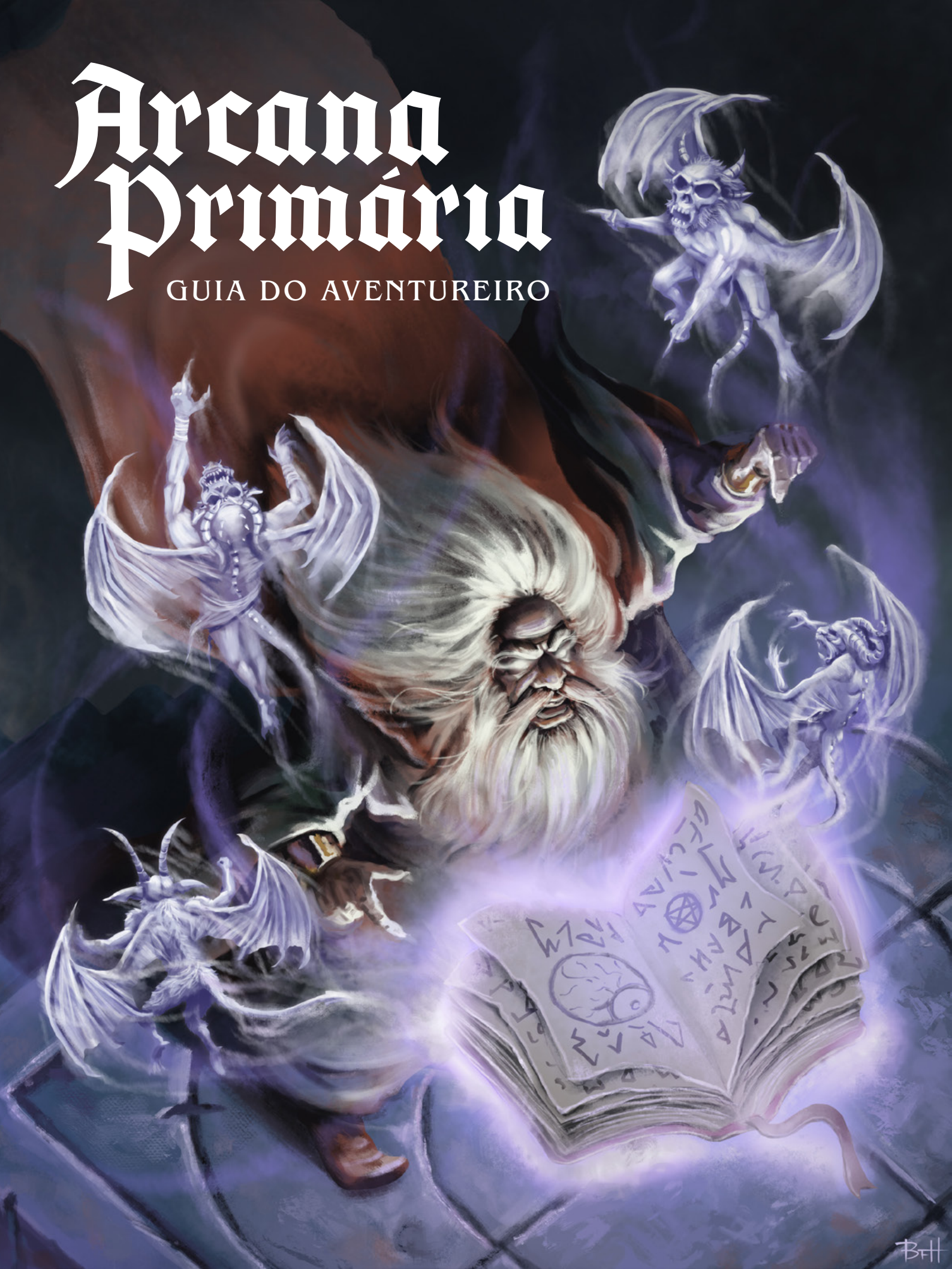
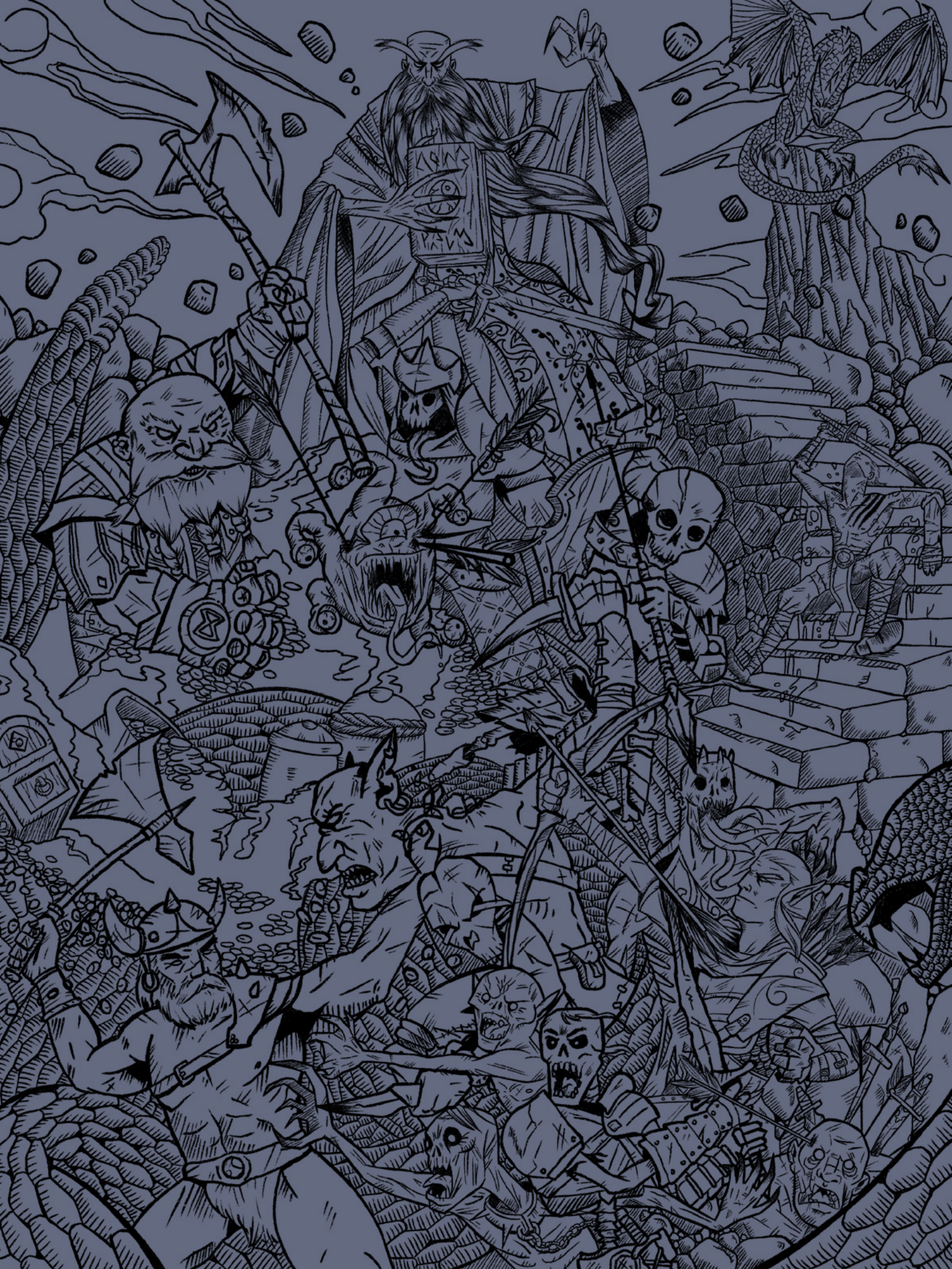
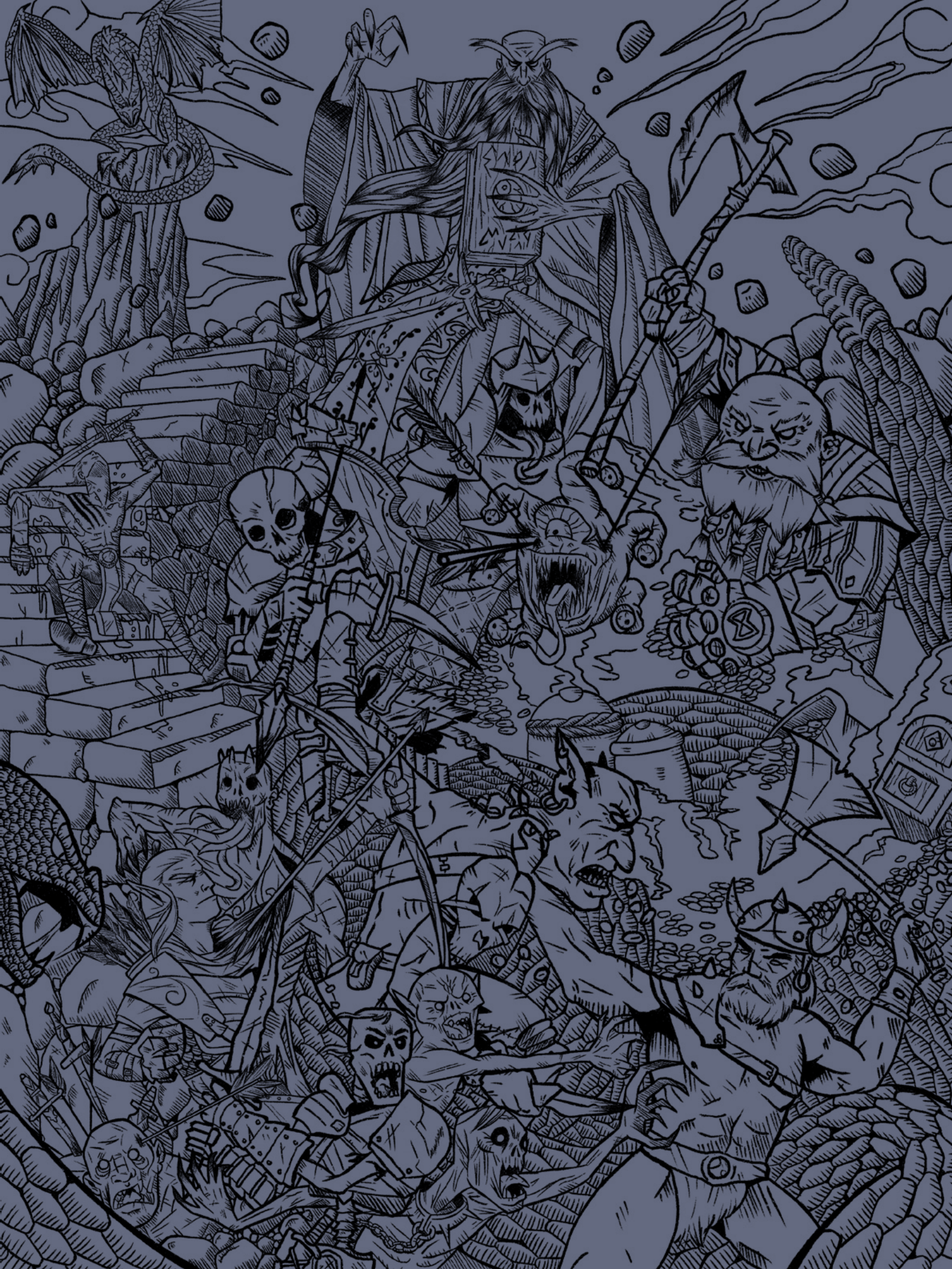


Arcana Primária

GUIA DO AVENTUREIRO







INSPIRAÇÕES DE SISTEMA:

Dungeons & Dragons B/X, Advanced Dungeons and Dragons, Dungeon Crawl Classics RPG, Blood & Treasure, Basic Fantasy, Labyrinth Lord, Old School Essentials, Astonishing Swordsmen & Sorcerers of Hyperborea, Swords & Wizardry.

INSPIRAÇÕES GERAIS:

As obras de Gary Gygax, Matthew J. Finch e seu "A Quick Primer for Old School Gaming".

CRÉDITOS:**CRIAÇÃO:**

Alexandre Katz e Victor Troiani

PROJETO GRÁFICO:

Tomaz Saavedra

DIREÇÃO DE ARTE:

Alexandre Katz e Victor Troiani

ILUSTRAÇÕES:

Alan Ribeiro (@king.mob_)
Carlos Castilho (@Crawlstilha)
Diego Gregório (@becodoesboco)
Fábio Castro (@artekobold)
Geraldo Marinho (@oldsky.art)
Jade Jeronimo (@wolfspider_art)
José Paiva (@lofipaintshop)
Renan Oliveira (@renanoliveiraart)
Yuri Costa (@yuricostaart)
Yuri Perkowski (@yuri.perkowski)

CAPA:

Bernardo Hasselmann (@bfhasselmann)

CONSULTOR:

DM Quiral (@dm_quiral)

EDIÇÃO:

Alexandre Katz e Victor Troiani

REVISÃO:

Roberto Causo

PLAYTEST:

Alexandre Katz, Carolina Perez, Daniel Carvalho, Daniel Yokomizo, Diego Torres, Edwin Leónidas Vargas Guzman, Esteffany Menezes, Evandro Fernandes Teodoro, Felipe Fichberg, Herick Sousa Moscardini, Israel Fantuzzi, João de França Quixadá, José Paiva, Lucas Missi, Luiz Felipe Barros Nicodemo, Marcelo Zamorano, Murilo Dichoff, Nicoli Dichoff, Paola Silva, Priscila Chrispim, Priscila Lopes, Rafael Costa, Rodrigo Fernandes, Tomaz Saavedra, Victor Troiani e Vinicius Borgis.

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Katz, Alexandre
Arcana primária (livro eletrônico) : guia do aventureiro / Alexandre Katz, Victor Troiani. -- São Paulo, SP : Edições Arcanas, 2022.
PDF

ISBN 978-65-997555-1-4

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Troiani, Victor. II. Título.

22-10630

CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de aventura : Recreação 793.93
3. Roleplaying games : Recreação 793.93

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

São Paulo, 2022.

Arcana Primária, Guia do Aventureiro, 1ª edição.

É proibida a reprodução total ou parcial sem a expressa anuência dos autores.

Este livro está amparado pela Licença Aberta de Jogo versão 1.0A.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei n. 9.610, de 12.2.1998.

Direitos reservados à

EDIÇÕES ARCANAS

arcanaprimaria.com

@arcanaprimaria

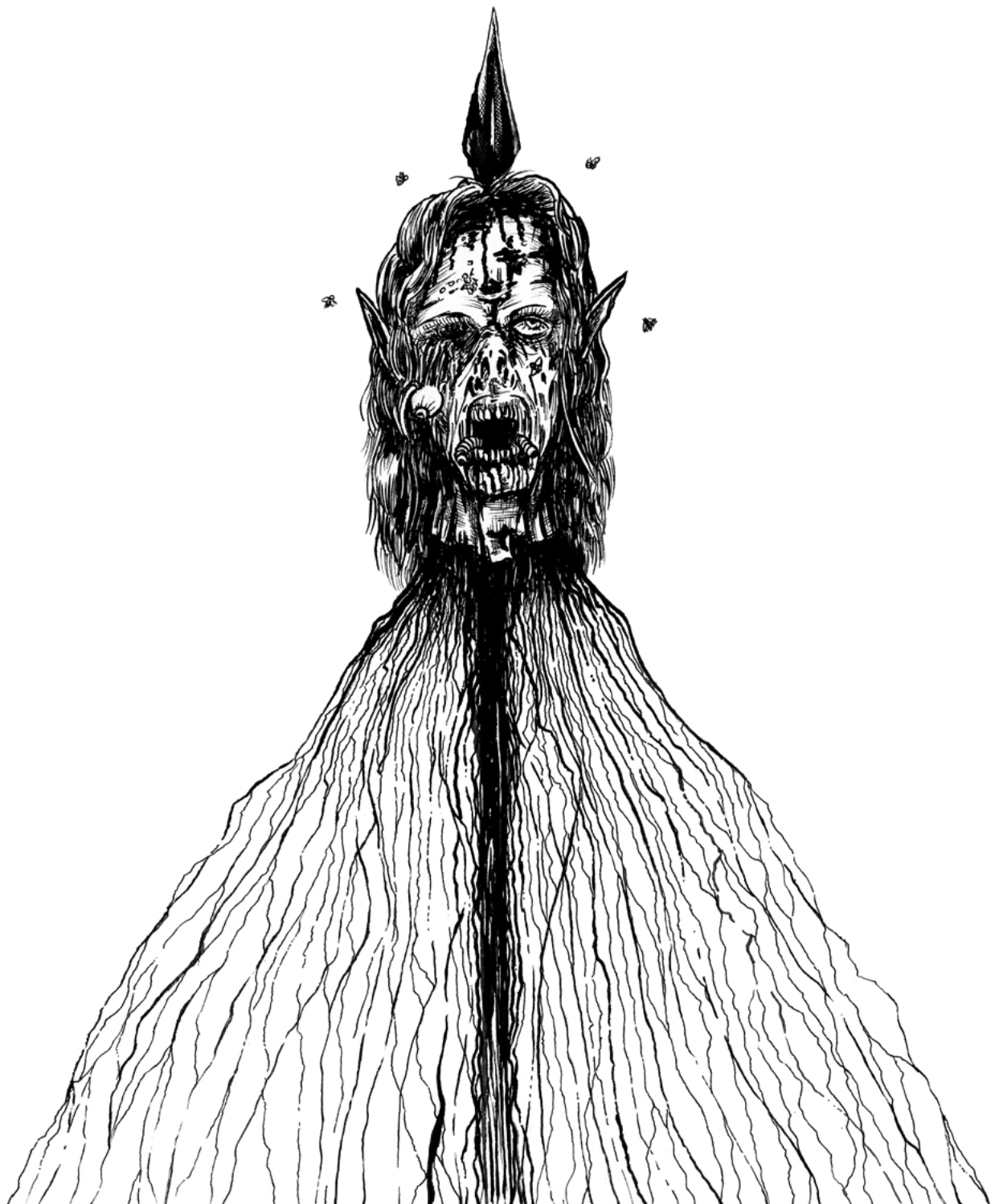
LINKS DA Arcana Primária®:



Arcana Primária[®]

GUIA DO AVENTUREIRO

Alexandre Katz Victor Troiani



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4	Preparação de magias	56
CAPÍTULO 1: APRENDENDO A JOGAR	5	Pesquisa mágica	57
Criando um Personagem	6	Aprendendo magias	58
Iniciando a Aventura	7	Itens mágicos	58
Testes	8	CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTO	59
Classe de Dificuldade	8	Moedas como unidade de peso	60
Atributos	8	Armaduras	60
Bônus de Atributo	9	Armas	60
Força	8	Equipamentos Básicos	62
Destreza	8	Kits de Início Rápido	63
Constituição	8	Itens de hospitalidade	63
Inteligência	8	Gemas e obras de arte	63
Sabedoria	8	Equipamentos exóticos	64
Carisma	8	Armas de cerco	64
Gastos e Perdas de Atributo	9	Montarias e meios de transporte	64
Bônus de Nível	9	CAPÍTULO 6: AVENTURA	65
Experiência e Nível	10	Tempo e Escala	66
Experiência por Classe	11	Movimento	66
Vida e Morte	12	Carga e Sobrecarga	66
Jogadas de Proteção	12	Desbravamento	66
CAPÍTULO 2: ANCESTRALIDADES	13	Turno de exploração	66
Resumo de Ancestralidades	14	Mapeando regiões	66
Humanos	14	Condições climáticas	66
Elfos	14	Viagens	67
Meio-Elfos	15	Movimento de veículos por dia	67
Anões	15	Chance de perder-se	67
Pequeninos	15	Encontros aleatórios	67
Gnomos	15	Subsistência	68
Goblins	16	Regeneração de vida	68
Restrições de tamanho	16	Mergulho e afogamento	68
CAPÍTULO 3: CLASSES	17	Escalada e queda	69
Classes guerreiras	18	Incêndio e queimaduras	69
Legionário	18	Consequências de frio extremo	69
Arqueiro	20	Doenças	69
Bárbaro	22	Venenos	70
Gladiador	24	Iluminação	70
Lanceiro	26	Portas	70
Classes divinas	28	Encontros	70
Clérigo	28	Contratando ajuda	71
Paladino	30	Moeda da Fortuna	71
Druída	32	Aventuras marítimas	72
Monge	34	CAPÍTULO 7: COMBATE	73
Classes ladinas	36	A Sequência do Combate	74
Ladrão	36	Surpresa	74
Assassino	38	Iniciativa	74
Bardo	40	Ações	74
Desbravador	42	Ações de movimento	74
Espião	44	Ações de combate	74
Classes arcanas	46	Ações simples	75
Mago	46	Ferimentos	76
Ilusionista	48	Penalidades	76
Necromante	50	Jogada de Moral	76
Psiónico	52	Críticos	76
CAPÍTULO 4: METAFÍSICA DAS MAGIAS	55	Outras ações de combate	77
Lançando Feitiços	56	Monstros e outros antagonistas	77
Restrições para arcanos	56	Teste sua bravura	78
		Descrições em combate	78

CAPÍTULO 8: FORTALEZAS E DOMÍNIOS _____	79	Maldito da lama _____	124
Escolhendo um lugar _____	80	Marimbondo gigante _____	125
Tipos de estabelecimentos _____	80	Naklix _____	125
Construção _____	81	Onça _____	126
Custos recorrentes _____	81	Pé grande _____	126
Dano estrutural _____	81	Pirata _____	126
Seguidores e lealdade _____	81	Portal tentacular _____	126
CAPÍTULO 9: A CIDADELA DOS CORAIS _____	83	Prole de aranha _____	126
Como usar este conteúdo _____	84	Salteador _____	126
Infravisão _____	84	Suma sacerdotisa Cozca _____	127
Forças envolvidas _____	84	Tsakáli _____	127
Resumo da aventura _____	84	Tubarão de areia _____	128
Alguns possíveis finais _____	84	Yembuzi _____	128
Mapa da Baía _____	85	Altatla _____	129
Parte 1: Uma Questão de Tempo _____	87	Nautchlizxor _____	130
Iniciando a aventura _____	87	Tabela de Tesouros _____	131
Porto Bandeira _____	88	Tabela de XP por criatura derrotada _____	131
Tabela de Boatos _____	89	Sobre monstros e antagonistas _____	131
O percurso até Estaleiro da Lenha _____	90	Ilustrações _____	131
Viagem marítima _____	90	APÊNDICE A: Conversões de versões clássicas _____	140
Planície e praia _____	90	Fichas de Personagem _____	141
Mangue de Anuk'sanghar _____	91	Ficha de Magias _____	143
Trilha da montanha _____	91	Índice Remissivo _____	144
Estaleiro da Lenha _____	92		
Retorno a Porto Bandeira _____	93		
Parte 2: A Relíquia e o Guardião _____	95		
Ninho de fogo _____	95		
Templo de Altatla _____	96		
Parte 3: O Império Contra-ataca _____	107		
A cidadela dos corais _____	107		
Poço de Nautchlizxor _____	108		
Final da aventura _____	114		
Material de Apoio _____	116		
Elenco relevante _____	116		
Condessa Fátima de Almeida _____	116		
Capitão Martim Afonso _____	116		
Bella Bocattino _____	117		
Sacerdote Pontes _____	117		
Sr. Abrimalém _____	118		
Jothal _____	118		
X'yathro _____	118		
Criaturas _____	119		
Abissopóde _____	119		
Abutre comedor de carne _____	119		
Aranha gigante _____	119		
Babuíno amarelo _____	119		
Baratão das profundezas _____	119		
Biruka _____	120		
Carapaçoide _____	120		
Cardume de enguias-piranha _____	121		
Clérigo de Altatla _____	121		
Daurnok _____	122		
Dimetrodonte venenoso _____	122		
Ecos do passado _____	123		
Esqueleto Kor'marzuk _____	123		
Estátua Kor'marzuk _____	123		
Jacaré vampírico _____	124		
Lacaião caranguejo _____	124		



INTRODUÇÃO

ARCANA PRIMÁRIA® É UM SISTEMA DE RPG QUE PROPÕE regras simples pra proporcionar aventuras imersivas e desafiadoras.

O personagem do jogador desbrava ermos sob o risco de doenças infecciosas e predadores ciclóticos, faminto por pilhagens e glória. O mundo é misterioso, impiedoso e letal. Apesar de não passar de um mortal amálgama de carne e ossos, persiste por cobiça ou tolos ideais. Não importa o seu nível ou título, seus dias estão contados e não há tempo a perder.

As regras deste livro foram modeladas para dar ao jogador, desde o primeiro nível, todas as ferramentas para assegurar sua diversão e saciar sua sede de sangue e aventuras. Fichas são preenchidas em poucos minutos, e todas as informações estão dispostas para rápida consulta.

A sopa primordial que deu origem a este jogo foi alimentada pelas mais diversas fontes de inspiração, listadas na contracapa deste livro.

Boas aventuras!

ALEXANDRE KATZ E VICTOR TROIANI

REQUISITOS DE AVENTURA

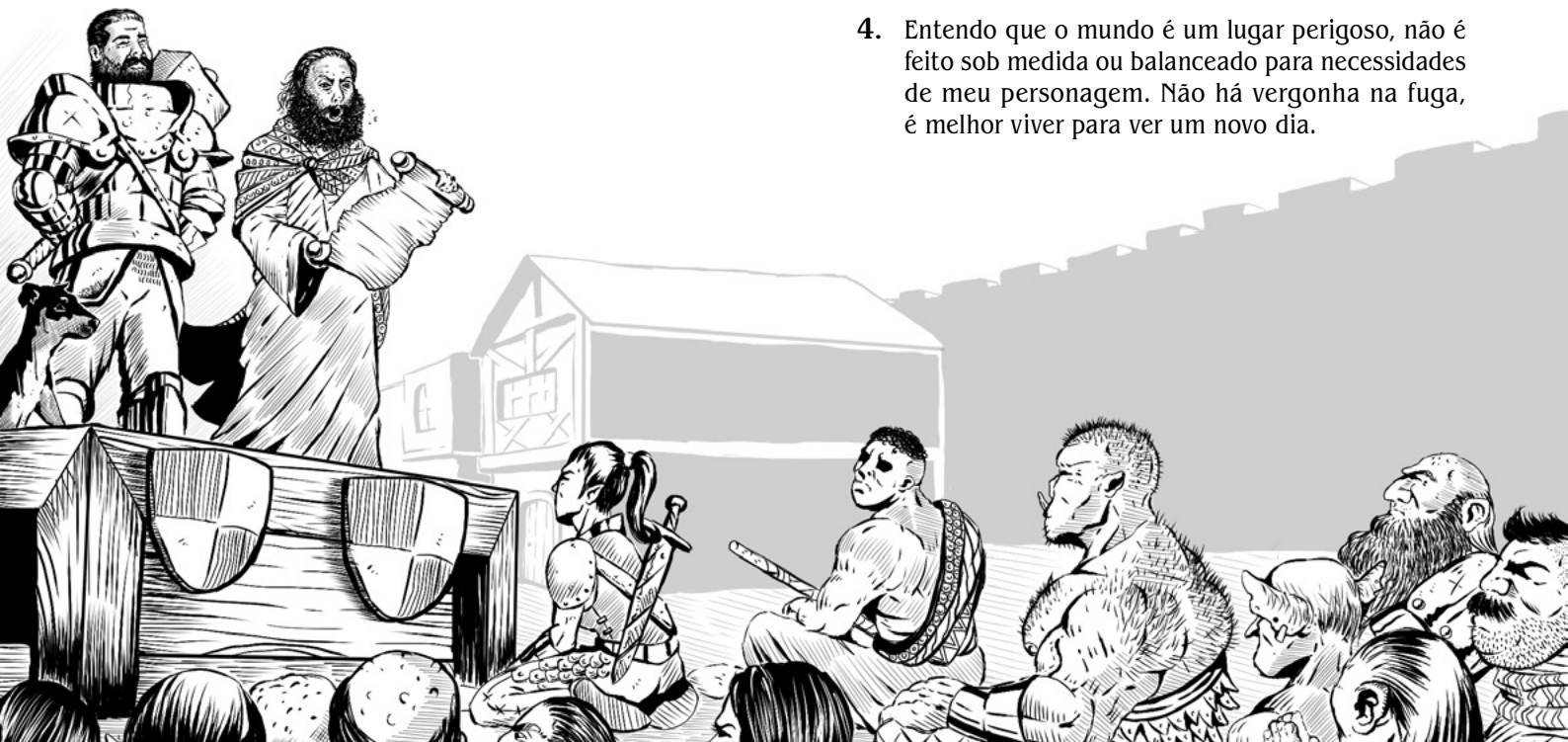
Um jogo de **Arcana Primária**® requer:

1. Um mestre e, ao menos, um jogador.
2. Rolagem de dados de 4 (d4), 6 (d6), 8 (d8), 10 (d10), 12 (d12) e 20 (d20) faces. Além disso, pode-se pedir a rolagem de um dado de porcentagem (d100). Para tal, rolam-se 2d10, com um deles representando as dezenas, e outro, as unidades.
3. Lápis, borracha e papel, ou uma plataforma eletrônica para RPG.
4. Este livro e o **TOMO METAFÍSICO**, que pode ser baixado no site arcanaprimaria.com.
5. Espírito aventureiro.
6. Criatividade.

JURAMENTO ARCANO

Os quatro juramentos abaixo condensam o estilo de jogo deste sistema. Considerem-se avisados!

1. Minhas soluções devem buscar, sempre que possível, extrapolar a ficha de personagem e a necessidade de rolar dados. A criatividade é minha maior arma.
2. Reconheço que a vida de meu personagem é incerta, heróis não nascem heróis. Uma nova ficha de personagem sempre deve estar por perto.
3. Não me dedicarei a intensos debates de regras enquanto o jogo estiver em curso. O bom senso e a diversão devem se sobrepor ao pedantismo. O mestre tem sempre a palavra final.
4. Entendo que o mundo é um lugar perigoso, não é feito sob medida ou balanceado para necessidades de meu personagem. Não há vergonha na fuga, é melhor viver para ver um novo dia.



Capítulo 1:

APRENDENDO A JOGAR



QUI COMEÇA SUA JORNADA. Esta seção guiará o novo jogador nas etapas principais para criar seu personagem.

CRIANDO UM PERSONAGEM

Resumo:

1. Escolha uma **ANCESTRALIDADE**.
2. Escolha uma **CLASSE**.
3. Role pontos de atributo (3d6) e anote seus bônus, alocando-os conforme a conveniência da classe.
4. Anote bônus de nível e jogadas de proteção.
5. Role pontos de vida (PV) seguindo sua classe.
6. Role ou aloque ouro e equipamentos iniciais.
7. Escolha magias (se aplicável).
8. Crie um nome e resumo histórico do personagem.

Transcreva tudo para uma folha em branco (qualquer tipo) ou um modelo de ficha de jogador encontrada ao final do volume.

DEFININDO UMA ANCESTRALIDADE

Ancestralidades definem certas características físicas e culturais do personagem. Em **Arcana Primária**® esta etapa é meramente estética e encorajamos o jogador a escolher aquela que mais lhe inspira ou mesmo inventar uma nova junto ao mestre. Alguns exemplos de ancestralidade estão no capítulo **ANCESTRALIDADES**.

ESCOLHENDO UMA CLASSE

Ao escolher uma classe, o jogador está iniciando seu personagem em uma carreira. O jogador deve ler as descrições e habilidades especiais de cada classe no capítulo **CLASSES** antes de tomar sua decisão.

ROLANDO ATRIBUTOS E ANOTANDO BÔNUS

Atributos podem ser importantes em alguns momentos para modular a interação do personagem com o mundo.

Rolam-se 3d6 por atributo e cada resultado possui um bônus atrelado. Mais detalhes na seção **ATRIBUTOS** (págs. 8-9).

A descrição de classe apresenta uma recomendação de **ATRIBUTO PRIMÁRIO**, que expressa o atributo mais útil para a classe. Personagens que lutam corpo a corpo favorecem a Força, enquanto lançadores de feitiços arcanos favorecem a Inteligência.

BÔNUS DE NÍVEL E JOGADAS DE PROTEÇÃO

O Bônus de Nível representa quão bem o personagem executa tarefas ligadas à sua classe, incluindo combate. É sempre metade de seu nível, arredondado para cima.

Já as jogadas de proteção são os valores que definem a dificuldade de superar acontecimentos reativos ou fora do controle do personagem. Cada classe possui sua tabela própria.

Detalhes podem ser lidos nas seções **BÔNUS DE NÍVEL** (pág. 9) e **JOGADAS DE PROTEÇÃO** (pág. 12).

ROLANDO PONTOS DE VIDA (PV)

Pontos de Vida indicam a durabilidade do personagem em geral. É uma referência que representa vontade e capacidade de lutar, consciência e integridade física. Mais informações na seção **VIDA E MORTE** (pág. 12).

OURO INICIAL, EQUIPAMENTO E CLASSE DE ARMADURA

Personagens começam com 3d6 x 10 peças de ouro (P.O.), com as quais podem comprar equipamentos para iniciar sua aventura. Dentre os equipamentos, encontram-se armaduras e escudos, que, ao serem equipados, resultarão no valor final de sua Classe de Armadura (CA). Um personagem sem qualquer tipo de armadura ou proteção possui uma CA base de 10 + Bônus de Destreza. Para mais informações, consultar a seção **ATRIBUTOS** (págs. 8-9) e o capítulo **EQUIPAMENTO**.

ESCOLHER MAGIAS

Algumas classes podem lançar feitiços. O número de feitiços que podem ser utilizados diariamente é indicado na página de cada classe.

O jogador pode escolher as suas magias consultando o **TOMO METAFÍSICO**, que é o segundo volume da coleção **Arcana Primária**®, disponível em arcanaprimaria.com.

CRIAR UM NOME E HISTÓRICO DO PERSONAGEM

Recomenda-se uma história breve, de no máximo dois parágrafos, pois a verdadeira história do personagem será escrita ao lado de seus companheiros, na mesa ou ao redor de uma convidativa fogueira.

Agora você está pronto para aventurar-se. Não se apegue muito a seu personagem, perigos mortais o espreitam.

INICIANDO A AVENTURA

Com as fichas preenchidas, os jogadores apresentam seus personagens uns aos outros. O mestre decidirá, junto aos jogadores, se os personagens já se conhecem ou se uma situação inusitada os leva a formar um grupo. Lembramos que a **Arcana Primária**® é um jogo baseado na cooperação entre os jogadores. Pense em como promover a narrativa coletiva, não em como roubar o holofote.

Os temas e rumos gerais de uma aventura devem ser discutidos e gerados em comum acordo entre jogadores e mestre. A partir do início da primeira sessão espera-se que os participantes tenham bom senso e joguem a partir das deixas dadas pelo mestre.

O mestre inicia a aventura, dando a seus jogadores uma descrição de cenário e a situação em que se encontram, no decorrer da sessão o grupo encontrará diversos desafios. A resolução destes problemas estará nas mãos dos jogadores, que, com a curadoria e julgamento do mestre, contribuirão para a criação da narrativa.

Uma aventura costuma envolver três tipos de interação entre jogadores e mestre:

- a. Interação com ambiente/exploração;
- b. Interação social com personagens regidos pelo mestre;
- c. Combate e habilidades especiais.

O jogador é convidado a pensar em soluções criativas para superar seus desafios. Quando situações são incertas ou difíceis, o mestre pedirá testes contra uma Classe de Dificuldade (CD) para os participantes. Geralmente testes são verificados pela rolagem de um dado de vinte faces (1d20 ou d20) por parte de um ou mais jogadores e comparado a um valor de referência. Outros momentos serão resolvidos através de combate. Os personagens devem utilizar suas habilidades em sincronia para superar os terríveis percalços que lhes aguardam.

Por mais apreço que tenhamos pela **Arcana Primária**® e pelo hobby do jogo de interpretações, ressaltamos que esta é uma atividade social que visa a diversão, o exercício da criatividade e cooperação. O respeito e bem-estar de todos os participantes está acima de qualquer elemento narrativo e as decisões do grupo devem ser tomadas com isto em mente.



TESTES

Normalmente, quando um jogador elabora uma descrição detalhada e sagaz para resolver seus problemas, o mestre pode conceder-lhe sucesso sem requisitar qualquer tipo de rolagem. Por outro lado, se as ações descritas pelo jogador não forem suficientes, o mestre pode atribuir falha automática ou, em último caso, recorrer a um teste. Testes variam em grau de dificuldade e deve-se pensar neles como uma ferramenta de apostas vinculada a algo que está em jogo (muitas vezes trata-se da própria vida do personagem!). A máxima que todo jogador deve levar consigo é a seguinte:

“Uma boa descrição narrativa pode dispensar a rolagem de um teste, mas nenhuma rolagem de teste pode dispensar uma descrição narrativa.”

Nunca é demais enfatizar que o teste não é uma alavanca para se ativar quando a criatividade é desafiada, mas sim um direito conquistado pela sagacidade narrativa do jogador.

CLASSE DE DIFICULDADE

Cada teste é atrelado a um valor de referência chamado de Classe de Dificuldade (CD). O jogador deve rolar 1d20, contando com bônus ou penalidades, e superar o valor estipulado na CD. A tabela abaixo resume as dificuldades principais:

CD	INTERPRETAÇÃO	EXEMPLO
5	Fácil	Quebrar o vidro de uma janela
10	Moderado	Arrombar uma porta de madeira
15	Difícil	Saltar sobre uma larga vala
20	Muito Difícil	Escalar um muro liso sob chuva torrencial
25+	Extremo	Quase impossível

Ao atribuir a classe de dificuldade, deve-se pensar na capacidade do personagem e o desafio à sua frente.

As situações de jogo são variadas e caóticas. Assim sendo, o mestre é livre para modular níveis de dificuldade diferentes dos exemplificados na tabela.



ATRIBUTOS

Atributos representam as diversas capacidades de um personagem. A cada atributo vincula-se um bônus de ajuste. Todos os testes são modificados por ele.

Em **Arcana Primária**®, utilizamos seis atributos, que estão detalhados abaixo.

FORÇA (FOR)

TESTES: Potência física, atletismo, arrombar portas.

Acerto e dano de armas corpo a corpo são modificados pelo bônus de força. O bônus de dano não se aplica para armas de alcance.

DESTREZA (DES)

TESTES: Agilidade/rapidez, reflexo, coordenação, equilíbrio.

O bônus de destreza é considerado no acerto, mas não dano, de armas de alcance ou finesse, ajuste de Classe de Armadura (CA) não metálicas, além de jogadas de proteção de reflexos.

CONSTITUIÇÃO (CON)

TESTES: Saúde, fôlego e integridade biológica.

Aplica-se o bônus nas jogadas de proteção de vigor, regeneração diária, fôlego embaixo d'água, tempo sem comida/água e pontos de vida restaurados por poções.

INTELIGÊNCIA (INT)

TESTES: Investigações, memória, raciocínio e magias.

Cada ponto de bônus representa uma língua falada além da comum e da ancestralidade do personagem (valores negativos não se aplicam). Também se aplicam no acerto e dano de varinhas, cajados imbuídos e magias em geral.

SABEDORIA (SAB)

TESTES: Percepção, sobrevivência, senso comum e intuição.

O bônus modifica jogadas de proteção contra magia, acerto, dano e cura de magias divinas e armas druídicas.

CARISMA (CAR)

TESTES: Persuasão, personalidade, liderança, performance teatral/musical e intimidação.

O bônus é aplicado a reações sociais, testes de moral de contratados ou seguidores, performances (música, atuação etc.), disfarces e imitações.

BÔNUS DE ATRIBUTO

ATRIBUTO (VALOR)	BÔNUS DE ATRIBUTO
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

VALORES DE ATRIBUTO: Na criação de personagem, resultam da soma rolada dos 3d6. Valores não podem exceder 18. Opcionalmente, personagens com dois ou mais atributos abaixo de 9 podem recomeçar a criação do personagem.

GASTOS E PERDAS DE ATRIBUTO

Personagens podem forçar-se além de seus limites para executar ações heroicas. Guerreiros podem extenuar seus músculos para agredir criaturas adicionais, enquanto magos podem forçar suas mentes para amplificar o dano de um feitiço. O Gasto de Atributo é limitado a 1 ponto por rodada.

Cada classe possui uma mecânica diferenciada de gastos de atributo. A regeneração de pontos é de 1 ponto por semana dentro do jogo. Bônus de ajuste acompanham o novo valor calculado.

Se um atributo ficar abaixo de 3 pontos, o personagem permanece vivo, mas em coma. Se algum atributo chegar a zero pontos, o personagem morre.

Algumas criaturas podem drenar atributos. Se este for o caso, as consequências acima são aplicadas.

BÔNUS DE NÍVEL

Personagens começam suas carreiras com conhecimentos limitados de suas Classes. Com o passar do tempo e acúmulo de experiência, tornam-se mais hábeis em suas especialidades. Isso é representado pelo bônus de nível, que progride conforme a tabela abaixo.

NÍVEL	BÔNUS DE NÍVEL
1-2	+1
3-4	+2
5-6	+3
7-8	+4
9-10	+5
11-12	+6
13-14	+7
15-16	+8
17-18	+9
19-20	+10

APLICAÇÃO DO BÔNUS DE NÍVEL

Sempre que uma habilidade de classe demandar um teste, o bônus de nível é aplicado, juntamente com o bônus de ajuste pertinente.

Ademais, cada classe aplica o bônus de nível nas seguintes situações:

GUERREIROS: Acerto em ataques corpo a corpo, armas de arremesso e alcance.

DIVINOS: Acerto de magias divinas, armas corpo a corpo abençoadas ou especiais de classe.

LADINOS: Acerto para armas de tipo finesse e alcance.

ARCANOS: Acerto de magias arcanas, adagas e armas imbuídas (varinhas, cajados, etc).





EXPERIÊNCIA E NÍVEL

Cada personagem que sobreviver a uma sessão de aventura pode receber pontos de experiência (XP) do mestre. O acúmulo de XP resulta na evolução de nível, que, por sua vez, indica quão hábil o personagem é em sua carreira.

Em **Arcana Primária**®, cada aventura desafiadora superada rende um valor de XP por jogador e nível de personagem, conforme a tabela abaixo:

NÍVEL	XP ATRIBUÍDA
1	700
2	1.000
3	1.600
4	2.300
5	3.600
6	5.400
7	8.600
8	15.000
9	20.000
10	24.000
11+	25.000

O mestre pode modular os valores acima de acordo com o ritmo desejado de sua campanha e as escolhas dos jogadores. Pode-se também combiná-los com outros métodos de distribuição de XP.

MÉTODO CLÁSSICO

Alternativamente, esses pontos podem ser provenientes de inimigos superados e ouro pilhado.

DERROTA DE INIMIGOS: Cada inimigo superado possui um valor de XP a ser dividido entre o grupo. Inimigos apaziguados diplomaticamente também rendem XP.

OURO PILHADO: Cada peça de ouro pilhada equivale a 1 ponto de XP. Isso também se aplica para gemas, obras de arte e demais itens encontrados, inclusive mágicos.

O mestre soma o valor total de XP dos monstros superados e tesouro pilhado, e divide pelo número de personagens sobreviventes ao final da aventura. Nenhum personagem pode subir mais de 1 nível por sessão.

SUBINDO DE NÍVEL

Ao atingir o patamar de XP indicado pela tabela no Experiência por Classe, personagens sobem de nível. Isto significa que podem precisar atualizar seus bônus de nível e jogadas de proteção. Além disso, devem rolar um dado adicional de pontos de vida (PV). Do 11º nível em diante não se rolam mais PV, recebendo um valor fixo estipulado para cada classe.

EXPERIÊNCIA POR CLASSE

GUERREIROS EM GERAL E PALADINOS

NÍVEL	XP	PV
1	0	1d8
2	2.000	2d8
3	4.000	3d8
4	7.000	4d8
5	13.000	5d8
6	25.000	6d8
7	49.000	7d8
8	89.000	8d8
9	176.750	9d8
10	271.250	10d8
11	370.250	10d8+2

Após nível 11: Cada nível requer 99.000 XP e concede 2 PV adicionais.

LADRÕES, ASSASSINOS E ESPÍÕES

NÍVEL	XP	PV
1	0	1d4
2	2.000	2d4
3	4.000	3d4
4	6.000	4d4
5	10.000	5d4
6	17.500	6d4
7	37.000	7d4
8	71.000	8d4
9	149.750	9d4
10	235.250	10d4
11	325.250	10d4+1

Após nível 11: Cada nível requer 90.000 XP e concede 1 PV adicional.

CLÉRIGOS, DRUIDAS E MONGES

NÍVEL	XP	PV
1	0	1d8
2	3.000	2d8
3	6.000	3d8
4	10.000	4d8
5	17.000	5d8
6	30.500	6d8
7	56.000	7d8
8	98.000	8d8
9	188.000	9d8
10	284.750	10d8
11	386.000	10d8+2

Após nível 11: Cada nível requer 101.250 XP e concede 2 PV adicionais.

BARDOS

NÍVEL	XP	PV
1	0	1d4
2	3.000	2d4
3	6.000	3d4
4	10.000	4d4
5	17.000	5d4
6	30.500	6d4
7	56.000	7d4
8	98.000	8d4
9	188.000	9d4
10	284.750	10d4
11	386.000	10d4+1

Após nível 11: Cada nível requer 101.250 XP e concede 1 PV adicional.

DESBRAVADORES

NÍVEL	XP	PV
1	0	1d6
2	2.000	2d6
3	4.000	3d6
4	7.000	4d6
5	12.000	5d6
6	21.000	6d6
7	42.000	7d6
8	78.000	8d6
9	163.500	9d6
10	253.500	10d6
11	348.000	10d6+2

Após nível 11: Cada nível requer 94.500 XP e concede 1 PV adicionais.

ARCANOS EM GERAL

NÍVEL	XP	PV
1	0	1d4
2	3.000	2d4
3	7.000	3d4
4	13.000	4d4
5	25.000	5d4
6	49.000	6d4
7	97.000	7d4
8	169.000	8d4
9	301.750	9d4
10	443.500	10d4
11	592.000	10d4+1

Após nível 11: Cada nível requer 148.500 XP e concede 1 PV adicional.

VIDA E MORTE

PONTOS DE VIDA (PV): Pontos de vida variam por classe e estão detalhados em tal seção. Acumulam-se os valores conforme a progressão de nível. A cada nível, até o nível 10, o personagem rola um dado de vida adicional. Note que após o 10º nível atribui-se um valor fixo aos PV por nível.

DADOS DE VIDA (DV): Número de dados rolados para determinar os PV de um personagem.

MORTE: O personagem perde pontos de vida conforme é atingido durante um combate ou sofre acidentes, doenças e envenenamentos. Quando chega a zero (0) pontos de vida ou menos, o personagem é considerado morto.

Opcionalmente, se seus PV não ultrapassarem -10, pode-se rolar 1d20 e verificar o resultado na tabela abaixo. Mortes por desintegração não demandam rolagem alguma, o personagem é considerado morto imediatamente.

D20	EFEITO
1-15	Morte agonizante.
16-17	Perda de um braço ou perna, por decepção ou necrose. Perda de 1d4 pontos de força e destreza permanentes. Personagem acorda com 1 PV dentro de 4 horas.
18	Choque céptico. Adquire-se um trauma físico que deduz 1d4 pontos de constituição permanentes. Personagem acorda com 1 PV em 4 horas.
19	Dano cerebral, perda de 1d4 pontos de inteligência e sabedoria permanentes. Personagem acorda com 1 PV dentro de 4 horas.
20	Desfiguração, perda de 1d4 pontos de carisma permanentes. Personagem acorda com 1 PV dentro de 4 horas.

Ademais, cada personagem só tem direito a uma rolagem na tabela acima em sua carreira. Se o personagem sobreviveu à primeira rolagem e chegou a 0 PV novamente, o único resultado possível é a morte agonizante.

RESSURREIÇÃO: Em *Arcana Primária*® não recomendamos a prática da ressurreição. Uma vez que o personagem morre, o jogador é encorajado a criar uma ficha nova. O mestre decide o nível do novo personagem, se a criação ocorrer no meio de uma campanha.

JOGADAS DE PROTEÇÃO

Às vezes personagens submetem-se a testes que estão fora de seu controle ou são estritamente reativos. Esses testes são chamados de jogadas de proteção. Cada classe possui um progresso de CD por nível, dispensando a modulação de dificuldade por parte do mestre (embora nada o impeça de fazê-lo para situações específicas).

Existem três grandes categorias de jogadas de proteção:

VIGOR (V): Usada quando um jogador é submetido a venenos, doenças, degenerações ou situações de morte súbita. Aplica-se o bônus de constituição.

REFLEXOS (R): Usada para situações que demandam esquivas repentinas, saltos inusitados, baforadas de dragão, avalanches etc. Aplica-se o bônus de destreza.

MAGIA (M): Usada para evitar efeitos de magias, polimorfismo, petrificação e maldições em geral. Aplica-se o bônus de sabedoria.

CONVERSÃO DE VERSÕES CLÁSSICAS

Alguns sistemas e módulos clássicos utilizam diferentes categorias de jogadas de proteção. Convertemos as mais comuns abaixo:

REFERÊNCIA CLÁSSICA	<i>Arcana Primária</i> ®
Feitiços, Bastão, Cajado, Varinha e Força de Vontade	Magia
Paralisia, Petrificação, Morte e Veneno, Fortitude	Vigor
Baforada de Dragão, Ataque de Sopro	Reflexos

SUPERANDO JOGADAS DE PROTEÇÃO

Para executar uma jogada de proteção, o jogador deve rolar 1d20 e ajustar eventuais bônus e penalidades. Se o valor for maior ou igual ao CD presente na tabela de classe, o teste é considerado bem-sucedido. Rolagens naturais de "1" sempre falham.



Capítulo 2:

ANCESTRALIDADES



ANCESTRALIDADES SÃO AGRUPAMENTOS EM TORNO DE determinadas propriedades físicas e culturais, i.e., cada ancestralidade possui uma cultura própria que lhes confere hábitos determinantes e características únicas.

As ancestralidades mais comuns entre os jogadores serão descritas abaixo.

ALINHAMENTO: Jogadores e criaturas não possuem um alinhamento intrínseco. Cada ação pode ser boa ou má, caótica ou leal, dependendo do contexto e da narrativa do mestre. Goblins e Orcs podem ser afetuosos e gentis, enquanto Pequeninos e Gnomos podem ser impiedosamente perversos.

RESUMO DE ANCESTRALIDADES

ANCESTRALIDADE	BENEFÍCIOS DA ESCOLHA
Humanos	São a ancestralidade mais comum do mundo. Bons em negociações e liderança.
Elfos	Só precisam de 3 horas de sono. Conhecedores de segredos arcanos e ancestrais.
Meio-Elfos	Só precisam de 4 horas de sono e são bons negociadores.
Anões	Amplo conhecimento arquitetônico em estruturas de pedra e renomados artesãos.
Pequeninos	Naturalmente furtivos. Vistos como bondosos e agradáveis.
Gnomos	Bons em detecção e fabricação de armadilhas. Criativos e intelectuais.
Orcs	Conhecidos como exímios guerreiros e estrategistas.
Goblins	Conhecedores de flora e fauna. São leves e ágeis.

HUMANOS

São a ancestralidade mais comum no mundo, contando com representantes nas mais inóspitas regiões e apresentando as mais variadas características físicas e culturais. São ambiciosos exploradores, contando com ampla experiência na liderança e planejamento de expedições. Tais ambições foram o tecido narrativo do mundo com grandes impérios esquecidos e novos ideais que porventura iluminem grandes poetas e governantes. Há um velho ditado que diz: "Quando um humano é arrebatado por um ideal, seus músculos não descansam até vê-lo concretizado ou destruído."

TAMANHO: Médio.

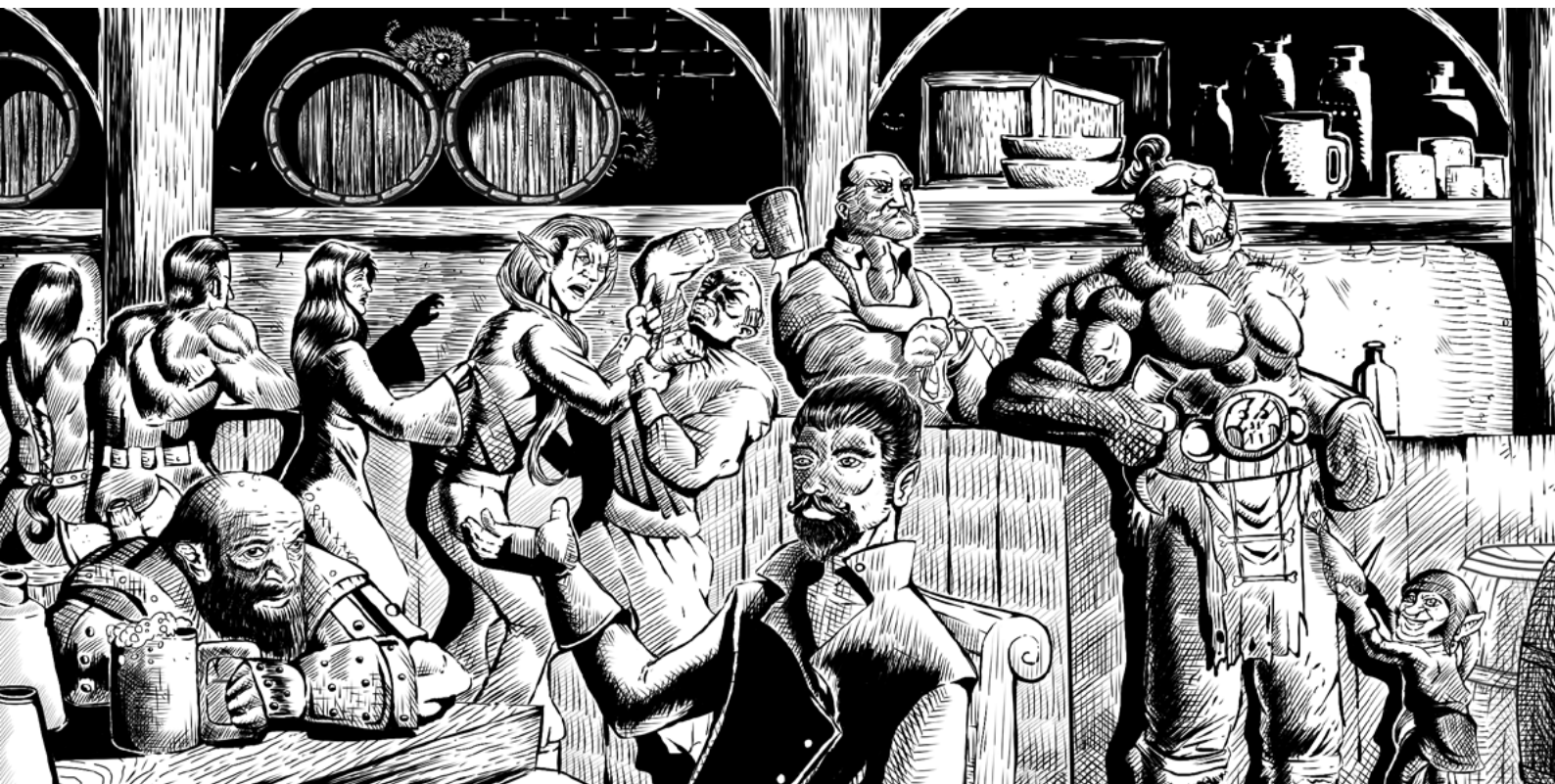
EXPECTATIVA DE VIDA: de 50 a 75 anos.

ELFOS

Elfos são mais altos e esguios que humanos, possuindo características orelhas pontudas, olhos angulados e voz melódica. São mais distantes, preferindo levar a vida em isolamento, em busca de segredos arcanos e ancestrais. Sua incansável busca por tais segredos lhes rendeu amplo treinamento para minimizar a necessidade do sono, dormindo apenas três horas por dia. Além disso, podem viver por muito tempo, preservando as feições suaves normalmente conferidas a pessoas jovens. Sua cultura é profundamente afetada pelo bioma no qual vivem, assim gerando importantes distinções entre elfos da floresta e elfos do deserto, por exemplo.

TAMANHO: Médio.

EXPECTATIVA DE VIDA: de 350 a 750 anos.



MEIO-ELFOS

São a mistura de humanos com elfos, dada por gerações de convivência pacífica e harmoniosa em algumas regiões. Retêm as orelhas acuminadas e olhos angulados dos elfos, dormindo apenas quatro horas por dia. Por vezes, possuem barba rala e outras feições das mais variadas regiões humanas. Conseguem se misturar bem em diversos ambientes, o que lhes confere talentos diplomáticos. Desse modo, sua cultura tende a ser mais cosmopolita, o que lhes provoca sede por erudição.

TAMANHO: Médio.

EXPECTATIVA DE VIDA: de 125 a 300 anos.

ANÕES

Os anões povoam o subterrâneo desde tempos imemoriais, embora apenas uma fração de sua outrora pujante população tenha sobrevivido através das eras. São rijos e atarracados, raramente passando de 1,4 metro de altura. Cultivam longas barbas orgulhosas, hábito mantido inclusive entre suas mulheres. Incansáveis, são os mais talentosos ferreiros, arquitetos e cervejeiros dentre todos os povos. Acumulam joias e minério de forma obsessiva, encerrando-os em grandes cofres localizados no âmago de fortes intraterrenos. Se não derrotados em batalha, vivem por volta de 300 anos. Aqueles poucos que deixam os intermináveis túneis dessa vigorosa civilização buscam aventura, o calor da batalha, e, por vezes, vagam entre desafios inconquistáveis pagando o Juramento de Expurgo, em que devem desafiar a morte até o último dos seus dias, como reparação por um crime de desonra cometido contra os seus.

TAMANHO: Pequeno.

EXPECTATIVA DE VIDA: de 200 a 300 anos.

PEQUENINOS

Joviais e agradáveis, estes pequenos assemelham-se à raça humana, não fosse por suas dimensões diminutas, que variam entre 0,6 e 1,2 metro de altura, e por seus ágeis pés peludos. Encontrados em vilas e tribos, no centro de bosques e florestas, os pequeninos gostam da vida alegre em festas regadas a vinho e hidromel, banquetes dançantes, narrativas de lendas e canções fabulosas. Vez ou outra, entre os pequenos encontram-se aqueles dotados de coração aventureiro, em quem a curiosidade supera a necessidade de uma vida pacata entre os seus. Esses acabam por usar sua leveza e perspicácia mundo afora, abusando da facilidade com a qual passam despercebidos por entre as pernas de seus adversários. Sua presença em um grupo aventureiro é considerada sinal de boa sorte.

TAMANHO: Pequeno.

EXPECTATIVA DE VIDA: de 100 a 200 anos.

GNOMOS

Gnomos são menores e mais esbeltos que Pequeninos, atingindo entre 40 cm a 80 cm, tendo narizes pontudos e sobranceiras grossas e hirsutas. Habitantes do velho mundo, preferem viver em altas montanhas ou florestas de fungos subterrâneas. Sua arte é peculiar e extremamente variada, dado o impulso por inovação e descoberta destes seres. Adoram brincadeiras e são engenhosos, desenvolvendo adaptações criativas para suas armas e artefatos. Encontrar-se próximo a uma armadilha maquinada por gnomos gera temor até nos mais valentes aventureiros. Formam hábeis arcanos, por sua curiosidade intensa quanto a fenômenos naturais e sobrenaturais.

TAMANHO: Pequeno.

EXPECTATIVA DE VIDA: de 200 a 500 anos.



ORCS

Orcs, são seres de pele esverdeada, feitos de músculos, instinto e reflexos predadores. Sua fúria é comparável à de um tigre, e apesar de em média alcançarem 2 metros, rumores comentam que os mais altos já avistados erguiam-se à altura de dois homens. Exímios combatentes e estrategistas, conquistam selvas e planícies, doutrinados por religiões xamânicas. Seus guerreiros vivem e morrem pela honra e as mulheres têm vigor o suficiente para arremessar um novilho sadio. Até mesmo os mais antigos elfos desconhecem as origens primordiais dessa estoica ancestralidade. Quando Orcs marcham, outras civilizações rezam em silêncio solene, ao som das legiões que pisoteiam seus campos de trigo. Pedem para que estejam de passagem, que façam viúvas em outro lugar.

TAMANHO: Médio.

EXPECTATIVA DE VIDA: de 50 a 75 anos.

GOBLINS

Medindo entre 80 cm e 1 metro, os Goblins são verdes e verrugentos, em sua maioria selvagens. Vivem da terra e da conquista territorial, superando adversários através do seu número e agilidade ímpar. No centro inexplorado das florestas escuras, os elfos testemunham sua ferocidade e união com a natureza, quando em noites de luar Goblins cavalam lobos em emboscadas mortíferas. No antro da terra, pelos túneis de pedra, ecoam os passos velozes das legiões goblinoides, seus tambores de guerra relembram cidadelas e fortes subterrâneos que as tribos combatentes tomaram do povo anão. Alguns poucos representantes desta ancestralidade resolveram deixar suas tribos, integrando-se à vida mais ordeira dos outros povos livres. Ainda buscam seu espaço entre a sociedade humana, sendo tolerados ao demonstrarem seu valor.

TAMANHO: Pequeno.

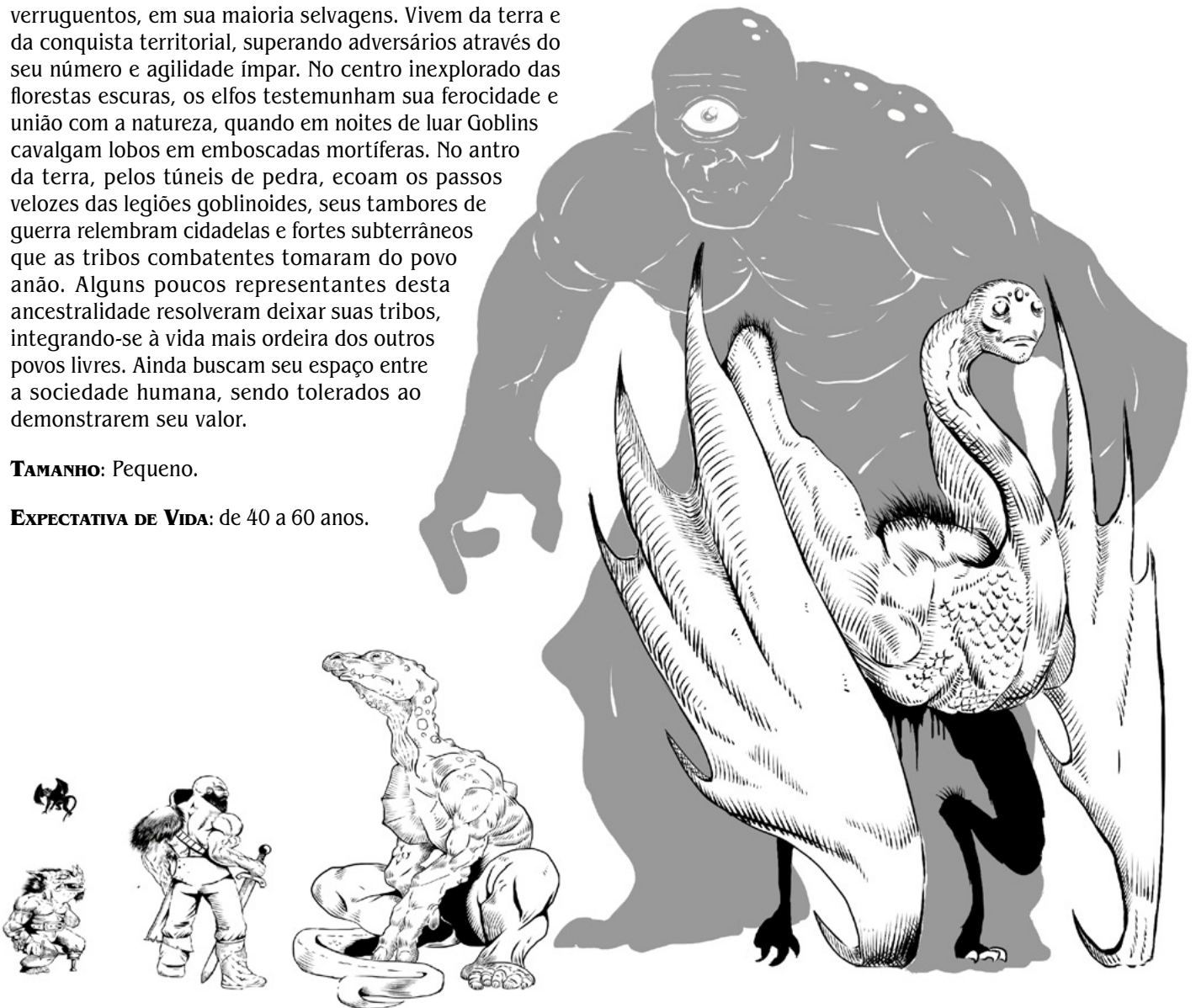
EXPECTATIVA DE VIDA: de 40 a 60 anos.

RESTRIÇÕES DE TAMANHO

Criaturas em **Arcana Primária**® apresentam-se em variados tamanhos, que foram arredondados conforme a tabela abaixo:

TAMANHO	ÁREA OCUPADA
Ínfimo	4 criaturas por 5'
Pequeno	5' x 5'
Médio	5' x 5'
Grande	10' x 10'
Gigante	15' x 15'
Titânico	20' x 20'+

Personagens de tamanho pequeno não podem equipar armaduras confeccionadas para criaturas maiores. Certas armas também podem ser restritas, a depender do julgamento do mestre.



Capítulo 3:

CLASSES



Legionário

“Cada golpe da criatura de mithril explodia contra a defesa de Dumlur como um petardo castigante, testando o farto escudo e sua constituição anã. O legionário antecipava os ataques, e protegia seus aliados. Como uma rocha protetora, aplacava a fúria titânica do formidável oponente. Era questão de tempo, o cansaço já lhe ardia os músculos, os olhos turvados pelo suor pareciam travar sua própria batalha. O guerreiro sabia que devia persistir, aguentar até o fim.”

De amplo conhecimento tático, acostumados ao calor da batalha. Com seus grandes escudos, não perdem a oportunidade de proteger aliados e guarnecer as linhas de frente.

DADOS DE VIDA: d8 (após décimo nível apenas 2 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Todas.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Todas.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Força.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Legionários possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO LEGIONÁRIO	V	R	M
1-2	12	13	16
3-4	11	12	15
5-6	10	11	14
7-8	9	10	12
9-10	8	9	10
11-13	6	7	9
14-20	5	6	7
21+	4	4	6

ATAQUE EXTRA: Legionários ganham um ataque adicional por rodada ao chegarem no 10º nível.

GASTO DE ATRIBUTO: Legionários podem gastar pontos de força para aplicar ataques adicionais em suas rodadas de combate.

DEFENSOR: Legionários começam o jogo com +1 de CA permanente.

BLOQUEIO TÁTICO: Ao bloquear, o legionário recebe um bônus de +3 em sua CA, ao invés de +2, até a próxima rodada.

ATAQUE COM ESCUDO: Legionários que renunciarem sua ação de movimento ganham um ataque extra com seu escudo, causando 1d3 + bônus de força de dano. O acerto é modificado pelo bônus de nível e força, mas sofre uma penalidade de -2.

INTERCEPTAR: Uma vez por rodada de combate, e a qualquer momento dentro desse escopo, o Legionário pode interceptar ataques feitos a seus aliados, desde que estejam a, no máximo, 15' de distância. Apesar de evitar danos ao aliado, o personagem recebe metade do dano e deve terminar a rodada adjacente ao personagem defendido. O mestre pede uma jogada de proteção de reflexos para verificar o efeito.

PROGRESSÃO DE DANO: Legionários ganham dano em armas de uma mão seguindo a tabela abaixo:

NÍVEL DO LEGIONÁRIO	DANO ADICIONAL
3-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4



Arqueiro

“Izyl esconde-se, sobre seu cavalo, entre rochas desérticas. Duas figuras encapuzadas trocam moedas por contrabando da rara e lisérgica lótus negra. Uma delas, com distinto rastejar de serpente, sinaliza cautela. A comunicação, no entanto, é interrompida pelo sibilo de uma flecha, que encontra seu lar no crânio da naga. O sobrevivente corre, deixando as sombras em desespero e revelando feições humanas. Izyl, com um tiro baixo, atinge o tendão do homem, que passa a se arrastar pelas dunas com um rastro carmesim. Desespero martela como o galope de um cavalo em sua mente. Não é preciso contar o final.”

Atiradores de precisão, moldados por técnicas frias e calculistas. Suas flechas são como serpentes voadoras, famintas por aço, couro e carne.

DADOS DE VIDA: d8 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Cotas de malha ou inferiores.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Todas.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Destreza.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Todas as classes guerreiras assumem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO ARQUEIRO	V	R	M
1-2	12	13	16
3-4	11	12	15
5-6	10	11	14
7-8	9	10	12
9-10	8	9	10
11-13	6	7	9
14-20	5	6	7
21+	4	4	6

ATAQUE EXTRA: Arqueiros ganham um ataque adicional por rodada ao chegarem no 10º nível.

GASTO DE ATRIBUTO: Arqueiros podem gastar pontos de destreza para aplicar ataques adicionais em suas rodadas de combate.

CAPACIDADE EXTRA: Arqueiros podem carregar o dobro de flechas em suas aljavas (máximo de 40).

SANGUE FRIO: Arqueiros podem atirar a queima-roupa sem penalidades, e criaturas hostis que passam a 5' de distância recebem ataque de oportunidade, considerado como se fosse um ataque de alcance, sem o bônus de curta distância.

ATIRADOR LETAL: Arqueiros não aplicam penalidades em disparos de longo alcance, desde que empunhem arcs. Ademais, recebem o bônus de dano conforme a tabela abaixo.

NÍVEL DO ARQUEIRO	DANO ADICIONAL
3-5	+1
6-10	+2
11-15	+4
16-20	+6

TIRO DE PRECISÃO: Se o arqueiro abdicar de sua rodada por completo, ele recebe bônus de +4 em seu acerto e rola um dado adicional de dano na próxima rodada. O arqueiro não pode usar esta habilidade se algum inimigo estiver em seu alcance para o corpo a corpo, ou se ele for atingido durante sua preparação.

DEBILITAR: Com um tiro baixo, podem reduzir o movimento de criaturas bípedes médias ou pequenas pela metade por 1d4 rodadas. Devem fazer um teste contra a CA com penalidade de -2. Ademais, o dano é computado normalmente.



Bárbaro

“A expedição não mais existia, por uma semana sobrevivia sozinho no antro selvagem. A selva e os nativos, a fome, a natureza implacável, maldições e inimigos repugnantes, um a um ceifaram seus parceiros de aventura. As almas colhidas pelos desafios daquele lugar esquecido. Com a alabarda, Beorthric abria caminho por entre os homens-lagarto, o corpo taurino, ignorando ferimentos, fome e exaustão, tornava-se ele mesmo antinatural, um predador incansável. Os lagartos lhe deram um nome, ‘Aquele que Caça na Escuridão’, e agora tentavam impedi-lo de adentrar as ruínas macabras e acessar os segredos do Culto da Mão Esquerda.”

Imponentes predadores dos ermos. Nômades tribais, acostumados a viver sob as intempéries da natureza. Seus corpos são ornados com músculos de aço que irrompem em fúrias indomáveis no calor da batalha. Sua potência aliada a movimentos felinos os torna letais se provocados.

DADOS DE VIDA: d8 (após o décimo nível, apenas 2 de PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Todas.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Todas.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Força.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: todas as classes guerreiras assumem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO BÁRBARO	V	R	M
1-2	12	13	16
3-4	11	12	15
5-6	10	11	14
7-8	9	10	12
9-10	8	9	10
11-13	6	7	9
14-20	5	6	7
21+	4	4	6

ATAQUE EXTRA: Bárbaros ganham um ataque adicional por rodada ao chegarem no 10º nível.

GASTO DE ATRIBUTO: Bárbaros podem gastar pontos de força para aplicar ataques adicionais em suas rodadas de combate.

PELE DE FERRO: Bárbaros que não utilizem armaduras de qualquer tipo possuem CA de 13 + bônus de nível.

FÚRIA DE AÇO: O bárbaro pode atacar até três criaturas à sua frente ou ao seu redor. Um ataque contra CA é rolado, com penalidade cumulativa por criatura-alvo, isto é, penalidade de -2 na primeira, -3 na segunda e -4 na terceira. Ademais, até a próxima rodada, o bárbaro recebe uma penalidade de -2 em sua CA.

GRANDES ARMAS: Quando o bárbaro ataca com uma arma que ocupa as duas mãos (2M) seu dano recebe um bônus conforme a tabela abaixo:

NÍVEL DO BÁRBARO	DANO ADICIONAL
3-5	+1
6-10	+2
11-15	+4
16-20	+6

ESCALAR SUPERFÍCIES DIFÍCEIS: Bárbaros podem testar sua força para escalar superfícies lisas. Um teste é feito para cada 100 pés (33 metros).

SOBREVIVENTE ENDURECIDO: Bárbaros contam com o bônus de nível em testes relacionados a sobrevivência em ambientes inóspitos.

INTIMIDANTE: Bárbaros somam o bônus de nível em testes de intimidação. Ademais, possuem um bônus de +2 em jogadas de proteção contra efeitos de medo e encantamentos de controle mental.



Gladiador

“Zorak, orc forjado nas fleiras de aço, aguarda seus próximos oponentes na arena, um impassível colosso esmeralda. Três rastrilhos se abrem e três gigantes louva-a-deus, vermelhos feito o entardecer, disparam em sua direção. Com cascas castigadas por torturas e asas macabras costuradas sobre seu dorso, os magníficos animais jamais voariam outra vez. Com as mentes loucas de clausura, eles investem contra Zorak. Encurralado pelas três criaturas, com os blocos da arena a lhes tocar os calcanhares, decide por tomar a ofensiva, lançando-se entre as seis lâminas que zuniam em todas as direções – um dos dedos é amputado, a orelha direita decepada, e rente à espinha um dos animais o rasga. Mas agora está perto, abaixo das pernas artrópodes, e ele as arranca como palitos. Guinchos agonizantes ecoam enquanto Zorak estraçalha as criaturas.”

Versáteis e ágeis, com ampla experiência em situações de desvantagem tática. Nascidos na opressão da arena, empunham duas armas modificadas para moer a carne de seus inimigos e lutam como animais encurralados.

DADOS DE VIDA: d8 (após o décimo nível, apenas 1 de PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Cotas de malha ou inferiores.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Todas.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Força.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: todas as classes guerreiras assumem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO GLADIADOR	V	R	M
1-2	12	13	16
3-4	11	12	15
5-6	10	11	14
7-8	9	10	12
9-10	8	9	10
11-13	6	7	9
14-20	5	6	7
21+	4	4	6

ATAQUE EXTRA: Gladiadores ganham um ataque adicional por rodada ao chegarem no 10º nível.

GASTO DE ATRIBUTO: Gladiadores podem gastar pontos de força para aplicar ataques adicionais em suas rodadas de combate.

MOVIMENTO RÁPIDO: Gladiadores deslocam-se 40' por rodada.

AMBIDESTRO: Gladiadores somam bônus de atributo e nível em ataques com a mão secundária, recebendo nela apenas uma penalidade de -2.

DESARMAR: O gladiador pode abdicar de seus ataques em uma rodada para tentar desarmar uma criatura média ou pequena. Pede-se um teste contra CA com penalidade de -2.

PERÍCIA: Gladiadores são especialistas em armas de uma mão, aplicando os bônus abaixo:

NÍVEL DO GLADIADOR	DANO ADICIONAL
3-10	+1
11-15	+2
16-20	+3

Danos na mão secundária também são modificados pelo efeito da perícia.

NASCIDO NA ARENA: Ganham +1 em rolagens de iniciativa quando lutam contra um único inimigo ou quando seu grupo se encontra em desvantagem numérica em combate.



Lanceiro

“Telamória, montada em seu cavalo Hermios, enfrenta um verme abissal três vezes o seu tamanho. O calibroso verme mostra suas múltiplas arcadas afiadas em um urro salivante, e se prepara para atacar. Sem hesitar, Telamória parte para uma investida montada e perfura o anelídeo, deixando metade de sua lança carne adentro. O combate continua. Dando uma volta tática, a lanceira apanha uma azagaia e salta de Hermios, agarrando-se em uma das curtas patas untuosas de seu inimigo. Com uma árdua escalada, chega até a cabeça asquerosa, lutando para manter sua posição enquanto o verme enfurecido se debate.”

Soldados de cavalaria especializados em lanças e armas de arremesso, utilizados para quebrar fileiras dos mais disciplinados inimigos e perseguir aqueles que a isso sobreviverem. Sua devastadora investida lhes rende o apelido de “touro de aço”.

DADOS DE VIDA: d8 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Todas.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Todas.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Força.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: todas as classes guerreiras assumem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO LANCEIRO	V	R	M
1-2	12	13	16
3-4	11	12	15
5-6	10	11	14
7-8	9	10	12
9-10	8	9	10
11-13	6	7	9
14-20	5	6	7
21+	4	4	6

ATAQUE EXTRA: Lanceiros ganham um ataque adicional por rodada ao chegarem no 10º nível.

GASTO DE ATRIBUTO: Lanceiros podem gastar pontos de força para aplicar ataques adicionais em suas rodadas de combate.

RASTEIRA: O lanceiro pode tentar derrubar um a dois inimigos a sua frente desde que empunhe um lança com as duas mãos. Para isso, é feito um ataque contra CA com penalidade de -2 para cada criatura-alvo. Se for bem-sucedido, as criaturas ficam derrubadas e atacam com -2 de penalidade na próxima rodada.

OPORTUNIDADE: Desde que equipem lanças e as usem com as duas mãos, lanceiros podem desferir ataques de oportunidade a criaturas que não os desengajem a 10' de distância.

OLHAR DE FALCÃO: Lanceiros com azagaias ou outras armas de arremesso direto ganham 10' adicionais de alcance e somam bônus de nível e força em seu acerto. Ademais, os seguintes bônus de dano se aplicam para azagaias e lanças:

NÍVEL DO LANCEIRO	DANO ADICIONAL
3-5	+1
6-10	+2
11-15	+4
16-20	+6

INVESTIDA BRUTAL: Lanceiros que equiparem lanças e optarem pela ação Investida substituem o dado de dano original por 1d10.



Clérigo

“A praga profana assolava as planícies. Legiões de mortos-vivos transformaram campos e cidades em terreno maldito, onde empilhavam suas vítimas e proferiam rituais, condenando-as ao eterno serviço da escuridão. Gothrik ouviu o chamado, o clérigo da forja liderava seus paladinos, com orações marciais e a bravura divina que emanava de seu espírito. Os cadáveres lutavam como insanas abominações, carne pútrida e ossos contra o metal sagrado da ordem. Gothrik entoava os cânticos magmáticos fervorosamente, mas eram muitos – como formigas, os defuntos eclipsavam o campo de batalha... Seria preciso um milagre.”

Acreditam representar a vontade dos deuses, enveredando-se pela terra e pregando sua palavra. Canalizam milagres e são capazes de exorcizar criaturas macabras. Supersticiosos, talvez por medo da fúria de seu patrono, devem abençoar suas armas antes de brandi-las em seu nome. Em batalha, é comum se posicionarem na linha de frente para proteger seu rebanho. Movidos por dogmas, vaidade ou ganância, enfrentam o profano ostentando seu símbolo sagrado.

DADOS DE VIDA: d6 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Todas.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Armas abençoadas.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Sabedoria.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Clérigos possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO CLÉRIGO	V	R	M
1-2	12	14	13
3-4	11	13	12
5-6	10	12	11
7-8	9	11	10
9-10	8	9	9
11-13	7	7	7
14-20	6	6	6
21+	5	5	4

GASTO DE ATRIBUTO: Clérigos gastam sua sabedoria para obter favores de cura dos deuses. Cada ponto cura uma pessoa em 1d8 pontos de vida.

ARMAS ABENÇOADAS: Clérigos podem somar seu bônus de nível em ataques corpo a corpo ou alcance, desde que tenham feito um ritual de 15 minutos para abençoar suas armas. Só uma arma pode ser abençoada por vez.

SÍMBOLO SAGRADO: Dado que o clérigo tenha seu símbolo sagrado, ele ganha acesso a magias divinas, conforme a tabela indicada nesta página. Clérigos não precisam aprender magias, e as recuperam todos os dias pelo amanhecer se passarem ao menos 1 hora em oração ou meditação.

Clérigos podem usar magias divinas inscritas em pergaminhos, mas não magias arcanas. Tampouco podem fabricar itens mágicos.

Magias podem ser acessadas no **TOMO METAFÍSICO**, ou criadas junto ao mestre.

MAGIAS DIVINAS:

NÍVEL	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°
1	1						
2	2						
3	2	1					
4	2	2					
5	2	2	1				
6	2	2	2				
7	2	2	2	1			
8	3	2	2	2			
9	3	3	3	2			
10	3	3	3	3	1		
11	4	4	4	3	1		
12	4	4	4	4	2		
13	5	5	5	4	2		
14	5	5	5	4	3	1	
15	5	5	5	5	3	1	
16	5	5	5	5	4	2	
17	5	5	5	5	5	3	
18	5	5	5	5	5	3	1
19	5	5	5	5	5	4	1
20	5	5	5	5	5	4	2

EXORCISMO/PODER DE FÉ: Pode exorcizar demônios, diabos e mortos-vivos, numa quantidade equivalente ao seu nível, desde que estejam em uma área de 30' x 30' e alcance de 30'. Criaturas devem fazer uma jogada de proteção contra magia, ou se afastarão do clérigo desesperadamente. Caso a criatura seja 5 níveis abaixo do clérigo, ela automaticamente se desintegra.

LEALDADE DE FÉ: Clérigos devem ser leais a algum templo, divindade ou atividade específica. Quebrar o juramento lhes remove a capacidade de usar magias e de efetuar exorcismos. O mestre indica ao clérigo as condições de receber a graça divina novamente.



Paladino

“Em todo desafio, um propósito. A cada cicatriz, redenção. Nenhum passo em falso, abençoada resolução’. Os versos do juramento ecoavam na mente de Thorp, o justiceiro sagrado. Estava acabado, de profundos cortes no metal de sua armadura, sangue vertia profusamente, manchando os sacros símbolos nela incrustados. À sua volta, fogo e enxofre queimam no ar, exalando o aroma ocre que abastece os pesadelos do inferno, e diabretes e sátiros observavam em escárnio. O Paladino permanece ajoelhado, apoiado em sua montante quebrada. Junto a seus irmãos, impedira a profanação de uma vila, mas foi necessário ir até as últimas consequências. Encontrava-se agora em um submundo horrendo, onde suas preces não poderiam ser ouvidas.”

Obstinados guerreiros, levam a disciplina e a retidão de espírito para os lugares mais violentos do continente. Defensores, curandeiros e exímios combatentes, são juramentados nos mesmos monastérios que os clérigos, mas moldados nos caóticos campos de batalha.

DADOS DE VIDA: d8 (após décimo nível apenas 2 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Todas.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Todas.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Força.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Paladinos possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO PALADINO	V	R	M
1-2	13	13	14
3-4	12	12	13
5-6	11	11	12
7-8	8	8	11
9-10	7	7	10
11-13	6	6	8
14-20	5	5	7
21+	4	4	5

GASTO DE ATRIBUTO: Paladinos vivem para servir e proteger, não importa o custo. O paladino pode gastar 1 ponto de constituição para curar aliados, mas não a si mesmo. Cada ponto de constituição gasto cura 1d4 PV. Alternativamente, o paladino pode substituir a cura por dano radiante a inimigos que ameacem o grupo diretamente.

COMBATENTE CRUZADO: Paladinos somam bônus de nível em ataques corpo a corpo, e podem gastar pontos de constituição para aplicar ataques adicionais.

AURA PASSIVA: O paladino e jogadores a 10' de distância recebem +2 de bônus em um tipo de jogada de proteção escolhido por ele no começo do dia.

CURA MILAGROSA: O paladino toca uma criatura, gastando uma ação para curar 2 PV por bônus de nível. Ele pode usar esta habilidade 1 vez por dia.

PROTEÇÃO DIVINA: O paladino ganha um bônus de +3 em sua CA por 1 rodada, desde que abandone suas ações de movimento e ataque. Alternativamente, o paladino beneficiar um aliado em até 60'.

EXORCISMO/PODER DE FÉ: Pode exorcizar demônios, diabos e mortos-vivos, numa quantidade equivalente ao seu nível, desde que estejam em uma área de 30' x 30' e alcance de 30'. Criaturas devem fazer uma jogada de proteção contra magia, ou se afastarão do paladino desesperadamente. Paladinos não desintegram criaturas profanas.

CAVALO DE GUERRA: Paladinos ganham um cavalo de guerra nomeado e treinado. Se o cavalo perecer, o paladino deverá treinar outro ao custo de 300 P.O. Negligenciar os cuidados do cavalo pode causar sua fuga e invocar a ira divina.

DANO ADICIONAL: Paladinos ganham os bônus de dano corpo a corpo por nível conforme a tabela abaixo:

NÍVEL DO PALADINO	DANO ADICIONAL
4-5	+1
6-15	+2
16-20	+3

INTERROGADOR NATO: Uma vez por dia o paladino pode obrigar uma criatura a falar a verdade plena. Vítimas devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção contra magia para resistir ao efeito.

JURAMENTO: Paladinos devem iniciar o jogo juramentados a uma divindade. Quebra em tal juramento implica a remoção das habilidades especiais e magias. O mestre indica ao paladino as condições de receber a graça divina novamente.

MAGIAS: O paladino pode preparar o seguinte número de magias por dia:

NÍVEL DO PALADINO	# MAGIAS POR DIA	CÍRCULOS ACESSÍVEIS
1-3	1	1º
4-9	2	1º e 2º
10-15	4	1º até 3º
16-20	6	1º até 4º



Druida

“Gertrud percorre o pântano de Skajlar sob a forma de um corvo albino, camuflada na paisagem nublada. Um grupo de cultistas assola a região, utilizando a madeira de árvores ancestrais para alimentar ritos macabros. Para sua surpresa, encontra um cultista solitário, vagando a esmo, perdido de seu bando. Com um mergulho rápido, pousa entre a densa vegetação pantanosa e se prepara para a sua vingança. Seus olhos brilham em tons violáceos enquanto executa seu encantamento. Grossas raízes e vinhas se projetam de um salgueiro próximo, agarrando o homem, que tenta se libertar em vão. Em pouco tempo, seu histórico de ritos macabros obterá o balanceamento merecido.”

Sacerdotes que veneram a natureza e o equilíbrio. Buscam o conselho de espíritos ancestrais para proteger santuários feéricos. Possuem a capacidade de transformação animal, além da conjuração de feitiços e poções.

DADOS DE VIDA: d6 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Somente couro.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Varinhas e cajados.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Sabedoria.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Druidas possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO DRUIDA	V	R	M
1-2	12	14	13
3-4	11	13	12
5-6	10	12	11
7-8	9	11	10
9-10	7	9	9
11-13	5	7	8
14-20	5	6	7
21+	4	5	5

GASTO DE ATRIBUTO: Druidas podem gastar seus pontos de sabedoria para garantir uma transformação adicional ou para uma cura de 1d4+bônus de nível por ponto gasto.

TRANSFORMAÇÃO EM ANIMAL: O druida pode se transformar em animais com os quais tem sintonia. Transformações devem inspirar-se em animais com DV iguais ou menores ao do druida e de tamanho médio ou pequeno. Esse efeito requer 1 ação de movimento.

SINTONIA ANIMAL: Implica tocar um animal vivo e passar em um teste de sabedoria, modificado pelo bônus de nível. O druida só se pode testar a sintonia 1 vez por dia. O druida sempre começa em sintonia com 1 animal à sua escolha.

LIMITES DE TRANSFORMAÇÃO: O número de vezes por dia que o druida pode se transformar é equivalente ao bônus de nível e não pode durar mais que 1 + bônus de nível horas. O druida mantém seus atributos, mas assume as habilidades do animal em questão. Druidas transformados não podem canalizar feitiços, mas podem se comunicar.

O mestre determina danos e habilidades especiais das transformações.

IDENTIFICAR PLANTAS, VENENOS E ÁGUA POTÁVEL: O druida aplica seu bônus de nível em testes de identificação de plantas, venenos e água potável.

LEALDADE NATURAL: Druidas possuem pacto com entidades ou divindades da natureza. Se o pacto é rompido, o druida perde a capacidade de exercer suas habilidades até que encontre solução com o mestre para receber a graça das divindades novamente.

ARMAS DRUÍDICAS: Druidas podem imbuir varinhas e cajados com forças da natureza, transformando-as em armas de ataque à distância. Armas assim imbuídas provocam 1d4 pontos de dano e possuem alcance fixo de 60'. Ademais, sempre somam bônus de nível e sabedoria para acertos e bônus de sabedoria em seu dano.

MAGIAS: O druida segue a tabela de magias divinas, como o clérigo.

MAGIAS DIVINAS:

NÍVEL	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°
1	1						
2	2						
3	2	1					
4	2	2					
5	2	2	1				
6	2	2	2				
7	2	2	2	1			
8	3	2	2	2			
9	3	3	3	2			
10	3	3	3	3	1		
11	4	4	4	3	1		
12	4	4	4	4	2		
13	5	5	5	4	2		
14	5	5	5	4	3	1	
15	5	5	5	5	3	1	
16	5	5	5	5	4	2	
17	5	5	5	5	5	3	
18	5	5	5	5	5	3	1
19	5	5	5	5	5	4	1
20	5	5	5	5	5	4	2



Monge

“No templo do desaparecido Darshan, um dos primeiros ensinamentos era o da inutilidade da lâmina. Ondas de discípulos armados tentavam superar as hábeis mãos do mestre em vão. No final, saíamos convencidos: a espada é uma mera muleta. A mão do monge deve estar munida apenas de sua razão.”

Serenos e incansáveis estudiosos da metafísica. Cultivam a harmonia entre mente e corpo, são fluídos como a água e pertinazes como promontórios. Seus punhos são guiados por um rigor marcial e ensinamentos milenares, que são transmitidos por mestres da tradição.

DADOS DE VIDA: d6 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Nenhuma.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Apenas punhos.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Inteligência.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Monges possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO MONGE	V	R	M
1-2	13	12	15
3-4	12	11	14
5-6	11	10	13
7-8	10	8	12
9-10	9	6	10
11-13	8	5	8
14-20	7	5	6
21+	4	4	5

GASTO DE ATRIBUTO: Monges podem gastar 1 ponto de inteligência para se curar 1d6, mas não podem curar outros personagens com isso.

ESPÍRITO COMBATENTE: A matéria para o monge é apenas um componente da realidade maior, seu corpo é um veículo canalizando seu verdadeiro eu, o espírito filosófico ideal. Desse modo, seus ataques corpo a corpo são modificados pelo bônus de inteligência. Ademais, monges recebem bônus permanentes de +2 em sua CA no primeiro nível e +2 a cada 5 níveis posteriormente.

CAMINHANTE DAS NUVENS: Monges movem-se a 40' por rodada.

MEDITAÇÃO: Monges não recuperam suas energias como as demais classes. Eles sintonizam seu espírito entre mundos, buscando iluminação. Este processo dura três horas e substitui a necessidade de descansar.

PUNHOS METAFÍSICOS: Monges que atacam com punhos podem modificar o ataque de seus punhos com bônus de nível e inteligência, recebendo penalidade de -2 na mão secundária. Recebem os seguintes dados de dano conforme progridem:

NÍVEL DO MONGE	DADO DE DANO	ATAQUES/RODADA
1-4	1d4	2
5-11	1d4	3
12-20	1d6	3

INSPIRAÇÃO VITAL: Uma vez ao dia monges podem executar um ritual que coloca todos a 15' radiais em sintonia com o plano ideal. O ritual demora 1 hora e demanda um teste de inteligência CD 15, modificado pelo bônus de nível. Se bem-sucedido, todos ganham PV equivalentes ao bônus de nível do monge.

FLUIDEZ ENTRÓPICA: A cada novo dia, o monge deve colocar-se em sintonia. Durante sua meditação o espírito do monge assume a forma que lhe convém, adquirindo um dos bônus abaixo até a próxima meditação:

- ALMA MARCIAL:** +1 de dano por ataque, se utilizar seus punhos. Pode empurrar um oponente de seu tamanho ou menor 15' em linha reta, mediante ataque contra CA.
- ESPÍRITO EVASIVO:** +2 de CA.
- PRESENÇA SANTA:** Aplica bônus de nível em testes de cunho social.

O CAMINHO DA MENTE: Mediante um teste de inteligência CD 15, modificado pelo bônus de nível, e apenas 1 vez ao dia, o monge pode se concentrar e partilhar de seu espírito incansável com um de seus aliados, restaurando uma habilidade limitada ou uso de magia à escolha do alvo.

FILOSOFIA MARCIAL: Monges ganham +4 em jogadas de proteção contra encantamentos ou em testes argumentativos. Mesmo contra criaturas cujo encantamento é infalível, monges jamais revelam segredos.

MAGIAS: Monges podem inspirar-se em magias de psíquico, sem a necessidade de grimórios. Segue-se a tabela abaixo.

NÍVEL DO MONGE	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1-2	1					
3-5	2	1				
6-8	2	2	1			
9-11	2	2	2	1		
12-15	3	2	2	2	1	
16-20	3	3	2	2	2	1



Ladrão

“Mais uma noite fria da Adaga Dançante, taverna predileta de Pé-de-Ouro. A fogueira bruxuleante projetava sombras convenientes abaixo da escadaria, que levava hóspedes cansados aos poucos aposentos livres. Ali estava hospedado o grão-mercador e seus mercenários. Pé-de-ouro e seus pacientes pés peludos aguardaram a alta noite para começar a chamada dança dos cadeados, animada pela doce rima de esfaqueamentos e pulos entre telhados.”

Sagazes e esguios oportunistas, agem como espectros da noite. Estão sempre atentos a boatos de grandes tesouros esquecidos, ou a mochilas de transeuntes desatentos pelas vielas labirínticas da vida. Poucos obstáculos desmotivam ladrões de suas obsessões.

DADOS DE VIDA: d4 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Somente de couro.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: *Finesse* e *alcance*.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Destreza.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Ladrões possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO LADRÃO	V	R	M
1-2	14	12	17
3-4	13	11	16
5-6	12	10	15
7-8	11	9	14
9-10	9	7	12
11-13	7	6	10
14-20	6	5	8
21+	5	4	7

GASTO DE ATRIBUTO: O ladrão poderá gastar pontos de destreza para reduzir seu dano de queda em 1d4 ou para evitar ataques de oportunidade por 1 rodada.

ESCONDER-SE/MOVER-SE SILENCIOSAMENTE: Dispensam testes para esgueirar-se ou esconder-se nas sombras. Em situações de risco, o personagem deve somar o bônus de nível ao teste de destreza.

ESCALAR SUPERFÍCIES DIFÍCEIS: Escalam superfícies difíceis aplicando o bônus de nível ao teste de destreza.

DETECTAR ARMADILHAS: Ao detectar armadilhas, o personagem tem maior facilidade em evitar dispará-las ou ferir-se ao interagir com o mecanismo. Se em algum momento for demandado um teste, ele o faz aplicando o bônus de nível.

DESARMAR ARMADILHA: Utilizando ferramentas de ladrão, o personagem pode desarmar armadilhas através de um teste de destreza, aplicando o bônus de nível. Se dessa forma ativar armadilhas que demandem uma jogada de proteção de reflexos, possui bônus de +2 na rolagem.

OUVIR RUÍDOS: Ouvem ruídos mais sutis e afastados, podendo mais facilmente estimar número de criaturas e relações espaciais.

FURTAR BOLSOS: Pode furtar itens de bolsos, sacolas ou mochilas de criaturas incautas, podendo também plantar objetos nelas. Se necessário, pede-se um teste de destreza, aplicando-se o bônus de nível.

FORJAR DOCUMENTOS: Pode falsificar identidades ou outros documentos. Se o mestre achar necessário, deve fazer um teste de inteligência pelo personagem, com o bônus de nível.

ABRIR FECHADURAS: Utilizando ferramentas de ladrão, podem testar sua destreza, adicionando bônus de nível, para abrir fechaduras não mágicas. Se permitidas pelo mestre, novas tentativas implicam penalidades de tempo e no teste.

MOVIMENTOS FELINOS: Ladrões movem-se a uma taxa de 40' por rodada.

GOLPE DE SORTE: Desde que surpreendam seus adversários, ladrões podem aplicar um bônus de +4 em ataques e multiplicam seus danos conforme a tabela abaixo.

NÍVEL DO LADRÃO	MULTIPLICADOR DE DANOS
1-9	2x
10-20	3x

GÍRIA MARGINAL: Em adição às línguas já faladas, o personagem pode se comunicar em idioma próprio do sub-mundo urbano.



Assassino

“Posso sentir seus olhos percorrendo minha anatomia, as sombras se movendo, como se ele as vestisse, enquanto me arrasto pelas ruas noturnas da cidade. Eu o vejo nos olhos dos viajantes que esbarram comigo nas vielas, no garoto que se ofereceu para carregar minhas bagagens e no servente que me traz o jantar à porta do quarto onde me hospedo. Nem mesmo os mercenários que me guardam são confiáveis, requisitei segurança dobrada há uma semana, depois de chegar à minha habitação e perceber no ar um sutil e estranho aroma residual de aguardente. Tenho doze homens sob meu comando, a benção de um jovem clérigo, até mesmo um garoto para provar minha comida. Selado por uma tranca mágica aplicada à única porta de onde agora me encontro, que os deuses me perdoem e protejam, ao menos esta noite poderei finalmente descansar em paz... Notas do diário, Conde Waltheof.”

O preço da vida tem seu peso em ouro para esses atrozos carneiros. Esquivam-se da lei com sua perícia refinada. Conhecedores de anatomia e de potentes venenos, são criativos e eficientes em sua arte.

DADOS DE VIDA: d4 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Somente de couro.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: *Finesse* e alcance.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Destreza.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Assassinos possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO ASSASSINO	V	R	M
1-2	12	12	17
3-4	11	11	16
5-6	10	10	15
7-8	9	9	14
9-10	8	7	12
11-13	6	6	10
14-20	5	5	8
21+	4	4	7

GASTO DE ATRIBUTO: Se o assassino estiver encurralado, poderá gastar pontos de destreza para efetuar 1 ataque extra ou evitar ataques de oportunidade por 1 rodada.

ESCONDER-SE/MOVER-SE SILENCIOSAMENTE: Dispensam testes para esgueirar-se ou esconder-se nas sombras. Em situações de risco, o personagem deve somar o bônus de nível ao teste de destreza.

ESCALAR SUPERFÍCIES DIFÍCEIS: Escalam superfícies difíceis aplicando o bônus de nível ao teste de destreza.

OUVIR RUÍDOS: Ouvem ruídos mais sutis e afastados, podendo mais facilmente estimar número de criaturas e relações espaciais.

ASSASSINAR: Desde que surpreendam seus adversários, assassinos podem aplicar um bônus de +4 em ataques e multiplicam seus danos conforme a tabela abaixo. Há uma chance de a vítima morrer instantaneamente, se seus DV forem menores que os do assassino. A vítima deve ser não mágica e de tamanho “Médio” ou menor.

NÍVEL DO ASSASSINO	MULTIPLICADOR DE DANO	CD MORTE INSTANTÂNEA
1-5	2x	16
6-10	3x	14
11-20	5x	12

Para verificar se a vítima morre instantaneamente, o assassino usa como base o d20 rolado em seu ataque, sem os modificadores. A tabela não se aplica para armas de alcance.

MESTRE DE VENENOS: Assassinos aplicam bônus de nível no teste de inteligência ao manipular venenos. Ademais, pagam apenas metade do preço ao adquiri-los no submundo.

CAMALEÃO URBANO: Assassinos podem se camuflar facilmente em multidões, contando com bônus de nível se testes forem necessários. Além disso, se passarem 3 dias em uma cidade, podem adquirir uma identidade falsa, com nome, profissão, familiares e conhecidos forjados.

LUTADOR LETAL: Assassinos contam com os seguintes bônus de dano se empunharem arcos ou armas do tipo finesse:

NÍVEL DO ASSASSINO	DANO ADICIONAL
3-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4

GÍRIA MARGINAL: Em adição às línguas já faladas, o personagem pode se comunicar em idioma próprio do submundo urbano.



Bardo

“A melodia de Semira contornava os motes florais de alabastro na sala real, mesmerizando o Emir e seus guardas. Cada nota os levava para oásis particulares, com folhagens prateadas e água translúcida. Em cada um desses paraísos desérticos imaginários havia uma tenda com vinho, comida e presentes suntuosos. Mas não na mente do Emir. Ali só havia um presente em seu sonho final: a lâmina vingativa de um povo oprimido.”

Assenhoram-se das emoções alheias através de baladas heroicas e poemas, que arpejam as notas certas do espírito. São eruditos capazes de obter segredos místicos e arcanos sem a necessidade de filiar-se a tradições ou escolas. Boêmios, viajam entre cidades deixando para trás corações partidos e credores furiosos.

DADOS DE VIDA: d4 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Somente de couro.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: *Finesse* e alcance.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Carisma.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Bardos possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO BARDO	V	R	M
1-2	17	14	13
3-4	16	13	12
5-6	15	12	11
7-8	14	11	10
9-10	12	9	8
11-13	10	7	6
14-20	8	5	5
21+	6	4	4

GASTO DE ATRIBUTO: Bardos podem gastar pontos de carisma para afetar valores de rolagens de aliados ou de inimigos. Cada ponto gasto afeta valores em 1. Os gastos podem ocorrer depois que os dados forem rolados.

OUVIR RUÍDOS: Ouvem ruídos mais sutis e afastados, podendo mais facilmente estimar número de criaturas e relações espaciais.

ESPALHAR BOATOS: Bardos podem espalhar boatos enquanto descansam em uma taverna ou quando encontram algum grupo de criaturas favoráveis. O mestre determina as consequências após um teste de carisma, modificado pelo bônus de nível.

CANÇÃO: Desde que o bardo especifique um propósito e ritmo de uma canção, poderá conferir os efeitos abaixo em uma área 60' x 60' para todas as rolagens aliadas, incluindo dano. Requer o gasto de uma ação de ataque por rodada para manter-se ativa.

NÍVEL DO BARDO	BÔNUS
1-4	+1
5-10	+2
11-16	+3
17-20	+4

“Canção” pode ser usada para aplicar penalidades em rolagens de inimigos, mas abdica-se do bônus conferido aos aliados.

NOTAS LETAIS: Bardos podem sacrificar todas as suas ações na rodada para provocar danos a 1 inimigo, em até 60'. A vítima deve fazer uma jogada de proteção contra magia. Se for bem-sucedida, receberá apenas metade do dano determinado pela tabela seguinte. O dano é modificado pelo bônus de carisma.

NÍVEL DO BARDO	DANO
1-4	1d6
5-10	2d6
11-16	2d8
17-20	2d10

DECIFRAR CÓDIGOS E LÍNGUAS: Decifram-se códigos, línguas ocultas e arcanas. O mestre pode pedir um teste de inteligência, modificado pelo bônus de nível.

IMITAÇÃO PERFEITA: Bardos podem tentar se disfarçar e imitar alguém que já viu através de um teste de carisma, modificado pelo bônus de nível.

FEITIÇOS: Bardos são versáteis, portanto, aprendem feitiços como qualquer classe de Arcanos ou Divinos, seguindo a tabela abaixo. Para lançar feitiços, precisam de um instrumento musical como canalizador.

NÍVEL DO BARDO	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1-2	1					
3-5	2	1				
6-8	2	2	1			
9-11	2	2	2	1		
12-15	3	2	2	2	1	
16-20	3	3	2	2	2	1

O acerto de feitiços contra CA é modificado pelo bônus de carisma, assim como o dano das magias em geral.

GÍRIA MARGINAL: Em adição às línguas já faladas, o personagem pode se comunicar em idioma próprio do sub-mundo urbano.



Desbravador

“A felicidade veranil, as corridas pelos bosques e diversão à beira do grande lago. Estava tudo em extrema alegria, enquanto Vera e seu amado compartilhavam uma bucólica existência na casa amadeirada que erigiram entre as árvores. Carlos partira em busca de lenha, já se preparando para o inverno vindouro. Quando a primeira noite caiu sem que ele retornasse, Vera recorreu a seus instrumentos de caça e a fiel coruja Astrix, partindo em busca do companheiro. Rastros, já um tanto apagados, a levaram bosque adentro. Vera navegava amparada por seu conhecimento e os instintos da leal Astrix, quando se deparou com os pertences de Carlos, em uma cena medonha e auspiciosa. Sangue seco ornava um machado abandonado e a própria natureza era castigada por marcas violentas. Não poderia perder tempo, seu paraíso estava ameaçado.”

Como a luz contra escuridão, desbravadores lançam-se ao desconhecido com minuciosas técnicas de navegação e sobrevivência. Conhecedores da vida selvagem, preferem o frio do céu aberto ao calor de uma lareira. Vivem do que a natureza provê e mapeiam seus perigos ocultos.

DADOS DE VIDA: d6 (após décimo nível apenas 2 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Somente de couro.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Arcos, bastões e armas de uma mão.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Destreza.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Desbravadores possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO DESBRAVADOR	V	R	M
1-2	13	12	15
3-4	12	11	14
5-6	11	10	13
7-8	10	8	12
9-10	9	6	10
11-13	8	5	8
14-20	7	5	6
21+	4	4	5

GASTO DE ATRIBUTO: Desbravadores podem gastar 1 ponto de destreza para dar um salto acrobático de 10' em certa direção, sem tomar ataques de oportunidade. Alternativamente, gastam 1 ponto para provocar 1 ataque extra.

SOBREVIVENCIALISTA: O desbravador aplica o bônus de nível em testes relacionados à sobrevivência e senso de direção.

CAÇA PREDILETA: Para preparar-se para uma caçada, no começo de seu dia, o Desbravador declara 1 espécie de criatura que deseja superar. Para isso, faz um teste de sabedoria, aplicando seu bônus de nível. Se o teste for bem-sucedido, o Desbravador recebe +2 em seu acerto e dano contra o tipo de criatura declarado.

AMBIDESTRO: Desbravadores somam bônus de atributo e nível em ataques com a mão secundária, recebendo nela apenas uma penalidade de -2.

DOMESTICAR ANIMAL SELVAGEM: Desbravadores podem domesticar animais selvagens e utilizá-los como companheiros de combate e aventura. O personagem precisa fazer um teste de carisma, modificado pelo bônus de nível, para conquistar a confiança de um animal. Estatísticas são determinadas pelo mestre.

NAVEGADOR NATO: Ganham bônus de +1 em rolagens de desbravamento, sendo menos propensos a se perder em explorações.

ESCONDER-SE/MOVER-SE SILENCIOSAMENTE: Dispensam testes para esgueirar-se ou esconder-se nas sombras. Em situações de risco, o personagem deve somar o bônus de nível ao teste de destreza.

ESCALAR SUPERFÍCIES DIFÍCEIS: Escalam superfícies difíceis aplicando o bônus de nível ao teste de destreza.

DETECTAR ARMADILHAS: Ao detectar armadilhas, o personagem tem maior facilidade em evitar dispará-las ou ferir-se ao interagir com o mecanismo. Se em algum momento for demandado um teste, ele o faz aplicando o bônus de nível.

DESARMAR ARMADILHA: Utilizando ferramentas de ladrão, o personagem pode desarmar armadilhas através de um teste de destreza, aplicando o bônus de nível. Se dessa forma ativar armadilhas que demandem uma jogada de proteção de reflexos, possui bônus de +2 na rolagem.

OUVIR RUÍDOS: Ouvem ruídos mais sutis e afastados, podendo mais facilmente estimar número de criaturas e relações espaciais.



Espião

“Giblins e Kiblins infiltraram-se na abadia com certa facilidade. Bastou incitar uma briga de cães selvagens do lado de fora das muradas para que uma das rondas deixasse seu posto. As barreiras eram altas, mas as pequenas garras goblinoides aderiam à pedra como patas de aranhas. Lá dentro, vagavam apenas rotundos homens de deus, fedendo a vinho e dinheiro. A dupla de espíões violou a biblioteca eclesiástica atrás dos livros contábeis. Enquanto a pequena Kiblins rendia o par de padres, Giblins depenava as estantes em busca das cifras secretas, que indicariam o paradeiro das riquezas arrecadadas. A guilda os recompensaria profusamente.”

De suntuosas cortes às mais esqueléticas vielas, ouvem sussurros e subtraem segredos, trocando informação por riqueza e influência. Sem deixar rastros, e escorregadios como serpentes, são eficientes e sigilosos.

DADOS DE VIDA: d4 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Somente de couro.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: *Finesse* e alcance.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Destreza.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Espíões possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO ESPÍÃO	V	R	M
1-2	14	12	14
3-4	13	11	13
5-6	12	10	12
7-8	11	9	11
9-10	9	7	9
11-13	7	6	7
14-20	6	5	6
21+	5	4	5

GASTO DE DESTREZA: Cada ponto de destreza gasto garante ao Espião a adição de 1 dado adicional de dano ou fazer uma ação bônus.

DECIFRAR CÓDIGOS E LÍNGUAS: Decifram-se códigos, línguas ocultas e arcanas. O mestre pode pedir um teste de inteligência, modificado pelo bônus de nível.

DISFARCE: Espíões podem disfarçar-se, efetuando um teste de carisma, com bônus de nível, desde que o mestre julgue ser possível.

ÍMPETO DE FUGA: O espião desiste de atacar para correr de modo artiloso, que lhe confere um bônus de +2 em sua CA.

ESCALAR SUPERFÍCIES DIFÍCEIS: Escalam superfícies difíceis aplicando o bônus de nível ao teste de destreza.

ESCONDER-SE/MOVER-SE SILENCIOSAMENTE: Dispensam testes para esgueirar-se ou esconder-se nas sombras. Em situações de risco, o personagem deve somar o bônus de nível ao teste de destreza.

PERITO EM ARMAS FURTIVAS: Espíões recebem o seguinte bônus de dano adicional em ataques com adagas e bestas em geral:

NÍVEL DO ESPÍÃO	BÔNUS NO DANO
3-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4

TIRO VERSÁTIL: Espíões podem empunhar e atacar com duas bestas de mão, desde que não se movam durante a rodada. A segunda mão sofre penalidade de -2.

DESACORDAR INIMIGO: Desde que surpreenda seus inimigos em um ataque corpo a corpo, o espião poderá desacordá-los. O inimigo deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção de vigor com penalidade de -2, ou ficará desacordado por 10 minutos. Vítimas devem ser humanoides de tamanho médio ou pequeno e possuir DV menores ou iguais aos do espião.

DETECTAR ARMADILHAS: Ao detectar armadilhas, o personagem tem maior facilidade em evitar dispará-las ou ferir-se ao interagir com o mecanismo. Se em algum momento for demandado um teste, ele o faz aplicando o bônus de nível.

DESARMAR ARMADILHA: Utilizando ferramentas de ladrão, o personagem pode desarmar armadilhas através de um teste de destreza, aplicando o bônus de nível. Se dessa forma ativar armadilhas que demandem uma jogada de proteção de reflexos, possui bônus de +2 na rolagem.

OUVIR RUÍDOS: Ouvem ruídos mais sutis e afastados, podendo mais facilmente estimar número de criaturas e relações espaciais.



Mago

“Balamoor sobe a espiral de jade negra de sua torre com três pergaminhos aninhados consigo, suor escorrendo de sua testa até sua espessa barba. Chegando a seus aposentos, estende os papíros arcanos no chão e consulta seu denso alfarrábio. Sim, a fórmula confere. O teorema interplanar é verdadeiro. Com supremo esforço, move seu cajado circularmente enquanto consulta a conjuração. Alguns momentos depois, uma massa disforme começa a se materializar dentro da gaiola radiante à frente de Balamoor.”

Detêm o controle das funções metafísicas mais recônditas, conseguindo com isso versatilidade na conjuração de feitiços arcanos. Pesquisadores ambiciosos e dedicados, costumam isolar-se em torres invioláveis após atingirem o ápice de suas carreiras.

DADOS DE VIDA: d4 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Nenhuma.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Cajados, varinhas, adagas e bestas leves.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Inteligência.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Magos possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO MAGO	V	R	M
1-2	15	17	12
3-4	14	16	11
5-6	13	15	10
7-8	13	14	9
9-10	12	12	7
11-13	12	10	5
14-20	11	8	4
21+	10	6	4

GASTO DE ATRIBUTO: O mago pode modificar a potência de suas magias ou eficácia de seus testes gastando 1 ponto de inteligência. Cada ponto sacrificado aumenta o dano de uma magia em 1 dado ou dobra seu alcance.

MAGIAS: Magos demonstram grande versatilidade nas artes arcanas. A lista de magias disponíveis se encontra no **TOMO METAFÍSICO**.

PROGRESSÃO DE MAGIAS:

NÍVEL	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	4	2	1						
6	4	2	2						
7	4	3	2	1					
8	4	3	3	2					
9	4	3	3	2	1				
10	4	4	3	2	2				
11	4	4	4	3	3				
12	4	4	4	4	4	1			
13	5	5	5	4	4	2			
14	5	5	5	4	4	2	1		
15	5	5	5	5	5	2	1		
16	5	5	5	5	5	3	2	1	
17	5	5	5	5	5	3	3	2	
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

IMBUIR ARMAS: Arcanos podem dotar suas armas com ataques de alcance, a estética do projétil é de escolha do jogador. Armas imbuídas só funcionam nas mãos de seus criadores e o acerto dessas armas é modificado pelo bônus de nível e inteligência. O alcance dessas armas é fixo em 60' e seu dano é sempre 1d4 modificado pelo bônus de inteligência. Caso a arma seja perdida, o personagem pode procurar uma nova e imbuí-la, fazendo um ritual de 30 minutos.

ESCRIBA: A partir do nível 3, magos podem inscrever pergaminhos mágicos com feitiços que conheçam e que estejam em círculos abaixo do maior por ele acessado. Pede-se um teste de inteligência CD 15, contando com o bônus de nível do mago e apenas 1 pergaminho pode ser inscrito por semana. A magia inscrita deve ser deduzida do limite diário do mago. Magias inscritas em pergaminhos podem ser de qualquer classe arcana, mas só podem ser lançadas por usuários que tenham acesso a elas em suas listas, conforme **TOMO METAFÍSICO**.



Ilusionista

“O selvagem de quatro braços agitava os machados acorrentados, golpeando imagens miragínicas. Sua violência buscava a carne de Plumbus, o gnomo. O Ilusionista, porém, não demonstrava preocupação, enquanto suas duplicatas aplacavam a fúria do combatente, por feitiço materializava uma sombra assassina. Como se brotasse da essência de um terrível pesadelo, o delírio sombrio feito de morte e medo surgia sob seu comando. O sorriso de escárnio nos lábios de Plumbus demonstrava os perigos daqueles que ousam nos segredos da gnose ilusória, o brilho delirante de uma mente que navega o ermo entre a insanidade e o poder.”

Arcanos traiçoeiros, confundem os sentidos e exploram os medos mais íntimos de suas vítimas. Canalizam as energias do plano negativo em letais manifestações, enevoando a percepção e anulando a própria matéria. Poucos resistem aos espetáculos sedutores de um bom ilusionista.

DADOS DE VIDA: d4 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Nenhuma.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Cajados, varinhas, adagas e bestas leves.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Inteligência.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Ilusionistas possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO ILUSIONISTA	V	R	M
1-2	15	14	13
3-4	14	13	12
5-6	13	12	11
7-8	13	11	10
9-10	12	10	9
11-13	12	9	8
14-20	11	8	7
21+	10	7	6

GASTO DE ATRIBUTO: Ilusionistas podem gastar 1 ponto de inteligência para conduzir inimigos ao fracasso em jogadas de proteção de reflexos, com ilusões caóticas reativas. Cada ponto gasto aplica uma penalidade de -4. Também podem gastar pontos para evitar ataques de oportunidade por 1 rodada.

MAGIAS: Magos demonstram grande versatilidade nas artes arcanas. A lista de magias disponíveis se encontra no **TOMO METAFÍSICO**.

PROGRESSÃO DE MAGIAS:

NÍVEL	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	4	2	1						
6	4	2	2						
7	4	3	2	1					
8	4	3	3	2					
9	4	3	3	2	1				
10	4	4	3	2	2				
11	4	4	4	3	3				
12	4	4	4	4	4	1			
13	5	5	5	4	4	2			
14	5	5	5	4	4	2	1		
15	5	5	5	5	5	2	1		
16	5	5	5	5	5	3	2	1	
17	5	5	5	5	5	3	3	2	
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

MESTRE DO ESCAPISMO: O ilusionista ganha +2 de CA passivamente em fugas e pode testar sua destreza, somando a ela o bônus de nível, para se livrar de algemas, correntes, cordas ou jaulas simples. Esse talento não se aplica para constrições mágicas, e pode incorrer em penalidades se os mecanismos empregados para prender o ilusionista forem complexos.

ESPETÁCULO DE ILUSÕES: O ilusionista aplica o bônus de nível em testes de carisma com performances teatrais, envolvendo o público com suas ilusões. Ele também pode usar este bônus para convencer criaturas em negociações, através de seus talentos hipnotizantes.

IMBUIR ARMAS: Arcanos podem dotar suas armas com ataques de alcance, a estética do projétil é de escolha do jogador. Armas imbuídas só funcionam nas mãos de seus criadores e o acerto dessas armas é modificado pelo bônus de nível e inteligência. O alcance dessas armas é fixo em 60' e seu dano é sempre 1d4 modificado pelo bônus de inteligência. Caso a arma seja perdida, o personagem pode procurar uma nova e imbuí-la, fazendo um ritual de 30 minutos.



Necromante

“Arrastando o manto negro pelo solo imundo de seu laboratório, Z’latros carrega um antebraço viçoso de algum defunto de pouca sorte. Por passagens labirínticas prossegue até uma porta de ferro, seus dedos espectrais acariciando a carne fresca de sua vítima em antecipação. Era a peça faltante. A peça final. Um esqueleto serviçal lhe serve vinho quente e lhe alcança o cajado necrótico, adornado com cabeças encolhidas ao longo do cabo. Olha com um sorriso deformado para uma criatura ocultada por um pano ensanguentado: o ritual está prestes a começar.”

Controlam a metafísica da morte, possuindo controle sobre mortos-vivos e construtos sinistros. Escondem seus experimentos em passagens subterrâneas e locais inóspitos. Perscrutando sabedorias ocultas, dificilmente preservam sua sanidade e vigor.

DADOS DE VIDA: d4 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Nenhuma.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Cajados, varinhas, adagas e bestas leves.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Inteligência.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Necromantes possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO NECROMANTE	V	R	M
1-2	13	17	13
3-4	12	16	12
5-6	11	15	11
7-8	10	14	10
9-10	8	12	9
11-13	6	10	8
14-20	4	8	7
21+	4	6	6

GASTO DE ATRIBUTO: O necromante pode gastar 1 ponto de inteligência para transferir 1d6 PV de construtos ou mortos-vivos que controle para si.

MAGIAS: Necromantes dominam as artes profanas, versados na metafísica da morte. A lista de magias disponíveis se encontra no **TOMO METAFÍSICO**.

FABRICAR GOLEM: Necromantes podem criar golens a partir de partes de cadáveres. Somente um golem pode ser ativado por vez. Os PV do golem são 1d8 para cada bônus de nível do necromante, e segue as jogadas de proteção de um guerreiro com nível equivalente ao bônus de nível do necromante.

A tabela abaixo indica os tipos de Golem por nível:

NÍVEL DO NECROMANTE	TIPO DE GOLEM	CA E DANO	CUSTO (PO)	CÍRCULO
3-6	I	12 / 1d4	100	2°
7-9	II	13 / 1d6	500	3°
10-15	III	14 / 1d8	1.000	5°
16-18	IV	16 / 1d10	5.000	7°
19-20	V	18 / 1d12	10.000	9°

ATIVAÇÃO DO GOLEM: O necromante precisa de um laboratório e componentes básicos para ativar seu golem. Em adição, deve abdicar de uma magia do círculo indicado na tabela para mantê-lo.

PROGRESSÃO DE MAGIAS:

NÍVEL	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	4	2	1						
6	4	2	2						
7	4	3	2	1					
8	4	3	3	2					
9	4	3	3	2	1				
10	4	4	3	2	2				
11	4	4	4	3	3				
12	4	4	4	4	4	1			
13	5	5	5	4	4	2			
14	5	5	5	4	4	2	1		
15	5	5	5	5	5	2	1		
16	5	5	5	5	5	3	2	1	
17	5	5	5	5	5	3	3	2	
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

LABORATÓRIO: Necromantes podem estabelecer laboratórios em locais abandonados, calabouços, ou até mesmo carroças cobertas, desde que despendam 100 P.O. mensais por tipo de golem. Por exemplo, o laboratório capaz de produzir um golem de tipo “V” demandaria uma manutenção de 500 P.O. por mês.

IMBUIR ARMAS: Arcanos podem dotar suas armas com ataques de alcance, a estética do projétil é de escolha do jogador. Armas imbuídas só funcionam nas mãos de seus criadores e o acerto dessas armas é modificado pelo bônus de nível e inteligência. O alcance dessas armas é fixo em 60’ e seu dano é sempre 1d4 modificado pelo bônus de inteligência. Caso a arma seja perdida, o personagem pode procurar uma nova e imbuí-la, fazendo um ritual de 30 minutos.



Psiônico

“À porta de uma tenda repleta de listras intercalantes em tons de azul e lilás, dois bárbaros avançam hesitantes. Pelos Ermos do Norte, poucos se arriscam a explorar sem consultar madame Vadima, senhora dos auspícios. Sentam-se em cadeiras baixas, aguardando o ritual. Vadima inicia o processo, revelando tatuagens arcanas no branco dos olhos, sua bola de cristal ao centro do recinto emanando pulsantes brilhos etéreos. A resposta é positiva: ali encontrarão o que buscam, mas apenas um retornará com vida e glória das Montanhas Cinzentas.”

Especialistas nas artes da clarividência e telecinesia, capazes de antecipar os passos de seus inimigos. Investigadores por excelência e conhecedores dos labirintos da mente.

DADOS DE VIDA: d4 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Nenhuma.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Cajados, varinhas, adagas e bestas leves.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Inteligência.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Psiônicos possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO PSIÔNICO	V	R	M
1-2	15	14	13
3-4	14	13	12
5-6	13	12	11
7-8	13	11	10
9-10	12	10	9
11-13	12	8	8
14-20	11	6	7
21+	10	5	6

GASTO DE ATRIBUTO: Psiônicos podem evitar que seu grupo seja surpreendido ou aumentar 1 dado de dano de magias gastando 1 ponto de inteligência.

MAGIAS: São mestres do controle mental, sempre curiosos com a relação entre a psique e o espaço-tempo. A lista de magias disponíveis se encontra no **TOMO METAFÍSICO**.

LEITURA FRIA: Aplicam bônus de nível em testes de inteligência para detecção de mentiras.

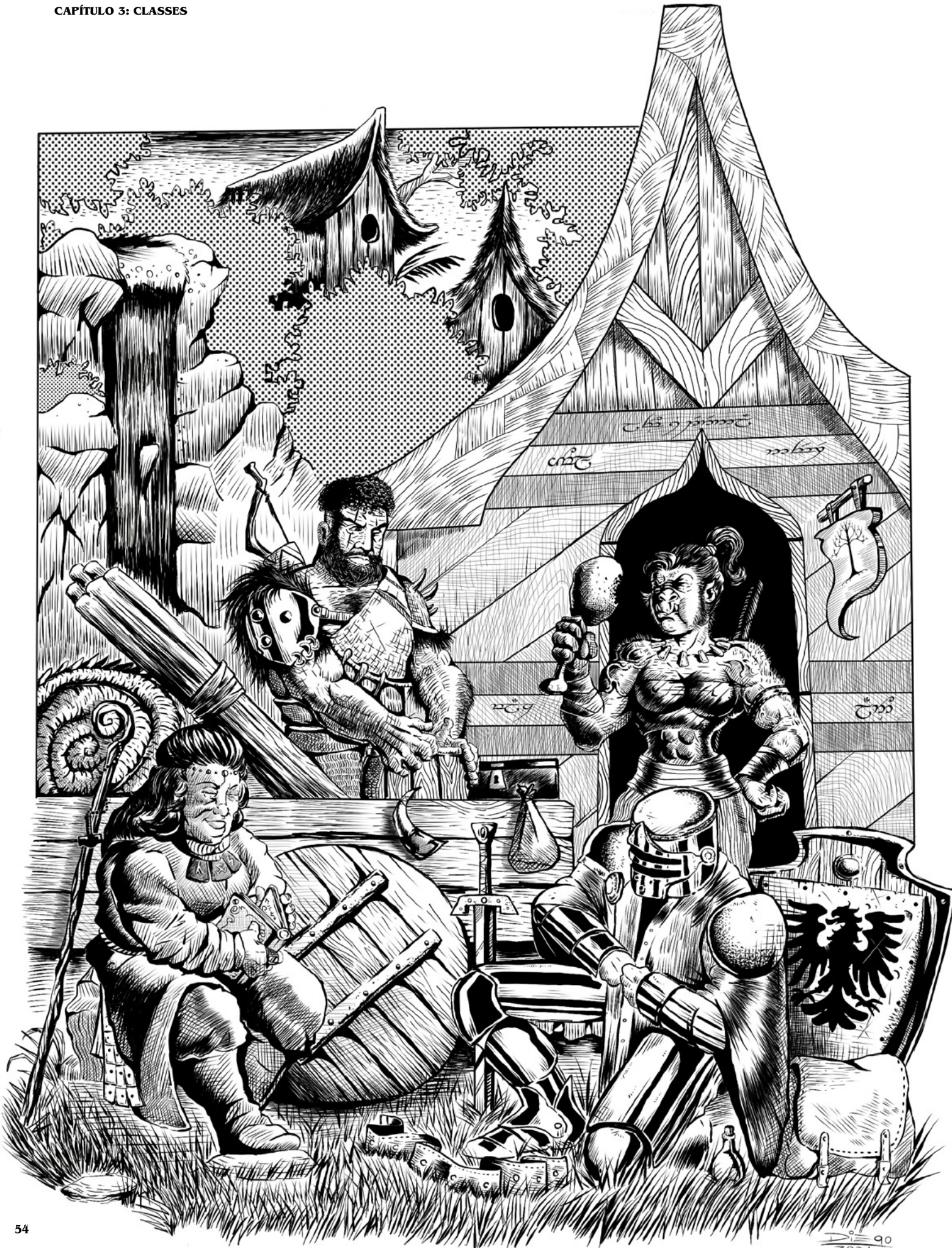
PREPARADO: Ganham bônus de +1 na iniciativa.

PROGRESSÃO DE MAGIAS:

NÍVEL	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	4	2	1						
6	4	2	2						
7	4	3	2	1					
8	4	3	3	2					
9	4	3	3	2	1				
10	4	4	3	2	2				
11	4	4	4	3	3				
12	4	4	4	4	4	1			
13	5	5	5	4	4	2			
14	5	5	5	4	4	2	1		
15	5	5	5	5	5	2	1		
16	5	5	5	5	5	3	2	1	
17	5	5	5	5	5	3	3	2	
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

IMBUIR ARMAS: Arcanos podem dotar suas armas com ataques de alcance, a estética do projétil é de escolha do jogador. Armas imbuídas só funcionam nas mãos de seus criadores e o acerto dessas armas é modificado pelo bônus de nível e inteligência. O alcance dessas armas é fixo em 60' e seu dano é sempre 1d4 modificado pelo bônus de inteligência. Caso a arma seja perdida, o personagem pode procurar uma nova e imbuí-la, fazendo um ritual de 30 minutos.





Capítulo 4:

METAFÍSICA DAS MAGIAS





LANÇANDO FEITIÇOS

Arcanos e divinos podem usar feitiços diariamente, conforme a tabela indicada na página de cada classe. Magias, mesmo quando falham, consomem os recursos necessários.

RECUPERAÇÃO: Magias são recuperadas por arcanos e divinos após um dia de descanso completo.

RESTRIÇÕES PARA ARCANOS

GRIMÓRIO: Todo mago deve carregar seu grimório, no qual anota os passos e receitas de suas magias. As magias podem ser consultadas no **TOMO METAFÍSICO**.

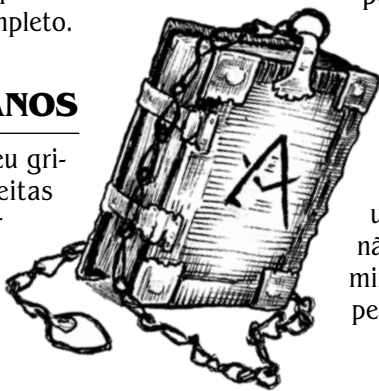
Arcanos podem aprender quantas magias seu grimório comportar, mas só podem usá-las diariamente conforme a tabela presente na página da classe.

APRENDER MAGIAS: Magias novas podem custar caro, e não existe um padrão acadêmico global que dita os componentes e efeitos de todas elas. O jogador pode inventar as suas próprias, com autorização do mestre, ou mesmo decidir aprimorar magias antigas mediante a custos de pesquisa arcana ou missões extras.

PREPARAÇÃO DE MAGIAS (OPCIONAL)

Diariamente, após um descanso de ao menos 6 horas, Arcanos e Divinos devem anunciar ao mestre as magias que pretendem utilizar no dia. O número de magias que podem ser preparadas é idêntico ao número de usos por círculo conforme a tabela na página de cada classe. Esse ato também é conhecido como Memorizar Magias.

Arcanos precisam de um alfarrábio ou grimório como consulta das magias conhecidas, que serão utilizadas no ato de memorização diária. Divinos não precisam desse recurso, mas devem passar 30 minutos em oração para fixar as magias preparadas pelo dia.



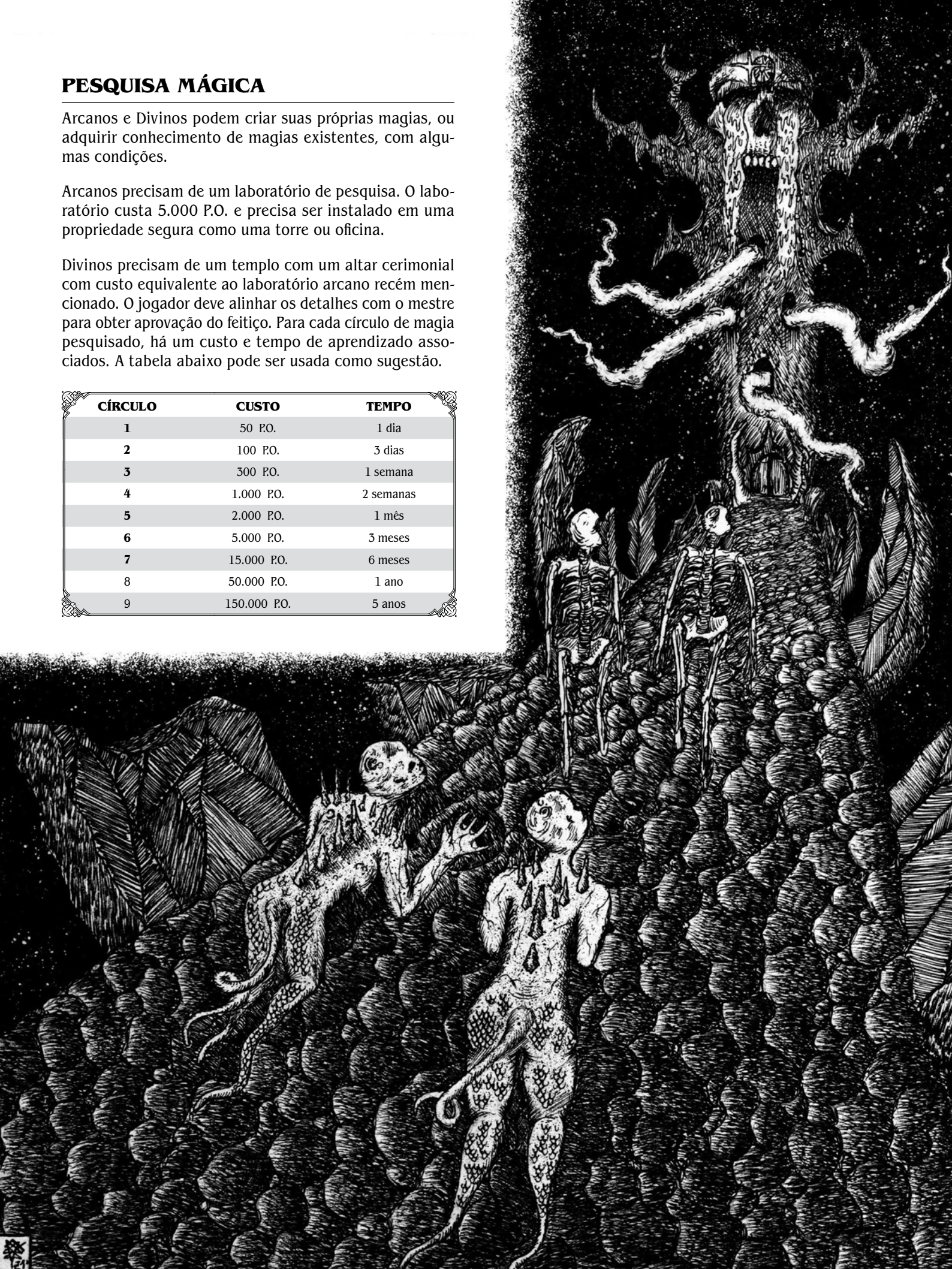
PESQUISA MÁGICA

Arcanos e Divinos podem criar suas próprias magias, ou adquirir conhecimento de magias existentes, com algumas condições.

Arcanos precisam de um laboratório de pesquisa. O laboratório custa 5.000 P.O. e precisa ser instalado em uma propriedade segura como uma torre ou oficina.

Divinos precisam de um templo com um altar cerimonial com custo equivalente ao laboratório arcano recém mencionado. O jogador deve alinhar os detalhes com o mestre para obter aprovação do feitiço. Para cada círculo de magia pesquisado, há um custo e tempo de aprendizado associados. A tabela abaixo pode ser usada como sugestão.

CÍRCULO	CUSTO	TEMPO
1	50 P.O.	1 dia
2	100 P.O.	3 dias
3	300 P.O.	1 semana
4	1.000 P.O.	2 semanas
5	2.000 P.O.	1 mês
6	5.000 P.O.	3 meses
7	15.000 P.O.	6 meses
8	50.000 P.O.	1 ano
9	150.000 P.O.	5 anos



APRENDENDO MAGIAS

Magias novas podem custar caro, e não existe um padrão acadêmico global que dita os componentes e efeitos de todas elas. O jogador pode inventar as suas próprias, com autorização do mestre, ou mesmo decidir aprimorar magias antigas mediante custos de pesquisa arcana ou missões extras.

Arcanos não ensinam magias facilmente a outros, de modo que adquirir seu conhecimento é um processo árduo. Para copiá-las de grimórios alheios é necessário dispendir de tempo e concentração.

Para copiar magias, arcanos devem fazer um teste de inteligência modificado pelos bônus de nível. Apenas uma tentativa pode ser feita por escritura encontrada. Por exemplo, um mago encontra um pergaminho de Bola de Fogo e pretende transcrevê-lo para seu grimório. Ao falhar no teste, ele não mais consegue utilizar tal pergaminho como fonte de conhecimento, pois este é consumido na tentativa, e o arcano deverá buscar outro meio para fazê-lo.

Páginas de grimório transcritas seguem a mesma lógica, o que torna arcanos particularmente zelosos de seus segredos.

A CD do teste varia de acordo com a tabela abaixo:

CÍRCULO	CD
1	10
2	12
3	14
4	16
5	18
6	20
7	22
8	24
9	26

Divinos não aprendem magias, elas são transmitidas por inspiração de uma ou mais entidades sobrenaturais. Desde que o divino possa acessar um círculo de magia, todas as magias ali contidas lhes são disponíveis, seguindo o limite de preparação e uso.

ITENS MÁGICOS

Não só de ouro se alimenta a ganância dos aventureiros. Armas, armaduras e outros itens exóticos são importantes na progressão de um grupo.

Encontrados nos resquícios de civilizações há muito esquecidas, ou criados por arcanos muito poderosos, itens mágicos são raros e extremamente valiosos.

Os efeitos de um item mágico podem ser inúmeros e de utilidades não óbvias, demandando a criatividade do grupo em seu emprego.

NOTA SOBRE EQUIPAMENTOS MÁGICOS: É comum denotar armas e armaduras mágicas com a escala "+1", "+2" etc. Por exemplo, uma arma +1 recebe esse bônus tanto em seu acerto quanto em seu dano. Já uma armadura +1 implica a soma desse valor em sua CA base. Uma cota de malha comum possui CA 14, mas, uma que tenha o bônus mágico +1 oferecerá CA 15. Existem itens que aumentam atributos, que possuem consciência própria, ou habilitam uso de magias mesmo às classes que não tenham essa capacidade. Quando há uma habilidade ou magia inerente ao item, normalmente este vem acompanhado com um número de cargas para uso diário.

Capítulo 5:

EQUIPAMENTO



MOEDAS COMO UNIDADE DE PESO

Em **Arcana Primária**[®], o peso é medido em moedas de ouro. Para efeitos de conversão de medidas convencionais, 1 peça de ouro (P.O.) equivale a 2,5 gramas.

MOEDAS E CÂMBIO

MOEDAS	OURO (PO)	PRATA (PP)	COBRE (PC)
Ouro (P.O.)	1	10	100
Prata (P.P.)	1/10	1	10
Cobre (P.C.)	1/100	1/10	1

ARMADURAS

CLASSE DE ARMADURA (CA): Determina quão fácil é receber golpes de inimigos (CA 10 é a base). Personagens usando mantos ou armaduras de couro somam o bônus de destreza à sua CA. Armaduras metálicas não recebem esse bônus.

PESO EM MOEDAS: Equivalência do peso do equipamento em moedas de ouro. Usado no cálculo de sobrecarga (pág. 66).



ARMADURA	CA	CUSTO	PESO EM MOEDAS DE OURO
Nada	10	-	-
Corselete de Couro*	12	10 P.O.	150
Gibão de Couro*	13	20 P.O.	250
Cota de Malha	14	40 P.O.	500
Loriga imperial	15	100 P.O.	600
Armadura de Bronze**	17	500 P.O.	800
Armadura de Guerra Completa**	18	2.000 P.O.	900
Escudo Pequeno	+1 CA	10 P.O.	150
Escudo Grande**	+2 CA	150 P.O.	350

* Soma-se a este valor o modificador de destreza.

** Precisam de 10 FOR mínima.

ARMAS

ARMA	TIPO	DANO	TAMANHO	CUSTO	PESO (MOEDAS)
Adaga	F/A	1d4	1M	1 P.O.	15
Adaga de Prata*	F/A	1d4	1M	30 P.O.	15
Alabarda	Cr/P/I	1d10	2M	15 P.O.	250
Arco Curto	A	1d6	2M	25 P.O.	35
Arco Longo	A	1d6	2M	40 P.O.	50
Ataque Desarmado	C	1d3	1M	-	-
Azagaia	A	1d6	1M	3 P.O.	35
Besta de uma Mão	A	1d4	1M	30 P.O.	50
Besta Leve	A	1d6	2M	15 P.O.	70
Besta Pesada**	A	1d8	2M	25 P.O.	140
Cajado	C	1d6	2M	2 P.O.	70
Cetro	C	1d4	1M	5 P.O.	50
Clava	C	1d4	1M	1 P.O.	50
Espada Bastarda	Cr	1d6/1d8	1M/2M	10 P.O.	150
Espada Curta	Cr	1d6	1M	7 P.O.	35
Estilingue	A	1d4	2M	2 P.O.	-
Lança	P/I	1d6/1d8	1M/2M	5 P.O.	100
Maça	C	1d6	1M	5 P.O.	50
Machado Curto	Cr/A	1d6	1M	3 P.O.	50
Machado de Batalha	Cr	1d10	2M	6 P.O.	150
Mangual de Cavalaria	C/P	1d4+1	1M	3 P.O.	180
Martelo de Guerra	C	1d6/2d4	1M/2M	7 P.O.	100
Martelo Simples	C	1d6	1M	1 P.O.	35
Montante	Cr	1d10	2M	15 P.O.	250
Rapieira	P/F	1d6	1M	15 P.O.	70
Sabre	Cr	1d6	1M	15 P.O.	70
Varinha Inócua***	A	-	1M	1 P.O.	-

* Armas de prata são efetivas contra algumas criaturas como lobisomens e normalmente são raras.

** Requer recarga por 1 rodada inteira.

*** Precisa ser imbuída, conferir **CLASSES ARCANAS**.

MUNIÇÕES

MUNIÇÃO	DANO	CUSTO	PESO
Estilingue	1d4	Grátis	-
Flecha para Arcos	1d6	1 P.O. para 20	-
Virote para Besta Leve	1d4/1d6 (varia)	1 P.O. para 30	-
Virote para Besta Pesada	1d8	5 P.O. para 20	-

TIPOS DE ARMA E TAMANHO

F = FINESSE: Armas bem balanceadas e de fácil manejo. Destreza modifica acerto em combate corpo a corpo.

CR = CORTANTE: Armas de gume afiado, que rasga a carne de oponentes com golpes laterais.

P = PERFURANTE: Armas de ponta afiada, ataques feitos através de estocadas ou espinhos.

C = CONCUSSÃO: Armas que danificam pela pressão do choque contra inimigos.

I = INVESTIDA: Personagens podem correr por 15' para ganhar +2 no acerto e dobrar seu dano, ao custo de -2 em sua CA no próximo turno. Tem alcance máximo de 10'. Lanças podem ser usadas com escudo, mas seu dano é alterado para 1d6 e alcance recua para 5'.

A = ALCANCE OU ARREMESSO*: Armas que podem ser utilizadas à distância. A tabela na seção seguinte informa o alcance exato de cada arma.

1M = 1 MÃO: Usada apenas com uma mão.

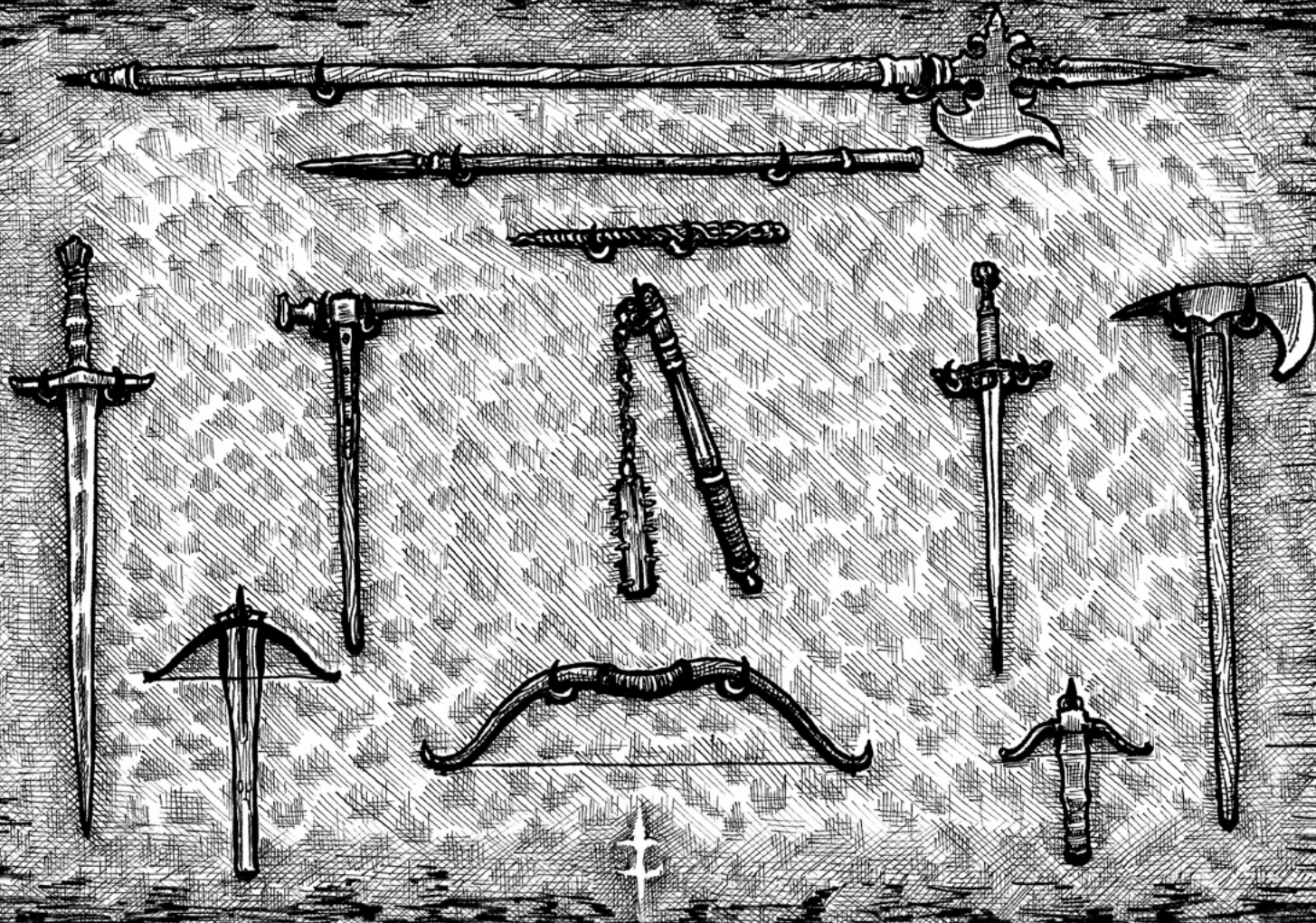
2M = 2 MÃOS: Usada com as duas mãos.

* A maioria das armas pode ser arremessada, utilizando o atributo força como base. Penalidades podem ser aplicadas, se o mestre julgar necessário.

ALCANCE DE ARMAS

QUADRADOS, PÉS, METROS: Alcances são dados em pés. Para jogadores que utilizem papel quadriculado ou tabuleiro tipo *grid*, cada quadrado representa 5' (pés), a menos que o mestre determine o contrário. Se os jogadores preferem o sistema métrico, considere 5' como aproximadamente 1,5 m.

ARMA	CURTO (+1)	MÉDIO	LONGO (-2)
Arco Longo	70	140	210
Arco Curto	50	100	150
Besta Leve	60	120	180
Besta Pesada	80	160	240
Adaga	10	20	30
Machado Curto	10	20	30
Estilingue	30	60	90
Óleo ou Água Benta	10	30	50
Azagaia ou Javelin	30	60	90
Martelo Simples	10	20	30



EQUIPAMENTOS BÁSICOS

ITEM	CUSTO	PESO (MOEDAS)
Água Benta (1 frasco)	25 P.O.	15
Algemas	15 P.O.	35
Aljava	1 P.O.	30
Barril Pequeno	2 P.O.	800
Cabana (para 2)	10 P.O.	150
Cadeado	20 P.O.	15
Cantil	1 P.O.	80
Carretel com Linha (500')	1 P.P.	-
Chocalho	1 P.P.	-
Cobertor Inverno	5 P.O.	90
Corda 50'	1 P.O.	180
Corda de Seda 50'	10 P.O.	90
Corrente 10'	30 P.O.	40
Cravos de Ferro (12)	1 P.O.	140
Escada 10'	5 P.C.	360
Espelho	10 P.O.	10
Estaca de Madeira	5 P.C.	20
Estojo para Pergaminho	1 P.O.	10
Ferramentas de Ladino	30 P.O.	15
Frasco	1 P.O.	20
Gancho de Escalada	1 P.O.	70
Grimório (em branco)	15 P.O.	50
Instrumento Musical Simples	25 P.O.	40
Lanterna	9 P.O.	55
Manto e Capuz	1 P.O.	15
Martelo	5 P.P.	35
Mochila	2 P.O.	30
Óleo, Frasco (500ml)	1 P.P.	20
Pá	2 P.O.	110
Panelas de Ferro (kit)	1 P.O.	50
Pê de Cabra	2 P.O.	90
Pederneira	2 P.O.	-
Pena	1 P.P.	-
Pergaminho	4 P.P.	-
Picareta	3 P.O.	180
Ração Diária	2 P.P.	20
Roldana com Corda	5 P.O.	90
Roupa de Inverno	10 P.O.	150
Saco de Dormir	1 P.P.	90
Saco de Ervas	5 P.O.	-
Saco Grande	2 P.P.	10
Sela com Bolsos	25 P.O.	450
Símbolo Sagrado Madeira	1 P.O.	-
Tábua de Madeira 10'	1 P.P.	240
Tinteiro	8 P.O.	-
Tochas (8)	2 P.P.	140
Vara de 10'	2 P.P.	140
Vara de Pesca	1 P.O.	80
Velas	10 P.C.	-

Custos podem mudar conforme a disponibilidade.

DESCRIÇÃO DOS EQUIPAMENTOS

ÁGUA BENTA: Cada frasco lançado contra mortos-vivos, demônios ou diabos provoca 1d8 pontos de dano.

ALJAVA: Comporta 20 flechas ou 30 virotes.

BARRIL PEQUENO: Cada barril possui capacidade de 20 litros de água.

CABANA (PARA 2): Varas resistentes de madeira que sustentam uma fina camada de couro impermeável. Abriga duas criaturas de tamanho médio, ou quatro de tamanho pequeno.

CANTIL: Cada cantil comporta 2 litros de água.

CHOCALHO: Um pequeno artefato de madeira ou latão que quando balançado produz som.

ESTOJO PARA PERGAMINHO: Cada estojo protege pergaminhos de intempéries ou de ser danificado por outros meios.

FERRAMENTAS DE LADINO: Instrumentos necessários para abrir fechaduras, desarmar armadilhas e outras especialidades ladinas.



LANTERNA: Cada uso requer um frasco de óleo (500ml) para iluminar 30' radiais por 4 horas.

MANTO E CAPUZ: Serve para proteger o personagem de chuva ou ocultar sua identidade.

MOCHILA: Para que um personagem carregue diversos itens e tesouros consigo, é necessária uma mochila. Cada mochila carrega até 600 peças de ouro em peso.

PEDERNEIRA: Necessária para acender fogueiras e tochas.

PENA, PERGAMINHO, TINTA: Componentes necessários para fazer mapas e anotações diversas.

ÓLEO, FRASCO (500ML): Além de abastecer lanternas, o frasco de óleo pode ser inflamado e lançado contra adversários. Cada impacto causa 1d6 pontos de dano de fogo.

SACO DE DORMIR: Necessário para evitar efeitos de exaustão em um descanso longo a céu aberto ou locais inóspitos.

SACO DE ERVAS: Usado como tempero ou para amenizar efeitos de náuseas, resfriados, etc.

SACO GRANDE: Usado para carregar itens pesados e requer o uso de uma ou duas mãos, a depender do peso. Sua capacidade máxima é de 2.400 peças de ouro.

SELA COM BOLSOS: Requisito mínimo para carregar itens em bestas de carga e as cavalgar com conforto.

TOCHAS: Ilumina 30' radiais e requer uma faísca para ser acesa.

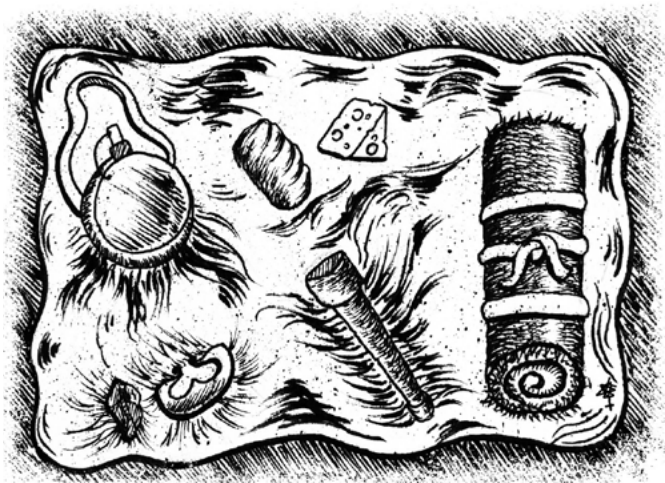
KITS DE INÍCIO RÁPIDO

Para agilizar a compra de equipamentos, as tabelas abaixo resumem conjuntos calibrados para se iniciar uma aventura. O peso de cada item é denotado entre parênteses.

KIT AVENTUREIRO HUMILDE

ITEM	CUSTO	PESO (MOEDAS)
Cantil	1 P.O.	80
Mochila	2 P.O.	30
5x Rações	1 P.O.	100
Saco de Dormir	1 P.P.	90
Total	4 P.O. 1 P.P.	300

KIT AVENTUREIRO BÁSICO



ITEM	CUSTO	PESO (MOEDAS)
Cantil	1 P.O.	80
Mochila	2 P.O.	30
5x Rações	1 P.O.	100
8x Tochas	2 P.P.	140
Pederneira	2 P.O.	-
Saco de Dormir	1 P.P.	90
Total	6 P.O. 3 P.P.	440

KIT AVENTUREIRO PREPARADO

ITEM	CUSTO	PESO (MOEDAS)
Cantil	1 P.O.	80
Corda 50'	1 P.O.	180
Manto e Capuz	1 P.O.	15
Mochila	2 P.O.	30
5x Rações	1 P.O.	100
8x Tochas	2 P.P.	140
Pederneira	2 P.O.	-
Saco de Dormir	1 P.P.	90
TOTAL	8 P.O. 3 P.P.	635

KIT AVENTUREIRO DESBRAVADOR

ITEM	CUSTO	PESO (MOEDAS)
Cabana (para 2)	10 P.O.	150
Cantil	1 P.O.	80
Corda 50'	1 P.O.	180
Cravos de Ferro (12)	1 P.O.	140
Lanterna	9 P.O.	55
Manto e Capuz	1 P.O.	15
Mochila	2 P.O.	30
6x Óleo, Frasco (500ml)	6 P.P.	120
Pederneira	2 P.O.	-
5x Rações	1 P.O.	100
TOTAL	27 P.O. 6 P.P.	870

KIT AVENTUREIRO CARTÓGRAFO

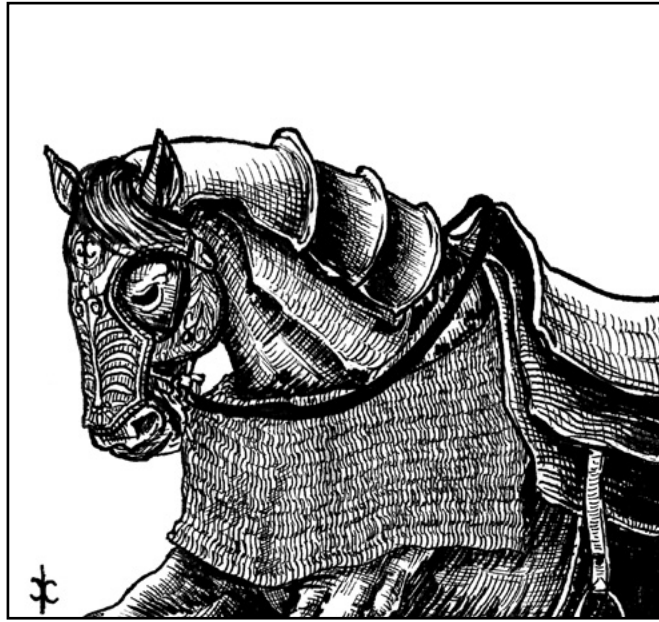
ITEM	CUSTO	PESO (MOEDAS)
Estojo para Pergaminho	1 P.O.	10
Pena	1 P.P.	-
2x Pergaminhos	8 P.P.	-
Tinteiro	8 P.O.	-
TOTAL	9 P.O. 9 P.P.	10

ITENS DE HOSPITALIDADE

ITEM	CUSTO
Aguardente Anã	1 P.O.
Banquete, por Pessoa	2 P.O.
Cerveja	1 P.P.
Chá ou Equivalente	5 P.C.
Estábulo, por Animal	5 P.P.
Estadia Confortável	1 P.O.
Estadia de Luxo	5 P.O.
Estadia Simplória	5 P.P.
Hidromel, Garrafa	5 P.P.
Refeição Diária	5 P.P.
Vinho, Garrafa	2 P.O.

GEMAS E OBRAS DE ARTE

EQUIPAMENTO	CUSTO	PESO (MOEDAS)
Gema Pequena	Entre 50 e 100 P.O.	10
Gema Média	Entre 101 e 250 P.O.	40
Gema Grande	Entre 251 P.O. e 1.999 P.O.	100
Gema Cerimonial	2.000 P.O. ou mais	200
Obra de Arte (rara)	500 P.O. ou mais	150
Ídolos ou Estatuetas de Metal	600 P.O. ou mais	200
Colar de Pérolas ou equivalente	1.000 P.O. ou mais	25



MONTARIAS E MEIOS DE TRANSPORTE

TIPO	CUSTO	CARGA (MOEDAS)
Camelo	50 P.O.	4.000
Carroça Grande	100 P.O.	15.000
Cavalo de Guerra*	300 P.O.	3.500
Cavalo Selado	75 P.O.	3.500
Charrete	35 P.O.	3.000
Mula	20 P.O.	4.000
Pônei	30 P.O.	500

* Cavalos de guerra podem saltar obstáculos e otimizam lutas montadas. Cavalos comuns selados podem se assustar e fugir de combate.

EQUIPAMENTOS EXÓTICOS

Os raros objetos encontrados nesta lista são normalmente contrabandeados ou produzidos por figuras pouco confiáveis. Alguns duvidam até mesmo da existência de tais mercadorias.

EQUIPAMENTO	EFEITO	CUSTO	PESO
Poção de Cura Leve	Cura 1d4+1	25 P.O.	20
Poção de Cura Grave	Cura 1d8+1	100 P.O.	20
Elixir de Resistência Elemental	Reduz dano de um elemento específico pela metade	100 P.O.	20
Cocção de Invisibilidade	Usuário fica invisível	250 P.O.	20
Lótus Negra	Causa sono pesado	250 P.O.	-

ARMAS DE CERCO

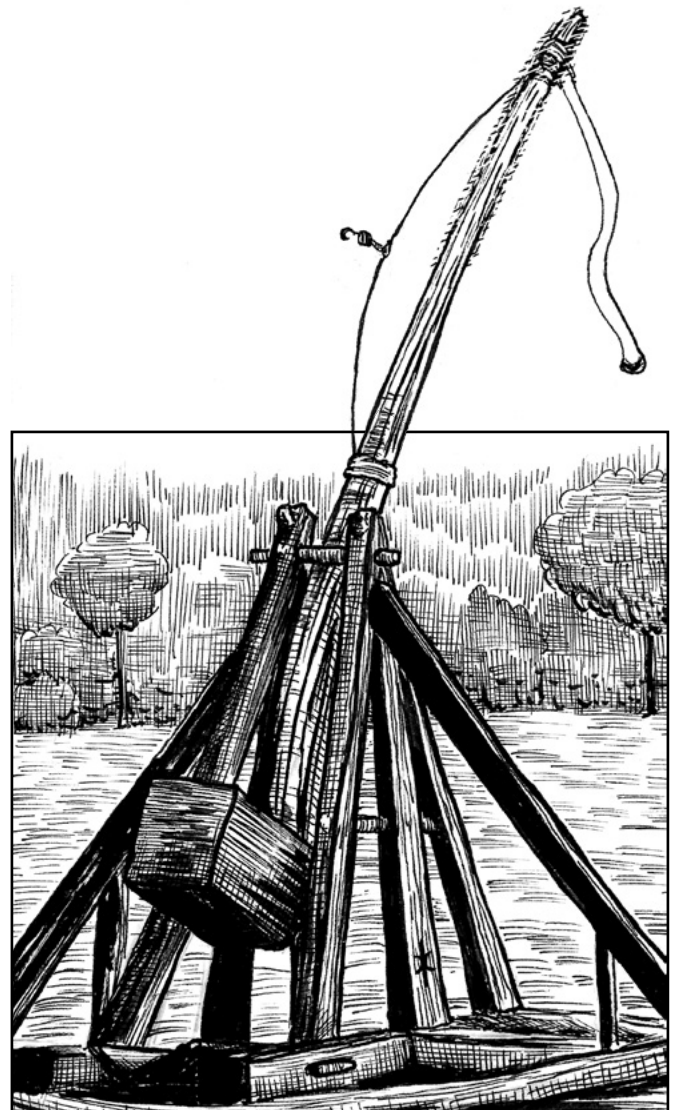
TIPO	CUSTO (PO)	EQUIPE	RITMO	DANO	ALCANCE
Balista Pequena	500	1	2	1d8+2	500'
Balista Grande	1.500	2	3	1d10+4	900'
Catapulta	2.000	2	5	2d10	1.200'
Trabuco	3.000	3	5	4d10	600'

DANOS: Projéteis de armas de cerco provocam o dobro de danos em criaturas de tamanho Gigante ou menor.

EQUIPE: Representa o número mínimo de criaturas ou pessoas de tamanho médio para manter a arma em funcionamento.

RITMO: Denota o número de rodadas até o próximo tiro.

O mestre é livre para determinar o tipo de estrutura que é vulnerável a certas armas de cerco e resistente a outras.



Capítulo 6:

AVENTURA



TEMPO E ESCALA

A narrativa determina a passagem de tempo e escala. Inconsistências podem ser resolvidas com elementos da própria narrativa e negociação entre jogadores e mestre. Alguns sistemas e módulos medem a exploração de masmorras em turnos, que duram 10 minutos cada. Porém, em combates ou encontros diversos, o tempo é medido em rodadas de 10 segundos.

MOVIMENTO

Todos os personagens têm a movimentação padrão de 30' por rodada ou 20 milhas por dia. O mestre pode estimar os movimentos para cada 10 minutos ou qualquer outra unidade temporal conforme as condições narrativas. Personagens sobrecarregados perdem metade de sua taxa de movimento.

CARGA E SOBRECARGA (OPCIONAL)

CARGA PERMITIDA: Personagens podem carregar equipamentos e ouro equivalente à sua força, seguindo a tabela abaixo:

FORÇA	CARGA (EM MOEDAS)
3	160
4-5	330
6-8	650
9-12	1.500
13-15	2.000
16-17	2.300
18	2.500

SOBRECARGA: Quando personagens carregam mais que o valor estabelecido por sua força, eles andam metade de seu movimento original. Se a sobrecarga alcançar o dobro da capacidade, ele não consegue se mover.

DESBRAVAMENTO

Não é incomum que aventureiros resolvam explorar regiões inóspitas ou pouco conhecidas. Em tais situações, é recomendável alocar ao menos um jogador para mapear o caminho (ou tentar fazê-lo) e planejar suprimentos. Esta seção indica as regras gerais para tal situação.

TURNOS DE EXPLORAÇÃO

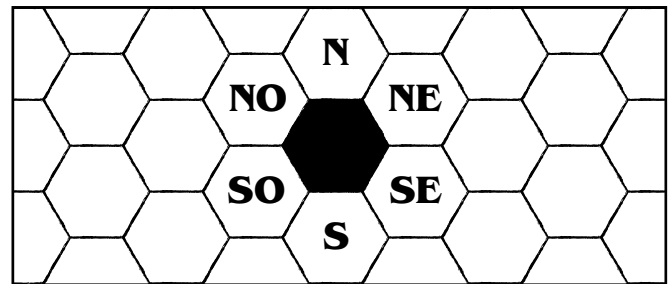
Enquanto personagens exploram regiões, turnos são medidos em horas ou dias, à escolha do mestre. Essa medida de tempo e espaço percorrido é chamada de **TURNOS DE EXPLORAÇÃO**. É importante que o mestre mantenha a escala consistente durante a sessão e a deixe explícita aos jogadores.

MAPEANDO REGIÕES

O jogador que estiver mapeando, chamado de navegador, deve indicar a direção que o grupo pretende ir pelo Turno de Exploração. O mestre descreve a região com marcos geográficos, arquitetônicos e de flora e fauna.

Utilizando papel e lápis, o navegador então faz uma representação gráfica da viagem a partir das informações acima. Caso o mestre julgue o mapa do navegador condizente com suas instruções e os jogadores já estejam familiarizados com a região, pode-se permitir um trânsito sem maiores dificuldades pela parte já mapeada.

Um modo simples de representar Turnos de Exploração no mapa do jogador é através de hexágonos, com cada lado representando um ponto cardinal, e cada hexágono expressando 1 Turno de Exploração.



Para que o personagem consiga mapear a região (ou mesmo masmorras), ele deve adquirir pergaminho, pena e tinta. Se o pergaminho não estiver protegido por um estojo para pergaminho ou equivalente, é possível que certas condições climáticas ou mazelas o destruam, deixando apenas a memória do grupo como guia.



CONDIÇÕES CLIMÁTICAS

O mestre deve verificar as condições climáticas das regiões navegadas pelos personagens ao menos 1 vez a cada 1 ou 2 turnos de exploração. Há uma chance de que as condições serão hostis, como chuva torrencial, nevasca, tempestade de areia, etc. Para verificar tais ocorrências, o mestre deve rolar 1d6. Caso a rolagem seja igual ou inferior ao número indicado na tabela abaixo, os personagens enfrentarão condições adversas. Pode-se modular tal chance de acordo com a estação do ano ou local.

TIPO DE AMBIENTE	OCCORRÊNCIA
Inóspito	3
Estável	2
Favorável	1

VIAGENS

MOVIMENTO DE VEÍCULOS POR DIA

TIPO	MILHAS/DIA
Nenhum (base)	18
Camelo	30
Canoa Pequena	18
Carroça Grande	12
Cavalo de Guerra	24
Cavalo Selado	18
Charrete	12
Mula	24
Pônei	15
Veleiro	36

Sobrecarga implica metade do movimento. O grupo sempre se move na velocidade do membro mais lento.

TERRENO FÁCIL OU FAVORÁVEL: Como estradas, etc. +5 mi/dia.

TERRENO DIFÍCIL OU DESAFIADOR: Como desertos, pântanos ou montanhas, -5 mi/dia.

MARCHA FORÇADA: Jogadores que optarem por percorrer o caminho sem descansar ou ao dobro da velocidade percorrem, naturalmente, o dobro da distância. Cada dia de marcha forçada implica em uma penalidade de -1 aos ataques (cumulativo). Este efeito acumula-se com efeitos de subnutrição, como consta neste capítulo.

CONDIÇÕES CLIMÁTICAS: O mestre pode variar os movimentos de acordo com o clima e situação.

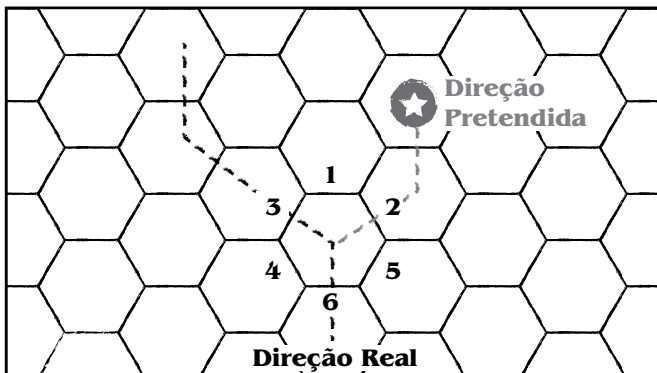
CHANCE DE PERDER-SE

Jogadores sem guias ou conhecimento detalhado da rota de exploração podem perder-se. Para isso, o mestre rola 1d6 e verifica o resultado na tabela abaixo. O mestre pode aplicar penalidades em caso de condições climáticas precárias, e até mesmo indicar que é impossível navegar com precisão nesse contexto. Caso a rolagem seja inferior ao número apresentado por terreno, os personagens estarão perdidos.

TERRENO	CHANCE
Planície	1
Montanha	2
Floresta	2
Mar	2
Deserto	3
Selva ou Pântano	3

Caso o grupo se perca, o mestre pode sortear ou determinar uma direção qualquer (mas distinta da selecionada pelo navegador) para a qual o grupo se encaminhará pelo Turno de Exploração.

Se o grupo estiver utilizando um mapa de hexágonos, o mestre pode rolar 1d6 e consultar a tabela abaixo para definir a direção dos personagens no turno, tomando o cuidado de não usar a mesma direção que a pretendida pelo grupo.



DIREÇÃO	1D6
Norte	1
Nordeste	2
Noroeste	3
Sudoeste	4
Sudeste	5
Sul	6

Personagens que usem como referência marcos geográficos óbvios, como montanhas no horizonte distante, não podem se desviar de seu rumo, apesar de não necessariamente saber sua localização precisa.

Se um ou mais desbravadores estiverem presentes no grupo, a rolagem recebe um bônus de +1.

Opcionalmente, guias locais não se perdem em condições normais e possuem um bônus de +1 em condições hostis.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

A cada **TURNO DE EXPLORAÇÃO** o mestre pode verificar se o grupo encontra criaturas, perigos ou situações de outra natureza. Recomenda-se ao menos 1 teste por **TURNO DE EXPLORAÇÃO**.



SUBSISTÊNCIA

Para sobreviver em terrenos desconhecidos, personagens devem pensar ao menos em alimento, água e abrigo.

Passar um ou mais dias sem qualquer um desses recursos implica **exaustão**.

EXAUSTÃO: Não comer, beber água ou descansar sob uma superfície cômoda e bem-abrigada rende 1 ponto de exaustão por dia. Cada ponto de exaustão resulta em uma penalidade cumulativa de -2 em todas as rolagens, além de perder metade de sua taxa de movimento.

Se o personagem chegar a 4 pontos de exaustão, ele fica inconsciente, podendo morrer se não for resgatado.

ÁGUA

Cada personagem requer, no mínimo, o consumo de 1 litro de água potável por dia. Personagens só podem sobreviver a 2 + bônus de constituição dias sem água.

Personagens que bebem água impura sofrem uma Doença Moderada, conforme seção **DOENÇAS** (pág. 69). A água pode ser purificada por fervura ou magia.

ALIMENTO E FORRAGEAMENTO

Recomenda-se aos viajantes que tragam rações consigo para a jornada. Cada criatura média ou pequena consome 1 ração por dia para evitar efeitos de exaustão.

Se personagens consumirem comida estragada, sofrerão Doença Moderada, conforme seção **DOENÇAS** (pág. 69).

Desbravadores, Druidas e Bárbaros podem avaliar seus talentos naturais através de um teste de sabedoria, contando com seus bônus de nível, se a região possuir frutos ou animais. Demais classes podem tentar a ação com penalidade de -4. A dificuldade é modulada pelo tipo de terreno e condição climática, conforme a tabela abaixo.

TERRENO	CD NORMAL	CD HOSTIL
Árido	15	20
Comum	12	15
Abundante	8	12

ABRIGO

Pegar chuva sem Manto com Capuz ou neve sem Roupa de Inverno pode gerar complicações de saúde, além da exaustão. Ao fim de um dia aventurando-se sem proteções às referidas mazelas, o personagem deve fazer uma jogada de proteção de vigor, ou contrai Doença Leve. A seção **DOENÇAS** (pág. 69) contém explicações de tais efeitos.

ADQUIRINDO ABRIGOS: Personagens podem adquirir Cabanas ou Sacos de Dormir no capítulo **EQUIPAMENTO**. Em condições hostis, sacos de dormir não são suficientes para evitar os efeitos negativos das intempéries.

CONSTRUINDO ABRIGOS: Personagens podem improvisar abrigos, a depender do ambiente em que transitam. O jogador sempre deve detalhar ao mestre exatamente como fará o abrigo e que materiais está buscando para obter direito a um teste de sabedoria. A tabela abaixo indica a dificuldade de se encontrar os materiais necessários, enquanto a montagem pode ser dispensada do teste se a descrição for adequada.

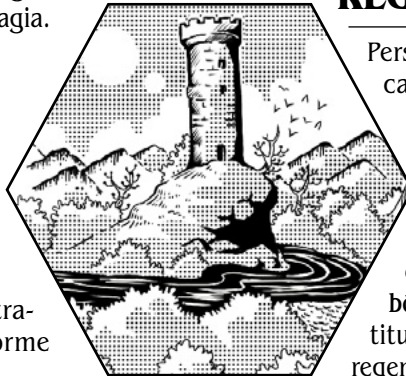
TIPO DE TERRENO	CD
Inóspito	18
Comum	14
Favorável	10

Desbravadores, Druidas e Bárbaros podem aplicar o bônus de nível ao teste.

REGENERAÇÃO DE VIDA

Personagens podem regenerar pontos de vida, caso cumpram um descanso diário.

DESCANSO: Um descanso completo implica sono de ao menos 6 horas protegido de intempéries e com conforto mínimo, em cabanas, abrigos improvisados ou sacos de dormir. Após isso, o personagem recupera 1+ bônus de constituição PV por dia. Bônus de constituição negativos impedem que o personagem regenere seus PV ao descansar. Caso o personagem não descanse, ele recebe efeitos de exaustão.



MERGULHO E AFOGAMENTO

Mergulhos e natação em águas profundas são possíveis para personagens que não equipem armaduras mais pesadas que um gibão de couro. Para cotas de malha, pode-se permitir um teste de força CD 15. Paladinos e Guerreiros contam com bônus de nível.

Se a natação é realizada em situações adversas, penalidades adicionais podem ser definidas pelo mestre. Personagens com armaduras pesadas afundam imediatamente, sem possibilidade de testes, e serão afogados se ninguém conseguir remover sua armadura ou resgatá-los por outros meios.

Cada minuto embaixo d'água demanda um teste de constituição CD 10 para definir se o personagem consegue segurar a respiração no interim. Nenhum personagem pode prender a respiração por mais de 5 + bônus de constituição minutos. Em caso de falha, o personagem possui 3 rodadas para retornar à superfície.

ESCALADA E QUEDA

Jogadores podem escalar muros e outras superfícies se possuírem cordas e cravos de ferro que os auxiliem. O mestre pode dispensar testes se as precauções forem adequadas. Caso contrário, o mestre modula a CD conforme o contexto.

Assume-se um teste para cada 100' de escalada, e falhas são consideradas a partir da metade da escalada (50', nesse caso).

QUEDA: Em geral, criaturas podem sobreviver sem muitas sequelas até 20' de queda contra solo firme (6 metros), recebendo 1d4 pontos de dano para cada 10' de altura. Quedas entre 21' e 40', além de aplicarem o dano na escala recém-referida, também demandam que o jogador role 1d20 e verifique o resultado na tabela abaixo:

1D20	RESULTADO
1-3	Paralítico. Personagem só pode ser restaurado com curas mágicas aplicadas por 4 dias consecutivos.
4-8	Duas pernas quebradas. Movimento reduzido a 5' por turno (rastejante) e todo feitiço demanda concentração máxima. Personagem só pode ser restaurado com curas mágicas aplicadas por 3 dias consecutivos.
9-12	Dois braços quebrados. Incapaz de combate físico e mágico. Personagem só pode ser restaurado com curas mágicas aplicadas por 3 dias consecutivos.
13-18	Um braço quebrado. Incapaz de lutar com escudos e armas simultaneamente. Personagem só pode ser restaurado com curas mágicas aplicadas por 2 dias consecutivos.
19-20	Desmaio por 1d4 horas.

Quedas de 41' ou mais implicam morte certa.

INCÊNDIO E QUEIMADURAS

Criaturas expostas diretamente a chamas não mágicas recebem 1d6 pontos de dano.

Opcionalmente, há uma chance de 1-2 em 1d6 do fogo se alastrar pelo corpo da criatura afetada, provocando 1d6 adicional por rodada, a menos que a criatura passe sua rodada rolando no chão ou recebendo outro tipo de auxílio admissível, como baldes de água ou mesmo golpes de cobertor.

FRIO E CALOR EXTREMOS

Em temperaturas abaixo de zero, sem proteção necessária, deve-se testar a possibilidade de perda de consciência, doença leve ou necrose nas extremidades do corpo ao fim do **TURNOS DE EXPLORAÇÃO**, mediante uma jogada de proteção de vigor. Temperaturas abaixo de -20°C demandam o teste a cada 10 minutos, a falha significa morte.

Para calor extremo, acima de 39°C, deve-se beber água em dobro, ou passar por uma jogada de proteção de vigor para evitar acúmulo de exaustão, queimaduras e alucinações.

DOENÇAS

O mundo é repleto de doenças contagiosas e letais. Não importa se os personagens exploram selvas exóticas ou cidades corruptas, sempre há o risco de entrar em contato com mazelas irreversíveis. A lista abaixo sugere categorias de gravidade de doenças e seus efeitos.

DOENÇAS LEVES: Movimentação reduzida pela metade, dobra o consumo de água diário. Sintomas comuns são febre, indisposição e tosse. O personagem se recupera após 1 dia exclusivo de descanso. A cada dia que a enfermidade é ignorada, o personagem deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção de vigor, ou a doença progride para o estágio moderado.

DOENÇAS MODERADAS: Personagem recebe 1 DV menos bônus de constituição pontos de dano por dia, podendo apresentar diarreia, vômito ou mesmo feridas purulentas. Deve-se consumir água em dobro e repouso total por 3 dias. Demais precauções ou procedimentos devem ser julgados pelo mestre. A cada dia que a enfermidade é ignorada, o personagem deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção de vigor, ou a doença progride para o estágio grave.

DOENÇAS GRAVES: Personagem recebe 3 DV menos bônus de constituição pontos de dano por dia, podendo ficar inconsciente, com crises de convulsão ou vômitos hemorrágicos. Além do consumo de água dobrado e repouso de 7 dias, deve-se consumir ervas ou aplicar emplastos para mitigar os efeitos. O mestre pode encurtar o tempo de repouso e dano recebido de acordo com precauções ou procedimentos. A cada dia que a enfermidade é ignorada, o personagem deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção de vigor, ou virá a óbito.

DANOS POR DV: No caso de Doenças Moderadas e Graves, cada classe recebe o dano modulado por seus DV base. Por exemplo, Magos recebem 1d4, Desbravadores recebem 1d6, Bárbaros recebem 1d8.

Ao falhar na jogada de proteção, o personagem sempre receberá ao menos 1 ponto de dano.



VENENOS

Venenos são meios eficientes e furtivos de despachar inimigos. Todavia, não é fácil encontrar mercadores dispostos a vendê-los, e perguntar por tais insumos em cidades pode acarretar prisão preventiva pela guarda local.

O jogador deve negociar com o mestre as propriedades do veneno que procura e se é possível encontrar insumos no local. Quanto mais poderoso o veneno, mais caros e raros serão seus insumos, podendo envolver uma missão de alta periculosidade.

GRAVIDADE	DANO	CUSTO
Leves	1d4	50 P.O.
Moderados	2d4	200 P.O.
Graves	2d8	500 P.O.
Letais	3d10	1.000 P.O.

Para manipular venenos, pede-se um teste de inteligência CD 15. Falha pode incorrer no envenenamento do manipulador.

Ao ser envenenada, a vítima deve ser bem-sucedida em uma jogada de proteção de vigor para receber apenas metade do dano. Outros efeitos podem ser atribuídos pelo mestre.

ILUMINAÇÃO

Nenhum personagem do jogador enxerga naturalmente no escuro, e precisará de tochas, lanternas ou fontes de iluminação mágicas para transitar nas sombras.

TOCHAS: Duram 1 hora e iluminam 15' de área radial, cujo centro é o personagem que a carrega.

LANTERNAS: Duram 4 horas e iluminam 15' de área radial, cujo centro é o personagem que a carrega.

Personagens não podem usar tochas ou lanternas se suas duas mãos estiverem ocupadas (por ex., espada e escudo, ou armas de duas mãos) e tochas que caírem em superfícies não inflamáveis possuem 1 chance em 6 de se extinguirem. Lanternas podem ser depositadas no chão sem maiores consequências.

PORTAS

Portas trancadas podem ser derrubadas com um teste de força. A CD varia de acordo com o tipo de porta:

TIPO DE PORTA	CD
Parcialmente quebrada ou madeira podre	5
Madeira intacta	10
Ferro, prata, ouro, intactos	15
Aço e metais especiais	20

Portas mágicas ou magicamente seladas não podem ser abertas sem o uso de feitiços. O mestre pode determinar que certa espessura é impossível de ser derrubada.

TENTATIVAS MÁXIMAS: Cada tentativa e repetição de arrombar portas gera ruídos expressivos e perda de tempo. Criaturas nas redondezas certamente os escutarão.

ENCONTROS

Encontros são eventos que o mestre coloca diante dos jogadores para desafiá-los. Bons encontros são o estofado de uma aventura memorável e possuem inúmeras categorias. Exemplificamos algumas abaixo.

ARMADILHAS: Criaturas inteligentes podem conceber armadilhas para garantir a proteção de suas moradas, tesouros ou segredos. Jogadores devem procurar superar armadilhas de forma narrativa. Personagens ladinos têm maior facilidade nesse tipo de encontro.

REAÇÃO SOCIAL (OPCIONAL): Quando personagens se deparam com criaturas ou pessoas desconhecidas, o mestre pode determinar se a reação é favorável ou desfavorável. Pede-se uma rolagem de 2d6 para determinar o efeito:

RESULTADO	EFEITO
2 ou menos	Ataque imediato
3-6	Hostil, possível ataque
7-8	Neutro
9-12	Amistoso

CRIATURAS HOSTIS: dependendo das circunstâncias, jogadores encontrarão criaturas que talvez não possam ser persuadidas a adotar soluções menos violentas. Nesse caso, as regras de combate se aplicam.

INTERAÇÕES GERAIS COM AMBIENTE: Jogadores sempre devem descrever como estão interagindo com o ambiente ao seu redor, e devem buscar utilizar tais elementos em seu favor. Situações de risco podem demandar testes, e personagens ameaçados por mecânicas de ambiente que estejam fora de seu controle precisam passar por jogadas de proteção.

DISTÂNCIA DE ENCONTROS (OPCIONAL): O mestre pode determinar a distância de encontros aleatórios através da tabela abaixo:

AMBIENTE	DISTÂNCIA
Masmorra	2d6 x 10'
Externo	4d6 x 10'
Mar ou Céu	6d6 x 10'

Em caso de surpresa, os inimigos sempre estarão a, no máximo, 1 rodada de movimento de distância dos personagens do jogador.



CONTRATANDO AJUDA

Jogadores podem recorrer à mão de obra local para formar expedições mais robustas e facilitar suas aventuras.

LEALDADE DOS CONTRATADOS: Qualquer que seja a especialidade do contratado, ele terá mais ou menos lealdade aos jogadores dependendo da situação. Isso é simulado pelo valor de moral. Valores de moral possuem uma amplitude de 2 a 12 e são testados com uma rolagem de 2d6: caso o valor seja superior à referência, o teste é bem-sucedido. Resultados iguais a 2 sempre falham.

MORAL INICIAL: Contratados começam com valor de moral 7. À medida que os aventureiros tenham experiências ao lado de seus contratados, os laços de lealdade podem se tornar mais fortes ou mais fracos.

Ordens que coloquem o contratado em risco excessivo demandam uma jogada de moral para verificar se serão cumpridas ou não. Independentemente do resultado, testes de moral sofrem penalidades cumulativas de -1.

Ações generosas e dignas de nota com o contratado podem aplicar um bônus de +1 em testes de moral, a critério do mestre.

Em caso de baixas em combate ou maus-tratos, o contratado que falhar em uma jogada de moral foge.

LIMITE DE GANHOS DE MORAL: Contratados podem ganhar no máximo bônus de +1 nos testes de moral por semana e não podem ultrapassar 3 pontos cumulativos. Não há limites diários para aplicação de penalidades. O mestre pode modular as restrições conforme o contexto.

EXPERIÊNCIA: Caso o mestre distribua XP por ouro e criaturas derrotadas, cada contratado absorve XP como se fosse um personagem do jogador.

VALORES POR CONTRATO: A tabela abaixo resume os mais comuns tipos de contrato e seus preços diários. O mestre poderá criar outros, se desejar.

TIPO DE CONTRATADO	DIÁRIA
Tocheiro	5 P.P.
Guia Local	1 P.O.
Mercenário	1 P.O.
Aventureiro	10 P.O. por nível

ANTECIPAÇÃO: É prática neste mercado receber 3 dias antecipados de pagamento, que ficam em segurança na cidade onde foi feita a contratação.

TOCHEIROS E GUIAS: 1d6 PV, 10 de CA, e atacam com penalidade de -2 em acerto. Não há possibilidade de avançar de nível. Guias podem conferir bônus de +1 em testes relacionados às suas áreas de especialidades, e saber voltar para a vila ou cidade onde foram contratados.

MERCENÁRIOS: 1d8 PV, 13 de CA. Traz consigo corselete, escudo e machado de uma mão. Ataca sem modificadores de acerto e causa dano conforme sua arma. Não há possibilidade de avançar de nível.

AVENTUREIROS: Trata-se de um personagem do mestre com classe definida e parâmetros condizentes. O nível de aventureiros é sempre metade do personagem de nível mais baixo do grupo, arredondado para baixo. Além do valor de diária, aventureiros cobram 10% dos tesouros encontrados pelo grupo.

DOANDO EQUIPAMENTOS: Equipamentos de proteção e combate doados aos contratados concedem +1 em testes de moral. Tal bônus só é concedido uma única vez, não importando a quantidade de itens dispendidos.

CARGA MÁXIMA: Contratados que não sejam aventureiros podem carregar um peso equivalente a 1.500 peças de ouro.

MOEDA DA FORTUNA

No início da sessão, o grupo adquire uma moeda da fortuna. Essa moeda garante auxílio narrativo em ações, re-rolagens em ataques ou testes (aliados ou inimigos).

A moeda tem um lado positivo e negativo (pode -se usar uma moeda comum e distribuí-la para garantir o controle). Uma vez utilizada pelo grupo, a moeda é virada para o lado negativo, que poderá ser utilizado pelo mestre para aumentar a dificuldade de alguma ação desejada pelos jogadores futuramente ou um encontro.



AVENTURAS MARÍTIMAS

Quando personagens se aventuram mar adentro, será necessário adquirir embarcações e, por vezes, contratar uma tripulação. A tabela abaixo indica os principais tipos de embarcação:

TIPO	CUSTO	VELOCIDADE (MILHAS/DIA)	TRIPULAÇÃO IDEAL
Bote	50 P.O.	18	1
Escuna	1.500 P.O.	72	5
Drakkar	20.000 P.O.	90	20
Navio de Guerra ou Comércio	50.000 P.O.	72	50

CUSTO: Ao adquirir uma embarcação, os personagens têm direito a tripulação ideal para o manejo. A manutenção mensal custa 10% do valor investido. Pode-se disponibilizar a embarcação para locação ou empregá-la em comércio, o que rende 20% do valor investido ao mês.

TRIPULAÇÃO IDEAL: É o número de marujos necessários para que a embarcação atinja sua velocidade diária.

BOTE: Pequena embarcação a remo, com capacidade para 5 pessoas, e aguenta peso equivalente 5.000 moedas de ouro, além de seus ocupantes.

ESCUNA: Embarcação média a vela, usualmente empregada em comércio ou transporte. Possui uma pequena cabine e um porão. Aguenta peso equivalente a 50.000 moedas de ouro, além de seus ocupantes.

DRAKKAR: Barco longo movido tanto a vela, quanto a remo. Versátil, é empregado em viagens intercontinentais ou por rios, tanto para comércio quanto para guerra. Pode levar uma balista ou arma de cerco equivalente. O limite de peso deve ser combinado com o mestre.

NAVIO DE GUERRA OU COMÉRCIO: Embarcação grande, movida a vela, capaz de vencer mares tempestuosos e longas viagens oceânicas. Pode comportar 4 armas de cerco desmontadas, podendo-se armar no máximo 2 delas montadas no convés, a critério do mestre. O limite de peso também deve ser combinado com o mestre.

COMBATE MARÍTIMO

TIPO	MOV	CA	PE	TN
Bote	30'	10	15	1
Escuna	120'	10	60	2
Drakkar	150'	11	75	3
Navio de Guerra ou Comércio	120'	12	150	4

CLASSE DE ARMADURA (CA): Indica a dificuldade de se atingir a embarcação.

PONTOS DE ESTRUTURA (PE): Representam a resistência da embarcação em relação a danos e avarias. Ao chegar a zero

pontos, a embarcação começa a naufragar. Embarcações só podem ser danificadas por armas de cerco, colisão, magia ou chamas.

TEMPO PARA NAUFRÁGIO (TN): Indica o número de rodadas até que a embarcação esteja completamente submersa.

MOVIMENTAÇÃO (MOV): Indica o número de pés percorridos por rodada de combate. Condições climáticas ou vento podem alterar o valor, a critério do mestre.

CONCERTO: Para cada 15 PE perdidos, demanda-se 1 semana de concerto. No entanto, o concerto de botes demora apenas 1 dia. O custo total de concerto é equivalente a 10% do valor investido na aquisição da embarcação.

DANO DE COLISÃO: Colisões causam danos equivalentes aos PE dos navios envolvidos. Por exemplo, um Navio de Guerra que colidir com um Drakkar causará 150 PE, e receberá 75 PE. Botes não causam danos de colisão, mas os recebem. Colisão contra rochas causa metade dos PE na embarcação, e o mestre deve julgar se há chance de naufrago.

INTEMPÉRIES MARÍTIMAS (OPCIONAL)

A cada Turno de Exploração marítimo, o mestre poderá verificar a ocorrência dos fenômenos abaixo:

3D6	EVENTO	CONSEQUÊNCIA
3	Maremoto	3:6 chances de naufrágio
4-6	Atol ou Ilha	Podem servir como docas
4-8	Tempestade	4:6 chances de se perder
9-12	Céu Aberto	-
13	Calmaria	Não há movimento a vela
14	Nevoeiro	4:6 chances de se perder
15	Nublado	3:6 chances de se perder
16-17	Corais ou Rochas	3:6 chances de colisão*
18	Tornado	3:6 chances de naufrágio

*Podem ser evitados se a velocidade for reduzida pela metade.

RESGATE DE NAUFRAGOS: O mestre deve conduzir narrativamente o resgate de sobreviventes ou sua chegada em terra firme.



Capítulo 7:

COMBATE



QUANDO DUAS OU MAIS PARTES NÃO CONSEGUEM RESOLVER seus conflitos, o combate torna-se a opção mais provável. Combates dificilmente serão balanceados a favor dos jogadores. Táticas e jogadas ousadas devem ser empregadas para superar os desafios, caso os jogadores queiram preservar seus personagens. A filosofia de combate da *Arcana Primária*® é a seguinte:

“Criatividade é a maior ferramenta de sobrevivência.”

Não se deve esperar que a ficha de personagem comande todas as decisões do jogador em combate.

A SEQUÊNCIA DO COMBATE

1. O mestre determina se os lados estão surpreendidos.
2. Os envolvidos rolam iniciativa para determinar quem abre a rodada.
3. Os jogadores declaram o que querem fazer.
4. Personagens e inimigos efetuam suas ações de movimento e ataque conforme a ordem de iniciativa.
5. Computam-se baixas ou condições especiais.
6. Se necessário, o mestre testa a moral dos inimigos e verifica se haverá fuga ou luta.
7. O mestre inicia uma nova rodada, pedindo outra rolagem de iniciativa.

Os seguintes parâmetros são os mais utilizados em combates:

TEMPO DE COMBATE: Combates são medidos em rodadas conforme abaixo.

RODADA: Uma rodada de combate acaba quando todos os jogadores e o mestre efetuam suas ações. Cada rodada representa 10 segundos dentro do jogo.

SURPRESA

Antes de iniciar um encontro, agrupamentos de jogadores e monstros desatentos devem rolar 1d6. Resultados menores ou iguais a 2 indicam que o agrupamento está surpreso e perderá a rodada de combate, ou seja, apenas os não surpreendidos agirão. Se todos forem surpreendidos, deve-se seguir para a etapa da Iniciativa.

INICIATIVA (IN)

A *Arcana Primária*® sugere dois modos de determinar a iniciativa. O mestre opta pelo método de sua preferência.

INICIATIVA DE GRUPO: Cada agrupamento de inimigo (por tipo de criatura) e jogadores rola 1d20 por rodada. Jogadores modificam a iniciativa com o bônus de destreza do personagem mais rápido. O número maior ganha, e cada grupo age como um bloco único. Empates geram uma nova rolagem.

INICIATIVA INDIVIDUAL: Cada personagem rola 1d20 por rodada, modificado pelo bônus de destreza. Inimigos rolam por tipo de criatura, aplicando-se seu bônus (IN), e o número maior ganha. Em caso de empate, os personagens de jogador têm a vantagem.

Opcionalmente, o mestre pode manter a primeira rolagem de iniciativa para todas as rodadas do combate.

AÇÕES

Os jogadores têm direito a uma ação de movimento e uma ação de combate em sua rodada. Qualquer uma delas pode ser substituída por uma ação simples. Todas serão explicadas abaixo.

AÇÕES DE MOVIMENTO

Uma ação de movimento implica e resulta somente em deslocamento. Cada personagem possui uma taxa de movimento de acordo com sua classe ou peso. Não é preciso utilizar toda a movimentação durante a rodada, podendo-se dividi-la em etapas. Por exemplo, um personagem pode mover-se, atacar e, tendo aniquilado seu inimigo, pode dirigir-se com o restante de sua taxa de movimento a outro inimigo. É possível substituir uma ação de combate por uma ação de movimento, mas não o contrário.

CORRIDA: Substitui-se uma ação de combate por uma de movimento.

TERRENO DIFÍCIL: Solos lodosos, superfícies irregulares e escadas diminuem a taxa de movimento pela metade.

SALTO SEM IMPULSO: Um personagem pode saltar até 5' sem tomar impulso.

SALTO COM IMPULSO: Requer duas ações de movimento e alcança uma distância equivalente ao salto sem impulso somando-se 5' para cada bônus de Força positivo. Valores negativos não afetam o cálculo.

ARRASTAR UM ALIADO FERIDO: Uma ação simples deve ser usada para agarrar seu aliado e uma de movimento para arrastá-lo, deslocando-se por metade da taxa de movimento do personagem.

AÇÕES DE COMBATE

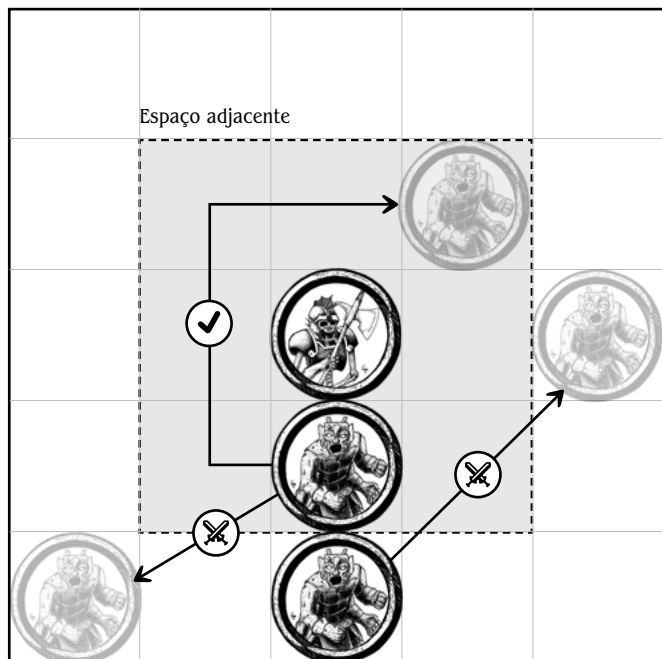
Ações de combate podem ser tanto defensivas quanto ofensivas. Cada criatura envolvida no combate terá um valor de defesa chamado de Classe de Armadura (CA). Ações de combate não podem substituir nenhum outro tipo de ação, sendo limitadas a uma por rodada para os jogadores.

BLOQUEIO: O jogador pode abdicar de sua ação de combate para ganhar +2 em sua CA até sua próxima rodada.

ATAQUE: Para atacar um oponente, rola-se 1d20 somando os devidos bônus de atributo e de nível. Bônus e penalidades circunstanciais podem ser atribuídos pelo mestre. Se o valor final da rolagem for igual ou maior à CA do alvo, o ataque é considerado um acerto e acarreta dano.

RETIRADA: Uma ação de combate pode ser usada para retirar-se da adjacência de um inimigo com cautela, impedindo que o personagem receba ataques de oportunidade. Depois de declarar a retirada, poderá deslocar-se utilizando uma ação de movimento.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE (AO): Se um combatente sair de um espaço adjacente a um oponente, ou passar por sua adjacência sem anunciar retirada, receberá um ataque adicional imediatamente. Cada criatura pode executar apenas um ataque de oportunidade por rodada. Este ataque não interfere na quantidade de ações de combate disponíveis para a criatura em sua rodada.



⊗ Provoca Ataque de Oportunidade. ✓ Não provoca Ataque de Oportunidade.

ATAQUE À DISTÂNCIA: Criaturas com armas de alcance podem efetuar seus ataques contra alvos dentro de sua linha de visão. Um alvo é considerado na linha de visão quando pode ser visto pelo atacante. O mestre determina parâmetros como o tipo e extensão de coberturas, alcance e visibilidade. Algumas penalidades são sugeridas mais adiante (pág. 76).

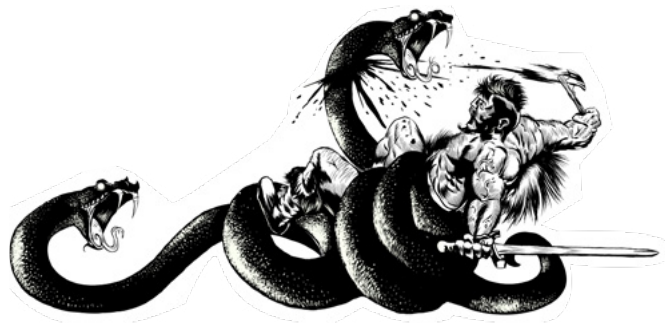
ATAQUE COM DUAS ARMAS: Jogadores que desejarem atacar com duas armas poderão fazê-lo com penalidade de -2 no acerto da mão principal e -4 da mão secundária. Os ataques são modificados pela força.

POR EXEMPLO: Um guerreiro com 18 de força possui +3 de bônus de atributo, obterá um bônus de +1 na mão principal e uma penalidade de -1 na mão secundária. O bônus de nível pode ser aplicado em ambas as mãos, quando especificado na classe.

DEBILITAR: O jogador pode atingir criaturas nos tendões, diminuindo seu movimento pela metade até a próxima rodada. Pode-se um ataque contra CA com penalidade de -4. Ademais, o dano é computado normalmente.

DESARMAR: Para desarmar uma criatura, o jogador deve fazer um ataque contra CA com penalidade de -4. Este ataque não causa danos, e a arma da criatura cai a até 5' de distância.

IMOBILIZAR: Mediante um ataque bem-sucedido contra CA, com penalidade de -2, uma criatura pode agarrar um inimigo, deixando-o imobilizado. Criaturas imobilizadas podem se libertar sendo bem-sucedidas em uma jogada de proteção de vigor, na sua rodada. Criaturas imobilizadas tem uma penalidade de -4 em sua CA e não podem se mover. Criaturas só podem tentar imobilizar vítimas até 1 tamanho maior que elas, com uma penalidade adicional de -2 nesse caso.



DERRUBAR: Para derrubar um oponente, a criatura deve ser bem-sucedida em um ataque contra CA. Este ataque não causa dano. Criaturas derrubadas recebem -4 em sua CA. Se não se levantarem, podem se arrastar com metade da sua taxa de movimento e devem gastar uma ação de movimento para levantar. Ataques feitos por personagens derrubados sofrem uma penalidade de -2 em seu acerto.

INVESTIDA: Ao declarar esta ação, personagens com armas de investida devem correr por pelo menos 15' para ganhar +2 no acerto e, ao acertar, rolar um dado a mais em seu dano. Após uma investida, o atacante recebe a penalidade de -2 em sua CA até sua próxima rodada.

AÇÕES SIMPLES

São ações corriqueiras, que não se encaixam como ações de combate ou de movimento, que devem ser executáveis dentro de uma rodada. Abaixo estão alguns exemplos. O mestre deve julgar se ações narradas pelos jogadores são simples.

- ✦ Abrir uma porta ou recipiente destrancados
- ✦ Acionar uma alavanca
- ✦ Beber uma poção
- ✦ Trocar de armas
- ✦ Passar um item para um aliado
- ✦ Erguer um aliado

Ações simples substituem uma ação de combate ou uma de movimento, alcançando um máximo de duas ações simples por rodada para cada jogador.

FERIMENTOS

Cada vez que um ataque acerta uma criatura, pede-se uma rolagem de dano para determinar a magnitude do ferimento causado.

DANO: Cada arma ou feitiço possui um dado de dano, listado no capítulo **EQUIPAMENTO** ou no **TOMO METAFÍSICO**. Após a rolagem de dano, o resultado é deduzido dos pontos de vida (PV).

DANO NÃO LETAL: Ao anunciar um ataque, pode-se optar por infringir dano não letal. Tal dano é contabilizado normalmente, mas, ao reduzir os PV do inimigo à zero ou menos, o deixa inconsciente, ao invés de matá-lo.

MORTE: Quando jogadores chegam a zero PV, eles morrem. O combate é automaticamente encerrado quando todos os jogadores ou inimigos envolvidos morrem, se rendem ou escapam.

PENALIDADES

ATIRANDO SOB AMEAÇA: Criaturas empunhando arcos que enfrentem inimigos no alcance corpo a corpo recebem penalidade de -4 para atacar.

DERRUBADO: Criaturas derrubadas recebem -4 em sua CA. Ao arrastarem-se, movem-se com metade da sua taxa de movimento e devem gastar uma ação de movimento para levantar. Ataques feitos por personagens derrubados sofrem uma penalidade de -2 em seu acerto.

COBERTURA: Ataques contra criaturas ocultadas por arbustos ou coberturas similares recebem penalidade de -2. Se a cobertura é uma coluna de pedra ou algum objeto que cubra mais de $\frac{3}{4}$ da criatura, a penalidade é de -4. Coberturas completas não podem ser transpassadas, a menos que o projétil tenha tais propriedades.

CONDIÇÕES GERAIS

ÁCIDO: Se uma armadura receber três ataques bem-sucedidos de ácido, ela será corroída, tornando-se inútil. Itens mágicos não são corroídos.

CEGUEIRA/SURDEZ: Personagens com esta condição agem por último e possuem penalidade de -4 para testes relacionados a estes sentidos (ataque relaciona-se com cegueira, por exemplo). Habilidades que dependem exclusivamente desses sentidos não podem ser executadas.

DRENAGEM DE ENERGIA: Algumas criaturas podem drenar atributos como força, destreza, constituição, enquanto outras podem drenar níveis de experiência. Se um atributo chegar à zero, o personagem morre.

ENCANTADO: Criaturas sob encantamento obedecem às ordens do encantador e não podem atacá-lo, mas não farão nada que coloque sua vida em risco imediato.

PV TEMPORÁRIOS: Algumas magias permitem que um alvo adquira pontos de vida além do seu máximo natural. Esses PV não podem ser curados e qualquer dano recebido deve ser descontado primeiramente deles.

PARALISADO: Criaturas paralisadas não podem se mexer ou falar. Ataques a criaturas paralisadas são automaticamente acertos críticos.

PRESO: Criaturas presas perdem seu movimento, mas não as capacidades de atacar, falar ou lançar feitiços. Ademais, devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção de reflexos para se libertar. Ataques feitos contra criaturas presas recebem bônus de +4 para acerto.

RESISTÊNCIA/VULNERABILIDADE: Criaturas podem apresentar resistência ou vulnerabilidade a tipos de dano. Resistência reduz o dano recebido pela metade, arredondado para baixo. Vulnerabilidade dobra o dano recebido.

SANGRAMENTO: Criaturas afetadas por sangramento perdem 1d4 PV menos seu bônus de constituição por rodada, caso o foco não seja estancado ou cauterizado.

SONO: Ataques contra criaturas adormecidas recebem bônus de +4 e, se acertarem, causam o dobro de dano. Opcionalmente, se o mestre julgar possível, humanoides médios ou pequenos podem ser assassinados automaticamente.

JOGADA DE MORAL

Grupos de criaturas, quando percebem que estão expostos a um desafio acima de sua capacidade, podem colocar sua necessidade de sobrevivência à frente de sua vontade de batalhar. Nesse caso o mestre deve fazer uma jogada de moral.

Valores de moral das criaturas possuem uma amplitude de 2 a 12 e são testados com uma rolagem de 2d6: caso o valor seja superior à referência, o teste é bem-sucedido. Resultados iguais a 2 sempre falham.

FUGA E PERSEGUIÇÃO: Jogadores podem tentar escapar de inimigos, ou vice-versa. Caso a velocidade por rodada do inimigo for superior à do personagem mais lento, a única forma de despistá-lo é por meio da criatividade e uso do ambiente. O mestre pode solicitar testes, em último caso.

NEGOCIAÇÃO: Jogadores ou monstros pedem trégua e negociam melhores alternativas.

CRÍTICOS

ACERTO CRÍTICO: Quando o resultado de uma rolagem de acerto for igual a "20", sem considerar qualquer modificador, tal acerto é considerado crítico. Críticos sempre acertam e permitem ao atacante que role um dado adicional de dano. Em acertos críticos, os bônus de dano se aplicam uma única vez.



FALHA CRÍTICA: Ao obter um “1” natural (isto é, sem modificações) na rolagem de ataque, a falha é crítica. Falhas críticas sempre erram o alvo desejado. Falhas críticas resultam em acontecimentos negativos além do simples erro: algumas opções são a quebra de armas não mágicas, o atacante atingir membros do próprio time, a perda de equilíbrio e queda do atacante, ou a arma do atacante ser lançada para longe de seu alcance. O mestre deve decidir a gravidade do erro crítico, levando em conta a narrativa e fatores inerentes à cena.

OUTRAS AÇÕES DE COMBATE

A **Arcana Primária**® encoraja jogadores e mestres a irem além das manobras sugeridas na seção **AÇÕES DE COMBATE** (pág. 74).

Jogadores podem ser criativos quanto a manobras táticas executadas em combate. Igualmente, mestres podem julgar a atribuição de bônus, penalidades e demais efeitos circunstanciais de acordo com a descrição narrativa dos jogadores. Ilustramos abaixo a filosofia de combate fluido que fundamenta a **Arcana Primária**®:

EXEMPLO: Telamória, lanceira destemida, enfrenta um verme abissal que possui três vezes o seu tamanho. Com dificuldades de atingir as regiões vitais da criatura, o jogador pergunta ao mestre se é possível escalar o verme. As condições são dadas objetivamente: deve-se abdicar da lança e empunhar duas azagaias, e, pela rodada, fazer um ataque bem-sucedido contra CA para chegar ao topo do verme. Ao chegar ao topo, Telamória recebe um bônus de +4 em seu ataque, revelando uma vantagem tática significativa. A rolagem de dados segue com o tenso rufar de tambores e a torcida dos demais jogadores.

MONSTROS E OUTROS ANTAGONISTAS

Um combate não é possível sem a existência de antagonistas, monstros e personagens com dinâmica própria, que habitam e moldam o mundo ao seu redor. Existem alguns monstros exemplificados na aventura contida neste livro, que podem servir de inspiração para a criação de incontáveis adversários.

Ao criar um inimigo, o mestre deve priorizar a imersão narrativa e a lógica do cenário antes de qualquer espécie de balanceamento. Os desafios não são feitos para acomodar as necessidades dos personagens. Um mundo que aparenta poder existir sem o grupo é mais crível que uma série de encontros feitos sob-medida.

Fichas de antagonistas são, em geral, mais simples que as de personagem de jogador. Não existe necessidade de rolar atributos, ou de seguir os padrões de classe. Tenha em mente que a liberdade concedida na criação de um antagonista é o que quebra a expectativa do jogador, tornando os encontros mais instigantes. Invente habilidades especiais, brinque com os parâmetros gerais e pense em táticas particulares que façam sentido dentro do contexto.

Apresentamos o seguinte modelo de ficha de monstros para maior comodidade:

IN __ **CA** __ **DV** __ (__)
AT # ____ (__)
BN __ **JdP** V __ / R __ / M __ **VS** ____
MV __ (__) **ML** __
TM ____ **TT** __

HABILIDADES ESPECIAIS: _____

IN: Iniciativa. Valor somado ao d20 durante esta fase do combate.

CA: Classe de Armadura.

DV: Dados de Vida. O valor entre parênteses pode indicar tanto a média da rolagem quanto um valor desejado pelo mestre.

AT#: Número de ações de combate por rodada.

BN: Bônus de Nível. Geralmente é o valor de DV dividido por dois, arredondado para cima.

JdP: Jogadas de Proteção. As iniciais representam Vigor, Reflexos e Magia.

VS: Capacidade diferenciada de visão que a criatura possui.

MV: Taxa de Movimento por ação de movimento. O parêntese expressa movimentos especiais, como voo e submersão.

ML: Moral.

TM: Tamanho.

TT: Tabela de Tesouros. O mestre pode deixar tabelas montadas com o tipo de tesouro que a criatura carrega consigo, ou atribuir um tesouro personalizado. Liste opções plausíveis e atribua um valor de rolagem para cada uma.

HABILIDADES ESPECIAIS: Divirta-se. Se forem ofensivas, utilizam uma ação de combate.

As características de uma criatura são menos lineares do que se percebe à primeira vista. Um monstro gigante pode ter uma classe de armadura baixa, mas muitos pontos de vida, uma criatura encapuçada pode superar a defesa de uma armadura completa. Diversos monstros com baixos PV, às vezes, são um desafio maior do que apenas um grande vilão. Não deixe os jogadores se acomodarem. Evite repetir padrões táticos, criaturas ou ambientes. Encontros imprevisíveis geram sessões memoráveis.

Como todos os aspectos em um jogo de RPG, colocar-se na pele dos personagens e usar a criatividade, seja em manobras táticas ou em interpretações vividas de combate, pode enriquecer o mais corriqueiro dos encontros. Não narre seus ataques com números, deixe que eles motivem interpretações instigantes: ao invés de falar “dei dez de dano no carniçal”, narre “movendo minha cimitarra como uma pá de moinho, evito as garras do carniçal e abro um talho asqueroso no seu peito”. Do mesmo modo, falhar em um teste de acerto não precisa significar que seu golpe cortou vento, talvez seu oponente o tenha aparado, ou sua armadura tenha defletido a investida.

TESTE SUA BRAVURA

Agora que você está familiarizado com o combate na **Arcana Primária**, o convidamos a testar suas habilidades no campo de batalha, controlando Zorak, o orc bárbaro, contra dois terríveis Hobgoblins.

Copie a ficha de Zorak em um papel, assim como suas habilidades de Bárbaro, dispostas na pág. 22. Em seguida, leia as instruções abaixo para iniciar o combate.

FICHAS:

ZORAK, ORC BÁRBARO DE NÍVEL 1

FORÇA: 15 (+1) **PV:** 8
DESTREZA: 14 (+1) **CA:** 15
CONSTITUIÇÃO: 11 **BÔNUS DE NÍVEL:** +1
INTELIGÊNCIA: 8 (-1) **ARMA:** Machado de Batalha (1d10)
SABEDORIA: 10 **JdP:** V12/R13/M16
CARISMA: 8 (-1)

HOBGOBLIN

IN +1 **CA** 14 **DV** 1d8+1 (8)
AT #1 Espada Curta (1d6)
BN +1 **JdP** V12/R13/M16
MV 30' **ML** 11 **TM** Médio
TT -

Conforme Zorak e seus adversários forem acertados, atualize os PV remanescentes em um rascunho.

Quando estiver pronto, inicie a aventura ao lado.

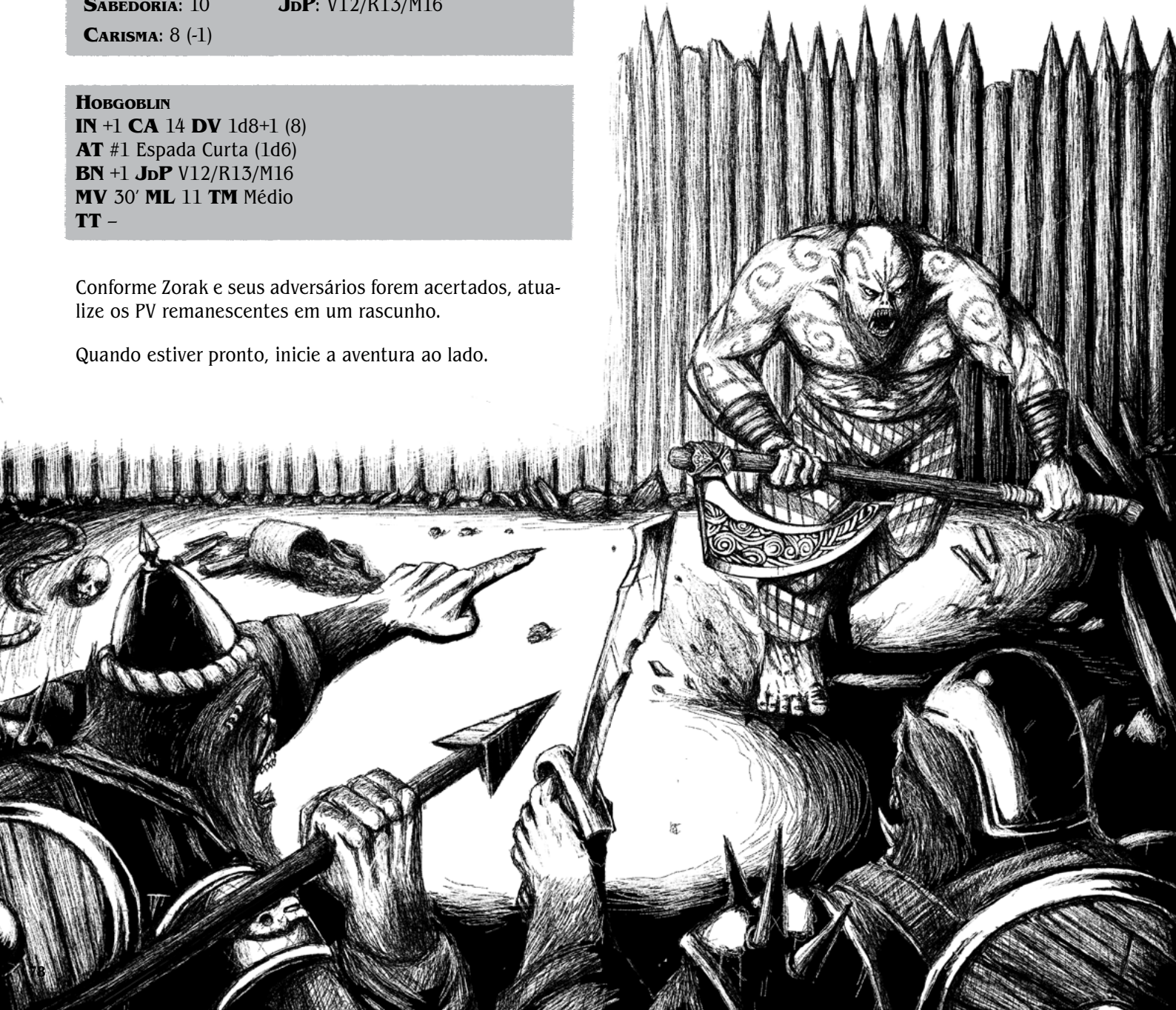
O RESGATE SANGRENTO

Ao infiltrar-se em um acampamento hobgoblin, Zorak busca seus companheiros sequestrados. É, porém, surpreendido, por uma patrulha composta por dois Hobgoblins mal-encarados.

Zorak está entre o fundo de uma cabana e a paliçada de madeira que abriga o acampamento. Neste corredor sombrio, estão objetos descartados após as pilhagens dos hobgoblins, entre os quais se encontram cordas rompidas, painéis enferrujados, restos de comida e ossos.

Os guardas o encontraram. Role iniciativa e lute até a morte!

Além das habilidades de classe e as manobras descritas neste capítulo, lembre-se que a resposta não está apenas em sua ficha: use o ambiente a seu favor e crie saídas imaginativas.



Capítulo 8:

FORTALEZAS E DOMÍNIOS

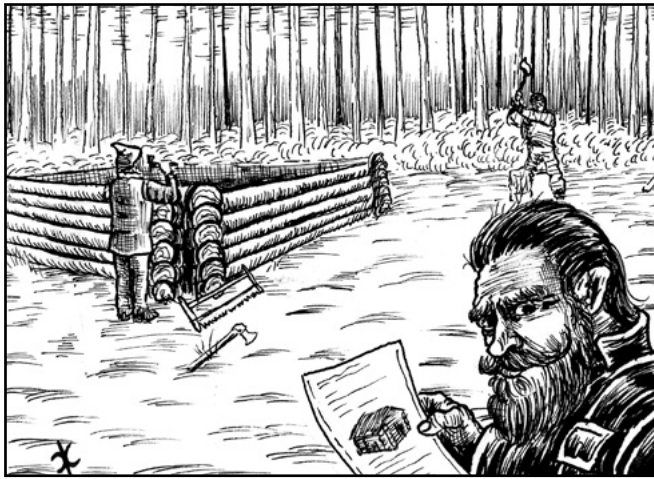


AVENTUREIROS VIVEM DE DESAFIOS E PERSCRUTAM OS confins do mundo com a confiança de que voltarão cobertos de riquezas e glória.

Assim que a adrenalina assenta, podem ouvir suas sacolas tilintando repletas com moedas de ouro que prometem mudança. Novos itens a se adquirir, barris de cerveja a saborear e colaboradores a serem recrutados. Existe, porém, uma ambição maior.

A possibilidade de marcar a terra com suas próprias iniciais, virar uma referência na cartografia e política de um cenário. A aquisição de domínios e a construção de entrepostos e fortalezas, um porto seguro para todo o tesouro, refúgio onde recuperar as forças e celebrar o sucesso.

Essas edificações fazem parte dos jogos de interpretação desde seu início. Neste capítulo discorreremos sobre regras para aquisição, construção e despesas provenientes da guarnição desses estabelecimentos.



ESCOLHENDO UM LUGAR

O primeiro passo para se construir propriedades é encontrar o local ideal para o empreendimento. No mundo medieval fantástico a terra é vasta e cheia de perigos e o poder de um líder é, por muitas vezes, medido por suas posses. A grandeza de uma nação é proporcional às suas fronteiras.

Os campos verdejantes raramente serão cedidos sem um preço pelos líderes locais, ruínas pré-existentes podem economizar tempo e custo para o grupo, mas são nelas que residem vilões e maldições que devem ser enfrentados antes do início das construções. Deixar acampamentos de estranhos ou ninhos e esconderijos de monstros imperturbados nas proximidades do local pode reverberar em terríveis consequências para o grupo.

Por fim, torres e castelos são erguidos rotineiramente sobre planícies e planaltos; dentro de cavernas colossais, ou em pântanos e penhascos. Porém, pode-se fazer necessária a intervenção de mão de obra especializada, como escavadores anões ou de astutos gnomos engenheiros, e o valor a ser pago exponencialmente se eleva.

TIPOS DE ESTABELECIMENTOS

ESTABELECIMENTOS SIMPLES: Casas diversas, um posto avançado, um entreposto mercantil, um campo de treinamento. Esta categoria abriga estruturas feitas em madeira, com baixa robustez estrutural se comparadas a fortes ou torres, mas que servem um propósito prático e estratégico ao grupo. Muitas vezes estes estabelecimentos geram riqueza e renome aos aventureiros, no caso de tavernas e centros comerciais, podendo também fornecer abrigo em momentos de necessidade.

FORTES OU CASTELOS: Este é o ponto de partida para uma respeitável fortaleza. As paredes de pedra de um forte abrigam salas, quartos e corredores. Do interior, escadas dão acesso ao topo das muradas, onde arqueiros contratados observam o horizonte e defendem a propriedade. O terreno guardado por esses monumentos pode abrigar desde estabelecimentos simples a torres e templos — tudo é uma questão de tempo, e ouro.

TORRES: Os segredos da magia não poderiam ser desvendados ou protegidos sem estes monumentos arcanos. Proteção, estratégia ou vaidade, torres fazem parte do imaginário fantástico e exercem direta influência na evolução de um estudioso mago, além de serem partes essenciais de uma boa defesa militar, abrigando, quem sabe, os tesouros mais raros de uma coleção.

TEMPLOS: Uma construção sagrada homenageando deuses ou entidades extraplanares. Paladinos e clérigos erguem seus bastiões santificados, enquanto druidas preferem bosques e grutas místicas. Seja qual for a fonte da inspiração divina, esses locais inspiram os espíritos e atraem peregrinos, servindo como lugar de meditação, estudo e prática de magia.

ESCONDERIJOS E REFÚGIOS: Locais para negociações escusas, encontros soturnos. Estes lugares variam em natureza, são ruínas esquecidas, cavernas ermas ou complexos subterrâneos, onde o coração de um anão bate mais sereno. Ladinos encontram nestes estabelecimentos um lar para seus segredos mais sombrios, e a privacidade para seus estudos secretos, como cozinhar venenos e preparar instrumentos de sabotagem. Também podem abrigar laboratórios necromânticos, com seus golens e serviçais macabros.

FORTALEZAS: À medida que um forte é complementado por mais edifícios, ele evolui de uma simples construção marcial para um complexo, com vida e múltiplas funções. Uma murada, enfeitada com torres e estabelecimentos simples em seu interior é um vistoso castelo, um castelo rodeado por templos e corredores subterrâneos, repleto de soldados, trabalhadores e amuradas, compõe uma gloriosa fortaleza. Normalmente são acompanhados por fontes de subsistência como fazendas, ferreiros, dentre outros.



CONSTRUÇÃO

Seja um entreposto comercial levantado em madeira, ou as paredes rígidas de uma murada em pedra, todas as construções demandam tempo. Lembramos, no entanto, que esse tempo deve levar em consideração as expectativas e anseios do grupo. De nada adianta dar-lhes a opção de construir um legado se o tempo a se esperar é demasiado elevado.

Abaixo exibimos uma tabela com o valor básico (mínimo) de cada empreitada, em contraponto com o tempo necessário para que seja finalizada. Estruturas erguidas sobre ruínas devem custar metade do valor e tempo abaixo determinados.

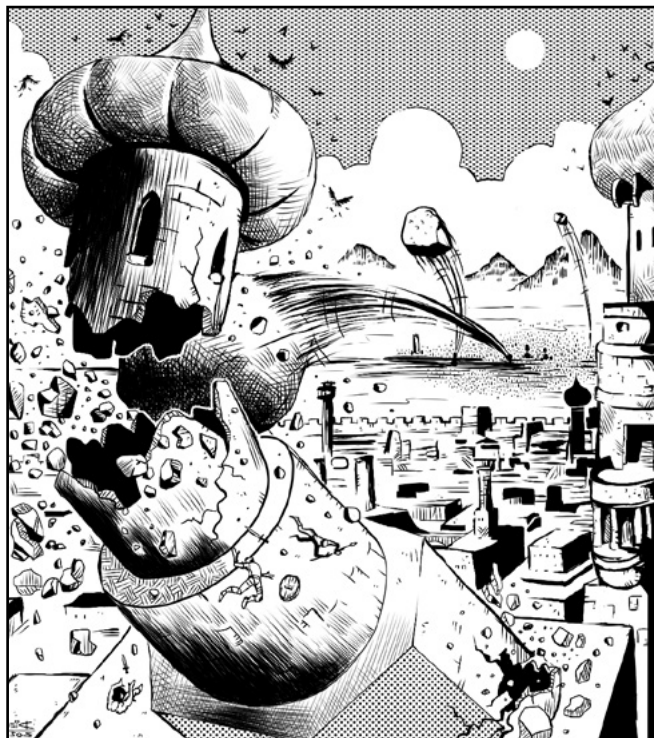
ESTRUTURA	CONSTRUÇÃO	TEMPO
Casa Simples	1.000 P.O.	1 mês
Sobrado	2.000 P.O.	1 mês
Loja com Estoque ou Oficina Completa	4.000 P.O.	2 meses
Esconderijo	30.000 P.O.	4 meses
Forte ou Castelo	40.000 P.O.	5 meses
Templo	50.000 P.O.	5 meses
Torre	50.000 P.O.	7 meses
Fortaleza	250.000 P.O.	12 meses

O investimento inicial é alto, mas não o único. Manter e defender estes estabelecimentos é tão crucial quanto construí-los; adiante falaremos sobre os custos recorrentes das propriedades já destacadas, lembrando que devem ser ajustados levando em consideração diversos dos fatores já discutidos neste capítulo. Por exemplo, um forte no meio de um campo pacífico abriga uma quantidade de guardas moderada, já um castelo nas fronteiras da civilização conhecida requer um contingente muito maior de defensores.

O mestre deve ser claro em adiantar estas informações ao grupo. A menos que seja uma escolha narrativa consciente, os jogadores têm o direito de saber o real impacto financeiro que um empreendimento dessa magnitude implica.

CUSTOS RECORRENTES

Recomenda-se que o mestre decida junto com seus jogadores se buscará simular sistemas econômicos dinâmicos nos domínios dos personagens. Uma sugestão simplificada é cobrar 10% do valor de uma construção por ano. A falha em pagar essa taxa no início do ano incorre no sucateamento da propriedade e abandono de seguidores.



DANO ESTRUTURAL

ESTRUTURAS DE PEDRA: Em geral, muralhas e paredes de pedra sustentam 20 Pontos de Estrutura (PE) por trecho de 5' comprimento x 20' largura, isto é, quando esse valor chegar a zero quando danificado por armas de cerco, a estrutura estará em ruínas e poderá ser ultrapassada.

FORTIFICAÇÕES DE MADEIRA: Sustentam até 10 Pontos de Estrutura (PE) por trecho de 5' comprimento x 20' de largura, se atacadas por armas de cerco.

SEGUIDORES E LEALDADE

Personagens adquirem seguidores ao longo de sua trajetória. É natural que alguns fiquem em seus domínios com funções específicas, sejam eles destemidos guardiões do território ou tímidos burocratas.

Tarefas muito complexas podem demandar testes específicos e um tempo médio a ser determinado pelo mestre. Do mesmo modo, caso um jogador demande muito de seus súditos ou os desrespeite, é solicitado uma jogada de moral. Falha em tal jogada significa que o seguidor irá abandonar o domínio do personagem, podendo inclusive acarretar traições e outros tipos de vingança.





NO PORTAL ADIANTE
UMA RUNA CINTILA
MIRA A ALMA INFANTE
E PRETENDE PUNI-LA

DETENHA SEU ANDAR
E AFASTE-SE DE PRONTO
OU SEU VULGO DESEJAR
INCORRERÁ VIL PRANTO

Ó INCAUTO ATREVIDO
EIS AQUI A MALDIÇÃO
FRATURAS, VERMES, ÁCIDO
SUA ALMA EM PERDIÇÃO!

JOGADORES, NÃO OUSEM PROSSEGUIR ALÉM DESTA PÁGINA.

Adiante está a sessão do mestre para sua primeira aventura da **Arcana Primária®**.

A Cidadela dos Corais



A Cidadela dos Corais

A Baía da Condessa de Ferro, localizada nos confins do Império do Leste, é famosa pelas colossais formações de recifes em sua costa. Este paradisíaco fim de mundo, no entanto, também abriga uma misteriosa força cósmica que ameaça a frágil estabilidade da civilização. Explore os mares e os exuberantes biomas da região e ouse desvendar seu segredo abismal.

COMO USAR ESTE CONTEÚDO

Situada na Baía da Condessa de Ferro, “**A CIDADELA DOS CORAIS**” é uma aventura de exploração em três capítulos, modelada para grupos de três a seis jogadores de níveis 1 a 3. As diretrizes de cada localidade deixam amplo espaço para o mestre desenvolver detalhes conforme a necessidade de sua mesa. É importante a leitura completa do material antes da primeira sessão.

A aventura é imbuída de uma atmosfera de mistério e horror cósmico, em que os jogadores deverão seguir pistas de acontecimentos bizarros que favorecem o arco narrativo de uma manipuladora criatura abissal: o impronunciável Nautchlizxor. A região é preenchida por ambientes e desafios variados, habitada por muitas criaturas inéditas, pontos de interesse distintos e regiões ermas ricamente populadas por tabelas aleatórias. O mestre é livre para incrementar ou posicionar encontros à vontade.

Por fim, ao se deparar com o temível e enigmático vilão, o grupo deverá escolher entre encarar uma luta épica ou tornar-se um corrupto ator da perdição.

As diretrizes de personagens do mestre encontram-se nas seções **ELENCO RELEVANTE** (pág. 116) e **CRIATURAS** (pág. 119).

Inimigos e aliados encontrados ao longo deste módulo têm suas estatísticas gerais descritas com as seguintes abreviaturas:

TERMO	DEFINIÇÃO
IN	Iniciativa. Determina o bônus de iniciativa da criatura.
CA	Classe de Armadura.
DV	Dados de Vida. O número entre parênteses que segue a abreviatura sugere um valor fixo recomendado (e não a média).
AT#	Número de Ações de Combate por rodada.
BN	Bônus de Nível, usado para modificar rolagens de acerto em combate.
JdP	Jogadas de Proteção. V=Vigor, R=Reflexos, M=Magia.
VS	Visão. Especifica se a criatura possui visão aperfeiçoada.
MV	Taxa de movimentação por rodada, em pés.
ML	Moral.
TM	Tamanho.
TT	Índice na Tabela de Tesouros (pág. 131).

Ao final do módulo, na seção **MATERIAL DE APOIO** (pág. 114), é possível encontrar a ficha descritiva de cada criatura empregada na narrativa, bem como a **TABELA DE TESOUROS** (pág. 131). Ali também existem Ilustrações de suporte que devem ser apresentadas aos jogadores conforme requisitado no texto desta campanha.

Esta aventura pode ser inserida em qualquer mundo imaginário, e o mestre é livre para tecer o contexto que lhe aprouver, adaptando a narrativa conforme seu gosto.

INFRAVISÃO

Criaturas que possuem infravisão enxergam no escuro como se sob a luz do luar em uma distância especificada em sua ficha.

FORÇAS ENVOLVIDAS

IMPÉRIO DO LESTE: Vasto domínio que busca expandir sua influência em direção ao oeste, liderado pelo imperador Afonso Sebastião II. Porto Bandeira, local de início da aventura, é a fronteira mais recôndita do império, comandada pela condessa Fátima de Almeida.

KOR'MARZUK: Civilização altamente organizada e conectada com o ambiente costeiro, seus membros lembram orcs de matiz azulada. Eles habitam a Cidadela dos Corais, um complexo escavado em uma montanha coralínea ao longo dos séculos e envolto em brumas místicas que o protegem de navegantes indesejáveis. Grande parte de sua população vive em amplos salões e túneis subterrâneos, e mantém um poço com os restos mortais de seus ancestrais mais ilustres. Há algum tempo, o poço serve de covil para Nautchlizxor, entidade cósmica incompreensível para miseráveis mentes mortais.

NAUTCHLIZXOR: Criatura moluscoide abissal com poderes psiônicos que domina os Kor'marzuk. O domínio é simbiótico, tornando os habitantes da Cidadela dos Corais aptos ao psionicismo. Aguardando pacientemente a expansão do império até seus domínios, o moluscoide pretende empregar um poderoso artefato chamado Signo do Abismo em sua estratégia para invadir Porto Bandeira e infectar as mentes de seus cidadãos, ampliando sua influência sobre os povos mortais.

DAURNOK: Destacamento de elite dos Kor'marzuk, guerreiros versados nas artes psiônicas e extremamente letais. Um esquadrão está na ilha, intitulada Ninho de Fogo, para capturar o Signo do Abismo.

ALTATLA: Abutre titânico que guarda o Signo do Abismo em Ninho de Fogo. A criatura é hermafrodita e dizem que sua vida é inspirada pelo antigo deus-vulcão. Seu ciclo de vida dura cem anos, ao fim dos quais gera a prole que se torna o novo guardião do artefato.

RESUMO DA AVENTURA

CAPÍTULO 1:

UMA QUESTÃO DE TEMPO

A aventura começa em Porto Bandeira, onde os aventureiros são convocados pelo capitão Martim Afonso para investigar o atraso, de três dias, da embarcação que traz insumos de Estaleiro da Lenha, entreposto importante localizado ao sul.

As principais referências desta localização são: a Torre de Coral, que tem uma mensagem sinistra deixada pelos Daurnok; e um sobrevivente agonizante que informa que os responsáveis pela destruição partiram rumo a Ninho de Fogo.

Esta cidade imperial tem pretensões de tornar-se ponto intermediário de comércio com as civilizações do oeste. Seu principal recurso é um material coralíneo de alta resistência, extraído da costa e usado como matéria-prima para construções e armamentos. Dadas as características da região, Porto Bandeira precisou buscar outros insumos, sobretudo madeira, nas terras mais ao sul.



CAPÍTULO 2:

A RELÍQUIA E O GUARDIÃO ALADO

Ao reportar os resultados da investigação ao capitão Martim Afonso, os aventureiros receberão a incumbência de explorar Ninho de Fogo, uma selvagem ilha vulcânica repleta de ruínas de uma cidade esquecida. Rastros da incursão Daurnok conduzem o grupo até um templo dentro do vulcão. No último patamar, Alatlá batalha com os Daurnok, que buscam o **Signo do Abismo**, objeto mágico que repousa em um baú ornamentado

no covil do abutre guardião. Ao retornar a Porto Bandeira e relatar os acontecimentos ao capitão, são instruídos a entregar o **Signo do Abismo** à feiticeira Bocattino, que possui o conhecimento necessário para interpretar as circunstâncias misteriosas dos acontecimentos. Na madrugada, a traiçoeira Bocattino fugirá da cidade para juntar-se ao seu mestre na Cidadela dos Corais. O líder militar mandará os aventureiros atrás dela.

O que não se sabe é que Bocattino é um fantoche de Nautchlíxor. Um parasita moluscoide a infectou durante uma de suas viagens de campo, e agora serve como catalisador de tal influência. A maga irá realizar o ritual de ativação do Signo do Abismo no Poço de Nautchlíxor, dentro da Cidadela dos Corais. O rito invocará um maremoto, a fim de deixar as defesas de Porto Bandeira enfraquecidas e evitar que testemunhas escapem.



CAPÍTULO 3:

O IMPÉRIO CONTRA-ATACA

No encaço de Bocattino, os aventureiros eventualmente avistarão as brumas que envolvem a Cidadela dos Corais. Pressentindo o grupo na região, Nautchlíxor dissipa um caminho nas brumas, como se os convidasse para a Cidadela. Os aventureiros serão recebidos no cais por Jothal, uma anciã Kor'marzuk que os conduzirá até a entrada do Poço de Nautchlíxor. O lugar é

uma masmorra, e tem como sala derradeira a morada do molusco abissal, um grande salão ritualístico. Ali encontra-se Bocattino, que auxiliada pelo vilão, realiza o feitiço do Signo do Abismo. O destino do Império se decide aqui, e não haverá segunda chance. Recomenda-se que ao menos cinco personagens componham o grupo durante a batalha final com Nautchlíxor.

As chances de um grupo de aventureiros superar a criatura tétrica Nautchlíxor são pífias. Durante os testes, 80% dos grupos pereceram. Heróis, porém, só surgem quando o impossível é desafiado. Este nível de desafio foi aferido com grupos de cinco aventureiros. Mercenários e personagens adicionais modificam significativamente as chances de Nautchlíxor prevalecer.

ALGUNS POSSÍVEIS FINAIS

NAUTCHLÍXOR É DERROTADO:

Sua longa influência sobre os Kor'marzuk é extinta, deixando os habitantes da Cidadela dos Corais confusos e com sinais de exaustão. A liderança dos orcs azuis estará propensa a uma saída diplomática, encerrando qualquer atividade hostil. No entanto, para Bella Bocattino, os esforços empregados no ritual do Signo do Abismo e o choque psíquico do rompimento de seu elo com Nautchlíxor são duros demais. Apesar de continuar viva, sua mente é esvaçada, deixando-a permanentemente sem a capacidade de falar, com olhar vazio e catatônico.

COOPERANDO COM NAUTCHLÍXOR:

Os jogadores passam para o lado inimigo, e agora seu objetivo é dominar Porto Bandeira e ajudar Nautchlíxor em sua expansão desmedida, cujos planos reais são inacessíveis à mente humana. O mestre é convidado a inventar novas narrativas a partir deste momento. Por exemplo, os aventureiros plantam recipientes cheios de moluscos parasitas, que, ao serem libertados na cidade, infectam sua população, deixando-os à mercê do controle mental de Nautchlíxor.

NAUTCHLÍXOR É IGNORADO:

Caso os jogadores procrastinem por mais de três semanas a partir do início da aventura, Nautchlíxor e seus Kor'marzuk conseguirão ativar o Signo do Abismo e mobilizar um ataque devastador contra Porto Bandeira. Não há chance de vencer o combate. A única solução é a fuga, para que, caso o grupo sobreviva, possa arquitetar uma eventual vingança. Não é possível escapar por via marítima, pois o artefato empregado pela criatura colossal causa tempestades e maremotos nas rotas comuns a Porto Bandeira. O interesse de Nautchlíxor aqui não é a ruína completa da cidade, mas subjugar os líderes e avançar discretamente sobre o Império do Leste.

Baía da Condessa de Ferro



CAPÍTULO 1:

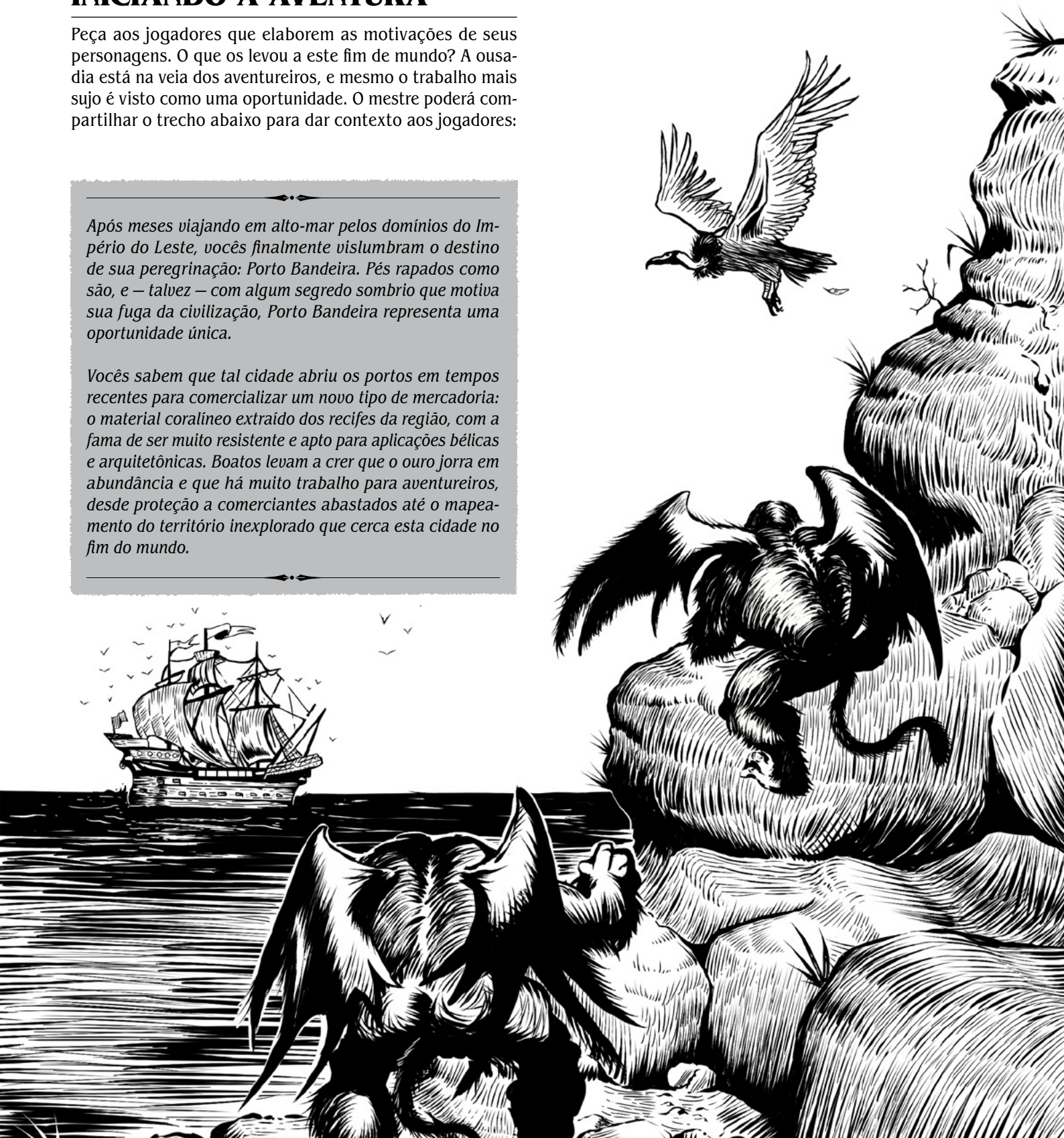
Uma Questão de Tempo

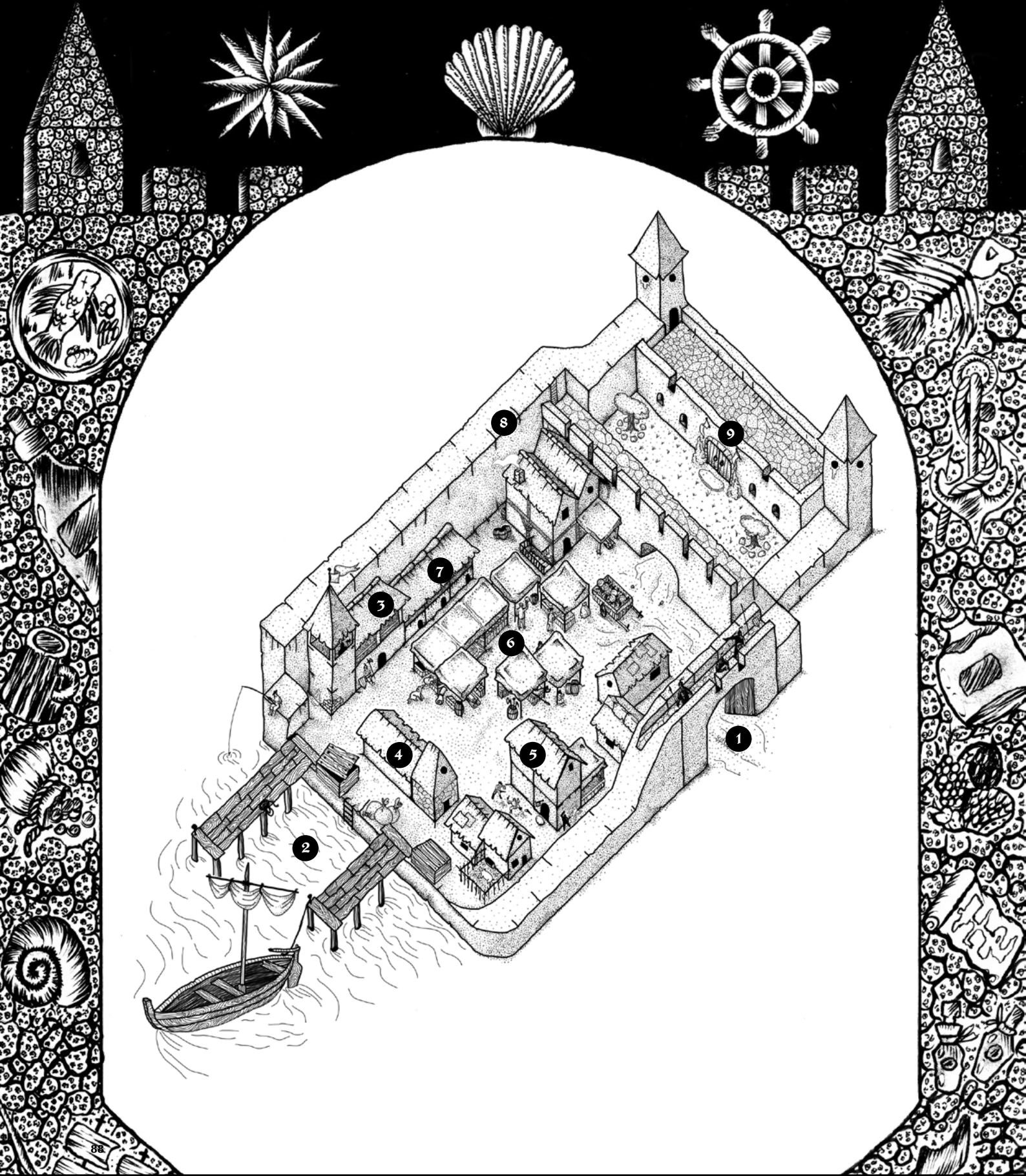
INICIANDO A AVENTURA

Peça aos jogadores que elaborem as motivações de seus personagens. O que os levou a este fim de mundo? A ousadia está na veia dos aventureiros, e mesmo o trabalho mais sujo é visto como uma oportunidade. O mestre poderá compartilhar o trecho abaixo para dar contexto aos jogadores:

Após meses viajando em alto-mar pelos domínios do Império do Leste, vocês finalmente vislumbram o destino de sua peregrinação: Porto Bandeira. Pés rapados como são, e – talvez – com algum segredo sombrio que motiva sua fuga da civilização, Porto Bandeira representa uma oportunidade única.

Vocês sabem que tal cidade abriu os portos em tempos recentes para comercializar um novo tipo de mercadoria: o material coralíneo extraído dos recifes da região, com a fama de ser muito resistente e apto para aplicações bélicas e arquitetônicas. Boatos levam a crer que o ouro jorra em abundância e que há muito trabalho para aventureiros, desde proteção a comerciantes abastados até o mapeamento do território inexplorado que cerca esta cidade no fim do mundo.





Porto Bandeira

PORTO BANDEIRA

- ❖ Porto Bandeira é uma das mais novas zonas de comércio marítimo do Império do Leste. Os jogadores chegam à cidade ao amanhecer.
- ❖ Inicialmente, foi uma fortaleza militar, construída para cuidar das fronteiras do Império. É habitada, em sua grande maioria, por humanos.
- ❖ Com o tempo, descobriu-se que a região abrigava um tipo de coral muito bom para a produção de armamentos e edificações.
- ❖ O Imperador enviou uma de suas mais confiáveis comandantes para supervisionar a transformação de Porto Bandeira em entreposto comercial e zona de extração.
- ❖ A enviada, condessa Fátima de Almeida, comanda Porto Bandeira com mão de ferro, em um regime estrito no qual a pena de morte é aplicada com frequência.

1. PORTÃO DE ENTRADA

Altos muros de pedra coral separam Porto Bandeira do selvagem litoral. Os portões são guarnecidos sempre por quatro lanceiros, e permanecem abertos enquanto houver luz do dia.

2. DISTRITO PORTUÁRIO

Com a fomentação da atividade mercantil, navios estrangeiros passaram a buscar Porto Bandeira. O cais escoa diversas mercadorias, entre elas, o resistente material corálineo. Sempre fervilhante, é frequentado pelos mais ricos mercadores e a mais imunda escória da cidade.

3. QUARTEL

A parte mais antiga da cidade abriga os militares que mantêm a ordem em Porto Bandeira. Contém a prisão da cidade e é liderado pelo Capitão Martim Afonso.

4. TEMPLO

Santuário do deus Melkoth, divindade do comércio e da guerra naval. É liderado pelo Sacerdote Pontes, que cuida das oferendas e ministra o ritual noturno de agradecimento, onde é distribuído hidromel com especiarias e queimadas efigies que representam espíritos malignos. Ao final da cerimônia, o sacerdote profetiza a vinda de um terrível maremoto.

5. TAVERNA “O BOTEÇO CORAL”

Aqui, o povo portenho afoga suas mágoas e ouve as histórias cantadas pelos bardos itinerantes. O local temático tem suas paredes cobertas por objetos náuticos e esqueletos de peixes, seus pratos e bebidas são exóticos, sofrendo as mais variadas influências, de acordo com o que trazem os navios ancorados em Porto Bandeira. Sandra Rosa, a barbada proprietária anã, oferece uma estadia simplória a marujos e aventureiros cansados. Mercenários estão à disposição para contratação (consultar pág. 70).

6. MERCADO

O borbulhante mercado central expõe frutas exóticas, especiarias, alquimistas charlatões, entre outros. Se você tem o ouro, eles têm a solução. As barracas cercam a sede da guilda dos mercadores e o personagem que estará mais inclinado a ajudar o grupo é o Sr. Abrimalém, uma figura muito efusiva, mas pouco confiável, que pode fornecer todo o tipo de insumo para aventuras. Ele também está de conluio com uma nova gangue pirata da região.

7. MORADIAS

Em sua grande maioria, são casas térreas e simples, dispostas em vielas labirínticas que refletem o crescimento caótico e rápido da cidade.

8. SALÃO DE PESQUISA

Um salão subterrâneo onde reside a maga e alquimista Bella Bocattino. É acessado através de uma porta lateral de ferro ao fim de uma escadaria externa. Com Bocattino os aventureiros podem identificar itens mágicos e buscar insumos raros por preços elevados ou favores arriscados. Ela também paga por certos ingredientes exóticos encontrados na região (mostrar a **Ilustração #1**). A maga está sob a imperceptível influência de Nautchlizxor.

9. CASTELO DA CONDESSA DE FERRO

Um castelo amplo, ornado por um exótico jardim. Inacessível pela grande maioria da população, a condessa só recebe visitas após ter os motivos validados pelo Capitão Martim Afonso.

TABELA DE BOATOS

Cidadãos de Porto Bandeira compartilham os seguintes boatos:

ID12	BOATO
1	Navios nas redondezas de Porto Bandeira têm sido atacados (verdadeiro)
2	Ouviram-se cânticos lamuriosos e luzes esverdeadas no final da cordilheira de montanhas ao sul (verdadeiro)
3	O lama de Anuk'Sanghar é milagrosa (falso)
4	A maga Bocattino e a condessa Fátima são amantes (falso)
5	Há um grande tesouro em um naufrágio no extremo oeste do mar (julgo do mestre)
6	Sr. Abrimalém foi visto pagando um guarda para sair da cidade no meio da noite na semana passada (verdadeiro)
7	Cartas do Estaleiro da Lenha não chegam há 3 dias (verdadeiro)
8	Quem pisar na ilha a Sudoeste de Porto Bandeira será amaldiçoado (falso)
9	Uma civilização antiga habitou a região há muitos séculos, e foi aniquilada misteriosamente (verdadeiro)
10	O sacerdote Pontes tem visitado a condessa com muita frequência para abordar preocupações quanto às visões que o assombram em seu sono (verdadeiro)
11	Um mercador rico escondeu seu tesouro ao pé do vulcão em Ninho de Fogo (falso)
12	A maga Bocattino paga bem pela coleta de reagentes exóticos da região (verdadeiro)

O PERCURSO ATÉ ESTALEIRO DA LENHA

- ❖ Os jogadores podem fretar ou comprar uma embarcação, ou seguir por terra firme.
- ❖ A cada hexágono adentrado, há uma chance de ocorrer um encontro aleatório, dependendo da região. A chance específica e as tabelas apropriadas se encontram na seção de cada bioma. Se a viagem for feita durante a noite, incrementa-se a chance de ocorrência em 1.
- ❖ Por terra firme, chegará o momento em que os aventureiros deverão escolher entre o Mangue de Anuk'Sanghar, ou a Trilha das Montanhas.
- ❖ O mestre pode rolar eventos climáticos aleatórios no começo de cada dia e repeti-los como achar necessário, seguindo as tabelas no capítulo **AVENTURA** deste manual, ou produzindo suas próprias tabelas.

VIAGEM MARÍTIMA

Chance de encontros aleatórios: 2 em 6

Taxa de Movimento: Depende da embarcação e condições climáticas

- ❖ Há um novo bando de piratas na região, interessado em interceptar o crescente fluxo de navios mercantes na Baía da Condessa de Ferro. Seu líder é Pé de Latão, que capitaneia o drakkar *Viúva Luzia*. Pé de Latão usa a ficha de um Pirata e sugerimos equipá-lo com uma cota de malha e duas cimitarras.
- ❖ Um drakkar fica ancorado próximo ao mangue, aguardando informações privilegiadas sobre potenciais cargas valiosas que partem de Porto Bandeira.
- ❖ Os piratas recebem tais informações do Sr. Abrimalém, charlatão que viaja ao mangue sempre que oportuno.

2D6	ENCONTROS MARÍTIMOS
2-3	Abissópode
4-6	Drakkar com 1d4+5 Piratas
7-9	Cardume inofensivo de peixes voadores
10-12	Ilhota com acampamento pirata (2d4+3 Piratas)

PLANÍCIE E PRAIA

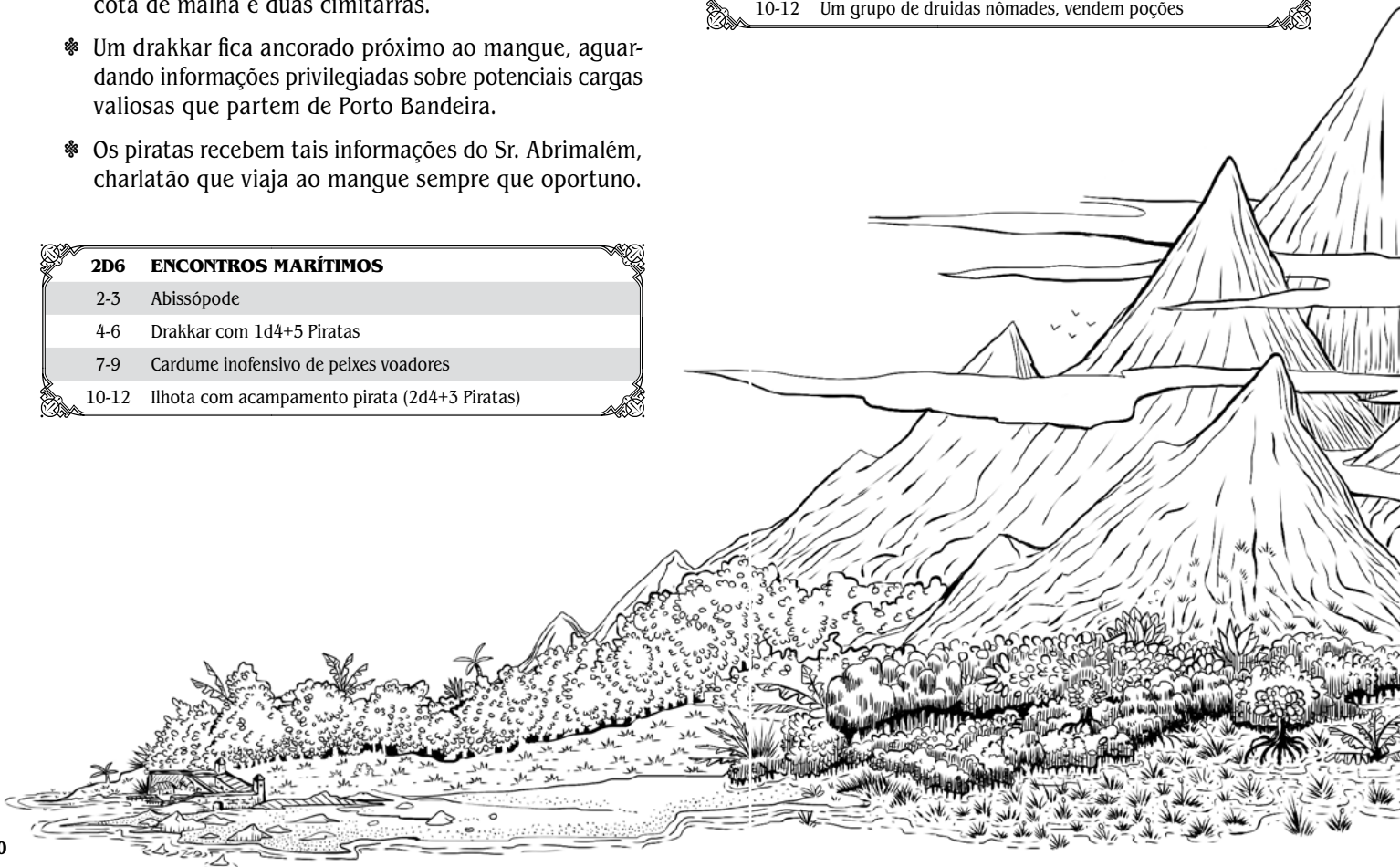
Chance de encontros aleatórios: 2 em 6

Taxa de Movimento: 2 hexágonos por dia (18 milhas)

- ❖ Não há estradas bem demarcadas na região. Caravanas de mercadores menos abastados utilizam a Trilha das Montanhas para chegar ao Estaleiro da Lenha.
- ❖ Grupos de salteadores percorrem a planície furtivamente, rastreando caravanas e atacando os menos preparados.
- ❖ O grupo mais notório são os Carniceiros da Estepe, liderados pelo pequenino Cabeça de Porco. Cabeça de Porco usa a ficha de um Salteador e sugerimos equipá-lo com um gibão de couro e uma maça feita com um crânio suíno.
- ❖ Os salteadores possuem diversos esconderijos na planície e nas montanhas, próximos ao rio.

2D6	ENCONTROS PLANÍCIE E PRAIA
2-3	1d6 Tsakáli
4-6	2d4 Salteadores
7-9	Consultar tabela de encontros narrativos abaixo
10-12	Mercador assassinado (possui cantil, espelho e estilingue)

2D6	ENCONTROS NARRATIVOS
2-3	Um bardo carismático pretende furtar o grupo
4-6	Uma cabana abandonada
7-9	Uma caravana de mercadores em direção ao Estaleiro da Lenha
10-12	Um grupo de druidas nômades, vendem poções



MANGUE DE ANUK'SANGHAR**Chance de encontros aleatórios:** 3 em 6**Taxa de Movimento:** 1 hexágono por dia (9 milhas)

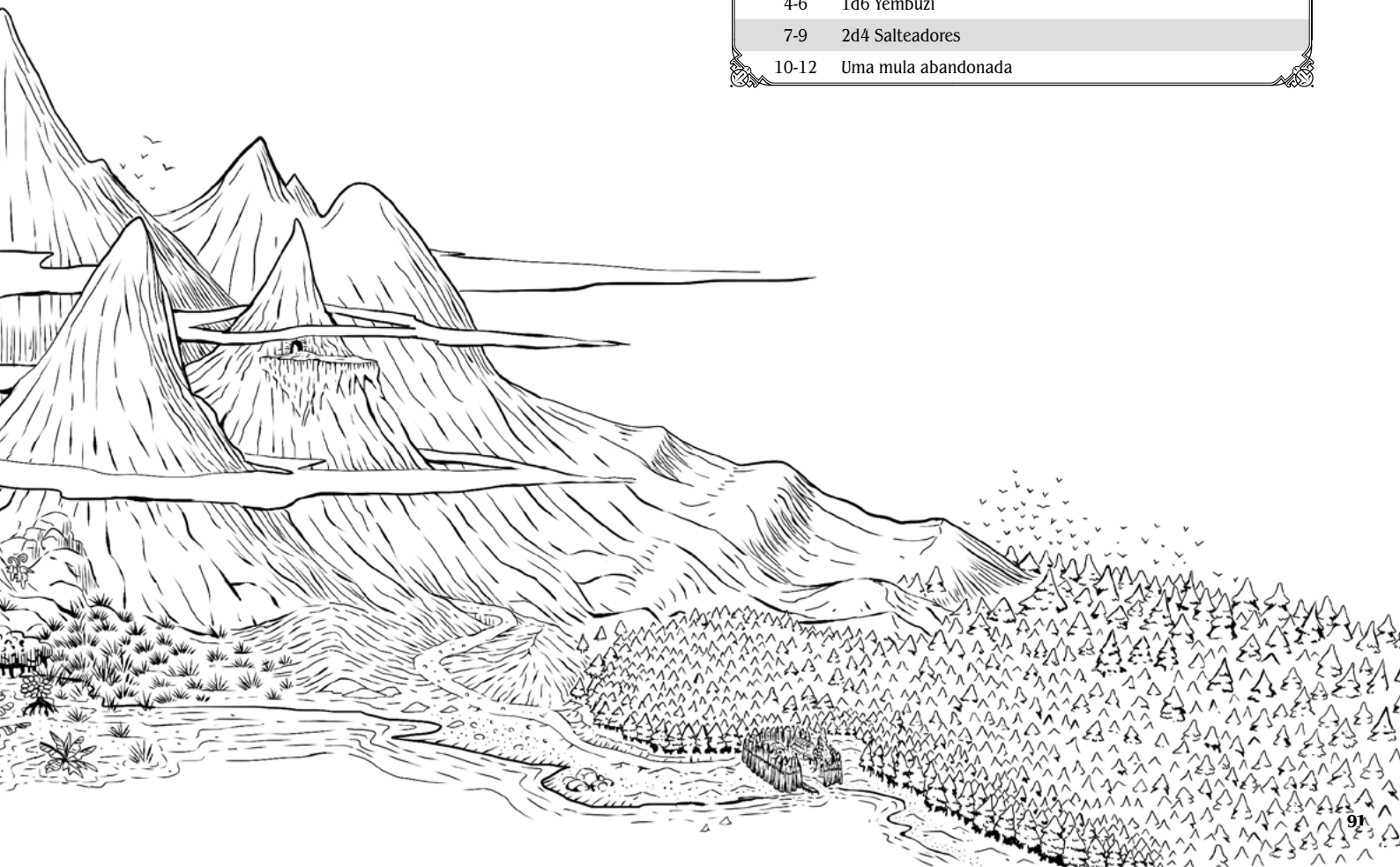
- ❖ Uma aldeia de Malditos de Lama fincou suas raízes no mangue imundo, ao pé das montanhas e próximo a um pequeno rio.
- ❖ A aldeia possui cabanas de junco e um totem central com uma grande esmeralda no topo. A joia é amaldiçoada e qualquer um que a possuir deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção contra magia, ou se transformará em um Maldito de Lama em 1d6 dias. Para quebrar a maldição deve-se passar o objeto adiante em uma transação ou ter a maldição removida por um necromante de 7º nível ou maior.
- ❖ Jogadores que tentem driblar os percalços do mangue seguindo a orla, devem superar um acampamento onde habitam 3d4 piratas.

2D6 ENCONTROS MANGUE	
2	Névoa Fétida (apodrece todos os alimentos do grupo)
3-4	2d4 Piratas
5-6	2d4 Jacarés Vampíricos
7-9	2d6 Malditos de Lama
10-12	Um druida morto (possui uma poção de cura leve)

TRILHA DAS MONTANHAS**Chance de encontros aleatórios:** 2 em 6**Taxa de Movimento:** 2 hexágonos por dia (18 milhas)

- ❖ A trilha é usada por comerciantes corajosos e menos abastados. Sua largura comporta apenas duas mulas lado a lado, e não há proteção que impeça viajantes incautos de rolares desfiladeiro abaixo.
- ❖ Um necromante recluso chamado X'yatro habita uma caverna no topo de uma montanha ao final da cordilheira, que pode ser avistada ao longe pela trilha. Não possui interesse em combater aventureiros, a menos que provocado, e está muito ocupado com seus experimentos para sair do local.
- ❖ X'yatro foi responsável pela criação dos horrendos Yembuzi, que vagam famintos pelas montanhas, e por quem ele nutre pouco afeto além da relação de serventia. X'yatro está sempre acompanhado por 2d6 Yembuzi que o auxiliam em suas pesquisas macabras.
- ❖ X'yatro possui interesse na esmeralda em posse dos Malditos de Lama, no Mangue de Anuk'Sanghar. A recompensa oferecida é uma adaga +1 banhada a ouro (valor: 300 P.O.) ou o ensino de uma magia de 1º círculo das disponíveis no grimório do eremita medonho.

2D6 ENCONTROS MONTANHAS	
2-3	Deslizamento de pedras (jogada de proteção de reflexos ou dano 1d10+2)
4-6	1d6 Yembuzi
7-9	2d4 Salteadores
10-12	Uma mula abandonada





Estaleiro da Lenha

ESTALEIRO DA LENHA

- ❖ Estaleiro da Lenha é a principal provedora de madeira, couro e carne de caça para Porto Bandeira.
- ❖ Uma doca com estaleiro foi construída para facilitar o transporte de matéria-prima.
- ❖ No momento da aventura, Estaleiro da Lenha foi destruído em uma recente incursão Kor'marzuk. Mesmo à distância, imensas colunas de fumaça são visíveis.
- ❖ Os responsáveis pelo ataque fazem parte de um grupo de soldados de elite chamados Daurnok. Possuem afinidade psiônica e são extremamente violentos.
- ❖ O interior do entreposto está arruinado. Uma torre lapidada em uma formação coralínea resiste. Corpos de soldados e cidadãos foram pendurados no alto desta construção.

1. PALIÇADAS

A cidade é protegida por paliçadas e possui dois portões principais, ao norte e a sudoeste. O portão norte está fechado e desguarnecido. Colunas de fumaça erguem-se do interior do estabelecimento. O portão sudeste está totalmente destruído, assim como as muralhas daquele setor.

2. TORRE DE CORAL

A torre foi esculpida em uma enorme coluna coralínea natural e servia de farol. Está em ruínas após o ataque Kor'marzuk. De suas paredes pendem os restos mortais de alguns habitantes, erguidos e fixados em mastros pelos orcs, através da telecinese. Em sinal de arrogância, assinaram a funesta obra na base da torre: em sangue lê-se "Daurnok" (mostrar a **Ilustração #2**).

3. PORTO E ESTALEIRO

O fogo aqui ainda se alastra, consumindo as últimas estruturas de madeira do local. Uma escuna ainda pode ser salva, se o grupo de aventureiros agir imediatamente. Para apagar o incêndio, os jogadores devem ser criativos e seu sucesso fica a julgo do mestre.

4. SERRARIA E DEPÓSITO

A serraria é uma pilha de cinzas e ferramentas retorcidas. O depósito está parcialmente destruído. Jogadores que investigarem os escombros encontrarão um bote, sob uma espessa lona de couro chamuscado.

5. TAVERNA E ESTÁBULO

Tudo está em ruínas e cinza em meio aos escombros. Um moribundo rasteja em direção ao grupo, com força suficiente apenas para declarar as seguintes palavras, antes de calar-se para sempre: "Os colossos azuis, foram para a ilha... O Ninho de Fogo."



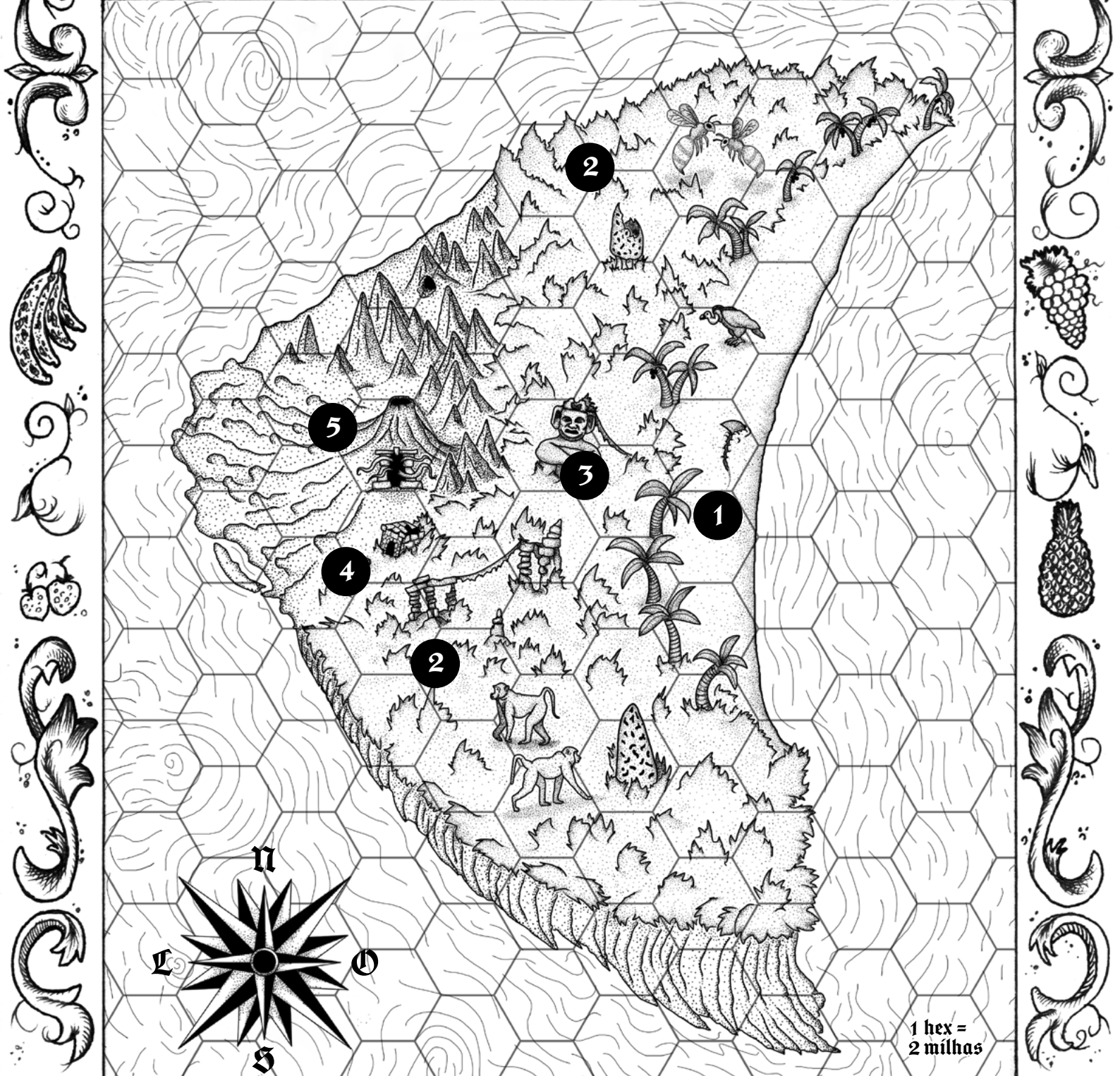
TABELA DE TESOURO ALEATÓRIO

Se o grupo vasculhar os escombros, utilize a tabela abaixo.

ID12	TESOURO
1	Ferramentas retorcidas
2	Fragmentos de cerâmica queimada
3	Panelas de ferro
4	Rede de pesca
5	Escudo ornamentado
6	1d20 P.O.
7	1d20 P.P.
8	Elmo chamuscado
9	Baú com alvará de extração de coral
10	Mapa de tesouro (Ninho de Fogo)
11	Pá
12	Lanterna

RETORNO A PORTO BANDEIRA

- ❖ Ao informarem o capitão Martim Afonso da incursão Daurnok e da testemunha que os viu navegar em direção a Ninho de Fogo, os aventureiros recebem seu pagamento prometido.
- ❖ Martim está acompanhado pela maga Bocattino, que aproveita o ensejo para pedir aos jogadores que, se possível, aproveitem a oportunidade de coletar alguns ingredientes exóticos (mostrar a **Ilustração #1**).
- ❖ A nova missão do grupo é seguir os rastros dos Daurnok até a ilha, e investigar suas intenções.
- ❖ Uma escuna com espaço para 10 pessoas será disponibilizada para os jogadores assumirem a empreitada, mas devem devolvê-la intacta.
- ❖ Durante a navegação, o mestre deve usar as tabelas de encontro aleatório marítimo dispostas na seção **O PERCURSO ATÉ ESTALEIRO DA LENHA** (pág. 90).



1 hex =
2 milhas

Ilha de fogo

A Relíquia e o Guardiã

NINHO DE FOGO

Chance de encontros aleatórios: 2 em 6

Taxa de Movimento: 1 hexágono a cada 2 horas (2 milhas)

- ❖ Uma ilha que abriga um vulcão inativo e pode ser vista no horizonte de Estaleiro da Lenha. Trechos de selva abraçam o vulcão, com fauna e flora exóticas.
- ❖ Ao pé da face sul do vulcão existem ruínas de uma civilização antiga e um portal que dá entrada para o Templo de Altatla.
- ❖ Os Daurnok já chegaram ao templo e buscam o Signo do Abismo, não deixando o local enquanto não o obtiverem.
- ❖ Bons rastreadores poderão encontrar pegadas e vestígios de acampamentos Daurnok, que levam às ruínas antigas.
- ❖ Ídolos de Coral estão distribuídos nas tabelas de encontro aleatório. Eles podem auxiliar os aventureiros a superar o Portal Tentacular. Ademais, o mestre pode incluí-los nos espólios de Babuínos Amarelos e Daurnok, ou espalhá-los pelas ruínas e selvas.

1. PRAIA

A areia é mais fina que o comum. Coqueiros esparsos e algumas rochas brotam no panorama indócil da ilha.

2D6	ENCONTRO ALEATÓRIO
2-3	Naufrágio
4-6	1d6 Tubarões da Areia
7-9	2d4 Abutres Comedores de Carne
10-12	Ídolo de Coral (valor 10 P.O.)

2. SELVA

Um frondoso cobertor verde paira sobre os aventureiros. Ruídos de criaturas indecifráveis ocorrem a todo tempo.

2D6	ENCONTRO ALEATÓRIO
2-3	Onça
4-5	1d4 Dimetrodotes Venenosos
6	2d4 Marimbondos Gigantes
7-9	1d6 Babuínos Amarelos
10	1d4 Babuínos Amarelos e 1d4 Dimetrodotes Venenosos
11-12	Ídolo de Coral (valor 10 P.O.)



3. SANTUÁRIO

Um santuário com colunas e paredes feitas de coral, algumas trepadeiras e outras plantas já tomaram conta da construção, o telhado está destruído mas nas paredes internas alguns desenhos desgastados ainda podem ser vistos (mostrar a **Ilustração #3**). Há 5 Dimetrodotes Venenosos e 2 Ecos do Passado guardando a ruína. Se os escombros forem revirados, rolar na TT III. Há também 60% de chance de encontrar um Ídolo de Coral.

4. RUÍNAS

Indícios de uma civilização antiga pincelam a região. Algumas casas de coral se preservaram, ainda que bem avariadas e dominadas pela natureza. Outras não passam de migalhas de uma era esquecida.

2D6	ENCONTRO ALEATÓRIO
2	Espada de Coral +1
3-4	Ídolo de Coral (valor 10 P.O.)
5-6	2d4 Ecos do Passado
7-8	2d4 Babuínos Amarelos
9	1d4 Ecos do Passado e 1d4 Clérigo de Altatla
10-12	Uma ruína colapsa

5. ENTRADA DO TEMPLO DE ATLATLA

Um túnel com 45' de comprimento penetra na rocha do vulcão. Ao seu fim, aguarda um emaranhado de tentáculos entrelaçados, que protege a entrada do templo. O Portal Tentacular é fruto de uma magia ancestral e só pode ser dissipado por meios mágicos. Caso alguém o toque ou ataque, uma barreira de pedra sela a entrada por onde vieram os aventureiros por 12 horas e inicia-se um combate. Todavia, se dois ídolos forem coletados e posicionados em soquetes na moldura do Portal Tentacular, a passagem será concedida. Os ídolos são consumidos no processo e há indícios de coral quebrado na base do portal, proveniente dos Daurnok que já passaram por aqui.

PORTAL TENTACULAR:

IN +0 **CA** 10 **DV** 4d8+10 (42)

AT #2 Tentáculo (1d4) ou Agarrar

BN +2 **JdP** V11/R12/M15

MV 0' **ML** - **TM** Grande

TT - **AGARRAR:** Os tentáculos podem segurar uma criatura em até 45' mediante uma jogada de proteção de reflexos a cada rodada. Se a criatura não se desvencilhar em 3 rodadas, ela é arrastada para dentro do emaranhado de tentáculos e morre.

RESISTÊNCIA: Ataques físicos provocam metade do dano.

TEMPLO DE ALTATLA

Chance de encontros aleatórios: 2 em 6

- ❖ Adormecido há centenas de anos, o vulcão abriga em suas entranhas um templo esquecido, que se estende por três patamares até chegar ao covil de Altatla, um abutre colossal que domina a ilha.
- ❖ Altatla é hermafrodita. A cada cem anos, a vil criatura completa um ciclo, colocando um ovo de onde eclode seu único sucessor. Esta nova ave se alimenta do corpo vivo de seu progenitor até ganhar forças para continuar o reinado sobre Ninho de Fogo.
- ❖ A antiga civilização que se assentou nos arredores do vulcão aprendeu a conviver com Altatla, venerando-o com oferendas de carne humana proveniente de seus melhores guerreiros.
- ❖ A cerimônia iniciava-se no primeiro patamar do templo, onde duas equipes de guerreiros deixavam seus bens e purificavam seus corpos em piscinas termais. Há também uma biblioteca sagrada, que detém tabuletas de prata com instruções do rito de sacrifício e a existência do Signo do Abismo.
- ❖ Após purificados, os guerreiros subiam por uma escarpa sinuosa que abraça o vulcão em uma espiral externa. A face rochosa nesse trajeto apresenta artes rupestres sequenciais, que demonstram o processo do sacrifício (mostrar a **Ilustração #4**). Ao final do caminho, chega-se ao **SEGUNDO PATAMAR**.
- ❖ No **SEGUNDO PATAMAR**, as equipes armavam-se para combater em uma arena. O sangrento combate era assistido por sacerdotes e guardas. A equipe vitoriosa recebia a honra de oferecer-se para o deus-abutre. Os derrotados eram queimados, para aguçar o apetite da ave soberana.
- ❖ Os vitoriosos dirigiam-se ao **TERCEIRO PATAMAR** por outra escarpa espiralada. Ali, prostravam-se em uma plataforma que se projeta do covil de Altatla, e aguardavam sua gloriosa transcendência.



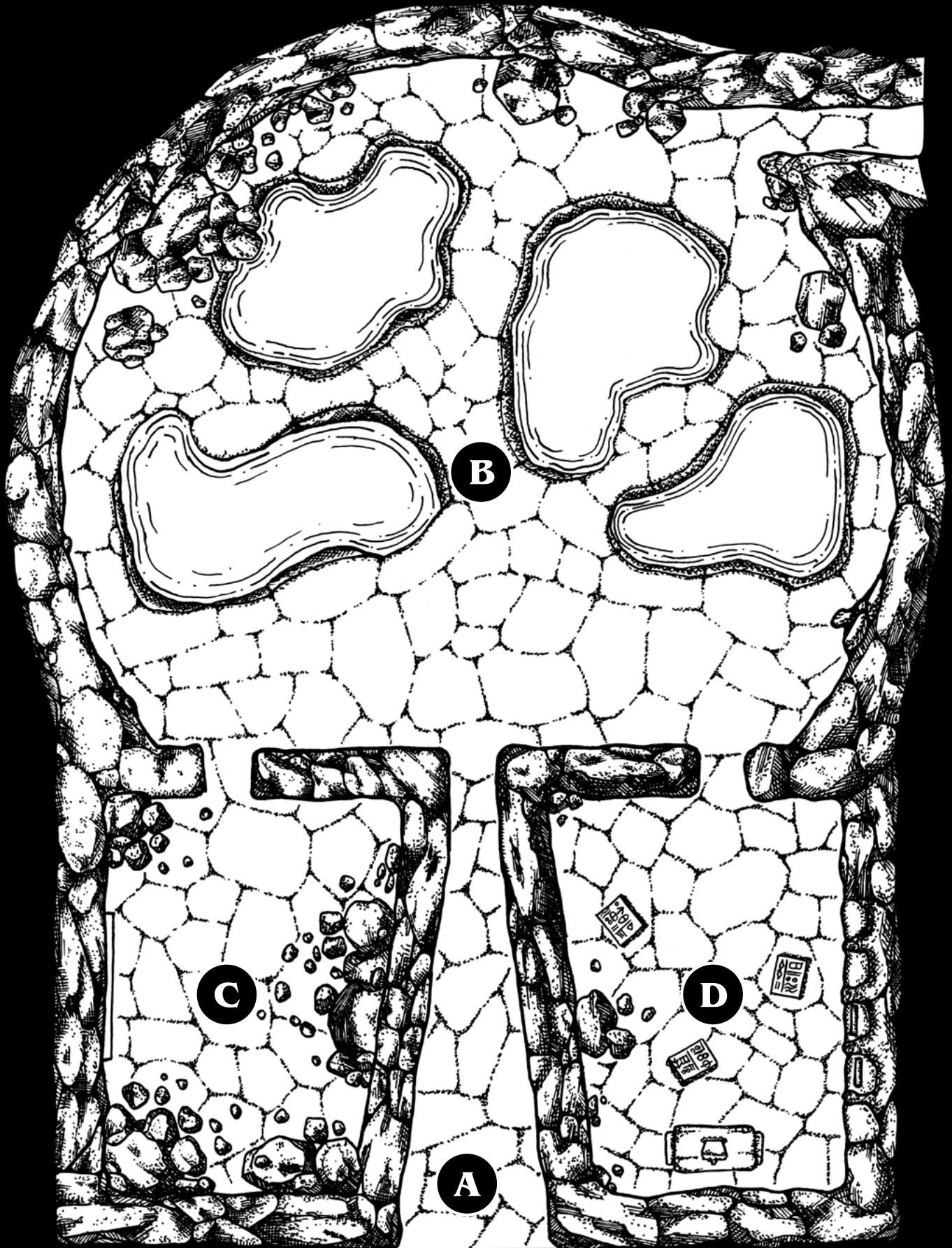
2D6 ENCONTRO ALEATÓRIO

2-3	1d4 Clérigo de Altatla
4-6	2d4 Biruka
7-9	2d4 Ecos do Passado
10-12	Visão do passado: cenas do ritual antigo na mente de um dos personagens

O SIGNO DO ABISMO

Um ídolo prateado, simbolizando um deus vulcânico. Uma dádiva, presenteada à extinta civilização que habitava Ninho de Fogo em um passado longínquo, é capaz de conceder ao seu portador um favor da divindade. Este efeito só pode ser conjurado uma vez a cada cem anos, e sua intenção é subjugar forças da natureza que porventura ameaçassem a existência da civilização. Após utilizado, o artefato perde a sua casca original, restando apenas o miolo de madeira.





PRIMEIRO PATAMAR

A. CORREDOR DE ENTRADA

Um corredor formado por blocos coralíneos se afunila até chegar às **TERMAS PURIFICADORAS (B)**. Ao final, sua largura permite apenas um personagem passar por vez. No limiar da sala B há uma linha feita de pó arcano que tem 50% de chance de ser ativada por qualquer um que atravessá-la inadvertidamente. A vítima é afetada pelo feitiço **"IMOBILIZAR CRIATURAS"**, com o agravante de ter seus pés inteiramente presos ao chão pela duração da magia. Adicionalmente, as criaturas da sala B atacam assim que alguém for afetado pela magia.

B. TERMAS PURIFICADORAS

As termas serviam para purificar os candidatos à ascensão espiritual. Aqui, obtinham a bênção da summa sacerdotisa e sua refeição final. Antes de deixar o salão, eram untados com óleos aromáticos. O teto, 45' acima das termas, possui alguns túneis, escavados por Biruka, que levam a um labirinto rochoso também ligado à posição E do **SEGUNDO PATAMAR**. Ademais, mostra afrescos de ondas gigantes consumindo embarcações, e uma face ciclópica ao centro.

Perambulando entre as piscinas, estão os fantasmas de antigos adoradores de Altatla. A **SUMA SACERDOTISA COZCA** e dois **CLÉRIGOS DE ALTATLA** atacam quaisquer invasores. Ao serem derrotados, dissipam-se, permanecendo dormentes por duas horas, ao fim das quais voltam a assombrar o local. Sua maldição de eterno retorno é quebrada quando Altatla morre.

CLÉRIGOS DE ALTATLA:

IN +0 **CA** 12 **DV** 1d8+2 (7)

AT #1 Cajado de Chocalhos (1d6)

BN +1 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'

MV 30' (40' voando) **ML** 11 **TM** Médio **TT** -

BENÇÃO DE ALTATLA: Cura 1d4 PV.

RESISTÊNCIA: ataques físicos provocam metade do dano.

SUMA SACERDOTISA COZCA:

IN +0 **CA** 12 **DV** 2d8+6 (18)

AT #1 Cetro Espectral (1d6+1)

BN +1 **JdP** V12/R14/M13 **VS** Infravisão 60'

MV 30' (40' voando) **ML** - **TM** Médio **TT** -

RENASCER: Se mais de um inimigo estiver adjacente à Cozca, ela se desintegra em uma onda que provoca 1d4+1 pontos de dano a todos que estiverem adjacentes a ela e falharem em uma jogada de proteção contra magia. Cozca imediatamente ressurgue, ao lado do membro do grupo com menos PV.

RESISTÊNCIA: Ataques físicos provocam metade do dano.

A escadaria que leva ao próximo patamar se transforma em uma fina escarpa que dá a volta no vulcão, em espiral ascendente.

C. SALA DO DESAPEGO

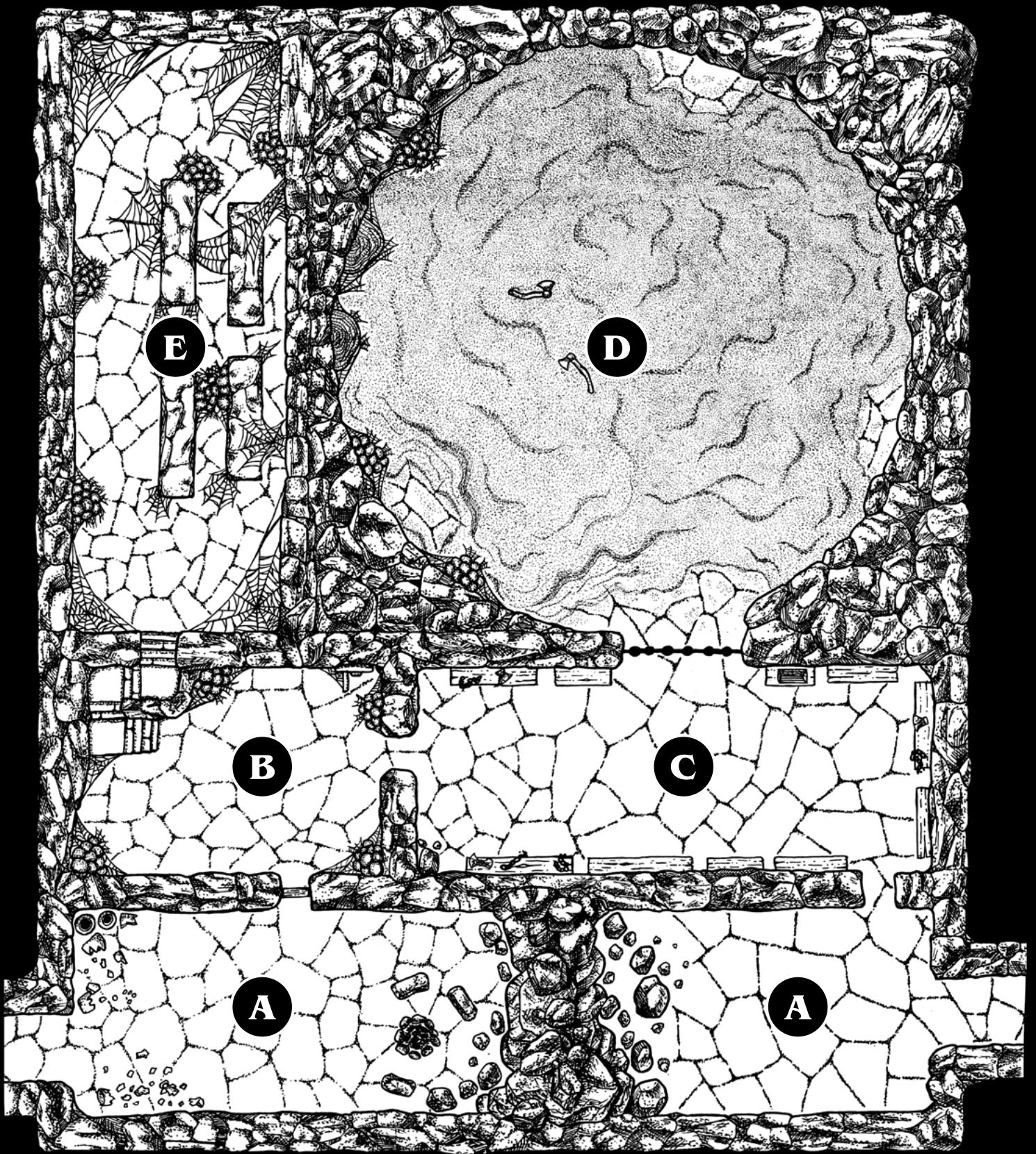
Aqui, os candidatos a sacrifício deixavam todos os seus bens terrenos, antes da purificação. Houve um colapso estrutural na sala. Seis cálices de prata no valor de 10 P.O. cada e três rubis de 25 P.O. cada podem ser encontrados embaixo dos escombros. Há uma moldura na parede leste da qual se soltaram azulejos que formavam um mosaico. Os azulejos estão espalhados pelo chão, visíveis entre os escombros.

Os fragmentos do mosaico devem ser apresentados como um quebra-cabeças (mostrar a **Ilustração #5**). Caso algum jogador reconstitua o mosaico, abre-se, atrás da moldura, uma câmara secreta que comporta um pergaminho mágico, 10x flechas de prata +1 (ou virotes, à escolha do mestre) e um escudo +1 em formato de concha, com filigranas prateadas nas bordas. O pergaminho contém uma das seguintes magias à escolha do mestre: **INVISIBILIDADE**, **ARROMBAR**, **TEIA** ou **COMPREENDER LINGUAGEM** (disponíveis no **TOMO METAFÍSICO**).

Se ao encaixarem-se todas as peças não for formada a imagem correta, um espírito decrépito percorre a sala, atingindo todos os que ali estiverem com suas garras espectrais. Aqueles que falharem em uma jogada de proteção contra magia, receberão 1d4 pontos de dano. Jogadores bem-sucedidos recebem metade do dano. Após o evento, o espírito se dissipa.

D. BIBLIOTECA SAGRADA

Esta sala foi revirada, claramente saqueada. Cinco tabuletas de prata podem ser encontradas em nichos na parede vulcânica. Cada uma vale 50 P.O. Uma delas está amaldiçoada. Aquele que a carrega não pode receber magias de cura. O conteúdo descreve o cotidiano dessa civilização e certos ritos sagrados. Um pedestal de coral esculpido, que claramente servia de apoio para uma tabuleta, está vazio. Se uma das tabuletas for encaixada no pedestal, o personagem que o fizer receberá a visão de uma parte do ritual de sacrifício. Este efeito só ocorre uma vez.



SEGUNDO PATAMAR

A. CORREDOR DA GLÓRIA

O corredor está repleto de cerâmicas ornamentadas quebradas e há um desmoronamento que os impede de chegar no portão duplo de prata ao final. O acesso para o restante do patamar se dá por uma porta de madeira apodrecida indicada no mapa, levando à **ANTECÂMARA DE SEGURANÇA (B)**. Espalhados pelo corredor há restos de alimento e uma fogueira apagada, bem como pegadas discretas marcadas na poeira em direção à porta de madeira. O portão de prata, na parede leste ao fim do corredor, dá acesso à escarpa que leva ao **TERCEIRO PATAMAR**.

B. ANTECÂMARA DE SEGURANÇA

Pilhas de ovos translúcidos e peludos se amontoam nos cantos desta estrutura. Uma escada lapidada na rocha vulcânica dá acesso aos **CAMAROTES (E)**. Ao lado da escadaria, na parede norte, há uma manivela que abre o rastrião na **SALA DE ARMAS (C)**. Diversas teias finas podem ser sentidas nos rostos e braços dos aventureiros, mas não atrapalham seu movimento. Há uma chance de 2 em 6 de um dos ovos eclodir enquanto os jogadores estiverem aqui. Cada eclosão liberta cinco **PROLES DE ARANHA**.

PROLE DE ARANHA:

IN -1 **CA** 13 **DV** 1d4 (1)
AT #1 Mordida Venenosa (1d4+1)
BN +0 **JdP** V13/R14/M17 **VS** Infravisão 60'
MV 30' **ML** 8 **TM** Pequeno **TT** -

C. SALA DE ARMAS

Esta sala possui uma série de prateleiras podres e armas quebradas. Só se encontram lâminas coralíneas de machado e correntes enferrujadas. No topo da série de prateleiras da parede norte há uma caixa adornada com fios de prata, ela está a 15' do chão e a prateleira final tem 1 chance em 6 de ceder, derrubando quem ali estiver empoleirado e a caixa. Dentro da caixa estão dois frascos com líquido denso e esverdeado (são poções de cura leve, que curam 1d4+1 PV). Há um rastrião na parede norte que conduz os jogadores à **ARENA (D)**, cujo mecanismo é acessado na sala **B** (é necessário superar um teste de força CD 18 para levantar as barras sem utilizar o mecanismo).

D. ARENA

A Arena possui um formato circular e seu chão é coberto de areia. Dois machados-corrente, com lâminas de coral, podem ser vistos próximos ao centro da arena. São como machados comuns de uma mão, porém com alcance de 10'. Na extremidade noroeste, duas figuras de tamanho humano estão anexadas às paredes, totalmente imobilizadas por teias e cercadas por alguns ovos de aranha. São dois **BIRUKA**, uma espécie alada de símio albino que vive nas fissuras rochosas do vulcão, escavando túneis com sua saliva ácida. Iniciarão combate se alguém os libertar. Isso também alertará a Aranha Gigante na sala **E**. Alternativamente, os Biruka se libertam quando um jogador recolhe os machados que por lá se encontram.

BIRUKA:

IN +0 **CA** 12 **DV** 1d8+2 (7)
AT #1 Cajado de Chocalhos (1d6)
BN +1 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'
MV 30' (40' voando) **ML** 11 **TM** Médio **TT** -

E. CAMAROTES

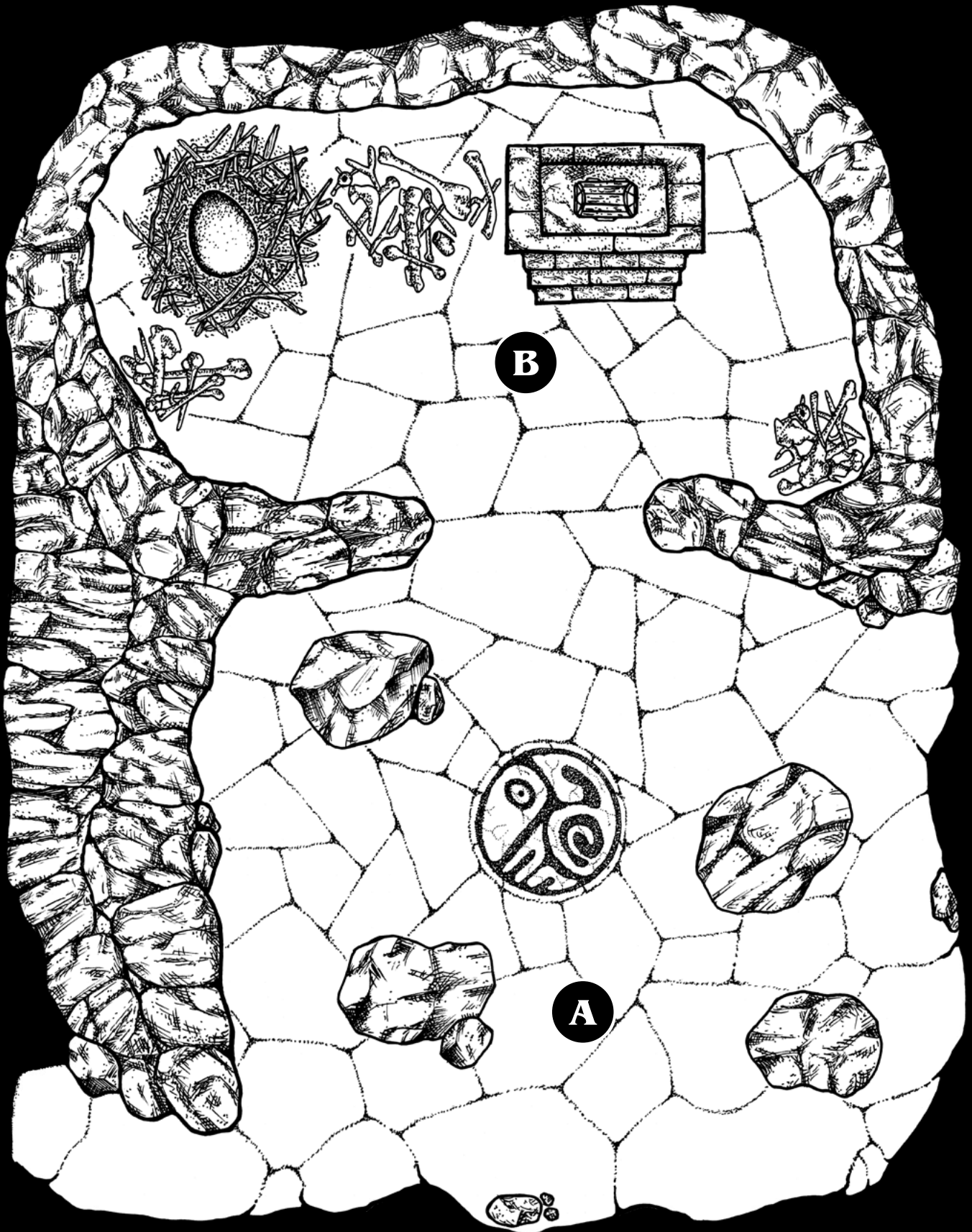
Há um auditório esculpido em pedra, do qual sacerdotes apreciavam o rito de combate. Fica a 20' do nível da Arena e está repleto de teias espessas, das bancadas ao teto, apresentando também ovos de aranha espalhados pelos cantos. Oculta da visão dos aventureiros está uma Aranha Gigante. Espalhados pelo chão do camarote se encontram 10 braceletes, 5 anéis e 1 tiara, todos de prata trabalhada, valendo 5 P.O. cada. Túneis que dão acesso a um complexo labiríntico podem ser vistos no teto, protegidos por teias. O labirinto pode desembocar no **PRIMEIRO PATAMAR (B)**, ou na face norte do vulcão, onde uma sociedade Biruka vive. Os detalhes deste local ficam a critério do mestre.

ARANHA GIGANTE:

IN +1 **CA** 13 **DV** 3d8+15 (30)
AT #2 Mordida 1d6 ou Teia Letárgica
BN +1 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'
MV 30' (40' na teia) **ML** 11 **TM** Médio **TT** -

TEIA LETÁRGICA: Um alvo a até 60' da aranha, deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção de reflexos ou será envolto em teias que o paralisam e colocam para dormir. O sono dura 1d4 rodadas e a teia só pode ser desfeita por um ataque externo de outra criatura. Se bem-sucedida na jogada de proteção, a vítima evita todos os efeitos.





TERCEIRO PATAMAR

A. PLATAFORMA PROTUBERANTE

Os aventureiros acessam a plataforma via uma espiral ascendente que abraça o vulcão. Conforme se aproximam da plataforma, ouvem guinchos surreais e gritos de guerra em uma língua estranha (Kor'marzuk). Ao fim do imenso platô, recortada na face do vulcão, existe uma vasta caverna, o **NINHO DE FOGO (B)**.

Na plataforma, a 20' do precipício, três **DAURNOK** batalham contra Altatla. Os aventureiros chegam a tempo de testemunhar a gigantesca ave lançando um dos Daurnok ao abismo, em um mergulho fatal. Os outros dois, parcialmente atingidos pelo golpe, se levantam rapidamente e preparam-se para o que está por vir (mostrar a **ILUSTRAÇÃO #6**).

Os **DAURNOK** não percebem a chegada dos jogadores, até que estes tomem iniciativa. Eles priorizam **ALTATLA**, a menos que sejam atacados. Quando o abutre perece, um reforço de dois **DAURNOK** chega ao Terceiro Patamar. Se o grupo houver cooperado com eles no combate, demonstrarão gratidão com um singelo aceno, e seguirão para a caverna, pegando o Signo do Abismo, sem o qual não sairão do local. Se os aventureiros não deixarem que os **DAURNOK** levem o artefato, estes lutarão até a morte para mantê-lo. Uma embarcação tripulada por colossos azuis os aguarda na face noroeste da ilha.

DAURNOK:

IN +2 **CA** 14 **DV** 3d8 (15)
AT #1 Martelo Coralíneo (1d8+1)
BN +2 **JdP** V11/R12/M15
MV 30' **ML** 8 **TM** Médio **TT** II

MAGIAS PSIÔNICAS: **1º CÍRCULO** (2x): Alterar Percepção, Enfeitiçar Criaturas, Fogo Epistêmico.
2º CÍRCULO (1x): Evasão Premeditada, Leveza de Piskor.

INTERPRETANDO ALTATLA

- ❖ A cena de combate de **ALTATLA** contra os **DAURNOK** inicia-se à 20' do precipício.
- ❖ Caso os jogadores não se envolvam no combate, atuando como meros espectadores, **ALTATLA** e os **DAURNOK** se digladiam até a morte.
- ❖ Alternativamente, se o mestre não desejar simular o combate com dados, pode-se assumir que **ALTATLA** abate 1 **DAURNOK** e perde 10 PV a cada rodada.
- ❖ Se ainda assim não for atacado pelos personagens, o abutre retorna à sua caverna, atacando qualquer um que adentrar a plataforma.
- ❖ Se os personagens entrarem na caverna enquanto **ALTATLA** luta com os **DAURNOK**, o abutre imediatamente foca sua agressividade no grupo.

ALTATLA:

IN +2 **CA** 14 **DV** 5d8+40 (80)
AT #2 Bico (1d6) ou Garra (1d4+1)
BN +3 **JdP** V10/R11/M14 **VS** Infravisão 60'
MV 40' (90' voando) **ML** - **TM** Titânico **TT** III

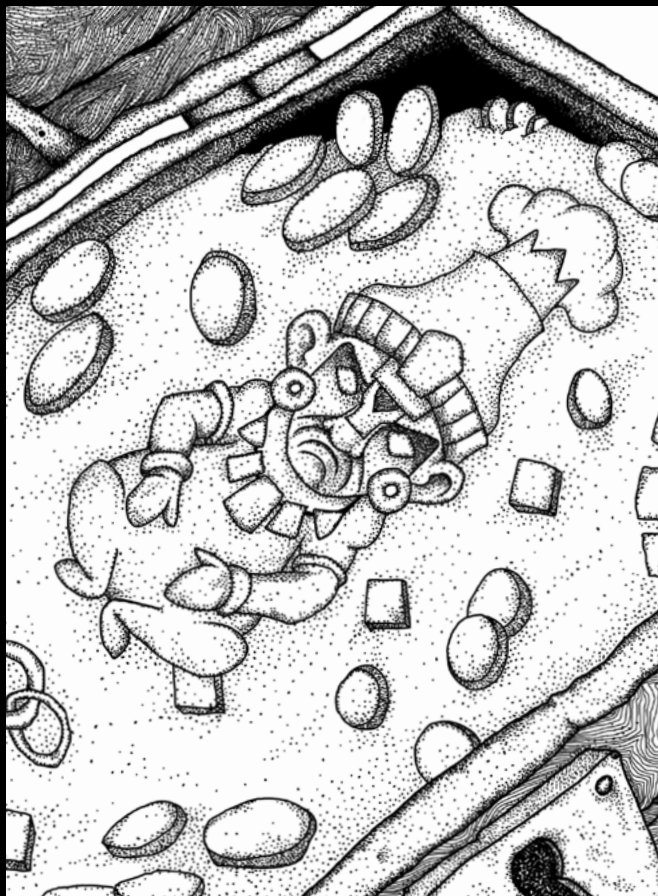
VENTANIA: Criaturas em até 60' à frente de Altatla devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção de reflexos, ou receberão 1d4 pontos de dano e serão empurradas 20' para trás. Se bem-sucedidas, recebem metade do dano, sem demais efeitos.

RASANTE: Altatla desce em um rasante, atacando todas as criaturas em seu caminho. Vítimas devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção de reflexos, ou receberão 1d6 pontos de dano, sendo derrubadas. Criaturas bem-sucedidas não recebem dano e demais efeitos.

B. NINHO DE FOGO

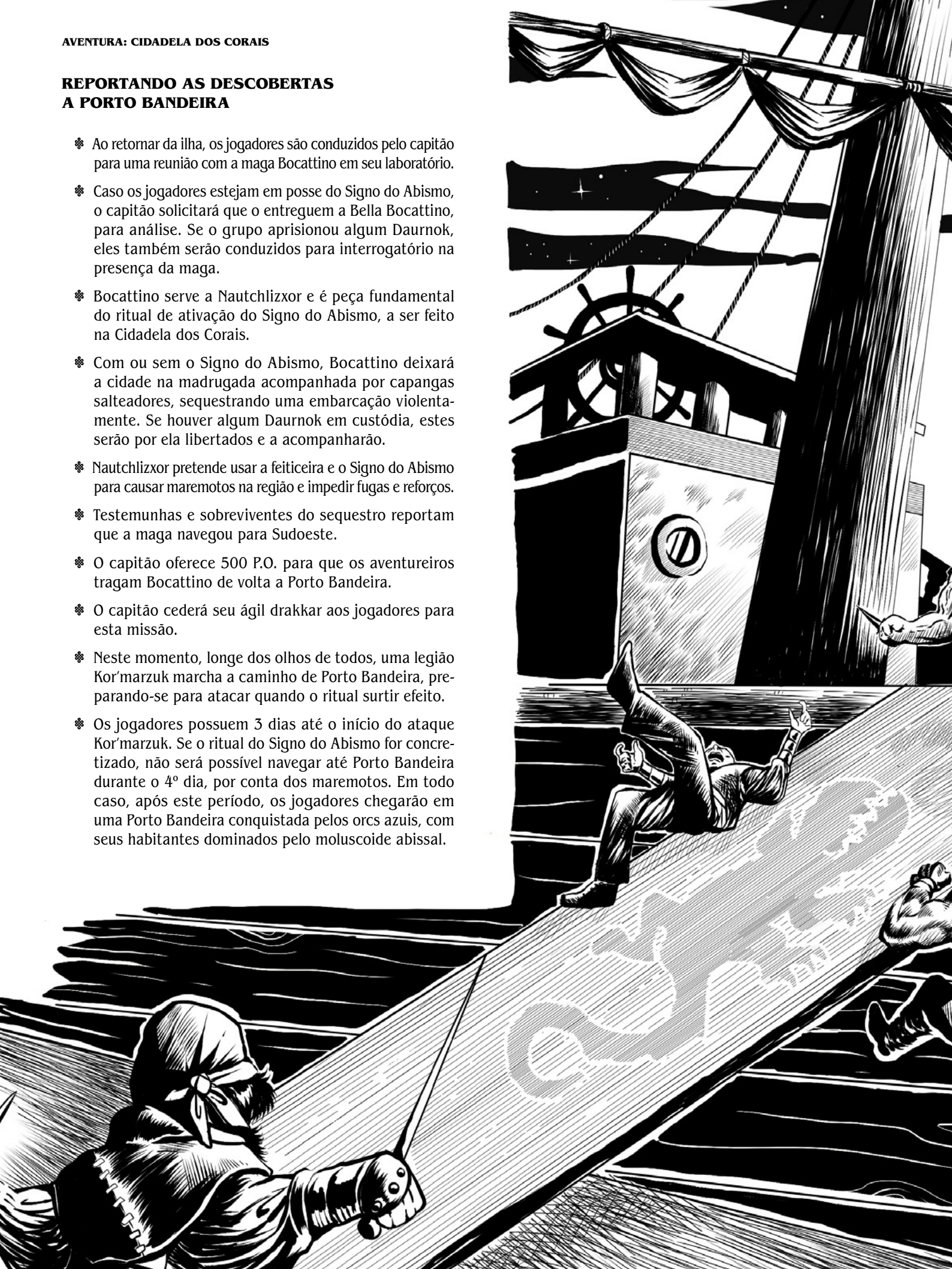
Há um ovo gigante ao fundo da caverna, e ao lado dele, um altar de jade que ostenta um baú ornamentado. Dentro do baú repousam o Signo do Abismo e 100 P.O. (mostrar **Ilustração #7**). Ao redor do altar, o solo está coberto de ossadas colossais e o espólio proveniente da **TABELA DE TESOUROS III**.

Se o ovo for levado para um lugar seguro e bem aquecido, a cria de Altatla eclodirá em uma semana, faminta por carne. O mestre poderá inventar os atributos da criatura selvagem como lhe aprouver. A cria é indomável e fugirá na primeira oportunidade.

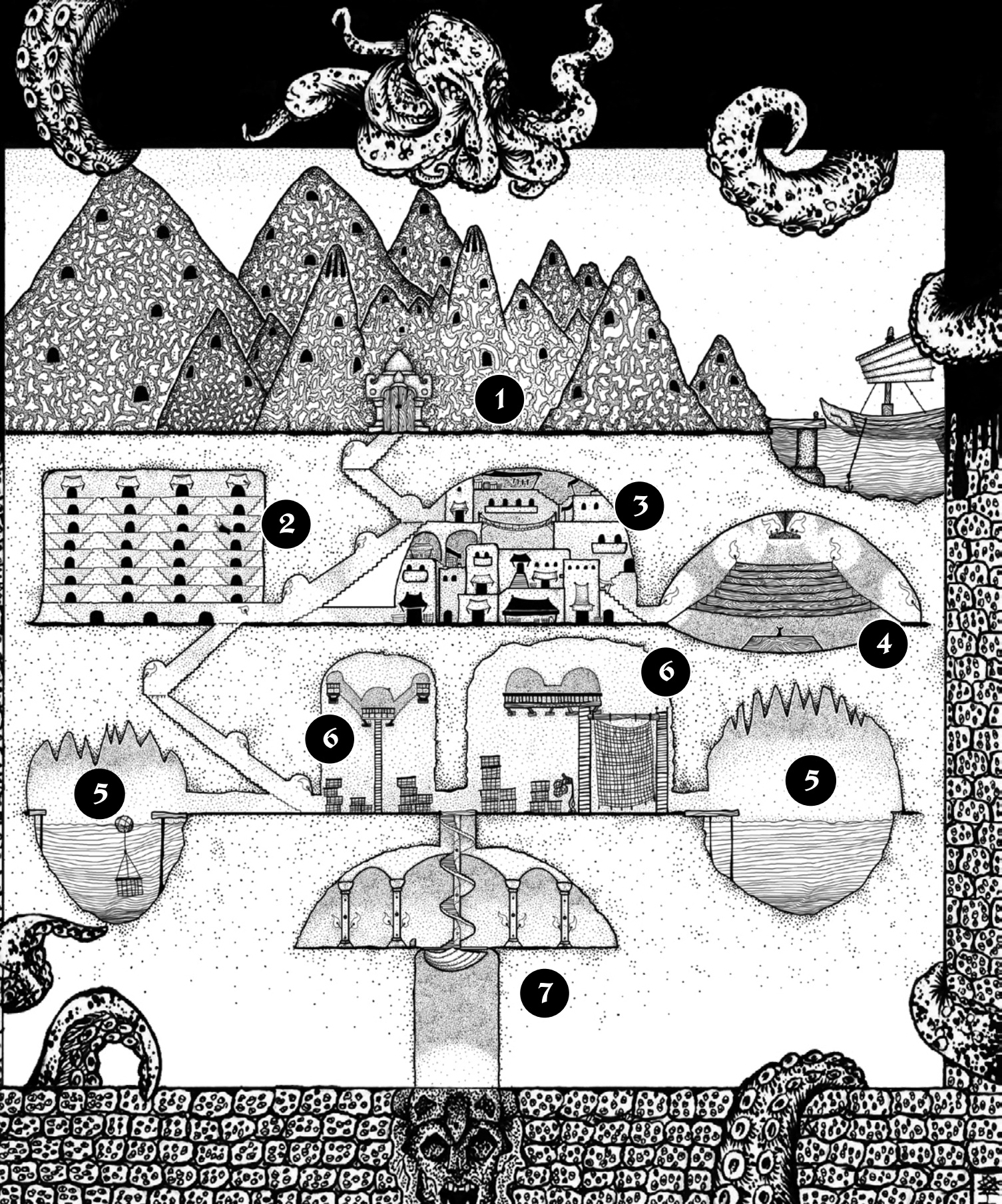


REPORTANDO AS DESCOBERTAS A PORTO BANDEIRA

- ❖ Ao retornar da ilha, os jogadores são conduzidos pelo capitão para uma reunião com a maga Bocattino em seu laboratório.
- ❖ Caso os jogadores estejam em posse do Signo do Abismo, o capitão solicitará que o entreguem a Bella Bocattino, para análise. Se o grupo aprisionou algum Daurnok, eles também serão conduzidos para interrogatório na presença da maga.
- ❖ Bocattino serve a Nautchlizor e é peça fundamental do ritual de ativação do Signo do Abismo, a ser feito na Cidadela dos Corais.
- ❖ Com ou sem o Signo do Abismo, Bocattino deixará a cidade na madrugada acompanhada por capangas salteadores, sequestrando uma embarcação violentamente. Se houver algum Daurnok em custódia, estes serão por ela libertados e a acompanharão.
- ❖ Nautchlizor pretende usar a feiticeira e o Signo do Abismo para causar maremotos na região e impedir fugas e reforços.
- ❖ Testemunhas e sobreviventes do sequestro reportam que a maga navegou para Sudoeste.
- ❖ O capitão oferece 500 P.O. para que os aventureiros tragam Bocattino de volta a Porto Bandeira.
- ❖ O capitão cederá seu ágil drakkar aos jogadores para esta missão.
- ❖ Neste momento, longe dos olhos de todos, uma legião Kor'marzuk marcha a caminho de Porto Bandeira, preparando-se para atacar quando o ritual surtir efeito.
- ❖ Os jogadores possuem 3 dias até o início do ataque Kor'marzuk. Se o ritual do Signo do Abismo for concretizado, não será possível navegar até Porto Bandeira durante o 4º dia, por conta dos maremotos. Em todo caso, após este período, os jogadores chegarão em uma Porto Bandeira conquistada pelos orcs azuis, com seus habitantes dominados pelo moluscoide abissal.







A Cidadela dos Corais

O Império Contra-ataca

A CIDADELA DOS CORAIS

- ✦ A cidade foi escavada na carne das montanhas de coral. Túneis intermináveis e imensos salões intraterrenos conectam-se formando a morada dos Kor'marzuk.
- ✦ Uma criatura abissal reside na raiz dessa morada e convive em harmonia com os orcs azuis. Chamada de Nauthclizxor, influencia toda a civilização Kor'marzuk por meio de seus poderes psiônicos. O acesso a ela é extremamente restrito, possível apenas através de um elevador bem guardado no centro da Cidadela.
- ✦ Nauthclizxor envolveu a área ao redor da cidadela com brumas que a protegem de qualquer avistamento. Até o momento, este véu manteve o local oculto de Porto Bandeira e dos navios que por ali transitam.
- ✦ Quando os jogadores estiverem a 1 hexágono de distância da Cidadela, Nauthclizxor dissipará parte das brumas, revelando um caminho claro até o cais do lugar.
- ✦ Os jogadores serão recebidos em paz pelos Kor'marzuk, representados pela anciã Jothal.
- ✦ Bella Bocattino se encontra no covil de Nauthclizxor, executando o ritual do Signo do Abismo.

1. SUPERFÍCIE

Diversos abrigos esculpido em montanhas de coral podem ser vistos. Há também um porto com algumas embarcações Kor'marzuk, caracterizadas por reforços de coral em sua proa, para chocar-se com barcos inimigos. A anciã Jothal está aguardando os aventureiros ali e é capaz de se comunicar em qualquer língua. Ela conduzirá os jogadores até a entrada do Poço de Nauthclizxor. No caminho, alguns orcs fazem reverência a Jothal, proferindo as palavras "Katla Naulga" (significando: "o abismo chama").

2. MORADIAS

Os orcs azuis vivem em grandes cavernas comunais e não possuem estrutura familiar. As paredes deste local estão repletas de nichos onde dormem os Kor'marzuk. Cada nicho possui almofadas de algas secas e utensílios de uso diário.

3. MERCADO

O mercado é regido pelo escambo ou crédito social, e não se admitem moedas. Ferramentas são valorizadas aqui e a troca de armas é difícil. É comum encontrar reagentes alquímicos e elixires naturais, bem como peixes e moluscos frescos.

4. CONSELHO

Este salão ovalado é protegido por guardas Durnok e serve para reuniões de conselho dos Kor'marzuk. Tais reuniões são regidas pelos anciões da cidadela, mas todos os cidadãos possuem voz. Os anciões são poderosos psiônicos.

5. FAZENDAS

Piscinas artificiais são usadas para cultivar peixes e moluscos locais de alto valor nutritivo. Os fazendeiros usam longas pás para alimentar os peixes. Se mergulharem aqui, há uma chance de 30% de encontrarem um Anel de Proteção que aumenta em +1 a CA.

6. ARMAZÉNS

Corredores de cestos empilhados contendo frutas secas, peixe salgado e equipamentos diversos. Essa área é guardada por sentinelas (usar a ficha dos lanceiros de Porto Bandeira).

7. POÇO DE NAUTCHLIZXOR

Um enorme alçapão construído por ossos de baleia oculta uma escadaria em espiral. O acesso é guardado por oito Durnok. Jothal não prossegue além deste ponto.

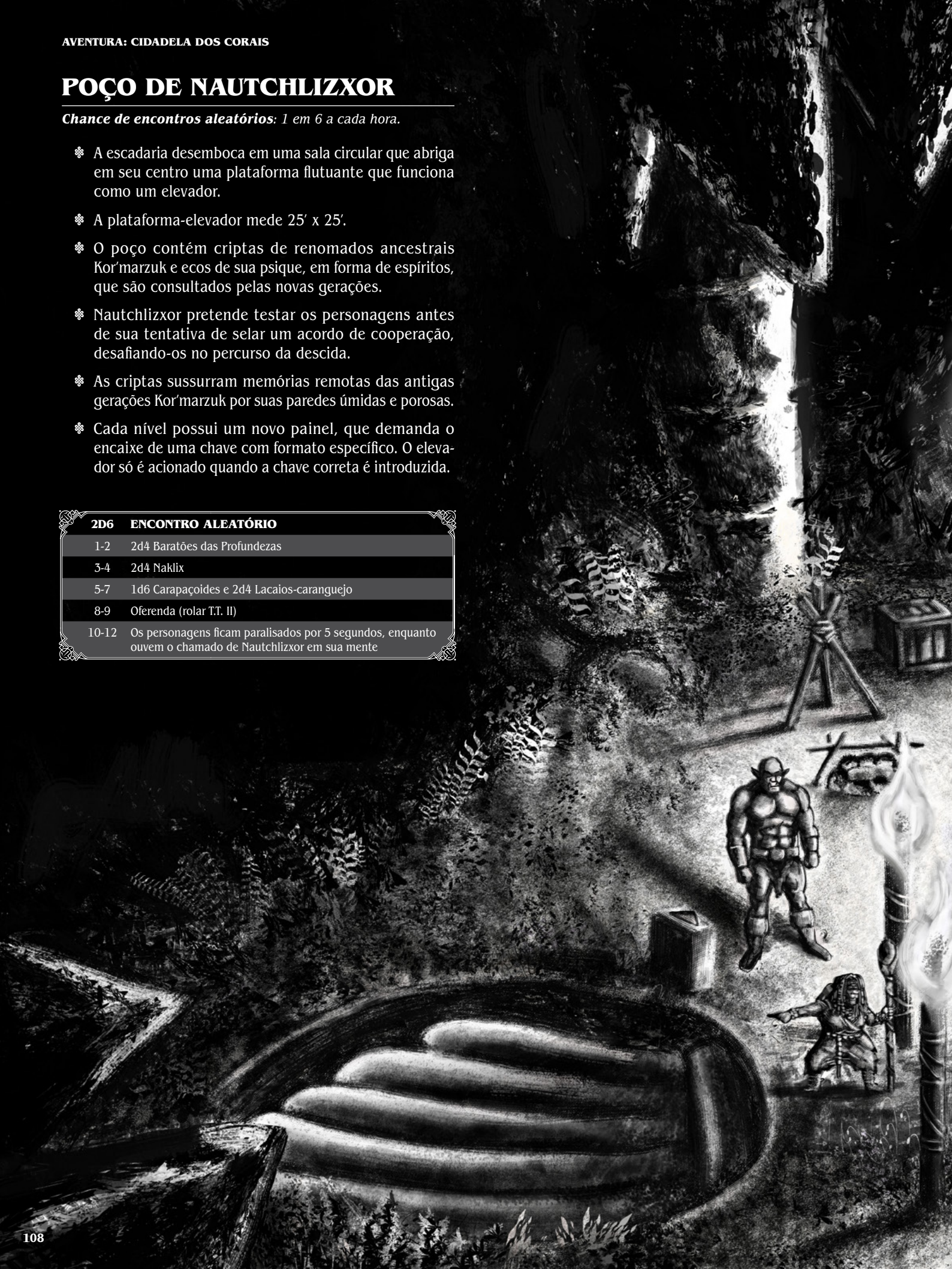
POÇO DE NAUTCHLIZXOR

Chance de encontros aleatórios: 1 em 6 a cada hora.

- ❖ A escadaria desemboca em uma sala circular que abriga em seu centro uma plataforma flutuante que funciona como um elevador.
- ❖ A plataforma-elevador mede 25' x 25'.
- ❖ O poço contém criptas de renomados ancestrais Kor'marzuk e ecos de sua psique, em forma de espíritos, que são consultados pelas novas gerações.
- ❖ Nautchlizxor pretende testar os personagens antes de sua tentativa de selar um acordo de cooperação, desafiando-os no percurso da descida.
- ❖ As criptas sussurram memórias remotas das antigas gerações Kor'marzuk por suas paredes úmidas e porosas.
- ❖ Cada nível possui um novo painel, que demanda o encaixe de uma chave com formato específico. O elevador só é acionado quando a chave correta é introduzida.

2D6 ENCONTRO ALEATÓRIO

1-2	2d4 Baratões das Profundezas
3-4	2d4 Naklix
5-7	1d6 Carapaçoides e 2d4 Lacaios-caranguejo
8-9	Oferenda (rolar T.T. II)
10-12	Os personagens ficam paralisados por 5 segundos, enquanto ouvem o chamado de Nautchlizxor em sua mente





A. RECEPÇÃO

Esta sala circular abriga, em seu centro, uma plataforma flutuante em forma de concha medindo 25' x 25'. Guardas Daurnok carregam uma chave triangular que ativa o elevador-concha. As sentinelas indicam que os aventureiros devem se posicionar sobre a plataforma; assim que o fizerem, os Daurnok utilizarão a chave e a concha iniciará uma descida leve até a Cripta do Primeiro Ancestral.

B. CRIPTA DO PRIMEIRO ANCESTRAL

Ao descer da plataforma, o grupo encontrará um console com soquete em forma de quadrado ao lado da entrada do andar. Este andar é uma cripta coralínea, bem lapidada e ornada com afrescos esmaecidos, onde um baú de madre-pérola repousa acima de um altar. Há uma enorme estátua Kor'marzuk de quatro braços com as mãos sobre a tampa do baú (mostrar a **ILUSTRAÇÃO #8**). Ao longo das paredes, seis esqueletos vestindo armaduras de tempos imemoriais

repousam em seu sono funesto. Se não forem proferidas as palavras "Katla Naulga" antes que alguém toque o baú, a estátua e seus soldados despertarão e atacarão o grupo (ative a quantidade de esqueletos conforme o nível de desafio desejado). A chave quadrada para o próximo nível está no fundo do baú, enrolada em um manto de cetim púrpura que confere +1 para a CA de quem o veste.

ESTÁTUA KOR'MARZUK:

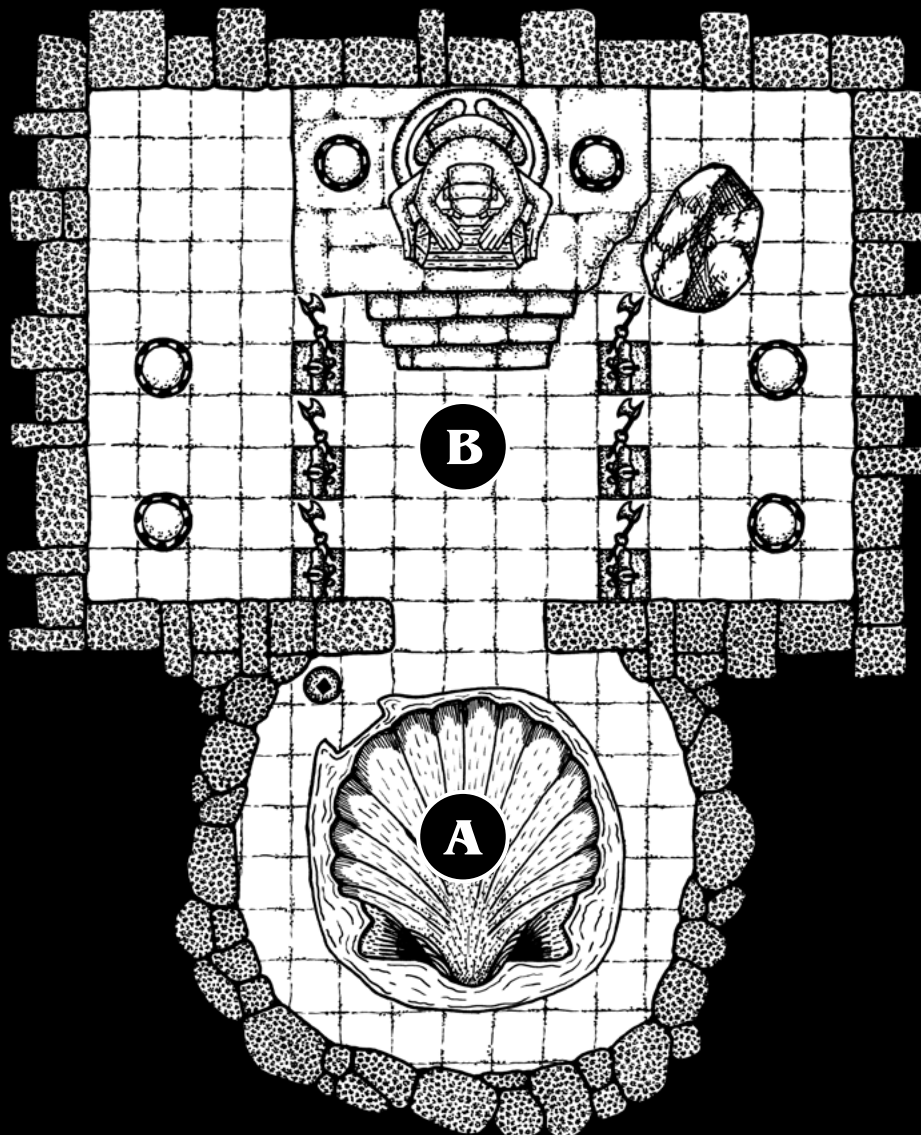
IN +0 **CA** 18 **DV** 4d8+30 (62)

AT #2 Punho (2d4)

BN +2 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'

MV 20' **ML** - **TM** Gigante **TT** -

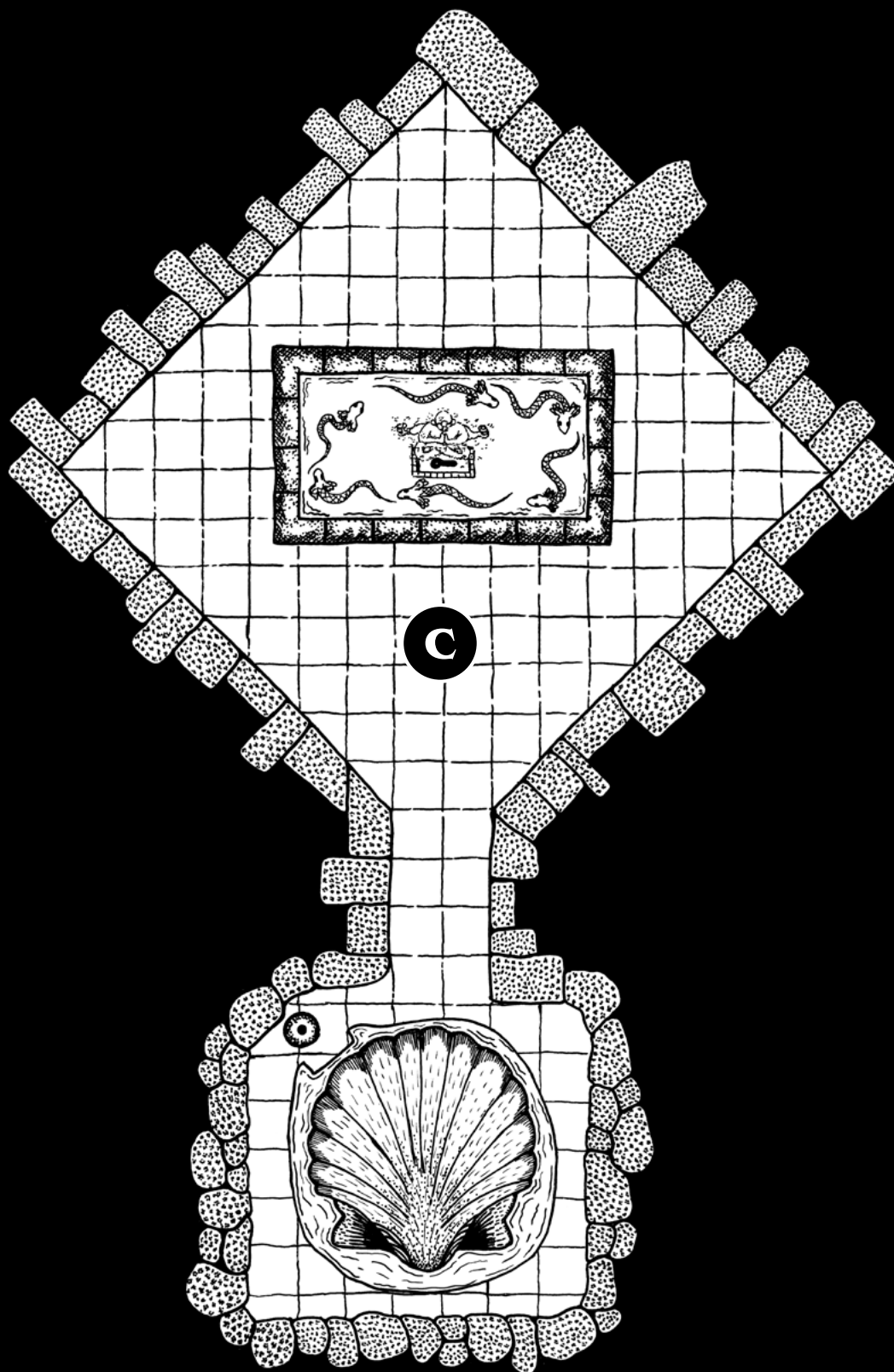
ABRAÇO ANCESTRAL: Criaturas agarradas pela estátua têm direito a uma jogada de proteção de vigor por rodada, durante duas rodadas, ao fim das quais terão sua caixa torácica esmigalhada e morrerão. Sucesso na jogada de proteção livra a vítima do abraço.



C. CRIPTA DO SEGUNDO ANCESTRAL

Um enorme tanque cristalino repousa no centro deste alto salão. Mergulhado dentro dele está um pedestal que sustenta uma chave circular. Também ali, o espectro de uma anciã Kor'marzuk está de joelhos, meditando, rodeado por dezenas de enguias grotescas.

O tanque é inquebrável e as enguias são ilusórias. A ilusão macabra é extremamente verossímil, com pulsos elétricos emanando de cada enguia. As paredes do tanque possuem 10' de altura, e demandam um teste de escalada CD 18 para serem superadas. A cripta não oferece nenhum perigo real. Trata-se de um teste de obstinação dos jogadores. A chave circular pode ser encaixada em um soquete ao lado de fora do salão, e conduz o elevador até o andar D.



D. CRIPTA DOS ASSECLAS CAÍDOS

Uma porta dupla de pedra entreaberta permite a passagem de apenas um aventureiro por vez. Ao superá-la, o grupo se vê dentro de uma enorme cripta inundada, cujas paredes seguram sarcófagos suspensos em intervalos regulares.

Na extremidade norte do local, há uma elevação rochosa exibindo uma chave pentagonal sobre um suporte. Juntas à parede sul, três correntes partem do teto em direção a poços retangulares que adentram o solo e aparentam não ter fundo. Essas correntes, ao serem puxadas por contrapesos, drenavam a água da sala o suficiente para revelar uma passarela que permitia o trânsito livre entre a entrada e a plataforma do suporte. Os contrapesos foram há muito perdidos, e as correntes mergulham soltas sobre a escuridão infindável dos poços. Se as três correntes forem puxadas simultaneamente, o nível d'água começa a baixar, e estanca depois de 1 minuto, revelando a passarela e, sobre ela, uma ossada antiga contendo um amuleto de respiração subaquática. Se as correntes forem largadas, a água retorna rapidamente ao nível anterior.

Alternativamente, pode-se acessar o piso da chave saltando (CD 16) entre os sarcófagos suspensos e as formações de coral ao centro. As águas são povoadas por incontáveis enguias-piranha (reais, desta vez).

Conquistada a chave, sortear um encontro aleatório.

CARDUME DE ENGUIAS-PIRANHA:

IN +2 **CA** 12 **DV** 2d8 (10)

AT #1 Mordida (1d4)

BN +1 **JdP** V12/R13/M16 **VS** Infravisão 60'

MV 60' **ML** 7 **TM** Médio **TT** -

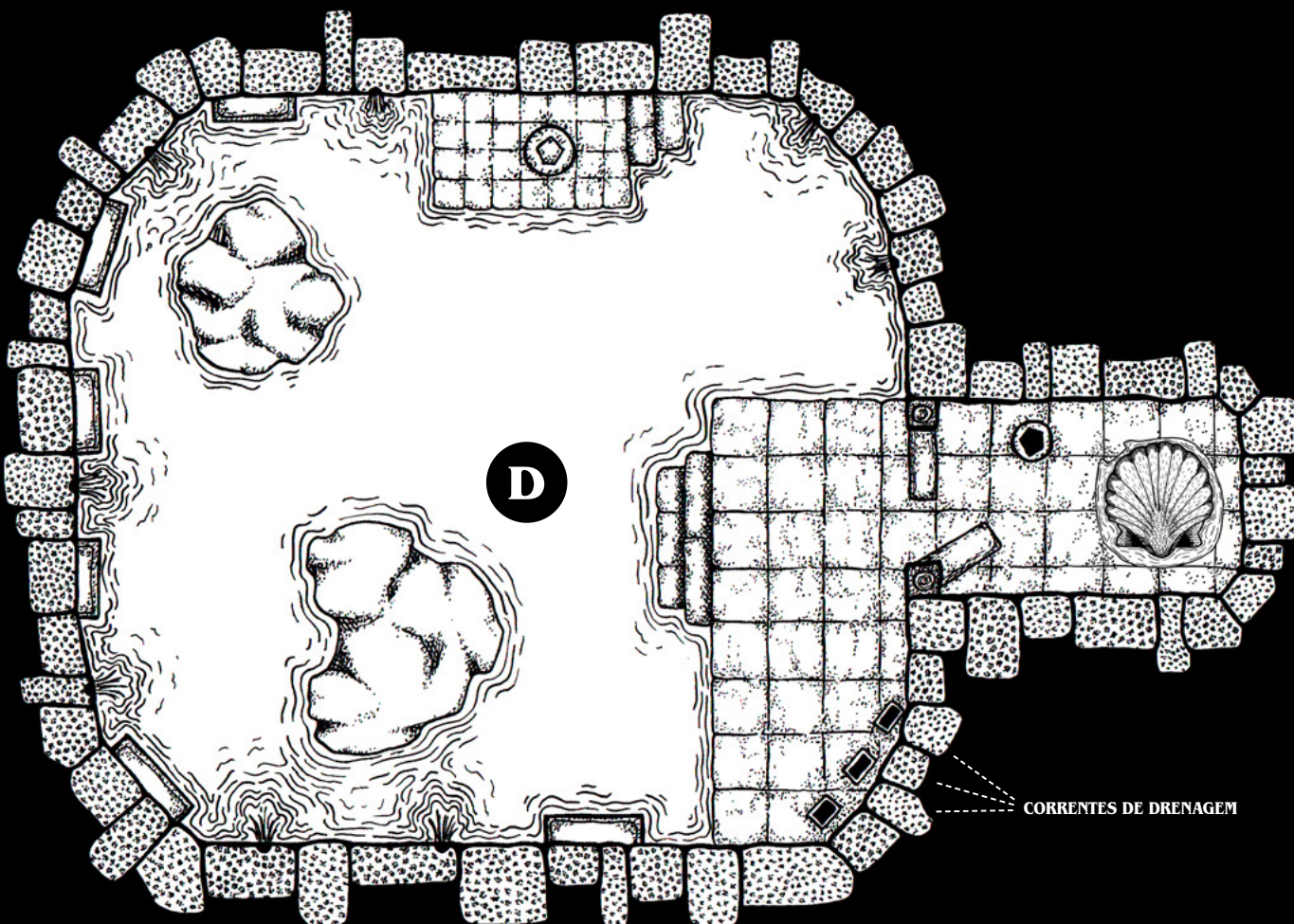
DESCARGA ELÉTRICA: Vítimas em até 10' do cardume que falharem em uma jogada de proteção de vigor, recebem 1d4 pontos de dano. Se bem-sucedidas, recebem metade.

1D6 TESOURO NOS SARCÓFAGOS

1-3 1 Esqueleto Kor'marzuk

4-5 2d10 P.O.

6 Rolar na T.T. V

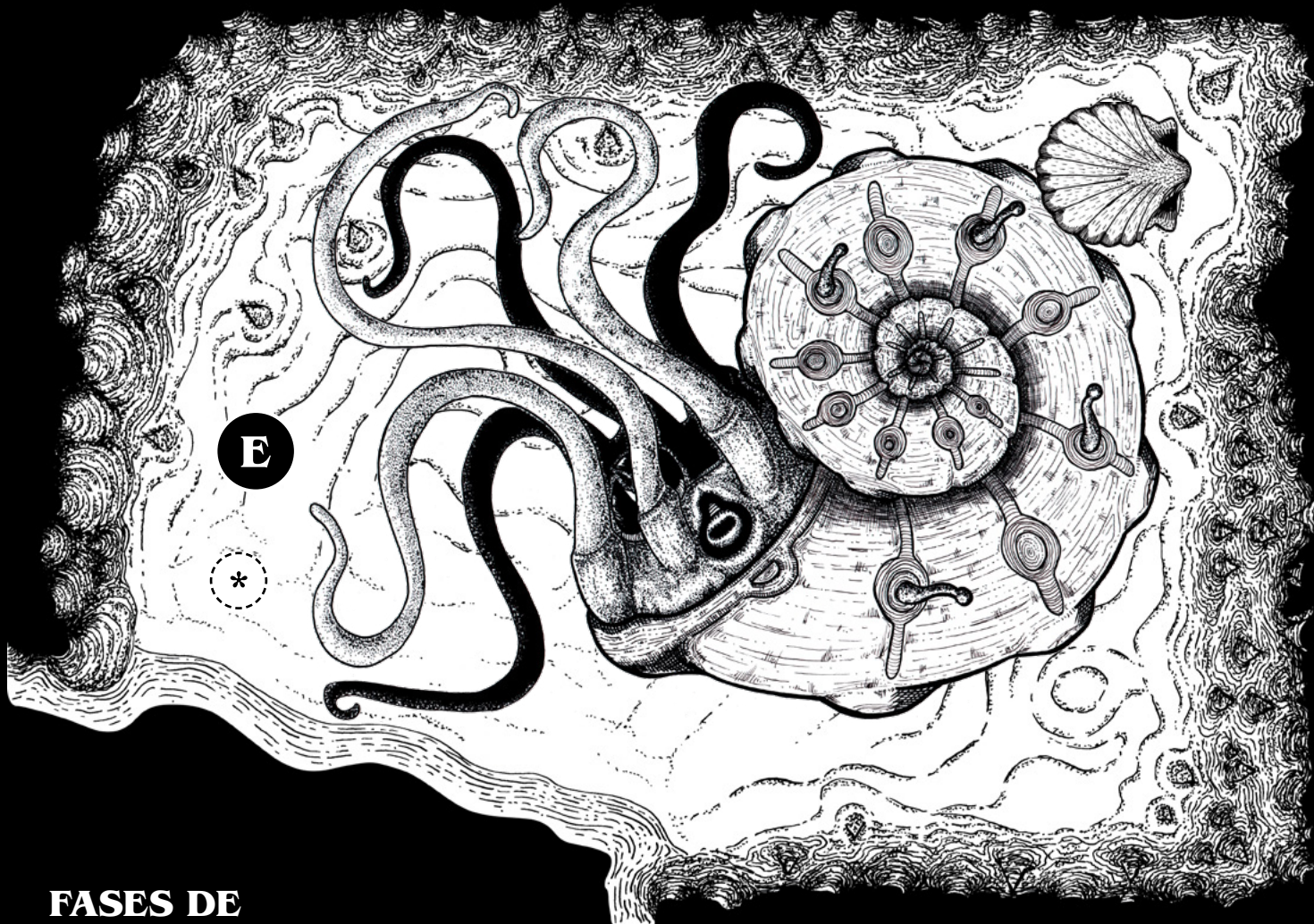


E. SALÃO DO NAUTCHLIZXOR

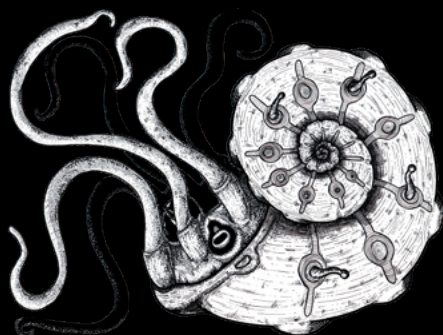
As paredes deste vasto salão são de pedra úmida, e ecoam o som gotejante de estalactites. A plataforma interrompe a descida a 10' da carapaça espiralada do colosso marinho Nautchlizxor.

Ao final do salão, está Bocattino (* no mapa), que executa o ritual do Signo do Abismo envolta em uma bolha que a torna inacessível e incomunicável até que Nautchlizxor seja derrotado.

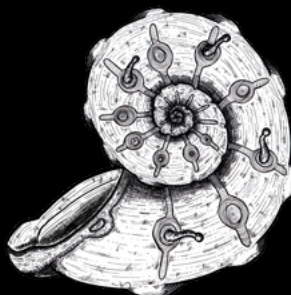
O poderoso moluscoide buscará diálogo com os aventureiros, projetando a voz abissal em suas mentes, em uma língua esquecida, porém curiosamente compreensível: "Tardaram, mas enfim a maré da existência os trouxe ao encontro do inexorável. Atentai-vos ao chamado do abismo." Se os jogadores aceitarem o diálogo, seguir diretrizes na próxima página.



FASES DE NAUTCHLIZXOR



PRIMEIRA FASE



NAUTCHLIZXOR SE RECOLHE



SEGUNDA FASE

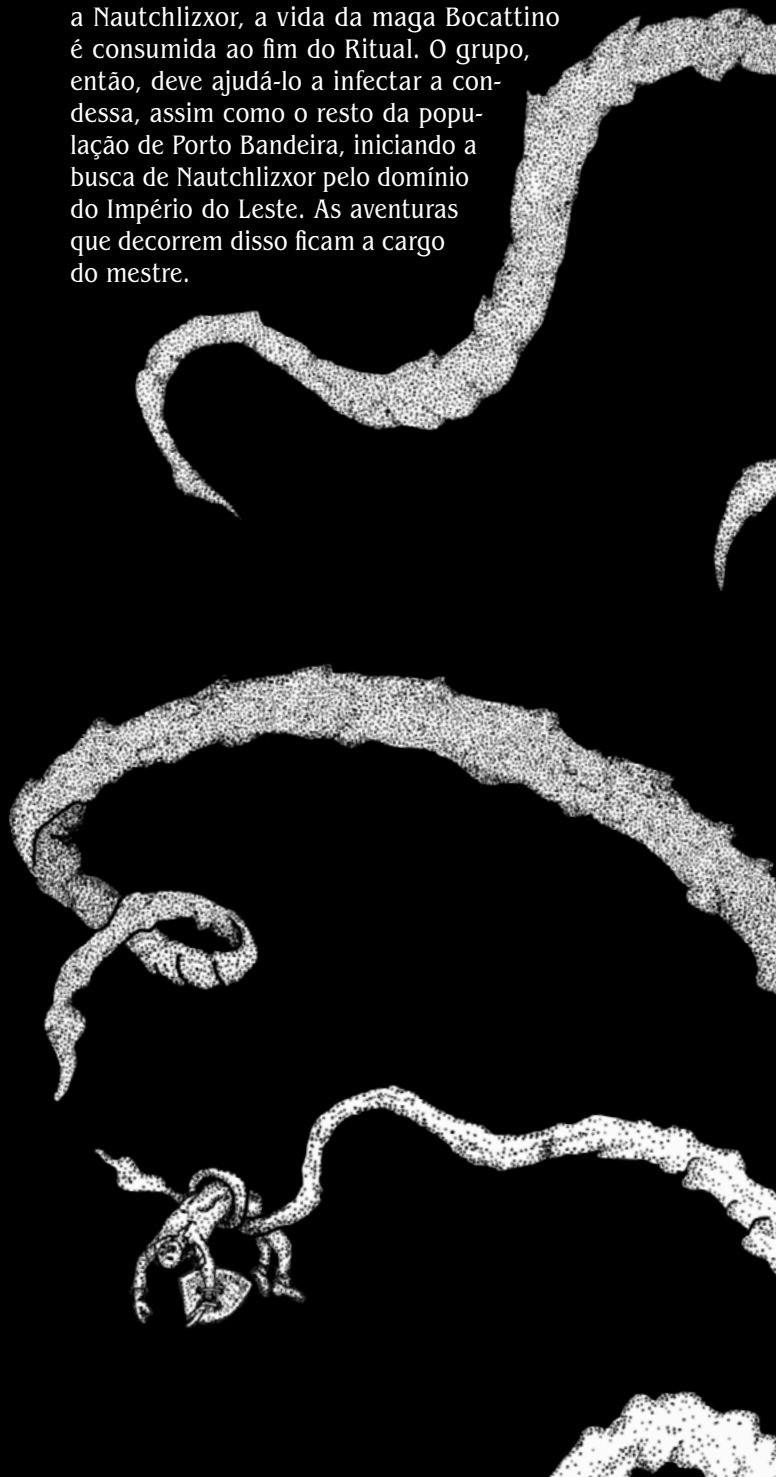
DIRETRIZES DE INTERPRETAÇÃO DE NAUTCHLIZXOR

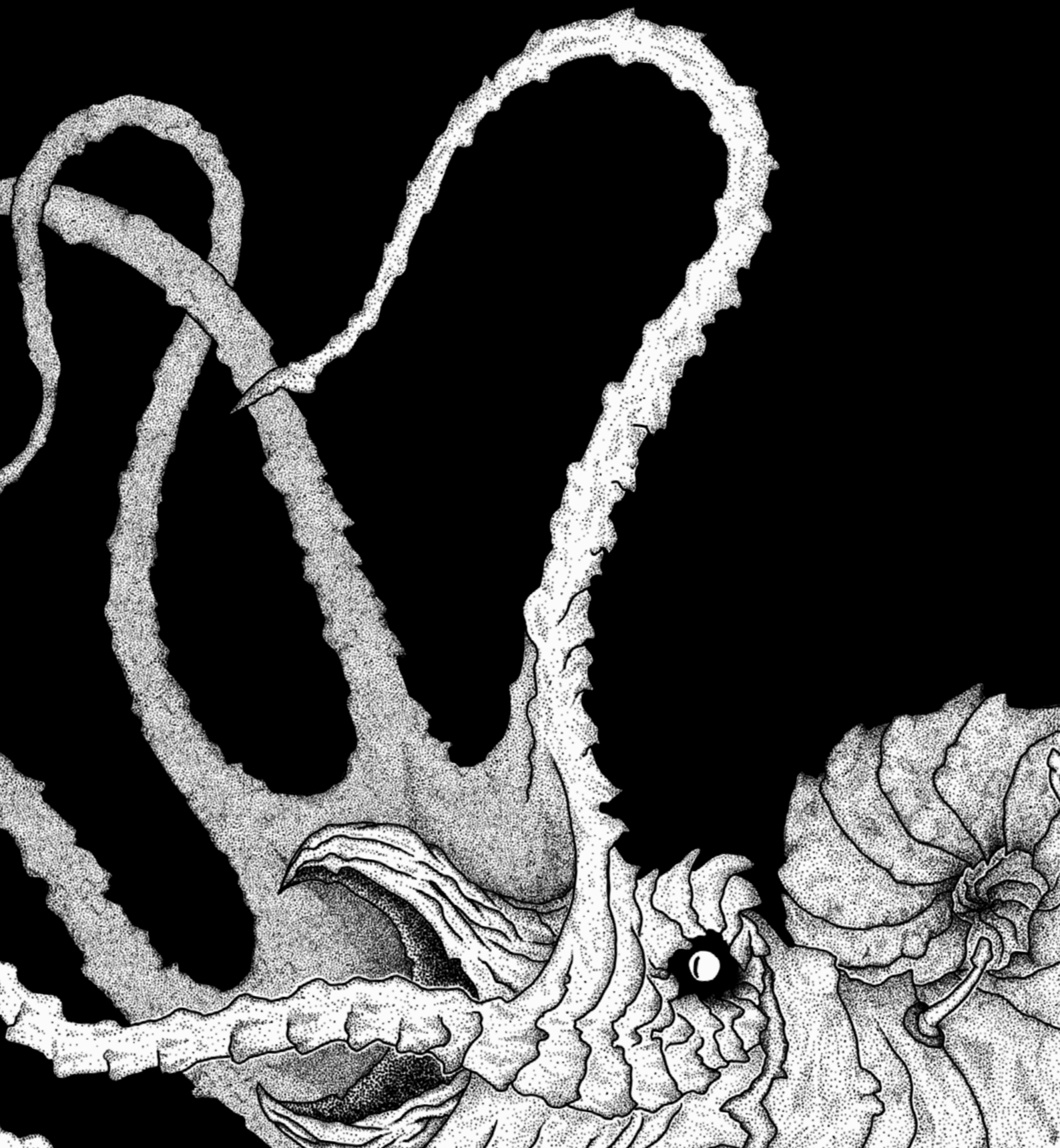
- ❖ A criatura pretende empregar os aventureiros para sabotar Porto Bandeira, oferecendo a eles riquezas e poder como arautos da nova verdade cósmica.
- ❖ Se os jogadores aceitarem o pedido, receberão uma porção de pequenos moluscos regurgitados por Nautchlizxor, e que deverão ser plantados no palácio de Porto Bandeira a fim de parasitar a liderança local, controlando suas mentes.
- ❖ Caso recusem a oferta, Nautchlizxor desestabiliza a plataforma telepaticamente, lançando-os a 30' em direção a sua carapaça, incorrendo em uma queda de 10'. Eles devem ser bem-sucedidos em uma jogada de proteção de reflexos para permanecerem sobre a plataforma e não incorrer em dano de queda (1d4).

O combate contra Nautchlizxor é composto por duas fases e é detalhado na ficha da criatura, no material de apoio (pág. 130).

FINAL DA AVENTURA

- ❖ Se os jogadores derrotarem Nautchlizxor a tempo, Bocattino interrompe o ritual, vomitando o parasita moluscoide que canalizava a influência do colosso abissal. Os Daurnok, assim como o restante dos Kor'marzuk, sofrem a mesma reação. Aqueles que se encontram nos arredores de Porto Bandeira fugirão confusos.
- ❖ A maga, porém, não resiste o rompimento do elo psíquico com Nautchlizxor, permanecendo mentalmente pouco mais que um vegetal.
- ❖ O capitão e a condessa recompensarão os aventureiros com um baú de 500 P.O. e um banquete de gala em homenagem aos heróis.
- ❖ Caso contrário, se os aventureiros se aliarem a Nautchlizxor, a vida da maga Bocattino é consumida ao fim do Ritual. O grupo, então, deve ajudá-lo a infectar a condessa, assim como o resto da população de Porto Bandeira, iniciando a busca de Nautchlizxor pelo domínio do Império do Leste. As aventuras que decorrem disso ficam a cargo do mestre.





ELENCO RELEVANTE

CONDESSA FÁTIMA DE ALMEIDA



- ❖ Forjada nas legiões do Império do Leste, é uma mulher de constituição formidável e poucas palavras.
- ❖ Possui a palavra final em todos os contratos comerciais da região e aplica pena capital para ladrões, fazendo o serviço pessoalmente no caso de assassinos.
- ❖ Tão respeitada quanto temida, causa alvoroço nas raras vezes em que caminha pelas ruas da cidade.

IN +2 **CA** 20 **DV** 6d8 (35)
AT #1 Montante +1 (1d10+1)
BN +3 **JdP** V10/R11/M14
MV 30' **ML** 3
ITENS MÁGICOS: Armadura de Guerra +1 e Montante +1
TT II

CAPITÃO MARTIM AFONSO



- ❖ Lanceiro veterano, nativo da capital do Império, é responsável maior das forças militares de Porto Bandeira.
- ❖ Altivo e generoso, fez parte das expedições que desbravaram o terreno selvagem sobre o qual a cidade foi erguida. Foi idealizador e fundador de Estaleiro da Lenha.
- ❖ Ao fim de seu expediente, gosta de visitar a taverna e encher os ouvidos dos cidadãos com histórias do passado.

IN +2 **CA** 18 **DV** 5d8 (30)
AT #1 Lança +1 (1d8+1)
BN +3 **JdP** V10/R11/M14
MV 30' **ML** 3 **ITEM MÁGICO:** Lança +1 **TT** II

LANCEIROS

- ❖ Vestem túnicas de malha, equipados de escudos e capacetes alongados de material coralíneo. Todos possuem capas azuis, presas por abotoaduras representando o brasão do Império do Leste.
- ❖ Aqueles que guardam o portão principal, as docas e a entrada para o castelo, mantêm rigorosos registros de motivação, perguntando sempre o propósito dos transeuntes estrangeiros.

IN +2 **CA** 15 **DV** 3d8 (15)
AT #1 Lança (1d6)
BN +2 **JdP** V11/R12/M15
MV 30' **ML** 6 **TT** I

BELLA BOCATTINO



❖ Bella é uma aventureira aposentada, vende panaceias e pesticidas, eventualmente comercializando poções de cura e elixires utilitários.

❖ Apesar do grande conhecimento arcano, suas criações em alquimia estão em desenvolvimento, ocupando o tempo ocioso de sua aposentadoria. Por isso, seus produtos são questionáveis, e nem sempre têm o efeito desejado.

❖ É uma misteriosa mulher de 40 anos, sempre envolta em mantos suntuosos. Pode ser encontrada perambulando entre as barracas do mercado e provoca certo nervosismo entre a população mais supersticiosa.

❖ Serve os interesses de Nautchlizxor.

IN +1 **CA** 11 **DV** 5d4 (13)

AT #1 Varinha (1d4+1)

BN +3 **JdP** V14/R16/M11

MV 30' **ML** 6 **ITENS MÁGICOS:** Manto +1 e Varinha +1

TT II

MAGIAS (CONSIDERAR COMO MAGA DE 5º NÍVEL):

1º CÍRCULO (4x): Alarme, Armadura Arcana, Cerrar Portas, Compreender Linguagem, Mensagem.

2º CÍRCULO (2x): Fechadura Arcana, Identificar, Invisibilidade, Servo Invisível, Sono.

3º CÍRCULO (1x): Bola de Fogo, Dissipar Magia, Piscar, Runas Explosivas.

SACERDOTE PONTES



❖ Com perna de pau e tapa olho, este pirata "reformado" ganha a vida propagando a fé em Melkoth, deus dos mares e da guerra naval.

❖ Sua fala é recheada de palavrões e seu hálito é enriquecido por rum e hidromel.

❖ Durante a noite, ministra um ritual etílico e profetiza um grande maremoto.

IN +0 **CA** 12 **DV** 4d6 (20)

AT #1 Maça (1d6)

BN +2 **JdP** V11/R13/M12

MV 30' **ML** 6 **TT** II

MAGIAS (CONSIDERAR COMO CLÉRIGO DE 4º NÍVEL):

1º CÍRCULO (2x): Comando, Curar Ferimentos Leves, Detectar Magia.

2º CÍRCULO (2x): Augúrio, Bênção de Ilych I, Cativar.

SR. ABRIMALÉM



❖ Um humano esguio, com seus 50 anos, dono de um longo e formoso bigode. Veste roupas que um dia já foram belas, carrega sua adaga a mostra no cinto e veste uma espalhafatosa boina plumada.

❖ Um dos primeiros civis a chegar a Porto Bandeira, conhece os locais e tem contatos por toda a cidade, inclusive no quartel.

❖ Quando jovem foi ladrão. No momento atual vende poções e medicamentos duvidosos, além de traficar informações sobre cargas valiosas para a nova gangue de piratas que ronda a região. Em sua tenda, no centro do mercado, anuncia soluções milagrosas.

❖ Possui uma barraca no mercado de Porto Bandeira, onde vende elixires falsos e aplica golpes diversos

IN +2 **CA** 10 **DV** 3d4 (8)
AT #1 Adaga (1d4)
BN +2 **JdP** V13/R11/M16
MV 40' **ML** 8 **TT** II

JOTHAL

❖ Sua voz transmite tranquilidade, mas seu olhar é um tanto ausente. Possui cabelos desgrenhados em tom azul esverdeado, e é extremamente magra.

❖ A Kor'marzuk veste uma túnica incrustada com joias sortidas e um amuleto mágico feito de pérolas.

❖ Jothal é a anciã mais experiente da cidadela, e como está sob o domínio de Nautchlixor, evitará combates a menos que seja forçada.

IN +2 **CA** 15 **DV** 4d6+5 (29)

AT #2 Punhos (1d4+1)

BN +2 **JdP** V12/R11/M14

MV 40' **ML** 5 **ITEM MÁGICO:** Amuleto +5 **PV** **TT** II

MAGIAS (CONSIDERAR COMO MONJA DE 4º NÍVEL):

1º CÍRCULO (2x): Corpo Metafísico, Adagas do Desespero.

2º CÍRCULO (2x): Inflingir Dor.

X'YATRO

❖ Descendente remoto do arquinecromante Yatro, X'yatro vive como um eremita nas montanhas e não quer guerra com ninguém. Está absorto com seus experimentos e tem a fala distraída, lenta, por vezes empregando termos arcaicos.

❖ Utilizou sua magia de reanimação para criar os Yembuzi, que o servem e perambulam livremente pela região.

❖ Possui interesse na esmeralda que está na aldeia dos Malditos de Lama.

IN +0 **CA** 11 **DV** 7d4+5 (33)

AT #1 Varinha Necrótica (1d4+4)

BN +4 **JdP** V10/R14/M10

MV 30' **ML** –

ITENS MÁGICOS: Manto +1, Varinha +1 e Amuleto +5 **PV**
TT II

MAGIAS (CONSIDERAR COMO NECROMANTE DE 7º NÍVEL):

1º CÍRCULO (4x): Chicote de Ossos, Detectar Maldição, Escudo de Ossos, Ventriloquismo Fantasma.

2º CÍRCULO (3x): Derrocada de Eliathor, Escuridão 15' radiais, Sanguessugas de Yatro, Jato Ácido.

3º CÍRCULO (2x): Amaldiçoar Objeto, Animar Montaria Terrestre, Forma Gasosa, Reanimar Mortos I, Toque Vampírico.

4º CÍRCULO (1x): Ferver Sangue, Maldição de Mallus, Maldição dos Noctâmbulos, Muralha de Ossos.

CRIATURAS

ABISSÓPODE

Polvo colossal com bico venenoso. Seus tentáculos púrpuros capturam embarcações menores.



IN +1 **CA** 13 **DV** 3d8+15 (30)
AT #1 Tentáculo (1d6) ou Bico Venenoso (1d4+3)
BN +2 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'
MV 20' (60' embaixo da água) **ML** 6
TM Gigante **TT** -

CABEÇADA: Provoca 2d10 de dano estrutural em embarcações.

ABUTRE COMEDOR DE CARNE

Comem carne mesmo!

IN +0 **CA** 13 **DV** 1d8 (5)
AT #1 Bico (1d4)
BN +1 **JdP** V12/R13/M16
MV 30' (60' voando) **ML** 6
TM Médio **TT** -

ARANHA GIGANTE

Animal centenário. Entre as cerdas que cobrem sua carapaça, dezenas de seus filhotes sujos rastejam caóticos.

IN +1 **CA** 13 **DV** 3d8+15 (30)
AT #2 Mordida (1d6)
BN +2 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'
MV 30' (40' na teia) **ML** -
TM Gigante **TT** -

TEIA LETÁRGICA: Um alvo a até 60' da aranha deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção de reflexos ou será envolto em teias que o paralisam e colocam para dormir. O sono dura 1d4 rodadas e a teia só pode ser desfeita por um ataque de outra criatura. Se bem-sucedida na jogada de proteção, a vítima evita todos os efeitos.

BABUÍNO AMARELO

Curiosos símios amarelos de traseiros azuis.

IN +1 **CA** 12 **DV** 1d8 (4)
AT #1 Pedrada (1d4) ou Mordida (1d6)
BN +1 **JdP** V12/R13/M16
MV 30' **ML** 6
TM Médio **TT** -

CERCAR: Se 3 babuínos cercarem uma vítima, ela deve ser bem-sucedida em uma jogada de proteção de reflexos, ou fica imobilizada até a próxima rodada.

BARATÃO DAS PROFUNDEZAS

Asquerosos, do tamanho de um cão. Guardam as asas sob a sua dura carapaça.

IN +2 **CA** 12 **DV** 3d8 (10)
AT #1 Mordida (1d6)
BN +2 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'
MV 45' (60' voando ou nadando) **ML** 6
TM Médio **TT** -

RESISTÊNCIA: Ataques físicos provocam metade do dano.

BIRUKA

Esses pálidos símios alados são atraídos por obsidiana e carne fresca.

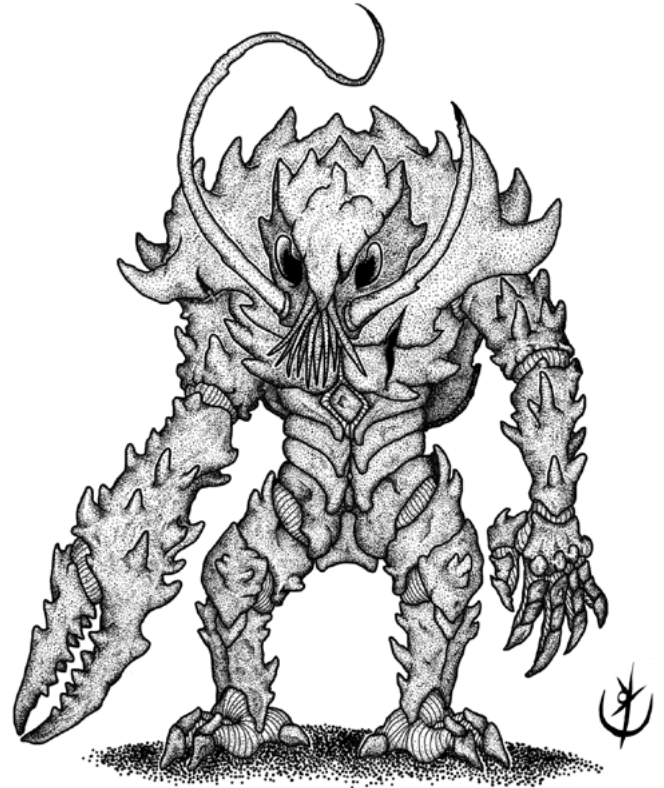


IN +1 **CA** 12 **DV** 2d8 (10)
AT #1 Garra (1d4)
BN +1 **JdP** V12/R13/M16 **VS** Infravisão 60'
MV 30' (60' voando) **ML** 6
TM Médio **TT** II

CUSPE ÁCIDO: Vítimas a até 15' que falharem em sua jogada de proteção de vigor recebem 1d6 pontos de dano. Se bem-sucedidas, recebem apenas metade.

CARAPAÇOIDE

Protegidos por uma espessa carapaça violácea e terríveis pinças mutantes.



IN +1 **CA** 18 **DV** 2d8 (10)
AT #1 Pinça (1d6) ou Garra (1d4)
BN +1 **JdP** V12/R13/M16 **VS** Infravisão 60'
MV 30' **ML** 5
TM Médio **TT** V

PRENSA: O carapaçoide prensa um braço ou perna da vítima, paralisando-a e decepando o membro ao fim de 1d4+1 rodadas. A vítima tem direito a uma jogada de proteção de vigor por rodada para se desvencilhar. Se o membro for decepado, a vítima recebe 1d8+3 pontos de dano.

CARDUME DE ENGUIAS-PIRANHA

Sedentas por sangue, suas mordidas são chocantes.



IN +2 **CA** 12 **DV** 2d8 (10)

AT #1 Mordida (1d4)

BN +1 **JdP** V12/R13/M16 **VS** Infravisão 60'

MV 60' **ML** 7 **TM** Médio **TT** -

DESCARGA ELÉTRICA: Vítimas em até 10' do cardume que falharem em uma jogada de proteção de vigor, recebem 1d4 pontos de dano. Se bem-sucedidas, recebem metade.

CLÉRIGO DE ALTATLA

Fantasma de antigos sacerdotes, adornados por penas e ossos. Veneradores do grande abutre.



IN +0 **CA** 12 **DV** 1d8+2 (7)

AT #1 Cajado de Chocalhos (1d6)

BN +1 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'

MV 30' (40' voando) **ML** 5 **TM** Médio **TT** -

BENÇÃO DE ALTATLA: Cura 1d4 PV.

RESISTÊNCIA: Ataques físicos provocam metade do dano.

DAURNOK

Truculentos guerreiros de pele azul e poderes psiônicos. Tatuagens rúnicas ornamentam suas peles encouraçadas.

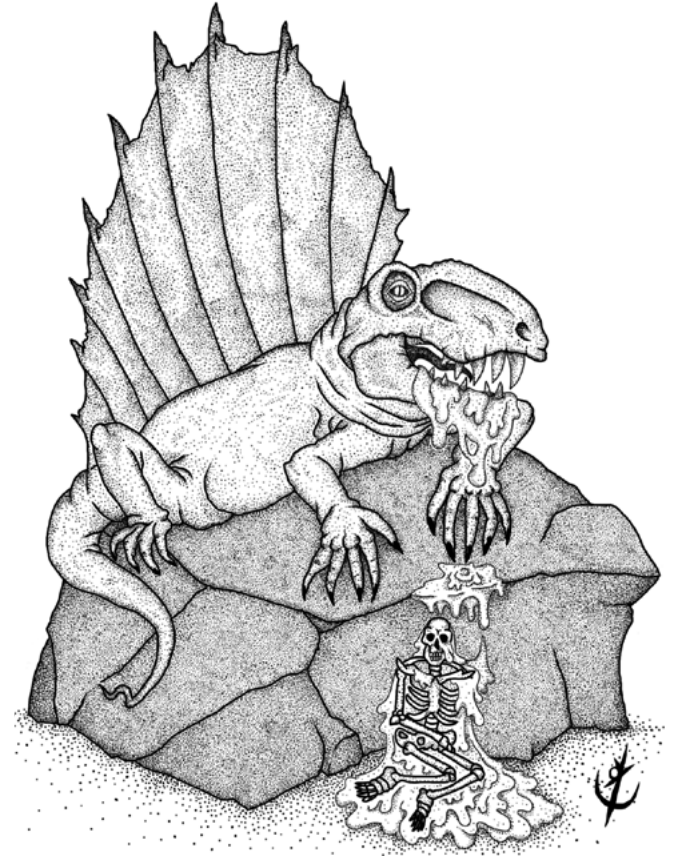


IN +2 **CA** 14 **DV** 3d8 (15)
AT #1 Martelo Coralíneo (1d8+1)
BN +2 **JdP** V11/R12/M15
MV 30' **ML** 6 **TM** Médio **TT** II

MAGIAS PSIÔNICAS: **1° CÍRCULO** (2x): Alterar Percepção, Enfeitiçar Criaturas, Fogo Epistêmico.
2° CÍRCULO (1x): Evasão Premeditada, Leveza de Piskor.

DIMETRODONTE VENENOSO

Robustos lagartos, a coloração marrom os camufla na selva. Uma ampla crista percorre o dorso reptiliano.



IN +2 **CA** 12 **DV** 2d6 (5)
AT #1 Mordida (1d6)
BN +1 **JdP** V12/R13/M16
MV 30' **ML** 6 **TM** Grande **TT** -

JATO VENENOSO: Uma vítima em até 45' deve ser bem-sucedida em uma jogada de proteção de vigor, ou recebe 1d4 pontos de dano e fica cega até a próxima rodada.

ECOS DO PASSADO

Aparições instáveis de uma civilização antiga.



IN +0 **CA** 12 **DV** 1d8 (5)
AT #1 Golpe Amaldiçoado (1d4)
BN +1 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'
MV 30' (40' voando) **ML** 3 **TM** Médio **TT** -

GOLPE AMALDIÇOADO: Ataque contra CA. Criaturas atingidas não podem receber curas até a próxima rodada.

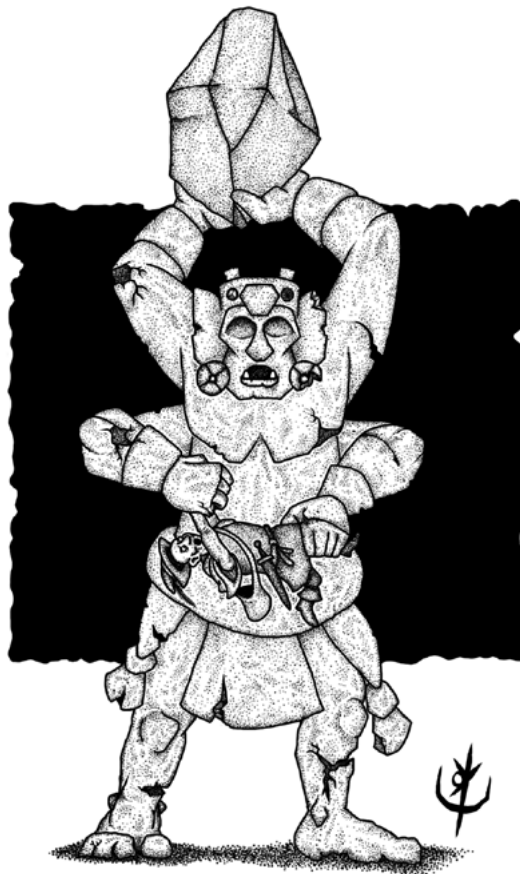
RESISTÊNCIA: Ataques físicos provocam metade do dano.

ESQUELETO KOR'MARZUK

IN +0 **CA** 14 **DV** 4d8 (16)
AT #1 Alabarda (1d10)
BN +2 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'
MV 30' (60' voando) **ML** -
TM Médio **TT** -

ESTÁTUA KOR'MARZUK

O vulto petrificado de uma guardiã ancestral, seu semblante captura a atenção, de forma estranha e sinistra.



IN +0 **CA** 18 **DV** 4d8+30 (62)
AT #2 Punho (2d4)
BN +2 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'
MV 20' **ML** - **TM** Gigante **TT** -

ABRAÇO ANCESTRAL: Criaturas agarradas pela estátua têm direito a uma jogada de proteção de vigor por rodada, durante duas rodadas, ao fim das quais terão sua caixa torácica esmigalhada e morrerão. Sucesso na jogada de proteção livra a vítima do abraço.

RESISTÊNCIA: Ataques físicos provocam metade do dano.

JACARÉ VAMPÍRICO

Réptil marrom-carmesim com presas protuberantes sugadoras de sangue.

IN +0 **CA** 13 **DV** 1d8 (8)

AT #1 Mordida (1d6)

BN +1 **JdP** V12/R13/M16 **VS** Infravisão 60'

MV 30' (60' nadando) **ML** 5 **TM** Médio **TT** -

DRENAR FORÇA: O jacaré finca suas presas para drenar 1 ponto de força de sua vítima. Criaturas devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção de vigor para evitar o ataque e efeito. A força é recuperada em 1 semana.

LACAIO-CARANGUEJO

Crustáceos viscosos, de carapaças variadas em cor e geometria. Controlados por Nautchlixor.



IN +0 **CA** 10 **DV** 1d4 (1)

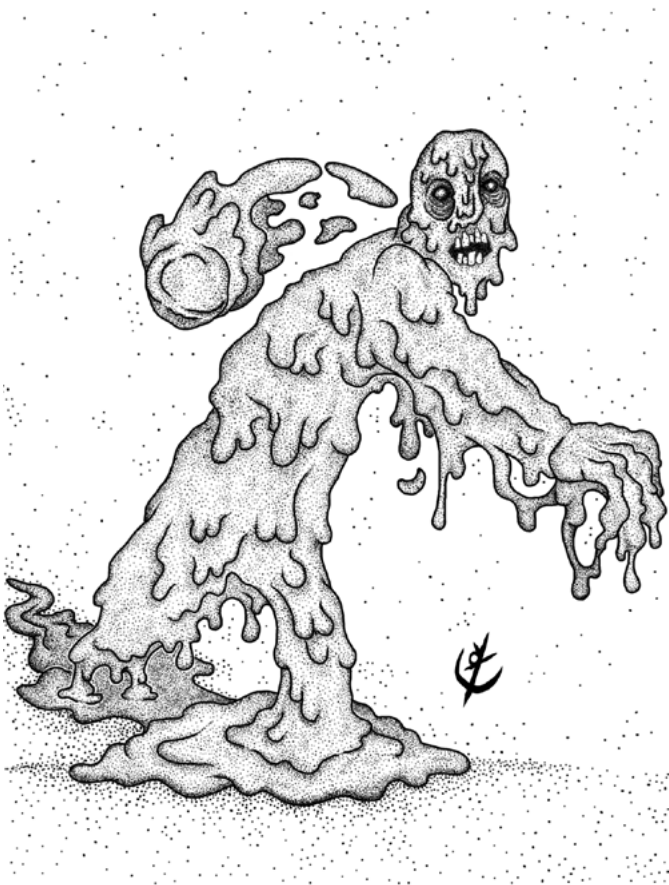
AT #1 Pinçada (1)

BN +1 **JdP** V12/R13/M16 **VS** Infravisão 60'

MV 30' **ML** - **TM** Pequeno **TT** -

MALDITO DE LAMA

Humanoides de carne viscosa e olhos sem vida. Andam deixando rastros de sua imundície.



IN +0 **CA** 10 **DV** 1d8 (6)

AT #1 Soco (1d4) ou Bolo Lamaçento (1d6)

BN +1 **JdP** V12/R13/M16 **VS** Infravisão 60'

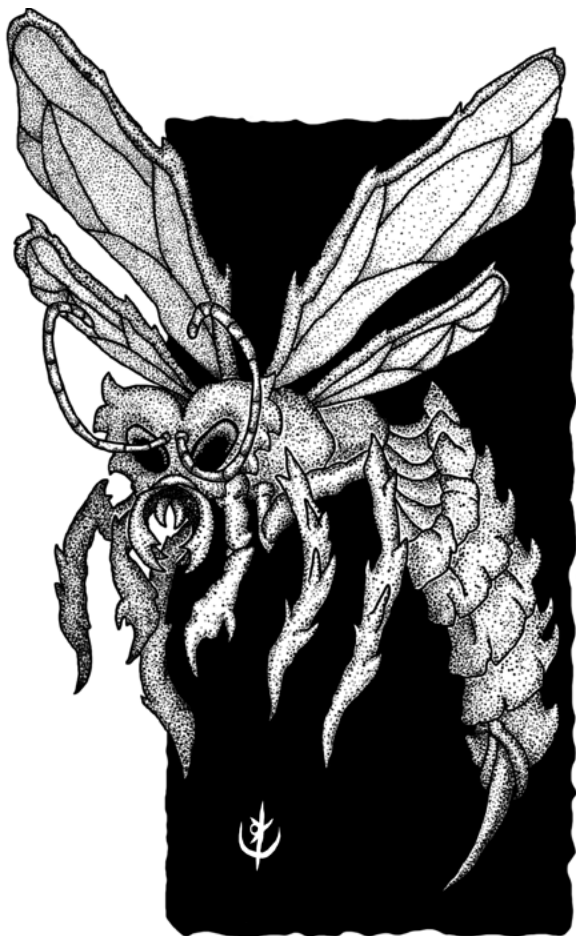
MV 30' **ML** 7 **TM** Médio **TT** II

RESISTÊNCIA: Ataques físicos provocam metade do dano.

BOLO LAMAÇENTO: A criatura remove parte de sua carne para fazer um ataque contra CA com 60' de alcance.

MARIMBONDO GIGANTE

Insetos voadores de abdômen em cores psicodélicas e um ferrão rubro.



IN +0 **CA** 11 **DV** 1d4 (2)

AT #1 Ferroada (1d4)

BN +1 **JdP** V12/R13/M16

MV 20' (40' voando) **ML** 3 **TM** Pequeno **TT** -

FERROADA: Criaturas acertadas, após 1 hora, desenvolvem erupções na pele e alucinam. Curas simples não surtem efeito, apenas procedimentos ou magias que removam venenos. Ao final de 6 horas, perdem 1 ponto permanente de Sabedoria. O efeito não é cumulativo.

NAKLIX

A aparência viscosa engana aqueles que ignoram sua velez ferroada.



IN +1 **CA** 14 **DV** 3d8 (10)

AT #1 Ferrão (1d8) ou Mordida (1d6)

BN +2 **JdP** V11/R12/M15 **VS** Infravisão 60'

MV 40' **ML** 6 **TM** Médio **TT** -

PSEUDÓPODE: O Naklix pode se fixar em vítimas médias ou pequenas. A vítima deve ser bem-sucedida em uma jogada de proteção de reflexos, ou ficará paralisada sob o corpo gelatinoso da criatura, vulnerável à sua terrível ferroada. Qualquer acerto ao Naklix cessa o efeito.

FERRÃO: Vítimas que falharem em uma jogada de proteção de vigor recebem 1d8 pontos de dano, além de começar a expelir uma secreção viscosa pelos poros que lhe confere uma penalidade de -2 em jogadas de proteção de reflexos por 1d4 horas. Sucesso no teste significa metade do dano, sem demais efeitos.

ONÇA

Ela mesma. O felino solitário, em toda sua imponência.

IN +3 **CA** 14 **DV** 3d8 (15)
AT #1 Garra (1d4) ou Mordida (1d8)
BN +2 **JdP** V11/R12/M15
MV 40' **ML** 6
TM Médio **TT** -

PÉ-GRANDE

Ele não existe.

IN +4 **CA** 18 **DV** 5d8+15 (45)
AT #3 Garra (1d6) ou Arremesso Vigoroso (1d10)
BN +3 **JdP** V10/R11/M14 **VS** Infravisão 60'
MV 40' **ML** 3
TM Grande **TT** -

PIRATA

Gananciosos e pouco higiênicos. Abordam e invadem navios.

IN +0 **CA** 10 **DV** 1d8 (4)
AT #1 Peixeira (1d4) ou Besta Leve (1d6)
BN +1 **JdP** V12/R13/M16
MV 40' **ML** 8
TM Médio **TT** 1

PORTAL TENTACULAR

Guardião eterno do templo vulcânico de Altatla.

IN +0 **CA** 10 **DV** 4d8+10 (42)
AT #2 Tentáculo (1d4)
BN +2 **JdP** V11/R12/M15
MV 0' **ML** -
TM Grande **TT** -

AGARRAR: Os tentáculos podem segurar uma criatura em até 45' mediante uma jogada de proteção de reflexos a cada rodada. Se a criatura não se desvencilhar em 3 rodadas, ela é arrastada para dentro do emaranhado de tentáculos e morre.

RESISTÊNCIA: Ataques físicos provocam metade do dano.

PROLE DE ARANHA

Filhotes pustulosos de arcnídeo. Movem-se como um emaranhado nojento.

IN -1 **CA** 13 **DV** 1d4 (1)
AT #1 Mordida Venenosa (1d4+1)
BN +0 **JdP** V13/R14/M17 **VS** Infravisão 60'
MV 30' **ML** 8
TM Pequeno **TT** -

SALTEADOR

Emboscam viajantes desavisados. Nunca buscam por lutas justas.

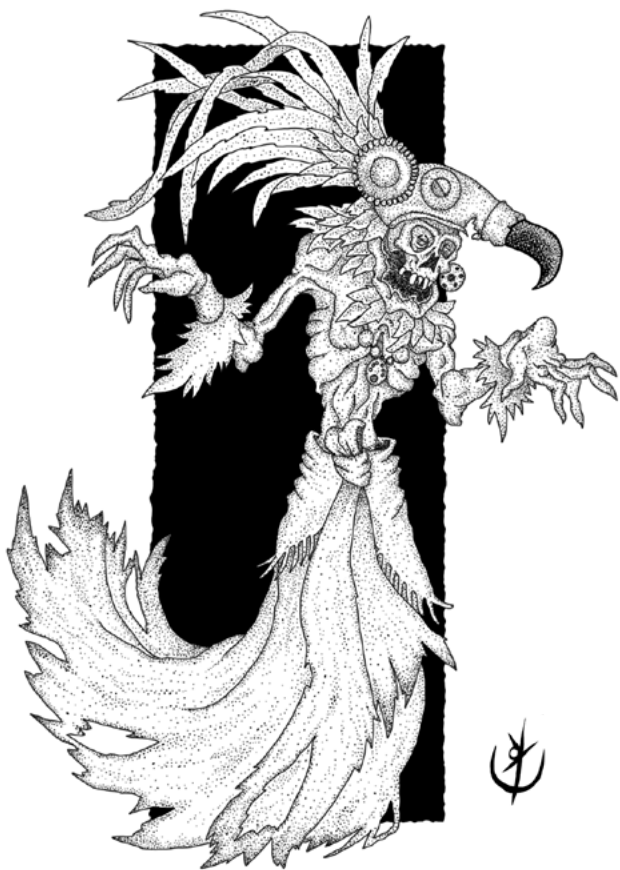


IN +3 **CA** 12 **DV** 1d8 (4)
AT #1 Faca (1d4) ou Arco Curto (1d6)
BN +1 **JdP** V12/R13/M16
MV 40' **ML** 8
TM Médio **TT** II

DEBILITAR: Disparo com penalidade de -2 que reduz o movimento da criatura pela metade, por 1d4 rodadas. O dano é aplicado normalmente.

SUMA SACERDOTISA COZCA

Vulto amaldiçoado de dois metros de altura, que porta etéreos mantos esvoaçantes.



IN +0 **CA** 12 **DV** 2d8+6 (18)
AT #1 Cetro Espectral (1d6+1)
BN +1 **JdP** V12/R14/M13 **VS** Infravisão 60'
MV 30' (40' voando) **ML** - **TM** - **TT** -

RENASCER: Se mais de um inimigo estiver adjacente à Cozca, ela se desintegra em uma onda que provoca 1d4+1 pontos de dano a todos que estiverem adjacentes a ela e falharem em uma jogada de proteção contra magia. Cozca imediatamente ressurgue, ao lado do membro do grupo com menos PV.

RESISTÊNCIA: Ataques físicos provocam metade do dano.

TSAKÁLI

Torso humanoide, cabeça de chacal, e corpo de cavalo. Andam em bandos e, orgulhosos, preferem duelos às brigas de grupo.



IN +1 **CA** 12 **DV** 2d8 (9)
AT #1 Mangual de Cavalaria (1d4+1) ou Coice (1d8)
BN +1 **JdP** V12/R13/M16
MV 40' **ML** 6 **TM** Médio **TT** II

INVESTIDA: Provoca o dobro de dano, se o Tsakáli correr por 15' e atacar.

ABRIR CAMINHO: Ataque contra CA em leque que acerta até 3 criaturas adjacentes, causa 2 pontos de dano e as empurra 5' para trás.

TUBARÃO DE AREIA

Violentos predadores. Apesar de corpulentos, deslizam agilmente sob a areia.

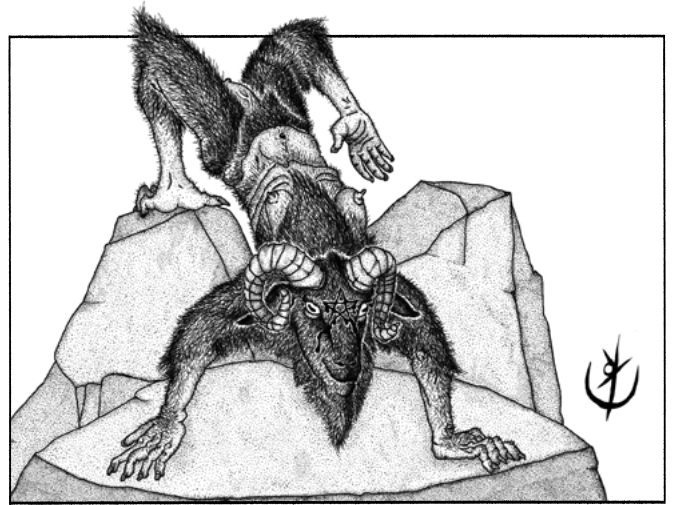


IN +2 **CA** 12 **DV** 1d8 (5)
AT #1 Mordida (1d6)
BN +1 **JdP** V11/R12/M15
MV 30' (60' embaixo da areia) **ML** 7 **TM** Grande **TT** -

DILACERAR: Ao efetuar acerto crítico, a vítima deve ser bem-sucedida em uma jogada de proteção de vigor, ou terá um membro de seu corpo decepado (escolha do mestre).

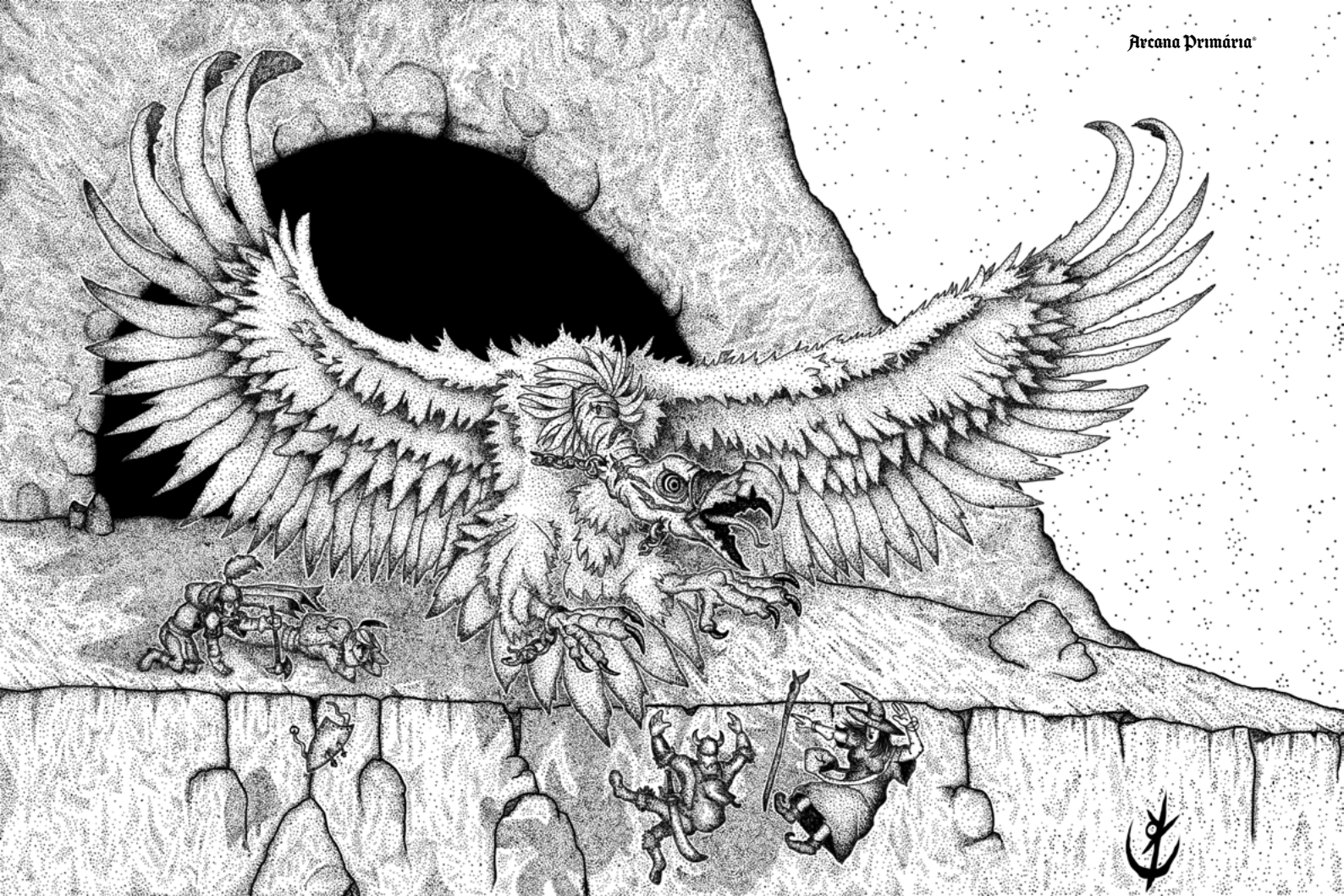
YEMBUZI

Bizarros caprinos híbridos, rastejam com membros humanos para servir seu cruel criador.



IN +1 **CA** 12 **DV** 1d8 (5)
AT #1 Cabeçada (1d4+1)
BN +1 **JdP** V12/R13/M16 **VS** Infravisão 60'
MV 45' **ML** 7 **TM** Médio **TT** -

ALPINISMO PROFANO: Escalam superfícies íngremes na mesma velocidade de seu movimento.



ALTATLA

Abutre titânico, guardião do Signo do Abismo. Habita o ápice do vulcão em Ninho de Fogo.

- ❖ Ao se sentir ameaçado, Altatla poderá usar sua Ventania antes de alçar voo e se reposicionar, evitando assim ataques de oportunidade.
- ❖ Personagens que busquem saltar nas costas do titânico abutre devem ser bem-sucedidos em um teste de força ou destreza CD 16. O mestre então pode conceder bônus no ataque ou no dano, conforme achar adequado. Nesse caso, uma das opções de Altatla é voar e executar giros para derrubar o oponente mediante uma jogada de proteção de reflexos (ver seção **ESCALADA E QUEDA**, pág. 69).
- ❖ Se o mestre desejar aumentar o nível de dificuldade deste encontro, sugere-se a inclusão de Abutres comedores de carne ou guerreiros Daurnok a partir da terceira rodada de combate.

IN +2 **CA** 14 **DV** 5d8+40 (80)

AT #2 Bico (1d6) ou Garra (1d4+1)

BN +3 **JdP** V10/R11/M14 **VS** Infravisão 60'

MV 40' (90' voando) **ML** -

TM Gigante **TT** III

VENTANIA: Criaturas em até 60' à frente de Altatla devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção de reflexos, ou receberão 1d4 pontos de dano e serão empurrados 20' para trás. Se bem-sucedidas, recebem metade do dano, sem demais efeitos.

RASANTE: Altatla desce em um rasante, atacando todas as criaturas em seu caminho. Vítimas devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção de reflexos, ou receberão 1d6 pontos de dano, sendo derrubadas. Criaturas bem-sucedidas não recebem dano e demais efeitos.



NAUTCHLIZXOR

O dominador da Cidadela dos Corais. É uma misteriosa criatura moluscoide, seus propósitos são inimagináveis mesmo pela mente mais doentia, mergulhada em macabros pesadelos.

1ª FASE DO COMBATE:

- ❖ Inicia-se o combate acima do casco de Nautchlizxor.
- ❖ O casco é invulnerável e os jogadores só conseguem causar dano ao focar seus ataques nas antenas. Alternativamente podem tentar acessar sua face, ficando vulneráveis aos poderosos tentáculos.
- ❖ Para fins de magias, considera-se Nautchlizxor um psiônico de 6º nível.
- ❖ Ao derrotarem-se as 4 antenas, ou, quando Nautchlizxor chegar a 50 PV, inicia-se a 2ª fase de combate.

NAUTCHLIZXOR (1ª FASE) IN +0 CA 16 DV 6d8+100 (130) AT #4 Raio de Antena (1d4+1) ou Tentáculo Facial (1d6) BN +3 JdP V10/R15/M13 VS Infravisão 60' MV 20' (40' nadando) ML - TM Titânico TT -

JATO DE TINTA: Solta um jato de tinta negra que empurra e derruba qualquer um à sua frente até uma distância de 40', mediante jogada de proteção de reflexos. Essa habilidade é uma ação reativa.

TENTÁCULOS: Ataques com tentáculos só alcançam alvos sobre sua carapaça se os mesmos estiverem a até 20' de distância de sua face. Contra criaturas que estejam à frente de sua face, no chão, os tentáculos têm alcance de 45'.

ANTENAS: Possuem CA 13 e 10 PV. Alvejam alvos com um raio azulado mediante ataque contra CA. O raio possui alcance de 60' e provoca 1d4+1 pontos de dano. Danos nas antenas não são abatidos de Nautchlizxor diretamente, mas, para cada antena derrotada, Nautchlizxor perde 20 PV.

DESESTABILIZAR PLATAFORMA: Nautchlizxor pode desestabilizar telecineticamente o elevador que desce em seu salão. Criaturas que estejam acima da plataforma devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção de reflexos, ou serão projetadas 30' em direção ao casco de Nautchlizxor.

MAGIAS (PODEM SER LANÇADAS A PARTIR DAS ANTENAS):

1º CÍRCULO (4x): Adagas do Desespero / Enfeitiçar Criaturas / Telepatia Menor

2º CÍRCULO (2x): Leveza de Piskor / Percepção Extra-Sensorial / Infligir Dor

3º CÍRCULO (2x): Estrangular

2ª FASE DO COMBATE:

- ❖ No início desta fase, Nauthclizxor se retrai 45' para o interior de sua carapaça.
- ❖ Adentrar a carapaça é como entrar em uma caverna. Ao fundo, a face da criatura é visível.
- ❖ Nauthclizxor evoca 3 **LACAIOS-CARANGUEJO** a cada 3 rodadas do lado de fora da carapaça.
- ❖ Nauthclizxor possui apenas 2 ataques por rodada nesta fase.
- ❖ A cada 5 minutos que os aventureiros não atacarem Nauthclizxor neste estado, ele recupera 2d10+20 PV. Se ele se recuperar totalmente, retorna-se à 1ª fase.

LACAIOS-CARANGUEJO IN +0 CA 10 DV 1d4 (1)

AT #1 Pinçada (1)

BN +1 **JdP** V12/R13/M16 **VS** Infravisão 60'

MV 30' **ML** - **TM** Pequeno **TT** -

Os lacaios priorizam classes com alcance.

NAUTHCLIZXOR (2ª FASE) IN +0 CA 16 DV 50 PV

AT #2 Tentáculo Facial (1d6)

BN +3 **JdP** V10/R15/M13 **VS** Infravisão 60'

MV 20' (40' nadando) **ML** - **TM** Titânico **TT** IV

JATO DE TINTA: Solta um jato de tinta negra que empurra e derruba qualquer um à sua frente até uma distância de 40', mediante jogada de proteção de reflexos. Essa habilidade é uma ação reativa.

TENTÁCULOS: Ataques com tentáculos só alcançam alvos sobre sua carapaça se os mesmos estiverem a até 20' de distância de sua face. Contra criaturas que estejam à frente de sua face, no chão, os tentáculos têm alcance de 45'.

MAGIAS (MAGIAS UTILIZADAS NA 1ª FASE DO COMBATE DEVEM SER DEDUZIDAS DO TOTAL DISPONÍVEL):

1º CÍRCULO (4x): Adagas do Desespero / Enfeitiçar Criaturas / Telepatia Menor

2º CÍRCULO (2x): ; Leveza de Piskor / Percepção Extra-Sensorial / Infligir Dor

3º CÍRCULO (2x): Estrangular

DERROTA:

Após derrotado, Nauthclizxor começa a murchar dentro de seu casco, revelando 5 pérolas negras coladas nas paredes. Cada pérola pode ser vendida por 200 P.O.

Ademais, os Kor'marzuk são liberados de sua influência malévola e estarão confusos demais para iniciar qualquer combate. A névoa que oculta a região também será dissipada. Se procurados, os líderes Kor'marzuk concordarão em buscar uma saída diplomática para os conflitos.

TABELA DE TESOuros (TT)

TIPO	P.O.	ITEM
I	1d4 P.O.	10% mapa de tesouro ou de acampamento de salteadores
II	2d8 P.O.	25% 1 gema (20 P.O.) 10% Poção de Cura Leve (1d4+1 PV)
III	30% Sacolas com 3d12 P.O. 10% baú com 1d4 x 100 P.O.	75% Armadura de Bronze +1 50% Arco Longo +1 40% 1d4 Joias Raras (75 P.O.)
IV	70% 2d4 x 100 P.O. 40% 1d6 x 1000 P.P.	50% 2d4 Gemas Valiosas (50 P.O.) 40% Pergaminho de 2º círculo 15% Pergaminho de 3º círculo 75% Varinha mágica +1 50% Alabarda +1
V		50% 1 Gema Valiosa (50 P.O.) 20% Glândula Corrosiva (1d6 dano quando arremessada) 10% Alga Curativa (cura 1d8 PV)

TABELA DE XP POR CRIATURA DERROTADA

Caso o mestre opte por não utilizar o sistema de XP da **Arcana Primária®**, deixamos abaixo uma sugestão compatível com os sistemas clássicos.

DV DA CRIATURA	XP	BÔNUS DE XP POR HABILIDADE ESPECIAL
1	5	1
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300

DANDO VIDA AOS ANTAGONISTAS

Situações narrativas, ambientação e interações são pilares em uma campanha de RPG, quando desenvolvidas com criatividade e mestradas com propriedade, imergem os jogadores na história compartilhada e inspiram suas ações.

Essas estruturas são povoadas por criaturas e personalidades que não só respondem aos estímulos dos aventureiros, mas que também existem em sua ausência. O mundo se move, relações evoluem, crises se aprofundam e ciclos iniciam e se encerram, mesmo quando os personagens dos jogadores não estão por perto.

Quando levadas em consideração essas dinâmicas na criação de monstros e personagens do mestre, desenvolve-se uma ambientação crível, onde estes seres têm seus próprios objetivos e a lógica geral do cenário pode ser percebida. É fundamental estabelecer essa lógica, esse "normal", porque o próximo passo do mestre é quebrá-la, e surpreender seu grupo com o fantástico, ou aquilo que é inesperado, bizarro ou obtuso.

A *Arcana Primária*[®] sugere que o mestre guie suas criações através de conceitos como os citados ao lado e coloque em segundo lugar os números da ficha de monstros. O balanceamento como objetivo, além de inalcançável, atrapalha a imersão, deixando claro para os jogadores que o mundo foi feito na medida de suas necessidades.

Desafios aparentemente insuperáveis instigam a criatividade do grupo e os ensina a pensar para além de suas fichas, os incentiva a cooperar e agir com cautela, buscando mais do que o combate frontal, mas a criação de táticas, improvisado e subterfúgio. E então chegará a vez dos jogadores, e suas múltiplas cabeças pensantes, surpreenderem o mestre.

Como guia para a parte mais burocrática e momentos em que o mestre precisar de alguma inspiração, temos a aventura incluída neste Guia do Aventureiro com exemplos de criaturas e personagens do mestre. Lembre-se que uma boa sessão ocorre quando os personagens participam do mundo, mas não o acham acessível a ponto de ser confortável, habitual ou roteirizado. O mais importante em uma mesa de RPG é que todos estejam se divertindo.

ILUSTRAÇÕES

Para mais recursos como os mapas usados na aventura e as ilustrações abaixo, visite arcanaprimaria.com.

ILUSTRAÇÃO #1

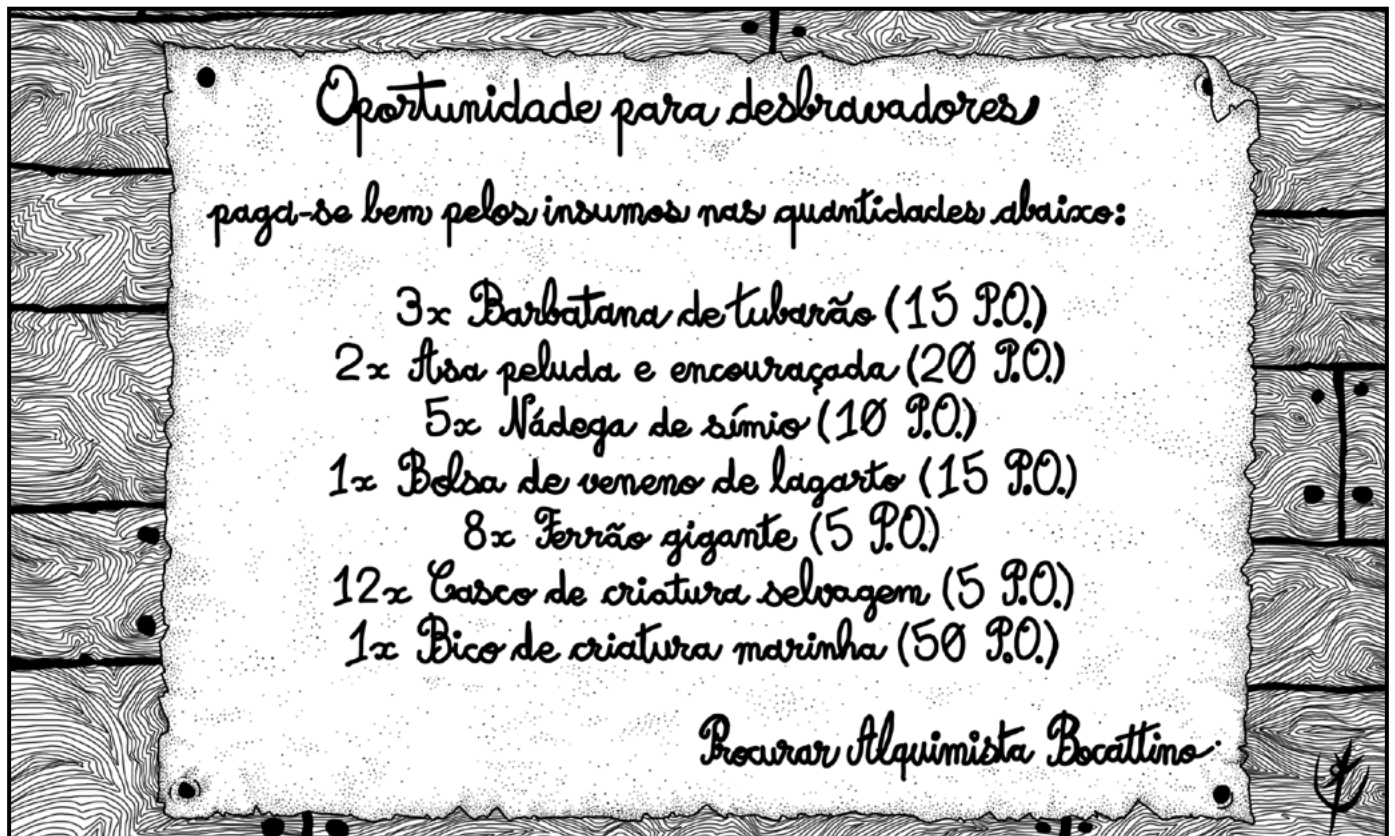


ILUSTRAÇÃO #2

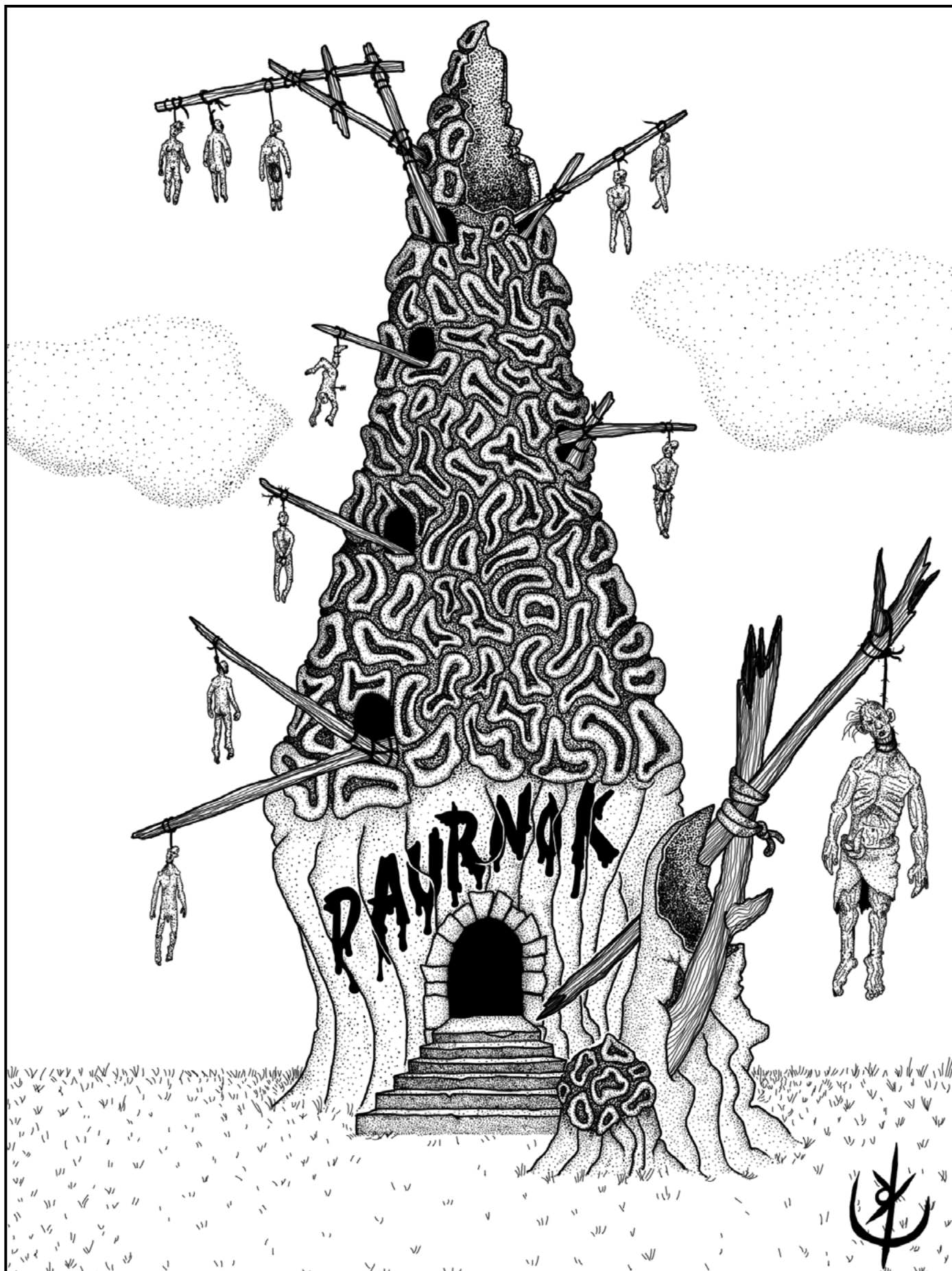


ILUSTRAÇÃO #3

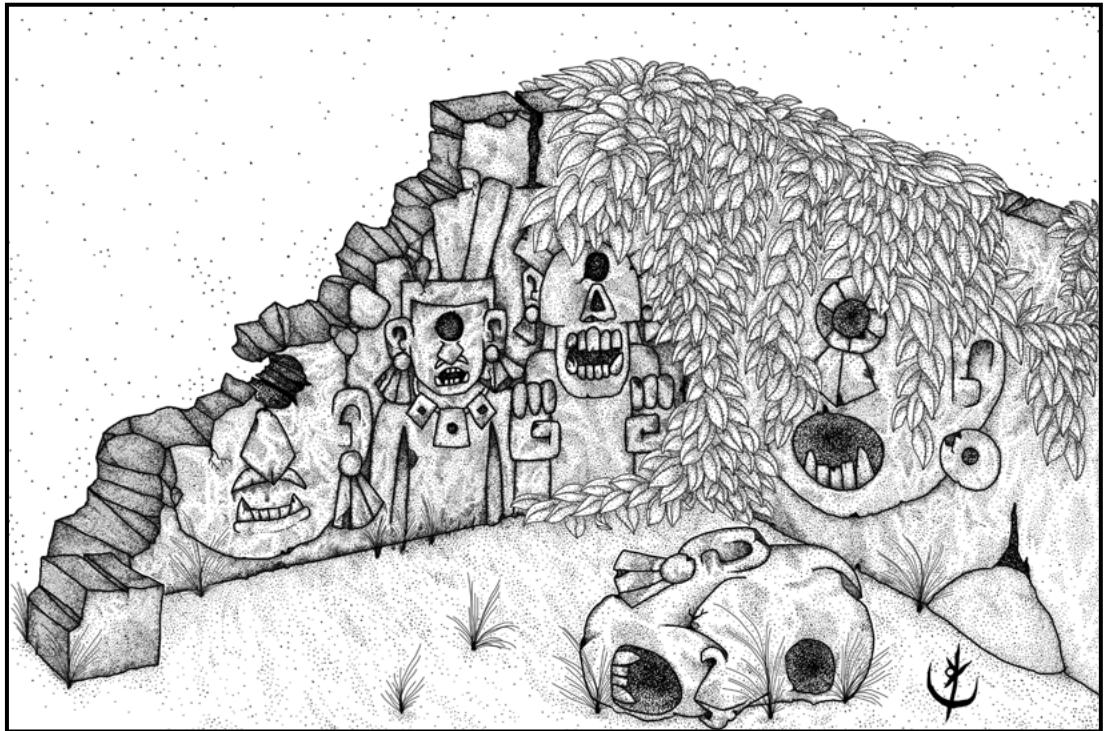
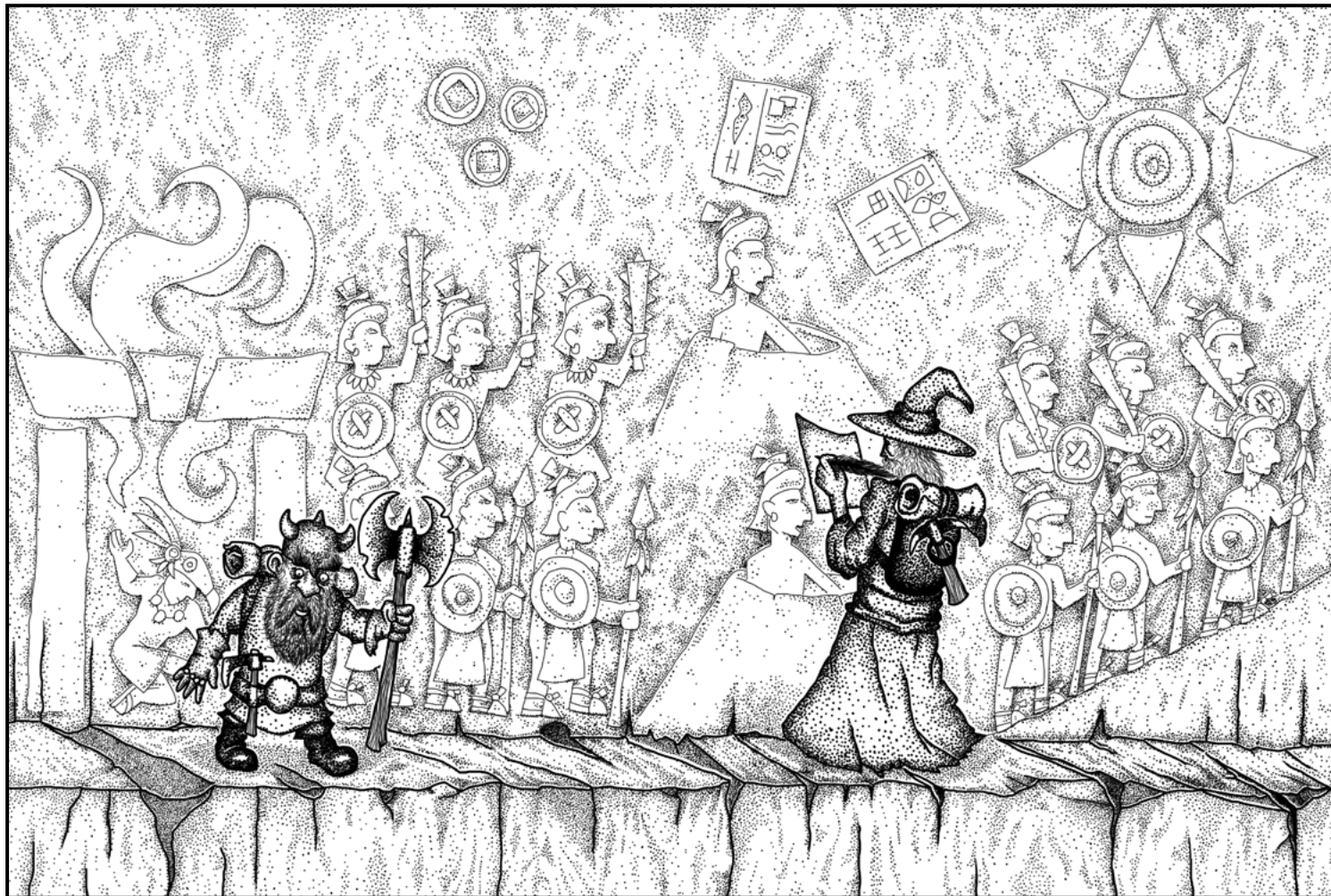


ILUSTRAÇÃO #4



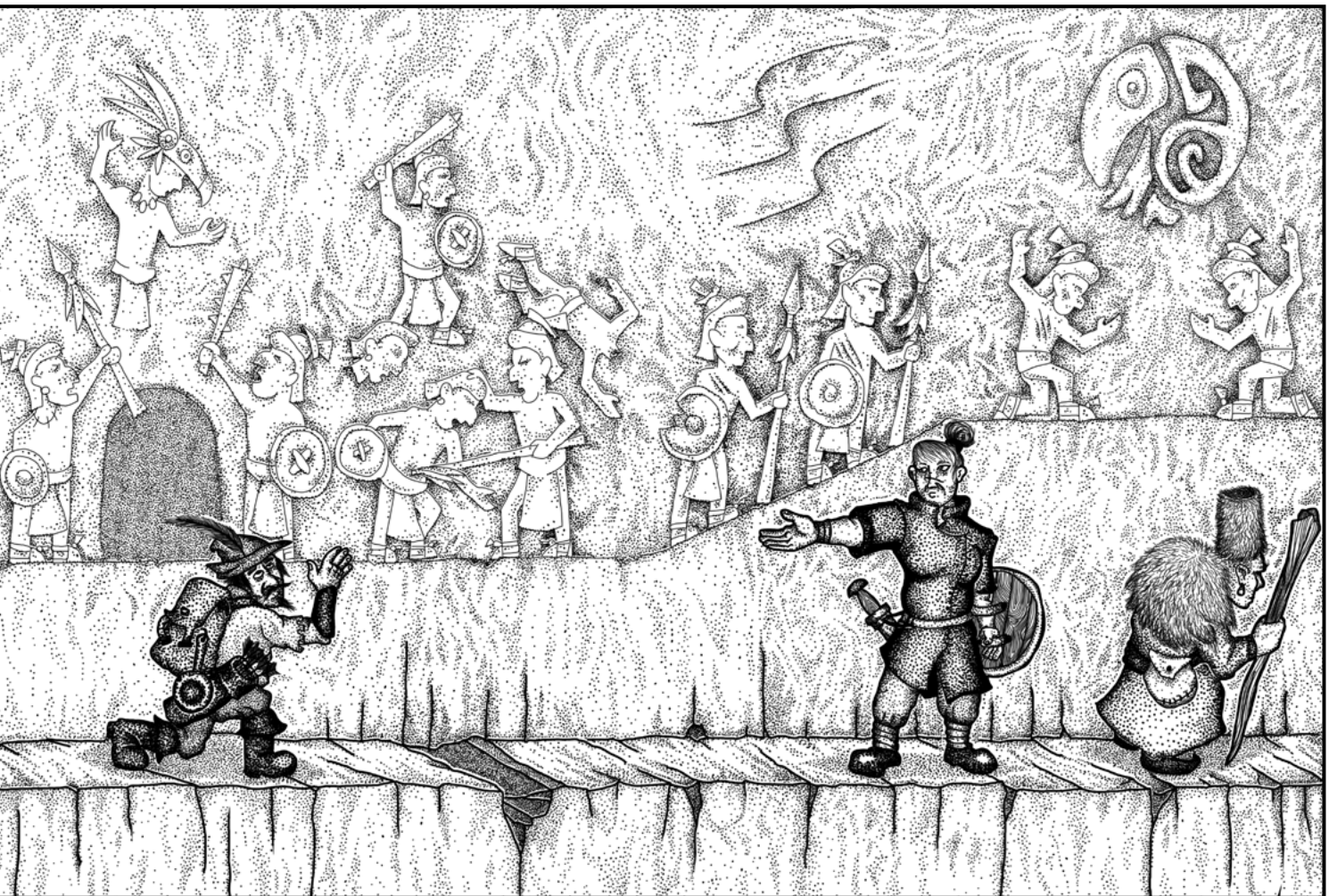


ILUSTRAÇÃO #5

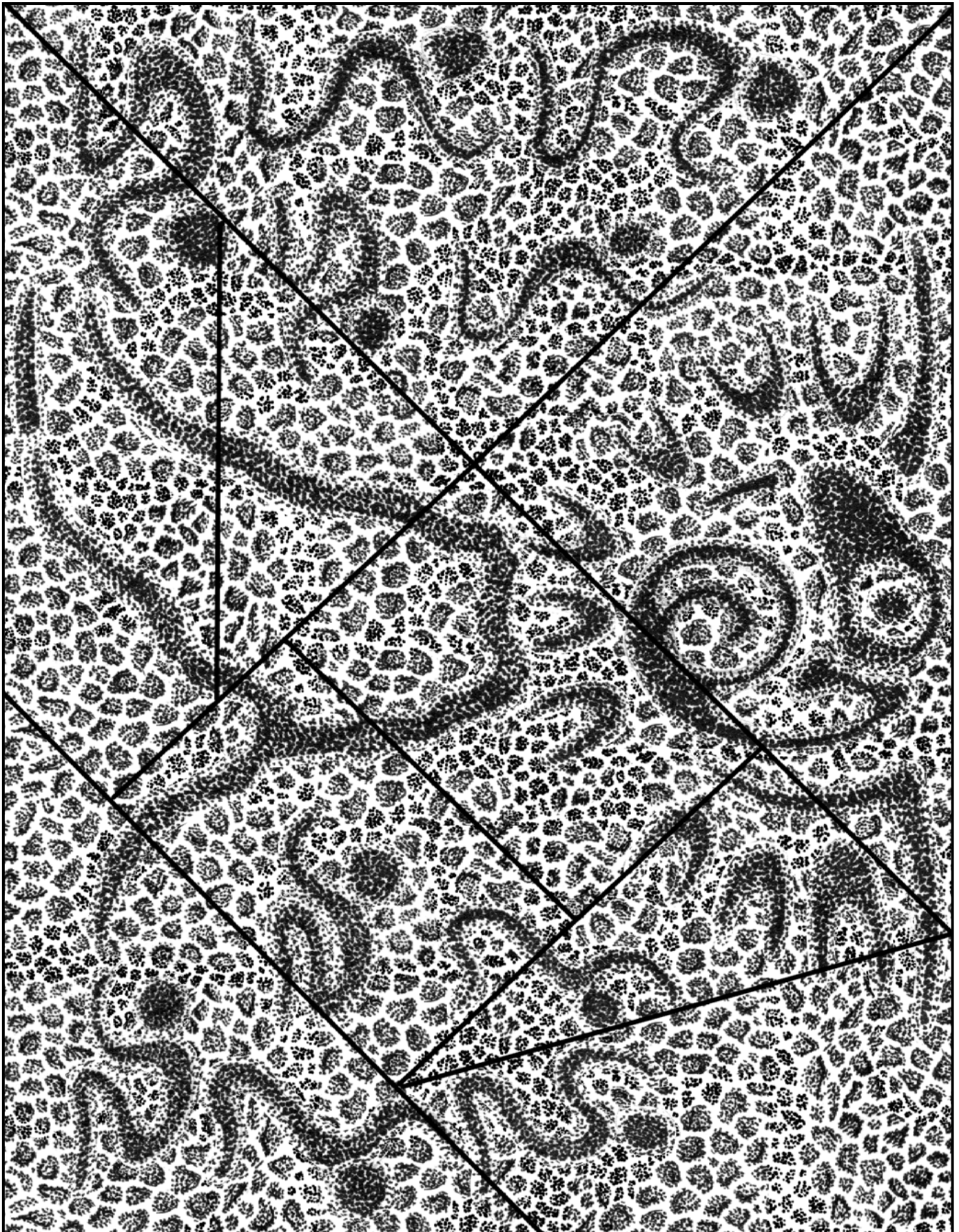


ILUSTRAÇÃO #6

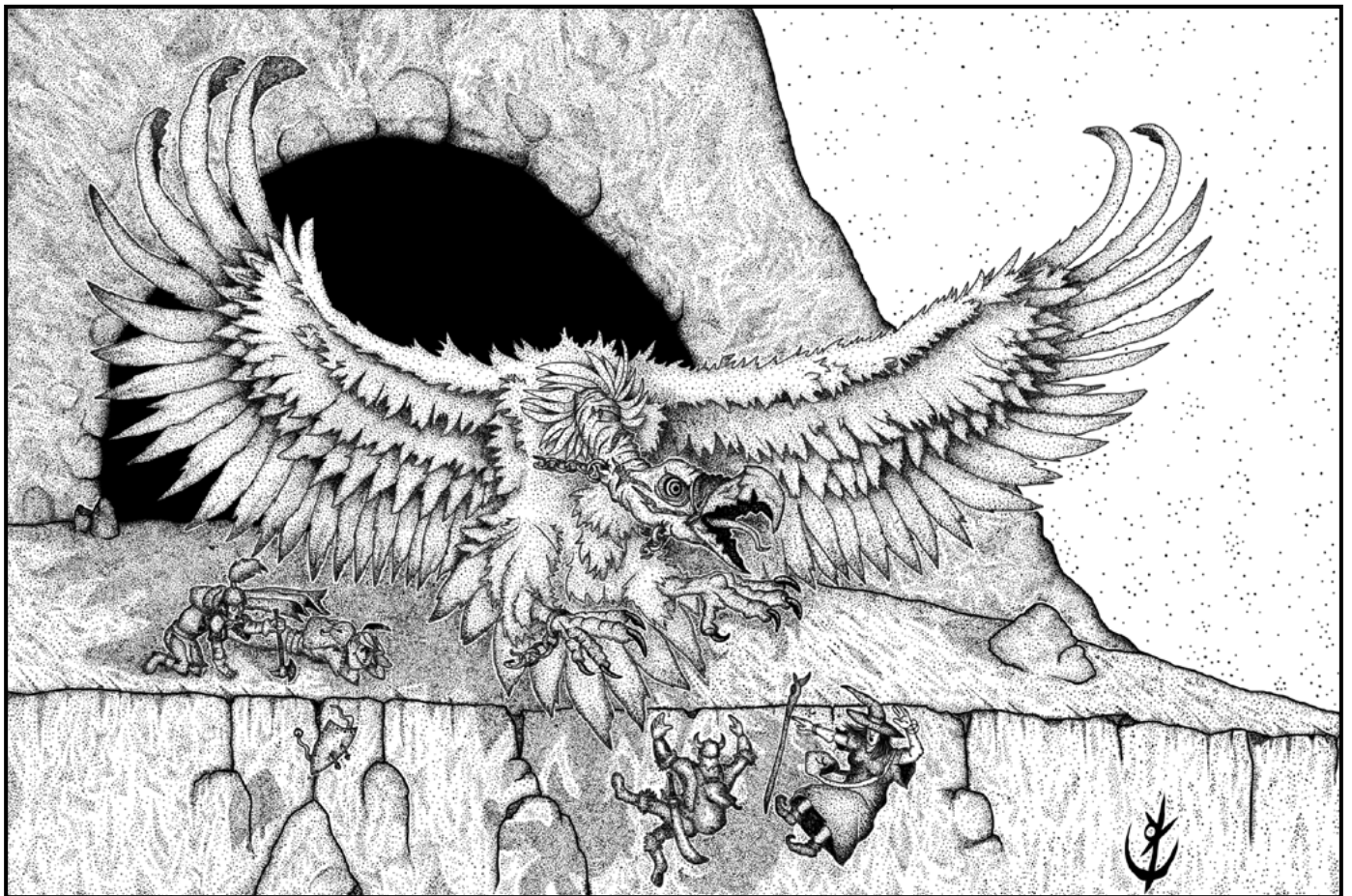


ILUSTRAÇÃO #7

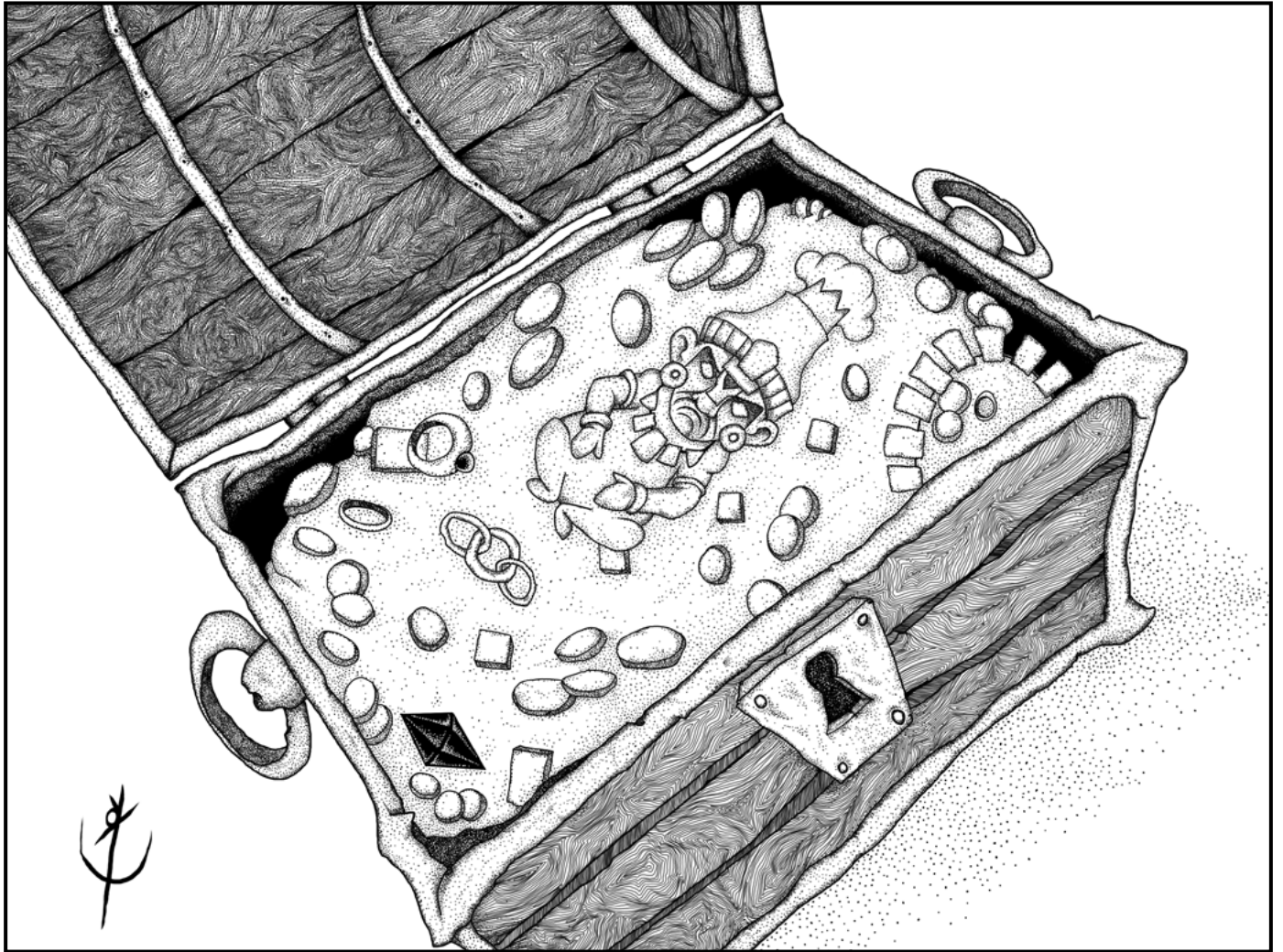
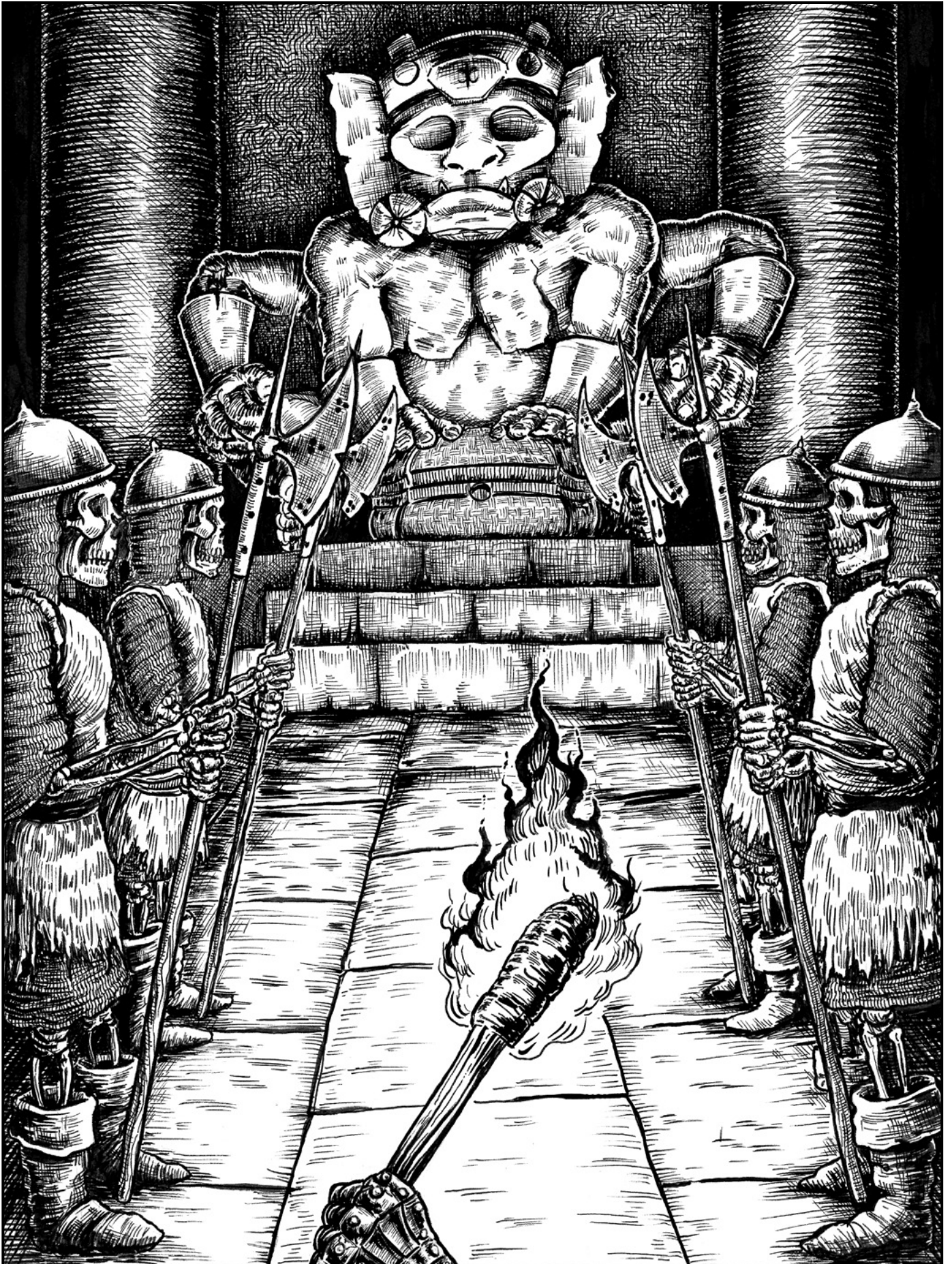


ILUSTRAÇÃO #8



CONVERSÃO DE VERSÕES CLÁSSICAS DO D&D PARA O ARCANA PRIMÁRIA

Jogadores interessados em jogar aventuras clássicas com as regras da **Arcana Primária**, podem guiar-se pelas fórmulas abaixo como uma aproximação das estatísticas de CA e bônus de nível.

CONVERSÃO DE CA DESCENDENTE PARA ASCENDENTE

CA Ascendente = 19 – CA Descendente

Por exemplo, um paladino no sistema AD&D (2e), protegido por uma Armadura Completa, possui CA 1. Para saber a CA equivalente na **Arcana Primária**, basta subtrair esse valor de 19, resultando em 18, que é o valor listado na tabela de equipamentos. Note que, a depender da versão clássica utilizada, parâmetros de equipamento podem mudar. Recomendamos o uso da tabela no capítulo **EQUIPAMENTO**.

CONVERSÃO DE THACO PARA BÔNUS DE NÍVEL

Não há conversão linear de THACO para bônus de nível. A sugestão é dividir o nível ou DV do personagem por 2 e arredondar para cima. Esse bônus é aplicado nas rolagens de acerto em combate e ações pertinentes a classe do personagem.

JOGADAS DE PROTEÇÃO

A **Arcana Primária** simplificou suas Jogadas de Proteção, dividindo-as em três categorias. Para converter este conceito das versões clássicas para nosso sistema deve-se usar a tabela abaixo:

REFERÊNCIA CLÁSSICA	Arcana Primária
Paralisia, Petrificação, Morte ou Veneno, Fortitude	Vigor
Baforada de Dragão, Ataque de Sopros	Reflexos
Feitiços, Bastão, Cajado, Varinha, Força de Vontade	Magia

Por exemplo, um Guerreiro de primeiro nível, no sistema D&D Basic Set (da famosa coleção B/X), possui os valores "12" em "Morte ou Veneno" e "14" em "Paralisia ou Petrificação". Para transportá-lo ao mundo da **Arcana Primária**, basta verificar que estas duas categorias tornam-se apenas "Vigor", e depois consultar a tabela apropriada na classe escolhida pelo jogador.

CONVERSÃO DE FICHAS DE CRIATURAS PARA ARCANA PRIMÁRIA

PARÂMETROS QUE NÃO PRECISAM DE CONVERSÃO:

Dados de Vida, CA ascendente, Alinhamento, Taxa de Movimento, Número de Ataques, Danos, Ataques Especiais, Círculos de Magia, Tamanho, Moral, Número de Criaturas, Experiência e Tesouro.

PARÂMETROS QUE PRECISAM SER CONVERTIDOS:

THACO: **Arcana Primária** utiliza CA ascendente. Recomendamos que se dividam os DV da criatura por 2, arredondado o resultado para cima. Esse valor é o Bônus de Nível da criatura, a ser aplicado nas rolagens de ataque e magias.

CA DESCENDENTE: Para converter uma CA descendente para Ascendente, basta subtrair seu valor de 19. É importante notar que o valor de CA de algumas armaduras muda conforme certas versões.

RESISTÊNCIAS: Algumas versões clássicas utilizam um percentual para definir a magnitude de resistências físicas ou mágicas. A **Arcana Primária** convencionou que resistências não implicam em rolagens. A criatura resistente a certo tipo de ataque recebe metade do dano, arredondado para baixo. Criaturas com imunidade ignoram danos correspondentes.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Consulte a tabela acima e selecione o menor valor entre as opções correspondentes.

POR EXEMPLO: Uma Harpia na versão D&D Basic Set possui as seguintes Jogadas de Proteção:

MORTE OU VENENO: 12	BAFORADA DE DRAGÃO: 15
PARALISIA OU PETRIFICAÇÃO: 14	VARINHAS: 13
CAJADOS, BASTÕES OU FEITIÇOS: 16	

A conversão fica:

VIGOR: 12	REFLEXOS: 15	MAGIA: 13
------------------	---------------------	------------------

SURPRESA: Utilizar a regra de surpresa (pág. 73).

HABILIDADES PSIÔNICAS: Devem ser selecionadas no **TOMO METAFÍSICO**, levando em consideração os DV da criatura, consultando a tabela do **PSIÔNICO** (pág. 52).

CONVERSÃO PARA VERSÕES COM O CHASSI DO D&D APÓS O AD&D (2E)

Recomenda-se cautela ao utilizar inimigos de RPG atuais em aventuras da **Arcana Primária** dada a quantidade de recursos adicionais que os personagens desses sistemas possuem. Apesar de mecanicamente compatíveis, deve-se manter em mente que o nível de desafio será maior para aventureiros da **Arcana Primária**.

Armadão

JOGADOR:

PERSONAGEM:

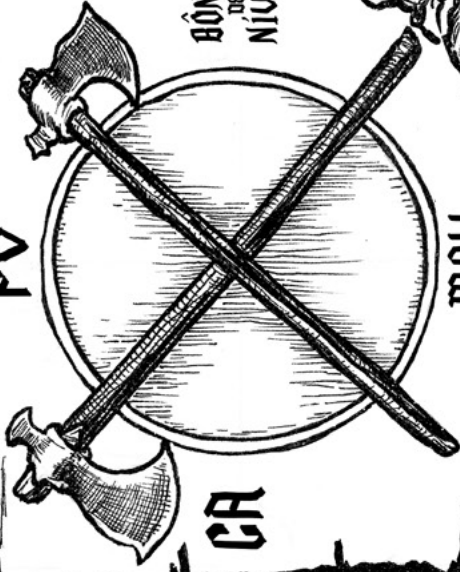
CLASSE:

ANCESTRALIDADE:

NÍVEL & XP:

PV

BÔNUS DE NÍVEL



MOV

CA

U

R

M

EQUIPAMENTO

HABILIDADES

ARMAS

ATQ

ARMA

CON

DES

FOR

REGENERAÇÃO

ATAQUE À DISTÂNCIA
FINESSE

CORPO A CORPO
ARRESSO

CAR

SAB

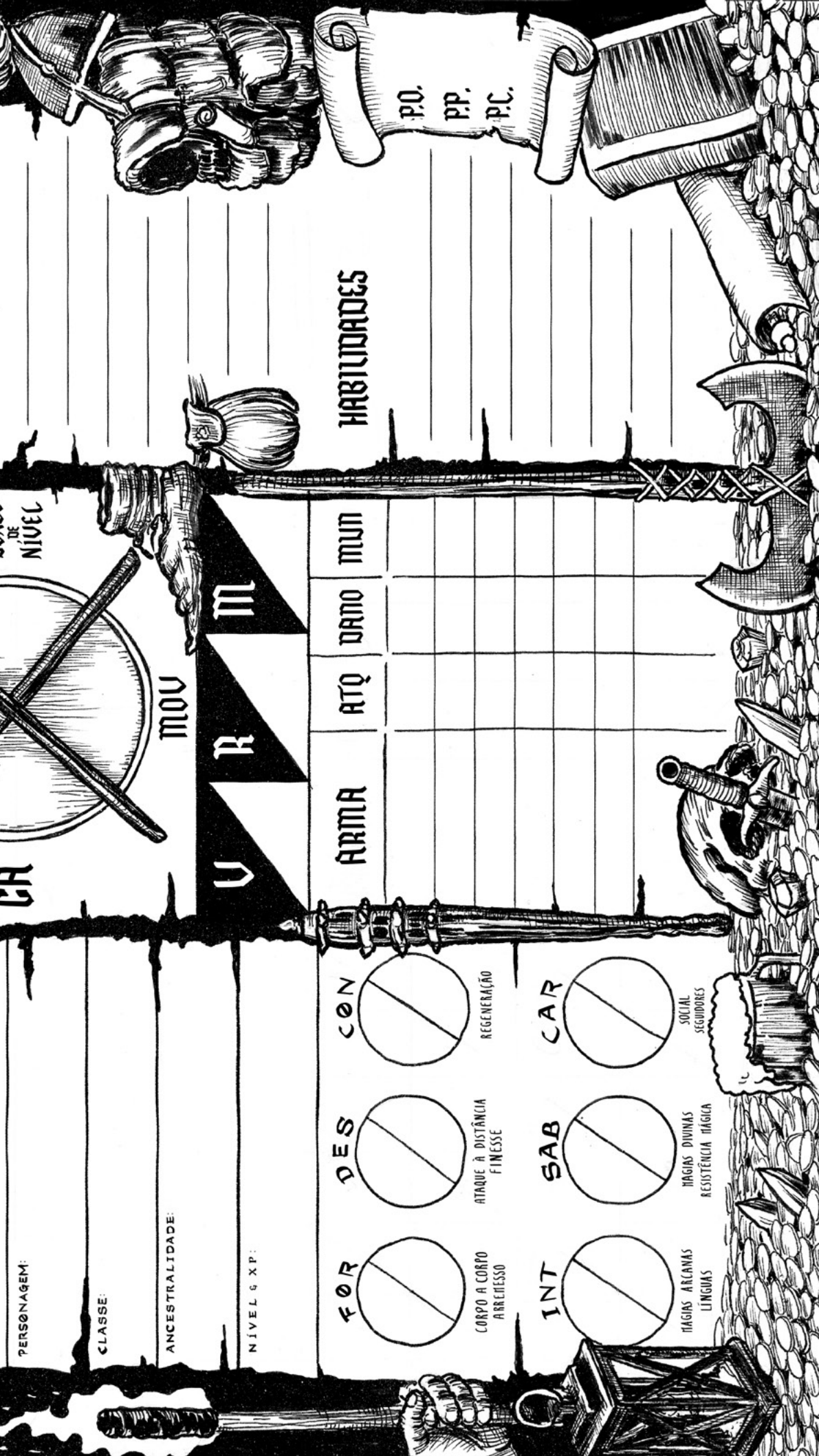
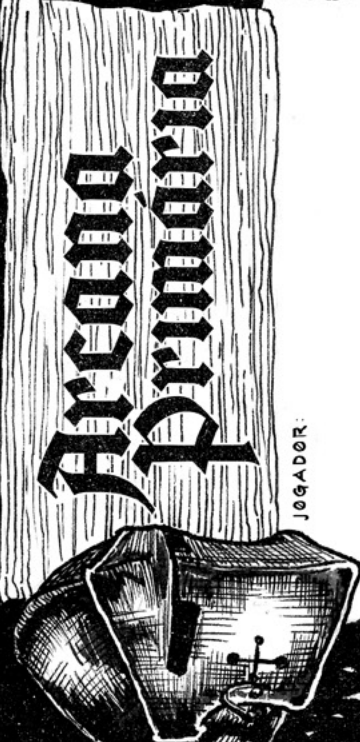
INT

SOCIAL
SEGUIDORES

MAGIAS DIVINAS
RESISTÊNCIA MÁGICA

MAGIAS ARCANAS
LINGUAGENS

P.O.
P.P.
P.C.



Arcana Primária

PERSONAGEM:

JOGADOR:

CLASSE & ANCESTRALIDADE:

NÍVEL & XP:

FOR

CORPO A CORPO
ARREMESSO

DES

ATAQUE À DISTÂNCIA
FINESSE

CON

REGENERAÇÃO

INT

MAGIAS ARCANAS
LÍNGUAS

SAB

MAGIAS DIVINAS
RESISTÊNCIA MÁGICA

CAR

SOCIAL
SEGUIDORES

PV

CA

BÔNUS
DE
NÍVEL

VIGOR

REFLEXOS

MAGIA

MOV

ARMA

ATQ

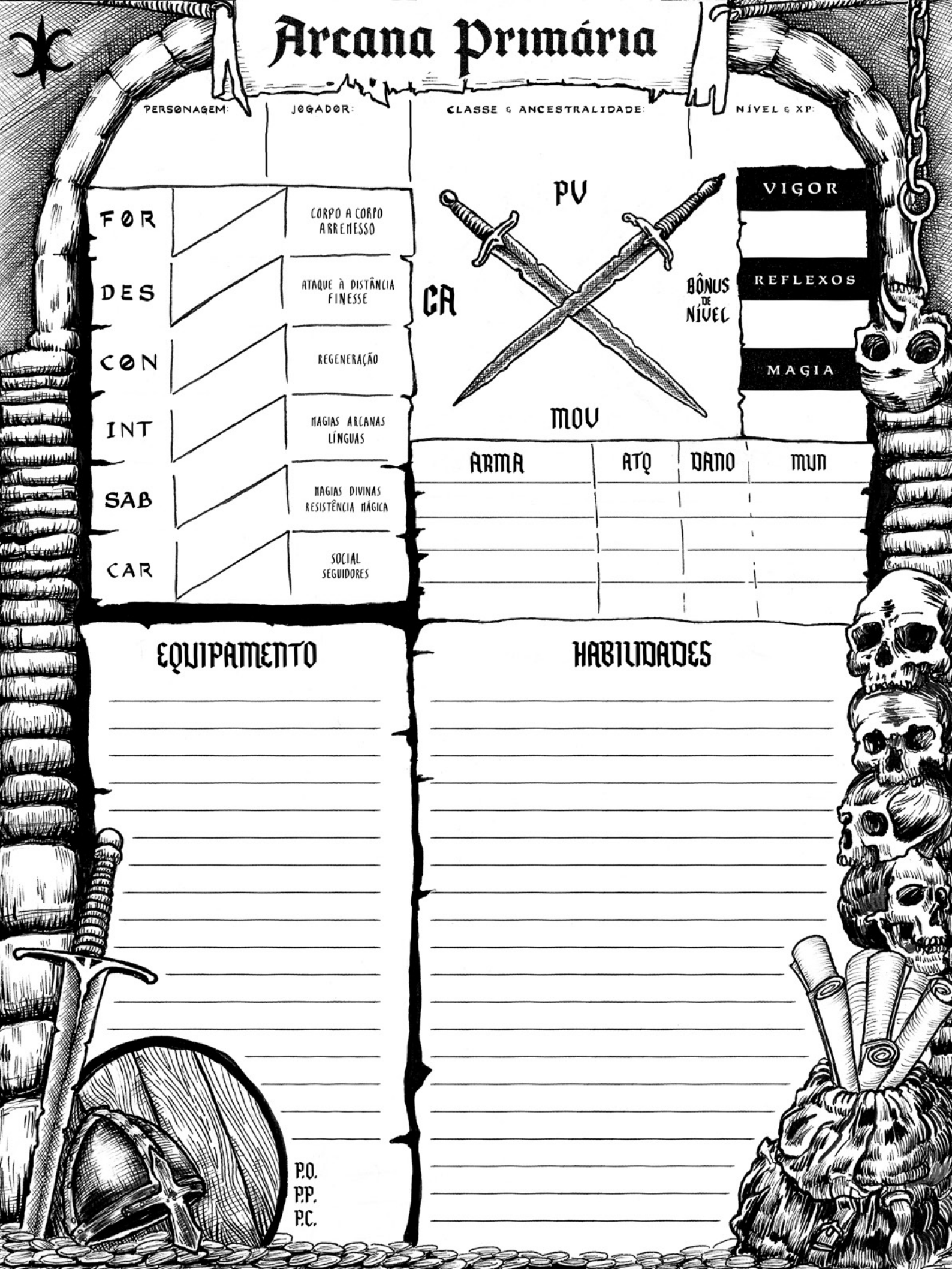
DANO

MUN

EQUIPAMENTO

HABILIDADES

P.O.
P.P.
P.C.



ÍNDICE REMISSIVO

Abreviaturas (Lista de)	77, 84	Classes Divinas	28-34
Abrir uma Porta	75	Clérigo	28
Acionar uma Alavanca	75	Druida	32
Afogamento	68	Monge	34
Alcance (das Armas)	61	Paladino	30
Alinhamento	14 , 140	Classes Guerreiras	18-26
Ancestralidades	14-15	Arqueiro	20
Anões	15	Bárbaro	22
Elfos	14	Gladiador	24
Gnomos	15	Lanceiro	26
Goblins	16	Legionário	18
Humanos	14	Classes Ladinas	36-44
Meio-Elfos	15	Assassino	38
Orcs	15	Bardo	40
Pequeninos	15	Desbravador	42
Armadilhas	70	Espião	44
Armaduras	60	Ladrão	36
Armas	60	Cobertura	76
Alcance	60	Combate	74-78
Arremesso	60	Acerto	74
Concussão	60	Ações	74-75
Corpo a Corpo	60	de Combate	74-75
Cortante	60	de Movimento	74
Finesse	60	Simples	75
Investida	60	Dano	76
Munições	60	Dano Não Letal	76
Perfurante	60	Iniciativa	74
Tamanho (de Armas)	60	Surpresa	74
Armas Abençoadas	28	Condições Climáticas	66
Armas de Cerco	64	Condições Gerais	76
Armas Druídicas	32	Ácido	76
Ataque	74	Cegueira/surdez	76
Ataque à Distância	74	Drenagem de Energia	76
Atirando sob Ameaça	76	Encantado	76
Ataque com Duas Armas	75	PV Temporários	76
Ataque de Oportunidade (AdO)	75	Paralisado	76
Atributos	6, 8	Preso	76
Carisma	8	Resistência/Vulnerabilidade	76
Constituição	8	Sangramento	76
Destreza	8	Sono	76
Força	8	Construção (Propriedades)	81
Inteligência	8	Contratando Ajuda	71
Sabedoria	8	Aventureiro	71
Aventuras Marítimas	72	Guia local	71
Combate Marítimo	72	Mercenário	71
Embarcações	72	Tocheiro	71
Intempéries Marítimas	72	Conversão de Versões Clássicas	12, 140
Beber uma Poção	75	CA Descendente / Ascendente	140
Bloqueio	74	Conversão de Criaturas	140
Bônus de Atributo	9	Jogadas de Proteção	140
Bônus de Nível	9 , 10, 68	THACO para Bônus de Nível	140
Aplicação do Bônus de Nível	9	Versões Atuais	140
Calor Extremo	69	Críticos	76
Carga e Sobrecarga	64, 66 , 67, 71	Acerto	76
Classes	6, 17-52	Falha	76
Classe de Armadura	6, 60 , 74	Dano Estrutural	81
Classes Arcanas	46-52	Debilitar	75
Ilusionista	48	Derrubado	76
Mago	46	Derrubar	75
Necromante	50	Desarmar	75
Psiônico	52	Distância de Encontros	70

Doenças	69	Negociação	76
Leves	69	Número de Ações de Combate (por Rodada)	77
Graves	69	Passar um Item para Aliado	75
Moderadas	69	Peças de Ouro	6, 60
Encontros	70	Ouro Inicial	6
Encontros Aleatórios	67	Peças de Cobre	60
Equipamentos	60-64	Peças de Prata	60
Básicos	62	Peso	60, 71
Exóticos	64	Perder-se	67
Gemas e Obras de Arte	63	Perseguição	76
Itens de Hospitalidade	63	Portas (Arrombar)	70
Kits de Início Rápido	63	Quadrados, Pés e Metros (Unidades de Medida)	61
Montarias e Meios de Transporte	64	Queda	69
Erguer um Aliado	75	Queimaduras	69
Escalada	69, 74	Reação Social	70
Experiência e Nível	10	Regeneração de Vida (Diária)	68
Experiência por Classe	11	Retirada	75
Métodos de Distribuição	10	Seguidores	81
Subindo de Nível	10	Segurar a respiração (Fôlego)	68
Fichas de Personagem	141-143	Sobrevivência (Subsistência)	68
Frio Extremo	69	Abrigo	68
Fuga	76	Água	68
Gasto e Perda de Atributo	9	Alimento e forrageamento	68
Habilidades Especiais (de Monstros)	77	Bônus de nível (Bárbaro, Desbravador, Druida)	68
Iluminação	70	Exaustão (Acúmulo de)	68
Imbuir Armas	46, 48, 50, 52	Tabela de Tesouros (TT)	77
Imobilizar	75	Tamanho (de Criaturas)	16
Incêndio	69	Restrições	16
Investida	75	Tempo e Escala	66
Itens Mágicos	58	Testes	7
Aumento de Atributo	58	Classe de Dificuldade	8
Jogadas de Proteção	6, 12	Tochas	62, 70
Conversão de Versões Clássicas	12	Trocar de Armas	75
Magia	12	Turno de Exploração	66
Reflexos	12	Valores de Atributo (Rolagem)	9
Vigor	12	Venenos	70
Lanternas	62, 70	Vida e Morte	12
Magias (Metafísica das)	56-58	Efeitos Opcionais à Morte	12
Aprender Magias	58	Morte	12
Grimório	56	Pontos de Vida	12
Pesquisa Mágica (Criar Magias)	57	Ressurreição	12
Preparação de Magias (Memorizar Magias)	56	Visão (VS)	77
Recuperação de Magias	56		
Mapeando Regiões	66		
Hexágonos	66		
Marcha Forçada	67		
Mergulho	68		
Moeda da Fortuna	71		
Monstros	77, 119		
Moral (Jogada de)	71, 76		
Movimento (Combate)	74		
Arrastar um Aliado Ferido	74		
Corrida	74		
Salto com Impulso	74		
Salto sem Impulso	74		
Terreno Difícil	74		
Movimento (Viagem)	66		
Movimento de Veículos por Dia	67		
Terreno Difícil	67		
Terreno Fácil	67		
Natação	68		



LICENÇA ABERTA DE JOGO

Para reconhecer e agradecer nossas fontes de inspiração, deixamos o conteúdo jurídico com as devidas menções.

O sistema **Arcana Primária**® segue as normas de licenciamento ao explicitar suas fontes específicas. O que lhe é próprio consta sob a rubrica “*product identity*”.

Referências de traduções pontuais ao final.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

Specific class abilities and mechanics are part of the product identity. The name “Arcana Primaria” is also product identity.

All text in the following sections is product identity: Beginning to play, Attribute spending, Life and death, Races, Classes, Spells.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/ or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License

Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability 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. Open Game License 55 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. System Reference Document © 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Modern System Reference Document © 2002–2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stanli, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker. Castles & Crusades: Players Handbook, © 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden. Castles & Crusades: Monsters Product Support, © 2005, Troll Lord Games. Basic Fantasy Role-Playing Game © 2006–2008 Chris Gonneman. New Spells: A Basic Fantasy Supplement © 2007 Chris Gonneman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, and Scott Abraham. Blood & Treasure – Complete Game, Copyright 2012, John M. Stater. Author: John M. Stater.OSRIC™ © 2006, Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based upon the System Reference Document, and inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others. Swords & Wizardry Core Rules, © 2008, Matthew J. Finch. Eldritch Weirdness, Book One, © 2008, Matthew J. Finch. Darwin’s World © 2002, RPGObjects; Authors Dominic Covey and Chris Davis. Mutant Future™ © 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison. Advanced Edition Companion, © 2009–2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy RolePlaying Deluxe Edition, © 2010, LotFP. Author James Edward Raggi IV. First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Bookspeak, © 2011 Daniel Smith. First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Howl of the Moon, © 2011 Joel Rojas). Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy RolePlaying Grindhouse Edition, © 2011, LotFP, Author James Edward Raggi IV. Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy RolePlaying Player Core Book: Rules & Magic © 2013 LotFP, author James Edward Raggi IV. Cave Cricket from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax. Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. Fly, Giant from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. Golem, Wood from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger. Kamadan from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth. Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax. Labyrinth Lord™ © 2007–2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. B/X

Essentials: Core Rules © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman. B/X Essentials: Classes and Equipment © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman. B/X Essentials: Cleric and Magic-User Spells © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman. B/X Essentials: Monsters © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman. B/X Essentials: Adventures and Treasures © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman. Old-School Essentials Core Rules © 2018 Gavin Norman. Old-School Essentials Classic Fantasy: Genre Rules © 2018 Gavin Norman. Old-School Essentials Classic Fantasy: Cleric and Magic-User Spells © 2018 Gavin Norman. Old-School Essentials Classic Fantasy: Monsters © 2018 Gavin Norman. Old-School Essentials Classic Fantasy: Treasures © 2018 Gavin Norman. Old-School Essentials Classic Fantasy: Player's Rules Tome © 2020 Gavin Norman. Old-School Essentials Classic Fantasy: Basic Rules © 2019 Gavin Norman. Dungeon Crawl Classics © 2012-2020 Goodman Games

Arcana Primária © 2020 Alexandre Hohn and Victor Troiani.

END OF LICENSE

TRADUÇÕES PONTUAIS NO SISTEMA ARCANA PRIMÁRIA®

WINTER, Steve; PICKENS, John. *Advanced Dungeons and Dragons: Livro do Jogador*. Vários tradutores. São Paulo: Devir, (1995) 1999.

Traduções foram utilizadas para adaptar magias e algumas habilidades especiais para uso especial com o sistema **Arcana Primária®**.



ISBN: 978-65-997555-1-4



9 786599 755514