8 (-1); **Perícias:** Arte da Fuga +3, Equilíbrio +3, Escalar +3, Esconder-se +8, Furtividade +4, Observar +8, Ouvir +4, Procurar +5; **Talentos:** Esquiva, Prontidão.

O Mestre pode fazer versões insetoídes de alguns monstros presentes na masmorra, ou mesmo todos eles. Personagens jogadores não correm o risco de sofrer essa transformação, a menos que fiquem na masmorra durante muito tempo (1d4 meses).

O poder maligno que provoca as mutações desaparece apenas quando a estátua viva na área 11 é destruída. Livres de sua influência, quaisquer mutantes voltam ao normal em 1d6 dias. Assim, esta é mais uma razão para que os aventureiros desbravem a masmorra e destruam o mal em seu interior.

Transformar todos os monstros em versões-inseto faz com que o Templo deixe de ser uma masmorra comum, genérica, para ganhar sua própria identidade. Um Mestre talentoso pode modificar todos os elementos deste livro para “personalizar” qualquer masmorra.

Preencha este mapa com seus próprios monstros, armadilhas e tesouros



Faça fotocópias desta página para desenhar seus próprios mapas

