

DUNGEONS & DRAGONS[®]

GUIA DO MESTRE[®]

REGRAS BÁSICAS DE RPG

James Wyatt



UNIVERSO DE DUNGEONS & DRAGONS

DUNGEONS & DRAGONS[®]

GUIA DO MESTRE[®]



REGRAS BÁSICAS DE RPG

James Wyatt



SUMÁRIO

1: COMO SER UM MESTRE..... 4	Fontes de Luz..... 66	Começando em
O Grupo de Jogo..... 6	Visão e Sentidos Especiais 67	Níveis Elevados143
Os Jogadores..... 8	Exemplos de	Conduzindo Uma Campanha.....144
O Mestre de Jogo 12	Terrenos Fantásticos..... 67	Estágios de Jogo.....146
Regras da Casa 14	5: ENCONTROS GERAIS..... 70	Encerrando Uma Campanha.....147
2: CONDUZINDO O JOGO 16	Desafios de Perícia..... 72	9: O MUNDO.....148
Preparação 18	Conduzindo um	O Mundo de D&D150
Início..... 19	Desafio de Perícia..... 74	Civilização.....152
Diário de Campanha 19	Testes Resistidos 74	Mapeando um Povoado154
Etapas de Jogo 20	Interrompendo um	Círculos de Teleporte.....156
Narração..... 22	Desafio de Perícia 75	Áreas Selvagens.....158
Andamento..... 24	Exemplos de	Clima.....158
Acessórios 25	Desafios de Perícia..... 76	Perigos Ambientais.....158
Fornecendo Informações..... 26	Enigmas 81	Inanição, Sede e Sufocação.....159
Testes Passivos de Perícia 26	Usando Enigmas..... 81	Os Planos.....160
Informando aos Jogadores 26	Criando Enigmas..... 82	Os Deuses162
Rituais 27	Armadilhas e Perigos 85	Artefatos164
Improvizando..... 28	Usando Armadilhas e Perigos... 87	A Cota Invulnerável de Arnd.....165
Finalizando..... 29	Exemplos de	O Machado dos Lordes Anões ...166
Solucionando Problemas..... 30	Armadilhas e Perigos..... 87	A Mão de Vecna.....168
Ensinando o Jogo..... 33	6: AVENTURAS..... 94	O Olho de Vecna169
3: ENCONTROS DE COMBATE 34	Aventuras Publicadas 96	Idiomas171
Fundamentos do Combate..... 36	Contratempos 98	10: FERRAMENTAS DO MESTRE172
A Condição dos Monstros 36	Criando uma Aventura.....100	Personalizando os Monstros174
Surpresa..... 36	Missões.....102	Aumentando ou
Jogue a Iniciativa!..... 38	Elementos de um Encontro104	Diminuindo o Nível174
Conduzindo o Combate..... 39	Cenário da Aventura106	Adicionando equipamento.....174
Quando um Encontro Acaba?... 41	Personalidade do Cenário.....108	Modelos175
Depois do Encontro..... 41	Detalhes do Cenário110	Modelos Vocacionais.....176
Regras Adicionais 42	Móveis e Outras	Modelos de Classe182
Ações Não Previstas	Características.....111	Criando Monstros184
Pelos Regras 42	Mapeando o Local.....112	Criação de Monstros
Cobertura..... 42	Cenários ao Ar Livre114	Passo a Passo.....184
Movimento Forçado e Terreno 44	Aventuras Baseadas	Monstros de Elite e Solitários184
Combate Aquático..... 45	em Eventos115	Criando PdMs.....186
Combate Montado..... 46	Elenco de Personagens.....116	Criação de PdMs Passo a Passo ...186
Voo 47	Aliados Como	Bônus de Nível e
Doenças 49	Personagens Adicionais116	Limiar Mágico187
Venenos 50	7: RECOMPENSAS.....118	Criando Regras da Casa.....189
4: CRIANDO ENCONTROS 52	Pontos de Experiência120	Criação das Regras189
Funções dos Monstros..... 54	Missões.....122	Exemplos de Regras da Casa...189
Componentes do Encontro 56	Marcos123	Vexame.....189
Nível do Encontro 56	Tesouro.....124	Sucessos Decisivos
Meta de Recompensa em XP 57	Objetos de Valor124	e Falhas Críticas189
Modelos de Encontro 58	Joias124	Masmorras Aleatórias190
Controle do Campo de Batalha ... 58	Obras de Arte124	Encontros Aleatórios193
Comandante e Tropa..... 58	Itens Mágicos125	11: QUEDA ESCARPADA196
Covil do Dragão 58	Distribuindo Tesouros125	A Vila de Queda Escarpada.....198
Linha Dupla 58	Parcelas de Tesouros.....126	O Vale Nentir206
Matilha..... 59	8: CAMPANHAS.....130	Envolvendo os Jogadores208
Cenário do Encontro..... 60	Campanhas Publicadas.....132	O Covil dos Kobolds210
Características de Terreno 60	Tema da Campanha134	CARTÕES DE COMBATE.....220
Terreno e Funções..... 62	Superaventuras.....138	ÍNDICE221
Exemplos de	História da Campanha140	MATRIZES DE COMBATE222
Terrenos Mundanos 64	Começando Uma Campanha142	
Terrenos ao Ar Livre..... 66		



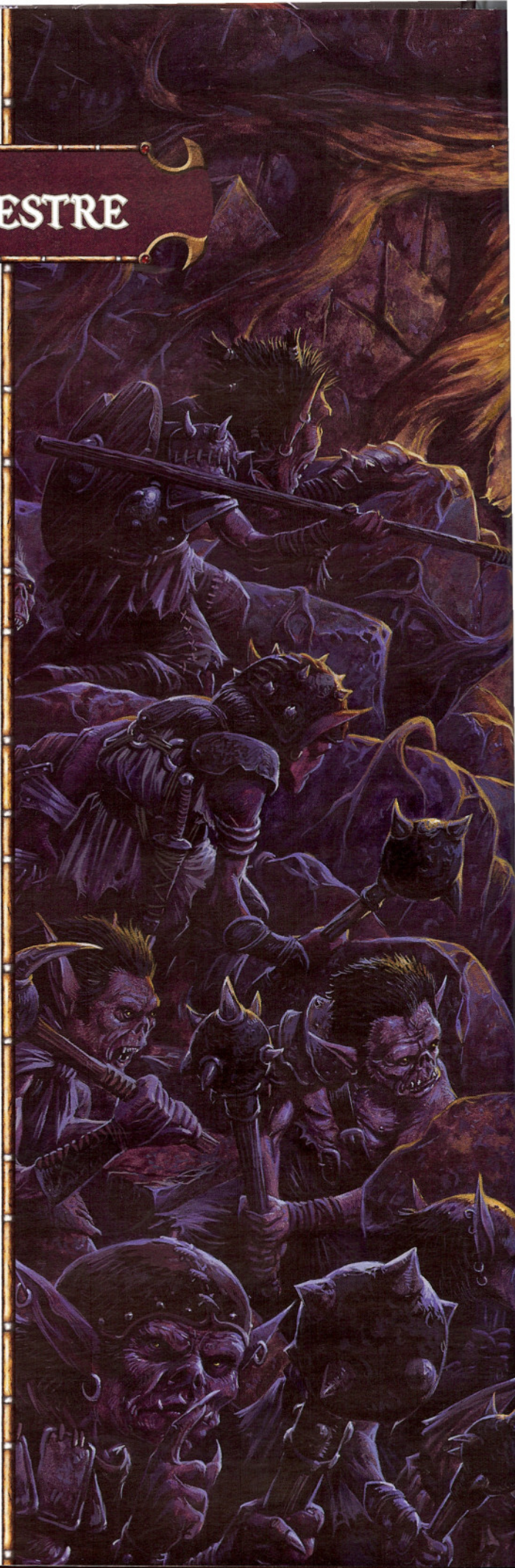
COMO SER UM MESTRE

À MAIORIA DOS JOGOS tem um vencedor e um perdedor, mas esse não é o caso do *Dungeons & Dragons*. Este Roleplaying Game é uma atividade fundamentalmente cooperativa. O Mestre de Jogo (o “Mestre”) desempenha o papel dos antagonistas na aventura, mas não estará contra os personagens dos jogadores (PdJs). Embora seja o Mestre quem representa todos os obstáculos e adversários – monstros, personagens do Mestre (PdMs), armadilhas e assim por diante – assim como os próprios jogadores, ele não deseja que os personagens fracassem. Todos os jogadores devem cooperar para atingir o sucesso com seus personagens. A meta do Mestre é tornar o sabor desse sucesso mais doce, apresentando desafios que sejam difíceis o bastante para os jogadores terem que trabalhar juntos para superá-los, mas não tão difíceis a ponto de seus personagens acabarem mortos.

Na mesa de jogo, se divertir é o objetivo principal – até mais importante que o sucesso dos personagens. É vital que os jogadores na mesa cooperem para tornar a partida mais divertida para todos, assim como é fundamental que os PdJs ajudem uns aos outros dentro da aventura.

Este capítulo inclui as seções a seguir.

- ◆ **O Grupo de Jogo:** Aqui você vai aprender quais são os componentes necessários para jogar uma partida de D&D.
- ◆ **Os Jogadores:** Entenda seus jogadores, ajude-os a se unir como um grupo de aventureiros de sucesso e crie exatamente o jogo que eles querem jogar.
- ◆ **O Mestre de Jogo:** Compreenda o papel do Mestre durante um jogo e qual o tipo de aventura que você deseja criar.
- ◆ **Regras da Casa:** Reflita sobre as regras da casa com as quais todos devem concordar – diretrizes que você e seus jogadores devem seguir durante o jogo.





O que você precisa para jogar D&D? O coração do grupo de jogo são os jogadores, que interpretam seus personagens nas aventuras narradas pelo Mestre. Todos os jogadores contribuem para o jogo ficar mais divertido e ajudam a dar vida ao mundo de fantasia. Para jogar D&D, além dos jogadores, você vai precisar de um local adequado, livros de regras para consulta e acessórios, como dados, papel, lápis, matriz de combate e miniaturas. Seu jogo pode ser simples assim, ou você pode incluir outros itens para sua conveniência (planilhas de personagem, guloseimas) ou até aprimorar o jogo com componentes digitais (visite www.dndinsider.com).

OS JOGADORES

Os jogadores numa partida de D&D podem exercer dois papéis distintos: o de personagem ou o de Mestre de Jogo. Estes papéis não são mutuamente exclusivos, sendo que um jogador pode interpretar um personagem hoje e conduzir uma aventura para os personagens na sessão seguinte. Embora todos os participantes sejam, tecnicamente, jogadores (incluindo o Mestre), o livro costuma se referir aos jogadores como sendo aqueles que interpretam os personagens dos jogadores.

O D&D é um jogo de imaginação que gira em torno de um mundo com criaturas fantásticas, magia e aventura. Basta encontrar um local confortável onde possa espalhar seus livros, mapas e dados, se reunir com seus amigos e experimentar uma história em grupo. É como num filme de ação fantástica, onde seus personagens são as estrelas. A história se desdobra conforme os personagens tomam decisões e atitudes – o que acontece em seguida depende de você!

Seis Pessoas no Grupo: As regras do jogo assumem que você está jogando num grupo com seis pessoas: o Mestre e cinco outros jogadores.

Mais ou Menos de Seis: Jogar num grupo com outros quatro ou seis jogadores é fácil e exige pequenos ajustes. Estes grupos exigem que o Mestre altere algumas regras deste livro para compensar a diferença.

Com apenas dois ou três personagens no grupo, você não terá personagens para abranger todas as funções existentes (consulte “Abrangendo as Funções de Personagem”, pág. 10, e “Função do Personagem” no *Livro do Jogador*, pág. 15) e será muito difícil superar os encontros de combate, mesmo que eles sejam adaptados para o grupo. Com mais de seis personagens, o grupo se torna difícil de lidar e ten-

DICA DOS PROFISSIONAIS

Nos meus anos de D&D, já joguei em classes da faculdade, escolas e bibliotecas públicas, no porão e na sala de jantar da casa dos meus pais, com o grupo espalhado sobre almofadas ou sentado em torno de pequenas mesas, tanto na minha casa, como na casa de amigos e até na sala de reunião de diversas empresas. As lousas (como o quadro negro das salas de aula) são muito úteis. Em geral, eu prefiro um local com um pouco mais de privacidade, onde é possível celebrar um sucesso decisivo importante no volume adequado.

– James Wyatt

de a se dividir em subgrupos. Nós apresentamos algumas dicas e truques para coordenar um grupo grande na seção “Tamanho do Grupo” no Capítulo 2 (pág. 31), mas se seu grupo se tornar muito grande, talvez seja melhor dividi-lo em dois ou mais, para jogar em ocasiões diferentes.

O MESTRE DE JOGO

Um dos jogadores tem um papel especial no jogo de D&D. O Mestre de Jogo controla o andamento da história e arbitra a ação ao longo do enredo. Não é possível jogar D&D sem um Mestre.

O Quê o Mestre Faz?: Ele tem diversos papéis para exercer no decorrer de uma sessão de jogo. O Mestre é o árbitro das regras, o narrador, um jogador que interpreta muitos personagens diferentes e é o criador principal do mundo de jogo, da campanha e da aventura.

Quem Deve Ser o Mestre?: Quem deve ser o Mestre do seu grupo de jogo? Quem quiser ser! A pessoa que tiver mais talento para manter o grupo unido e começar o jogo geralmente acaba se tornando o Mestre por consequência, mas isso não precisa ser uma regra.

Os Mestres Podem Partilhar, Trocar ou Mudar: A função do Mestre não precisa ser um compromisso solitário e contínuo ao longo de toda a campanha. Muitos grupos de jogo de sucesso trocam de Mestres de tempos em tempos. Seja alternando no decorrer da mesma campanha, trocando o papel de Mestre de meses em meses, ou substituindo o Mestre de uma aventura para outra, trocando de semanas em semanas.

SUPRIMENTOS

O que é que você precisa para jogar D&D?

O QUE É PRECISO PARA JOGAR

- ◆ Um lugar para jogar
- ◆ Livros de regra
- ◆ Dados
- ◆ Papéis e Lápis
- ◆ Matriz de Combate (ou D&D Masmorras Montáveis)
- ◆ Escudo do Mestre
- ◆ Miniaturas de D&D (ou peões improvisados)

ACESSÓRIOS ÚTEIS

- ◆ Planilhas de personagem
- ◆ Aperitivos
- ◆ Computador portátil, PDA, *smart phone* ou câmera digital
- ◆ D&D Insider

Um lugar para jogar: O espaço mínimo necessário para jogar D&D é uma sala onde todos os participantes possam se sentar. É provável que você também queira ter uma mesa onde todos possam ficar em volta. A mesa também pode suportar a matriz de combate e as miniaturas, oferecendo um lugar onde jogar os dados, apoiar para escrever nas planilhas de personagem e empilhar livros e papéis. Você pode colocar cadeiras em volta de uma mesa de jantar ou se sentar em banquetas ou poltronas em torno de uma mesa de centro ao alcance de todos. Também é possível conduzir um jogo sem uma mesa para a matriz de combate, mas as batalhas ficarão mais fáceis de conduzir se todos puderem ver onde está cada coisa.

Livros de Regra: Como Mestre, você precisa de uma cópia de todos os livros de regras que usará durante a sessão. Você deve ter no mínimo uma cópia do *Livro do Jogador*, *Guia do Mestre* e *Manual dos Monstros*. Todos os jogadores também devem possuir um *Livro do Jogador*, dado o amplo arsenal de poderes, talentos e itens de cada personagem – o jogo flui mais rápido se todos os jogadores trouxerem suas próprias cópias do *Livro do Jogador* para o jogo.

Dados: Será necessário um conjunto completo de dados. O ideal é ter pelo menos três de cada tipo (pode parecer muito, mas quando você tiver que jogar 4d12+10 de dano flamejante do sopro de um dragão vermelho ancestral, vai agradecer se tiver mais de um d12). Muitos poderes usam múltiplos d6s, d8s e d10s. A verdade é que os jogadores acabam ficando muito ligados aos seus dados, portanto, cada um deve trazer seu próprio conjunto de dados poligonais.

Papel e Lápis: Todos devem ter acesso fácil a lápis e papel. Durante cada rodada de um combate, será preciso tomar nota dos pontos de vida, penalidades de ataque e bônus de defesa, utilização de poderes, gasto de pontos de ação, consequências das condições, entre muitas outras informações importantes. Você e seus jogadores também precisam anotar o que aconteceu na aventura e os jogadores devem registrar os pontos de experiência (XP) e o tesouro que os seus personagens receberam.

Matriz de Combate: Pelas razões descritas no *Livro do Jogador*, uma matriz de combate é muito importante para conduzir um encontro de combate. O acessório *D&D Masmorras Montáveis*, um tabuleiro de plástico lavável, uma lousa quadriculada ou uma folha de papel quadriculado podem todos servir como matriz de combate. A grade deve estar marcada com quadrados de aproximadamente 2,5 cm. O ideal é que ela seja de pelo menos 8 por 10 quadrados, mas de preferência, 11 por 17 quadrados ou mais.

Escudo do Mestre: Este acessório coloca muitas informações importantes no lugar certo – diante do Mestre – e também oferece a ele uma maneira de evitar que os jogadores vejam os dados que ele joga e as notas que ele toma durante o jogo.

Miniaturas: Você precisa de alguma coisa para colocar na matriz de combate para indicar a posição de cada personagem e criatura durante os encontros. As peças de *D&D Miniatures* são ideais para isso. Estas figuras plásticas pré-pintadas são representações tridimensionais dos personagens e monstros envolvidos no combate.

Planilhas de Personagem: Todos os jogadores precisam registrar de algum jeito as informações importantes sobre seus personagens. É possível usar papel em branco, mas uma cópia da planilha de personagem apresentada no final do *Livro do Jogador* é mais útil. Alguns jogadores colocam as principais informações de seus poderes em cartões-índice em vez de descrevê-los na planilha, para facilitar a consulta e a contagem de utilização.

Aperitivos: As guloseimas não são um componente necessário de uma partida de D&D, mas podem ser importantes. Comidas e bebidas na mesa de jogo ajudam a manter o pique de todo mundo. Se você começar sua sessão de jogo de noite, depois de trabalhar ou estudar, pode preferir jantar antes do jogo, assim, todos podem socializar enquanto fazem a refeição e se concentrar no jogo depois que estiverem alimentados.

Computador, PDA, Smart Phone e Câmera Digital: Se tiver um computador portátil, um assistente pessoal digital (PDA) ou um *smart phone* disponível, você pode usá-lo para tomar notas e registrar itens em vez de usar lápis e papel. Os jogadores podem usar seus computadores para armazenar e atualizar cópias das suas planilhas de personagem em diversos formatos e você pode manter registros sobre a sua campanha e os encontros que criou. Também é possível usar uma câmera digital para registrar um combate que teve que ser interrompido. Basta olhar a fotografia e retomar as posições dos personagens e monstros para continuar a batalha de onde ela parou. Você também pode bater fotos do jogo em andamento para postar no seu blog ou site e compartilhar com os membros do seu grupo ou seus amigos.

D&D Insider: Finalmente, também é possível aprimorar o seu jogo com uma inscrição no *D&D Insider* (D&DI) – www.dndinsider.com – um acessório na internet para implementar o jogo de mesa. O D&DI fornece aventuras prontas, novas opções de regras e ferramentas online para melhorar o andamento do seu jogo.

DIVERSÃO!

O último e mais importante componente de um jogo de D&D é a diversão. Entreter os jogadores e assegurar a diversão não é uma tarefa exclusiva do Mestre. *Todos os participantes do jogo são responsáveis pela diversão do grupo.* Todos devem fazer o jogo fluir com velocidade, aumentar a dramaticidade, ajudar a definir com quanta interpretação o grupo se sente confortável e trazer o mundo de jogo à vida com a sua imaginação. Todos também devem se tratar com respeito e consideração – desentendimentos pessoais e conflitos entre os personagens atrapalham a diversão.

Pessoas diferentes têm ideias diferentes sobre o que é a diversão num jogo de D&D. Lembre-se que o “jeito certo” de jogar D&D é aquele com o qual você e seus jogadores se sentem bem. Se todos vierem preparados para contribuir com o jogo, a diversão está garantida.

Todos jogam D&D para se divertir, mas pessoas diferentes se divertem com aspectos diferentes do jogo. Quando estiver preparando e conduzindo uma aventura para um grupo de jogadores, a compreensão das motivações de cada um – aquilo que elas mais gostam e as faz mais felizes dentro do jogo – pode ajudá-lo a criar um grupo de jogadores mais harmonioso e um jogo mais divertido para todos.

MOTIVAÇÕES DOS JOGADORES

A maioria dos jogadores gosta de vários aspectos do jogo em ocasiões diferentes. Por conveniência, definimos alguns dos tipos de jogadores de acordo com suas principais motivações: acumuladores, agitadores, atores, combatentes, espectadores, exploradores, narradores e pensadores.

ACUMULADOR

Um acumulador gosta de avançar níveis e adora as habilidades incríveis que essa evolução proporciona. Ele derrota os monstros para pegar seus tesouros e usá-los contra os próximos inimigos. A história e a interpretação são secundárias em relação à ação, habilidades e itens mágicos.

A maioria dos jogadores tem um pouco de acumulador. Alguns dos elementos fundamentais do jogo de D&D são o acúmulo de poder e a utilização dele para realizar façanhas impressionantes. Não há nada de errado em apreciar isso durante o jogo.

UM ACUMULADOR...

- ◆ Otimiza os atributos do personagem para melhor desempenho no combate.
- ◆ Pesquisa nos suplementos as melhores opções para o personagem.
- ◆ Gasta menos tempo com os elementos de enredo e interpretação.
- ◆ Prefere o combate em vez de outros tipos de encontro.

DIVIRTA UM ACUMULADOR...

- ◆ Enfatizando as recompensas dos elementos de enredo, como XP por missão.
- ◆ Usando um item mágico desejado por ele como gancho de aventura.
- ◆ Facilitando o acesso a novas opções e poderes.
- ◆ Incluindo encontros que enfatizem os atributos do personagem.

EVITE QUE UM ACUMULADOR...

- ◆ Se torne muito mais poderoso que os demais personagens.
- ◆ Pegue mais do que sua parte do tesouro.
- ◆ Trate os demais personagens como seus lacaios.

AGITADOR

Um agitador gosta mesmo é de fazer as coisas acontecerem. Ele não tem paciência para os planejamentos ou deliberações cuidadosas. Ele abriria um baú onde obviamente há uma armadilha “só para ver o que acontece”. Este tipo de jogador provoca as figuras de autoridade e abre as portas das masmorras para trazer mais monstros para uma luta que já está complicada. Ele adora o sentimento vicário dos grandes riscos e de fazer algumas escolhas péssimas.

Um agitador pode atrapalhar um pouco, mas ele também pode ser muito divertido para os outros jogadores. As coisas raramente ficam paradas com um agitador no grupo e as histórias que são lembradas depois da sessão de jogo costumam girar em torno de alguma das maluquices que ele fez durante a partida da semana.

UM AGITADOR...

- ◆ Gosta de fazer as coisas acontecerem.
- ◆ Assume riscos loucamente e faz escolhas ruins deliberadamente.
- ◆ Se destaca em combate e não gosta de não ter o que fazer.
- ◆ Toma atitudes decisivas quando as coisas estão estagnadas.

DIVIRTA UM AGITADOR...

- ◆ Incluindo objetos e encontros que incentivem a criatividade.
- ◆ Permitindo que suas atitudes coloquem os personagens em encerras, mas sem matá-los.
- ◆ Apresentando encontros com PdMs de personalidade tão forte quanto à dele.

EVITE QUE UM AGITADOR...

- ◆ Faça com que o restante do grupo acabe morto.
- ◆ Ataque outros PdJs ou seus aliados.

ATOR

O ator gosta de interpretar seu personagem. Ele enfatiza o desenvolvimento do personagem naquilo que nada tem a ver com números ou poderes, tentando fazê-lo parecer uma pessoa real no mundo de fantasia. Ele gosta de interagir com o restante do grupo, com personagens e monstros do mundo de jogo e com o cenário de fantasia em geral, falando como se fosse o personagem e descrevendo as ações dele em primeira pessoa.

O ator valoriza os elementos narrativos do mundo de jogo acima da mecânica. Diferente do narrador, ele valoriza a personalidade e as motivações do seu personagem acima dos elementos do enredo.

UM ATOR...

- ◆ Entrega a história do PdJ, enfatizando sua personalidade.
- ◆ Joga de acordo com as motivações do personagem.
- ◆ Prefere as cenas onde ele pode caracterizar o personagem.
- ◆ Dá preferência aos encontros sociais em vez de combates.

DIVIRTA UM ATOR...

- ◆ Facilitando o desenvolvimento da personalidade e da história de seu personagem.
- ◆ Promovendo encontros com interpretação.
- ◆ Enfatizando a personalidade do personagem de vez em quando.
- ◆ Convidando-o para ajudar a criar elementos narrativos da campanha.

EVITE QUE UM ATOR...

- ◆ Aborreça os outros jogadores falando com tudo e todos.
- ◆ Atrapalhe o jogo justificando que está “agindo como seu personagem agiria”.



COMBATENTE

O combatente é parecido com o acumulador, mas ele é ainda mais fácil de agradar. Ele adora derrotar os monstros. Talvez ele goste disso para garantir que as coisas estão seguras ou por apreciar a sensação de competição e o prazer da vitória. É possível que ele também goste de ter o poder de punir os vilões.

O combate no D&D é empolgante. São poucos os outros aspectos do jogo que colocam os personagens tão próximos do perigo. Derrotar os caras maus é um sucesso indiscutível. A maioria dos jogadores aprecia esses elementos do D&D, mas o combatente tem um gosto especial por eles.

UM COMBATENTE...

- ◆ Otimiza o personagem como se fosse um acumulador.
- ◆ Pode escolher as opções simples que o levam mais rápido à ação.
- ◆ Gasta menos tempo com os elementos de enredo e interpretação.
- ◆ Deseja combater e executar proezas audaciosas o tempo todo.

DIVIRTA UM COMBATENTE...

- ◆ Criando uma batalha inesperada quando ele parece entediado.
- ◆ Criando batalhas mais simples e outras mais complexas.
- ◆ Descrevendo com ênfase a devastação que ele causa com seus poderes.
- ◆ Elegendo-o para controlar a iniciativa durante o combate.

EVITE QUE UM COMBATENTE...

- ◆ Arruíne a aventura matando até mesmo os monstros com os quais deveria conversar.
- ◆ Atropele os encontros sociais e desafios de perícia em busca do próximo combate.

ESPECTADOR

Um espectador é um jogador casual que comparece ao jogo por desejar tomar parte nesse evento social. Ele pode ser um jogador tímido ou apenas despreocupado. Esse tipo de jogador deseja participar do jogo, mas não se incomoda muito com uma interpretação caprichada, não quer ser muito assertivo e nem se envolver demais com os detalhes do jogo, regras do sistema ou enredo da história. Ele aprecia o jogo sendo parte do círculo social dele.

UM ESPECTADOR...

- ◆ Aparece para ser parte do grupo.
- ◆ Ajuda a mediar disputas por não ser tão apegado ao jogo.
- ◆ Normalmente escolhe uma função que está faltando no grupo, para facilitar a diversão.

DIVIRTA UM ESPECTADOR...

- ◆ Sem forçá-lo a se envolver mais do que ele deseja.
- ◆ Aceitando que ele está satisfeito com seu cargo de espectador.
- ◆ Auxiliando-o quando ele precisar.

EVITE QUE UM ESPECTADOR...

- ◆ Distraia os demais jogadores com TV, videogame ou navegando na internet.
- ◆ Abandone a mesa nos momentos cruciais.

EXPLORADOR

Um explorador adora conhecer novos lugares no mundo de fantasia e encontrar os habitantes dessas regiões. Tudo o que um explorador precisa é da promessa de um local interessante ou uma nova cultura para conhecer... e lá vai ele visitar esse lugar.

O explorador deseja experimentar as maravilhas que o mundo de jogo tem a oferecer. Ele também gosta de saber que há sempre mais para descobrir, sempre exigindo saber os nomes corretos de personagens e lugares, as descrições dos arredores e uma ideia do que há além da colina. Às vezes, ele se interessa pela trama da aventura e pelas motivações dos personagens (e nesse ponto se aproxima do ator e do narrador). O mistério das novas descobertas é a chave para manter o explorador feliz.

UM EXPLORADOR...

- ◆ Busca novas experiências no cenário de jogo.
- ◆ Gosta de descobrir fatos secretos e encontrar itens e lugares perdidos.
- ◆ Aprecia o cenário tanto quanto os combates ou a história.
- ◆ Avança no enredo pela simples vontade de ir além.

DIVIRTA UM EXPLORADOR...

- ◆ Incluindo elementos de encontro que exijam exploração.
- ◆ Recompense a curiosidade e a vontade de explorar.
- ◆ Forneça descrições detalhadas e use mapas e acessórios chamativos.
- ◆ Convide-o para mapear o caminho do grupo.

EVITE QUE UM EXPLORADOR...

- ◆ Tire vantagem do seu conhecimento sobre o cenário de jogo inadequadamente.
- ◆ Aborreça os outros jogadores ou canse-os com sua sede de detalhes.

NARRADOR

Este jogador prefere a parte narrativa do jogo em vez das motivações e personalidades individuais dos personagens. O narrador enxerga o jogo como uma crônica contínua de eventos num mundo de fantasia e deseja ver onde a história vai chegar.

Para o narrador, as regras existem para auxiliar o enredo contínuo do jogo. Ele acredita que quando as regras atrapalham o caminho, a narrativa deve prevalecer. O comprometimento com a história é mais importante do que as motivações individuais de cada personagem.

UM NARRADOR...

- ◆ Costuma entregar a história romaneada do personagem.
- ◆ Trabalha duro para adaptar o personagem à história.
- ◆ Gosta de cenas dramáticas e personagem recorrentes.
- ◆ Prefere aventuras que contém alguma trama.

DIVIRTA UM NARRADOR...

- ◆ Facilitando o desenvolvimento da história do personagem.
- ◆ Utilizando sua história para ajudar a definir as aventuras e os PdMs.
- ◆ Incluindo pelo menos uma trama curta em cada aventura.
- ◆ Elegendo-o para registrar os eventos e encontros importantes.

EVITE QUE UM NARRADOR...

- ◆ Insista em tornar seu personagem o centro da história.
- ◆ Dite as ações dos outros personagens para que se encaixem na sua ideia de enredo.

PENSADOR

Um pensador adora fazer escolhas cuidadosas, refletindo sobre os desafios e qual a melhor forma de superá-los. Ele também adora quando os resultados dos seus planos obtêm sucesso com baixo risco e consumo mínimo de recursos.

Solucionar um desafio de forma criativa é mais importante para o pensador do que os poderes do personagem ou as questões de interpretação. De fato, o pensador pode preferir inventar estratégias em vez de interpretar seu personagem ou mergulhar em batalhas de pura medição de forças.

UM PENSADOR...

- ◆ Encara qualquer desafio como um quebra-cabeça a ser resolvido.
- ◆ Escolhe suas ações cuidadosamente para obter o melhor resultado possível.
- ◆ Fica contente em obter sucesso sem ação, drama ou tensão.
- ◆ Prefere ter tempo para considerar as opções em vez de agir impetuosamente.

DIVIRTA UM PENSADOR...

- ◆ Incluindo encontros que exigem técnicas de resolução de problemas.
- ◆ Recompensando planejamento e táticas com benefícios de jogo.
- ◆ Permitindo ocasionalmente que seus planos obtenham sucesso total.
- ◆ Convidando-o para ajudar a criar novas missões.

EVITE QUE UM PENSADOR...

- ◆ Diga constantemente o que os demais devem fazer.
- ◆ Atrase demais o jogo quando estiver refletindo sobre as opções estratégicas.

CRIANDO UM GRUPO

Reunir um grupo de aventureiros é mais do que juntar um bando de jogadores e os personagens que eles criaram. O processo de criação do grupo ajuda os jogadores a se envolverem na criação da história e com os detalhes sobre o mundo. Esta é também a primeira etapa em que os jogadores devem lidar com a importância da cooperação.

ABRANGENDO AS

FUNÇÕES DE PERSONAGEM

O *Livro do Jogador* discute as quatro funções de personagem: agressor, controlador, defensor e líder (consulte o *Livro do Jogador*, pág. 16). Quando os jogadores estiverem criando seus novos personagens, eles devem discutir as funções de sua preferência e concordar em preencher todos os papéis com os personagens que estão criando, promovendo assim um bom equilíbrio entre as habilidades do grupo. Caso contrário, você pode acabar com um grupo de cinco agressores. O que acontece quando o grupo não preenche todas as funções?

Sem Defensor: Sem um defensor, o controlador do grupo fica particularmente vulnerável e os agressores podem precisar sacrificar parte de sua mobilidade. Um líder também pode assumir o papel de defensor. Os soldados inimigos terão mais sucesso em controlar o campo de batalha e os brutos se tornam particularmente perigosos para os personagens.

Sem Líder: Quando um grupo não tem um líder, ele fica menos eficaz e a cura durante o combate fica menos abundante e pouco efetiva. Um paladino pode ajudar a cobrir a ausência do líder, fornecendo uma cura limitada e alguns aprimoramentos para o grupo. Poções de cura também podem tornar os pulsos de cura mais acessíveis. Os controladores e líderes inimigos terão maior influência nas batalhas.

Sem Agressor: A ausência de um agressor talvez seja a mais fácil de cobrir. O defensor e o controlador talvez precisem encontrar meios para causar mais dano, a fim de derrotar os oponentes com mais rapidez. Os brutos inimigos por terem muitos pontos de vida e os artilheiros colocados em locais de difícil acesso se tornam uma ameaça ainda maior para os personagens.

Sem Controlador: A ausência de um controlador no grupo pode liberar o defensor para se deslocar mais, já que ele não tem que se preocupar em proteger a posição mais frágil do grupo. Entretanto, assim como acontece na ausência do agressor, a falta do controlador significa que os monstros duram mais tempo. Grupos de monstros mais numerosos, particularmente com lacaios, sobrevivem muito mais na ausência de um controlador – capaz de causar dano em diversas criaturas de uma só vez.

A HISTÓRIA DO GRUPO

No começo de uma nova campanha, peça a ajuda dos próprios jogadores para encaixá-los no mundo e na história que você tem em mente. Defina alguns parâmetros para eles. Você pode dizer que está começando a história na cidade de Queda Escarpada, por exemplo, e que deseja que todos eles tenham crescido nesse local. Ou você pode pedir que cada jogador lhe dê um motivo para visitar Queda Escarpada vindo de algum outro lugar. Então, peça que os jogadores inventem uma história sobre como seus personagens se conheceram e que estabeleçam vínculos entre si.

Essas relações iniciais podem assumir qualquer forma que os jogadores quiserem. Talvez dois personagens sejam parentes ou amigos e rivais desde crianças. Um personagem pode ter salvo a vida de outro. Dois deles podem ter servido na milícia da cidade antes de trabalharem juntos como guardas numa caravana. Talvez todos os personagens tenham nascido numa outra cidade que foi destruída quando eles eram jovens, forçando suas famílias a se refugiarem nesse local.

DICA DOS PROFISSIONAIS

A origem do draconato paladino Donaar, descrita no *Livro do Jogador* – afirma que ele carrega um pedaço da casca do ovo de onde foi chocado como lembrança de seus ancestrais – veio exatamente desse tipo de criação da história do personagem. O jogador, lendo uma descrição dos draconatos, exclamou “Eu fui chocado? Posso carregar um pedaço da casca do meu ovo comigo?” e isso deu origem a um interessante detalhe cultural sobre os draconatos no mundo de jogo.

– James Wyatt

Os relacionamentos entre os personagens também podem refletir alguns laços dos jogadores na vida real. Se dois jogadores já se conhecem, por exemplo, eles podem decidir que seus personagens também já se conhecem, ou que são amigos de infância.

Encoraje todos os jogadores a inventarem laços com pelo menos dois outros personagens. Estes laços ajudam a criar uma rede de relacionamentos que dá aos personagens uma boa razão (no mundo de jogo) para trabalharem juntos como um grupo de aventureiros. Estes relacionamentos também são uma fonte rica de material a ser trabalhado na interpretação e podem fornecer ganchos para futuras aventuras.

DETALHES DA CAMPANHA

Quando você se junta aos jogadores para criar os vínculos existentes entre os personagens, também está os convidando a tomar parte no processo de criação do mundo de campanha. Se os jogadores decidirem que seus personagens já trabalharam juntos como mercenários, por exemplo, eles podem ajudá-lo a criar os detalhes sobre as missões que executaram e o que os levou a mudar para a carreira de aventureiros.

Cada jogador também pode ajudá-lo a criar certos detalhes sobre as diversas raças do jogo, os lugares que elas ocupam no mundo e seus traços culturais. Se um jogador com um draconato paladino de Erathis (divindade da civilização) deseja ser um exilado de uma cidade-estado muito distante onde os draconatos ainda são a maioria, você pode aproveitar essa ideia. Visitar essa cidade de draconatos pode ser uma parte empolgante de uma aventura futura. Qual é o papel da igreja de Erathis nessa cidade? Erathis é uma divindade de destaque por lá ou a devoção do personagem a ela foi o motivo do seu exílio?

É claro que você provavelmente terá suas próprias ideias sobre o mundo de sua campanha. Adaptar esses detalhes é um trabalho que pode ser dividido com os seus jogadores,

mas você também pode exercer tanto controle sobre ele quanto quiser. Você pode, por exemplo, decidir que os tieflings no seu mundo são extremamente raros e duramente discriminados. Se o fizer, assegure-se de alertar seus jogadores disso antes que alguém crie um personagem dessa raça. Se você já sabe que uma floresta próxima da área de início da campanha foi completamente queimada há dez anos, levando os elfos que moravam ali para as terras dos humanos, diga isso aos jogadores.

Se alguns detalhes da história ainda estiverem vagos na sua mente, talvez seus jogadores possam ajudá-lo a esclarecer isso. Quem foi que destruiu a floresta élfica? Se isso não for importante para os planos de sua campanha, deixe que o jogador que criou o personagem elfo ajude-o com algumas ideias. Se um jogador criar um personagem tiefling, talvez ele possa ajudá-lo a explicar o motivo pelo qual essa raça é tão temida, ou criar um clã de tieflings comerciantes que ganharam o respeito rancoroso de seus vizinhos humanos, ou criaram uma rede subterrânea de tieflings que ajudam uns aos outros diante do ódio e do preconceito.

USANDO A HISTÓRIA DOS PERSONAGENS

Se os jogadores criarem histórias detalhadas para seus personagens e para o grupo, recompense esse esforço. Use essa história para criar missões e aventuras, invente situações onde ela seja útil. Permita que um personagem que foi educado por um ferreiro saiba algumas informações importantes sobre o ferreiro da rainha – ou perceba um fato importante sobre como uma tranca de metal foi forjada. Dê informações cruciais aos personagens que eles sabem por causa do seu passado, tal como a localização de uma determinada cripta ou lugar mágico que faz parte do folclore de sua terra natal.

Um pequeno aviso: assegure-se que a história de todos os personagens seja igualmente importante de tempos em tempos. Não faça com que toda a campanha gire em torno da história do mesmo personagem.



O MESTRE DE JOGO

Um esporte competitivo tem árbitros. Isso é necessário. Alguém imparcial, comprometido com as necessidades do jogo para assegurar que todos os participantes sigam as regras.

O papel do Mestre tem algo em comum com o de um árbitro. Se você imaginar que todos os monstros são controlados por um jogador e os aventureiros por outro, seria preciso um juiz para assegurar que ambos estão seguindo as mesmas regras e mediar divergências. O D&D não envolve esse tipo de competição mano a mano, todavia o Mestre age simultaneamente como o jogador que controla todos os monstros e também como árbitro.

No papel de árbitro, cabe ao Mestre atuar como um mediador entre as regras e os jogadores. O jogador diz ao Mestre o que ele quer que o seu personagem faça e o Mestre responde dizendo qual é o teste necessário e define mentalmente uma dificuldade alvo. Se um jogador disser ao Mestre que ele deseja que seu personagem avance com seu machado grande contra um orc, o Mestre dirá “faça uma jogada de ataque” enquanto verifica a Classe de Armadura dessa criatura.

Esse é um exemplo tão simples que a maioria dos jogadores se acostuma com ele e nem espera mais o Mestre pedir a jogada de ataque. Entretanto, se um jogador diz que deseja que seu personagem derrube um braseiro cheio de carvão em brasa contra o rosto do orc, você (no papel de Mestre) precisa improvisar um pouco. Qual seria a dificuldade de derrubar um braseiro pesado de metal? Você pode responder, “Faça um teste de Força”, enquanto define em sua mente que a Classe de Dificuldade (CD) é 15. Se ele obtiver sucesso no teste de Força, você precisa julgar como o braseiro em chamas vai afetar o orc, podendo decidir que ele causará 1d6 de dano flamejante e conferir -2 de penalidade nas jogadas de ataque do orc durante uma rodada.

Às vezes, esse papel de mediador de regras exige que o Mestre fiscalize os jogadores. Se um deles disser, “eu quero realizar uma investida até aqui e atacar o orc”, você pode acabar tendo que responder “não, você não pode realizar uma investida até aí, é muito longe”. Então, o jogador terá que lidar com essa informação nova e bolar um plano diferente.

DICA DOS PROFISSIONAIS

Quando comecei a trabalhar na Wizards of the Coast, demorei muito tempo até que eu me sentisse confortável para mestrear um jogo para meus colegas de trabalho, mesmo tendo sempre atuado como Mestre para meus amigos pessoais. Todos eles conheciam as regras melhor do que eu e a última coisa que eu queria era ser pego cometendo um erro estúpido. Um dia, eu superei isso. Quando não estou certo sobre alguma regra, agora eu simplesmente pergunto a opinião dos meus jogadores. Quando eu cometo um erro, eles o indicam respeitosamente e eu reconsidero a minha decisão. Do meu ponto de vista, o Mestre é a pessoa que prepara as aventuras, planeja a campanha e coordena os monstros e os PdMs. Eu não quero ser um jurado nem um juiz e meus jogadores também não esperam que eu seja um.

— James Wyatt

Mas lembre-se: ser o Mestre não significa que você precisa saber todas as regras. Se um jogador quiser que seu personagem faça algo que você não sabe como arbitrar, peça a opinião dos jogadores como um grupo. Isso pode exigir alguns minutos, mas geralmente leva a uma resposta que parece mais justa.

Alguns Mestres temem que ao pedir a opinião de seus jogadores, eles possam perder sua autoridade e dar margem àqueles que desejam questionar sua imparcialidade. Isso não é verdade. A maioria dos jogadores gosta quando o Mestre pede conselhos e tende a sentir que os resultados são mais justos quando podem expressar suas análises.

ESTILO DO MESTRE

Qual é o jeito certo de “Mestrear”? Isso depende do seu estilo como Mestre e da motivação do grupo. Leve em consideração quais são as preferências dos jogadores, seu estilo pessoal de narração, as regras da casa (pág. 14), o tipo de jogo que você quer conduzir e sua campanha. Depois, diga aos seus jogadores como você espera que a campanha seja conduzida. Deixe que eles deem suas opiniões. O jogo é deles também. Deixe o máximo possível transparente desde o começo, para que todos possam fazer escolhas conscientes e ajudá-lo a criar a campanha que você deseja conduzir.

Considerações Sobre o Estilo do Mestre

Realista	...ou...	Cinematográfico
Fantasia Medieval	...ou...	Anacrônico
Brincalhão	...ou...	Sério
Sutil	...ou...	Intenso
Audacioso	...ou...	Cauteloso
Planejador	...ou...	Improvisor
Universal	...ou...	Temático
Moralmente Ambíguo	...ou...	Heroico

As considerações listadas acima são exemplos de extremos. Você se concentra no realismo e nas conseqüências verossímeis ou está mais inclinado a tornar o jogo parecido com um filme de ação? Quer que o jogo se mantenha no cenário da fantasia medieval ou consegue tolerar algumas incursões do mundo atual e do pensamento moderno (anacronismo)? Quer manter um clima sério ou seu objetivo é o humor? Mesmo que seja sério, a atmosfera do jogo é mais suave ou intensa? A chave do jogo é ser audacioso ou os jogadores devem ser atenciosos e cautelosos? Você tem dificuldades em improvisar ou deslancha na hora de inventar? O seu jogo é cheio de elementos diversos da mitologia de D&D ou se concentra num tema específico, como o horror? É um jogo para qualquer idade ou envolve temáticas adultas? Você se sente confortável com a ambiguidade moral, deixando os personagens agirem quando os fins justificam os meios, ou fica mais contente com princípios declaradamente heroicos, tais como a justiça, o sacrifício e a prestação de auxílio aos oprimidos?

Muitos jogos de D&D tendem mais para o lado direito da lista acima, mas a maioria encontra um equilíbrio entre esses extremos. Apesar disso, as características da direita demonstram aquilo que os jogadores de D&D esperam de uma partida, portanto depende de você propor um clima diferente, se é isso que você quer.

TIPOS DE JOGO

Muitas decisões importantes definem o tipo de jogo que você e seus jogadores vão jogar. A maioria dos jogos de D&D são campanhas contínuas com um único Mestre que orquestra uma série de aventuras interligadas para formar um arco de histórias épicas. No entanto, jogos de D&D bem-sucedidos podem ter muitos Mestres, sendo compostos de episódios em vez de arcos de campanha, ou até mesmo podem ocorrer numa única sessão ou num evento ou convenção. Cada um destes modelos de jogo apresenta suas próprias vantagens e desvantagens.

Um Único Mestre: Um só jogador atua como Mestre em todas as sessões. Essa pessoa é a mente por trás de cada aventura e planeja todos os arcos de enredo da campanha, conservando a continuidade.

TER UM ÚNICO MESTRE É BOM POIS...

- ✦ Todo mundo chega para jogar sabendo quem vai fazer o quê.

OS PONTOS FRACOS DE SE TER UM ÚNICO MESTRE SÃO...

- ✦ O Mestre terá bastante trabalho sozinho.
- ✦ Se o Mestre não puder jogar, ninguém jogará.

Vários Mestres: Jogadores diferentes assumem o papel como Mestre de uma sessão para outra. Dois ou três jogadores podem se alternar nessa função, todos no grupo podem ter a sua vez ou duas pessoas podem colaborar com o Mestre. Durante a campanha, os Mestres trabalharão juntos para manter alguma continuidade de uma sessão para outra e garantir que as aventuras se transformem numa história maior. Todos os jogadores terão um personagem, mas quando chegar sua vez de Mestrar, seu personagem se ausentará daquela aventura. Entretanto, ele continuará a subir de nível junto aos demais personagens.

TER VÁRIOS MESTRES É BOM POIS...

- ✦ O trabalho de preparar aventuras fica dividido.
- ✦ Todos se sentem mais parte do grupo.
- ✦ Outros Mestres podem atuar no caso de faltas ou desistências.
- ✦ Os Mestres também podem jogar com seus próprios personagens.

OS PONTOS FRACOS DE SE TER VÁRIOS MESTRES SÃO...

- ✦ A continuidade pode ser abalada.
- ✦ Os personagens entram e saem do grupo e essa ausência pode ser difícil de justificar dentro do enredo.
- ✦ As aventuras podem parecer desconexas.

Campanha: Uma campanha é uma série de aventuras interligadas. Essas aventuras são partes de um propósito maior ou possuem um tema recorrente (ou temas). Elas podem apresentar vilões que reaparecem, grandes conspirações ou um grande malfeitor que está sempre por trás de todas as aventuras da campanha.

UMA CAMPANHA É BOA POIS...

- ✦ A campanha parece um grande épico de fantasia.
- ✦ As coisas que os jogadores fazem numa aventura influenciam na próxima.

OS PONTOS FRACOS DE UMA CAMPANHA SÃO...

- ✦ Se o Mestre desistir, a história fica sem conclusão.

Episódios: Um jogo em episódios é como uma série televisiva semanal, onde cada episódio tem uma história independente. O jogo pode ser criado com uma premissa que explique essa natureza: talvez os PdJs sejam aventureiros de aluguel ou exploradores se aventurando no desconhecido e enfrentando uma série de perigos isolados. Eles podem ser arqueólogos que desbravam uma ruína antiga depois da outra em busca de artefatos antigos. Um jogo em episódios também pode ter uma história, mesmo que não tenha um enredo em arco.

UM JOGO EM EPISÓDIOS É BOM POIS...

- ✦ As aventuras não precisam se encaixar numa história maior.
- ✦ Fica fácil utilizar aventuras publicadas.

OS PONTOS FRACOS DE UM JOGO EM EPISÓDIOS SÃO...

- ✦ As aventuras desconexas podem acabar parecendo sem propósito.

Jogos Contínuos: Um jogo contínuo é simplesmente aquele onde você se reúne com o mesmo grupo de pessoas periodicamente. Não faz diferença se o grupo se reúne toda semana, todo mês ou só uma vez por ano, quando velhos amigos se juntam. Um jogo contínuo promove uma sensação de continuidade, mesmo se acontecer em forma de episódios.

UM JOGO CONTÍNUO É BOM POIS...

- ✦ Você conhece as pessoas com quem está jogando.
- ✦ A familiaridade favorece a cooperação.
- ✦ Você pode eleger um estilo de jogo preferido e aplicá-lo.

OS PONTOS FRACOS DE UM JOGO CONTÍNUO SÃO...

- ✦ Você não entra em contato com novas ideias ou estilos de jogo diferentes.

Sessões Únicas ou Eventos: Qualquer situação onde é possível participar de uma mesa com pessoas com quem você não costuma jogar cai nessa categoria, independente disso acontecer durante um evento numa loja especializada ou numa convenção local ou nacional. Geralmente, o Mestre é quem trás os personagens prontos ou diz aos jogadores para trazerem personagens de um determinado nível. O grupo joga uma única sessão ou aventura e então o jogo acaba.

Grupos estabelecidos também podem jogar aventuras de uma única sessão. Uma aventura curta, talvez com uma temática diferente do estilo ao qual estão acostumados, pode refrescar o paladar entre duas longas campanhas ou trazer uma oportunidade de diversão mesmo quando o Mestre regular não puder comparecer ao jogo.

UM JOGO DE SESSÃO ÚNICA É BOM POIS...

- ✦ Você pode experimentar alguma coisa diferente.
- ✦ Você pode conhecer novos jogadores.
- ✦ Você pode ter novas ideias para seu grupo regular.

OS PONTOS FRACOS DE UMA SESSÃO ÚNICA SÃO...

- ✦ Você pode não conhecer as pessoas com quem está jogando.
- ✦ O jogo ou as pessoas que participam dele podem não te agradar.

Ao se preparar para jogar D&D, todo grupo precisa definir algumas regras específicas da mesa – diretrizes que descrevem as responsabilidades de cada um para manter o jogo divertido. Algumas destas regras estão relacionadas aos conflitos entre as necessidades do jogo e as casualidades da vida real, como quando os jogadores se ausentam e não podem jogar com seus personagens. Já outras lidam com o consenso em situações especiais, como quando um dado fica quinquados.

Respeito: Esteja presente e seja sempre pontual. Não deixe que as discussões se transformem em gritaria. Não traga conflitos pessoais para a mesa de jogo. Não lance insultos ou palavrões mesa afora. Não mexa nas coisas dos outros jogadores (principalmente nos dados deles!) e não arremesse os dados de forma exagerada sobre a mesa.

Distrações: Se você promove um jogo casual e descomprometido, talvez não tenha problemas com seus jogadores abandonando constantemente a mesa de jogo. No entanto, a maioria dos grupos se reúne para jogar D&D – portanto jogue D&D! Desligue a televisão, guarde os videogames portáteis e contrate uma babá se for preciso. Reduzir as distrações facilita a concentração na interpretação dos personagens, apreciação da história e dedicação ao jogo.

Alimentação: Entre num consenso em relação à alimentação durante a sessão de jogo. Os jogadores devem se alimentar antes de chegar ou vocês farão uma refeição juntos? Algum jogador vai atuar como anfitrião? Vocês dividirão uma pizza? Quem trará as guloseimas e as bebidas?

Nomes dos Personagens: Entre num acordo sobre os nomes dos personagens. Num grupo formado por Sithis, Travok, Anastrianna e Kairon, um humano guerreiro chamado Bob II não se encaixa. Especialmente se ele for idêntico ao Bob I, que foi morto por kobolds. Se os jogadores não se incomodarem com os nomes, tudo bem, mas se o grupo decidir levar os personagens (e seus nomes) um pouco mais a sério, talvez seja preciso que o jogador que criou Bob escolha um nome mais adequado.

Os nomes dos PdJs também devem combinar uns com os outros na origem ou conceito, mas também devem combinar com o clima do mundo de campanha. Cuidado com os nomes que você cria – tanto para os PdMs como para os locais das aventuras. Travok e Kairon não querem visitar a Ilha do Chiclete com Banana, nem dialogar com o feiticeiro Tim.

Jogadores Ausentes: Como você vai lidar com os personagens dos jogadores ausentes? Pense nas seguintes opções:

- ◆ *Permita que outro jogador interprete o personagem do jogador ausente.* Não faça isso sem a permissão do jogador ausente. Esse substituto deve se esforçar para manter o personagem vivo e utilizar seus recursos com sabedoria.
- ◆ *Interprete o personagem você mesmo.* Conferir essa responsabilidade ao Mestre pode sobrecarregá-lo, mas também pode funcionar. Ele deve interpretar o personagem de forma similar à que o jogador ausente o faria.
- ◆ *Tire o personagem da história.* Você pode dar uma boa razão para o personagem estar ausente nessa parte da aventura, talvez ele tenha ficado na cidade. Contudo, deixe uma porta aberta para que ele possa retornar ao grupo quando o jogador voltar a comparecer.

◆ *Deixe que o personagem simplesmente desapareça.* Essa solução exige que todos os jogadores deem um passo para fora do mundo de jogo e deixem de lado a realidade, mas é a solução mais fácil. Todos agem como se o personagem nunca tivesse estado ali, sem criar uma explicação na história para a ausência dele. Os monstros não o atacarão e ele retribuirá o favor. Quando o jogador retornar, ele reassume o personagem do ponto onde o grupo estiver como se nada tivesse acontecido.

Vários Personagens: Na maior parte do tempo, cada jogador interpreta um personagem por vez numa partida de D&D. O jogo flui melhor dessa forma. Cada jogador dedica toda sua concentração para as ações e reações de um único personagem, sendo assim capaz de jogar com mais eficácia. No entanto, se o grupo for muito pequeno, você pode precisar que um ou mais jogadores assumam o papel de dois personagens.

Não force um jogador relutante a assumir dois personagens e não demonstre favoritismo ao permitir que apenas um jogador faça isso. Você pode tornar um personagem o mentor ou o empregador do outro, dando ao jogador uma boa razão para se concentrar na interpretação de um personagem específico. Por outro lado, um jogador pode acabar tendo que falar sozinho de forma estranha (ao interpretar uma interação entre seus dois personagens) ou acabar evitando qualquer tipo de interpretação.

Outra situação onde pode ser uma boa ideia um jogador interpretando vários personagens é num jogo com alta taxa de mortalidade. Se seu grupo se interessar por esse tipo de jogo, você pode pedir que cada participante tenha um ou dois personagens adicionais disponíveis, prontos para reassumir o lugar de um personagem quando ele morrer. Toda vez que o personagem principal sobe de nível, os personagens reservas também sobem. Garanta que todos os jogadores conheçam a natureza do jogo e suas diretrizes para os personagens reservas.

Conversas Durante o Jogo: É uma boa ideia entrar num acordo a respeito das expectativas sobre como cada jogador deve conversar durante o jogo.

- ◆ *Esclareça quem está falando – o personagem ou o jogador (sem interpretar o personagem).*
- ◆ *Os jogadores podem dar conselhos uns aos outros se seus personagens estiverem separados ou inconscientes?*
- ◆ *Os jogadores podem trocar informações sobre seus pontos de vida restantes?*
- ◆ *Os jogadores podem desistir ou anular ações ou cenas de interpretação que acabaram de realizar com seus personagens?*

Esteja Pronto: Cada rodada de combate é um exercício de paciência. Todos os jogadores querem que chegue logo a sua vez. Se um jogador não estiver pronto quando seu turno chegar, os demais acabam ficando impacientes. Incentive seus jogadores a pensar nas ações de seus personagens mesmo antes de chegar o turno deles e avise-os que se demorarem muito para agir, você poderá assumir que o personagem está adiando suas ações (seja compreensivo com os jogadores novatos e encoraje todos a fazer o mesmo).

Jogando os Dados: Estabeleça algumas diretrizes básicas sobre como os jogadores devem jogar os dados. Jogar “diante de todos” é um bom ponto de partida. Ao surpreender um participante jogando seus dados de ataque e apanhando os dados antes que os demais possam ver o resultado, você pode adverti-lo para que ele seja um pouco “menos ágil”.

O que fazer diante de jogadas estranhas? Quando um dado cai no chão, é preciso jogá-lo novamente? Quando ele cai quinado contra um livro, você puxa o livro para ver como ele cai ou joga novamente?

E você, o Mestre? Vai fazer suas jogadas de dado diante dos jogadores ou vai ocultá-las atrás do seu *Escudo do Mestre* junto com suas anotações sobre a aventura? Você quem sabe, mas pense no seguinte:

- ♦ Se jogar dados na frente dos jogadores, eles saberão que você está sendo imparcial. Você não vai trapacear contra, nem a favor deles.
 - ♦ *Jogar os dados atrás do escudo mantém os jogadores na dúvida sobre a força do adversário.* Quando um monstro sempre acerta os personagens, será que ele é de nível muito superior ao dos personagens ou o Mestre está tendo sorte nos dados?
 - ♦ *Jogar os dados atrás do escudo permite que você trapaceie se quiser.* Se dois sucessos decisivos seguidos matariam um personagem, você pode transformar a segunda jogada num acerto comum ou mesmo num fracasso. Todavia, não abuse desse recurso e não deixe que percebam que você está fazendo isso, senão os jogadores sentirão como se nada fosse uma verdadeira ameaça – ou pior, podem achar que você está privilegiando alguém.
 - ♦ *Independente do que for acordado, você sempre precisa fazer algumas jogadas atrás do escudo.* Se um personagem desconfiar que há algo invisível na sala e quiser fazer um teste de Percepção, jogue o dado atrás o escudo. Caso contrário, se você nem ao menos jogar um dado, o jogador saberá que não há nada para ser encontrado. Já se você jogar o dado fora do escudo, dependendo do resultado, o jogador pode tirar suas próprias conclusões sobre a existência da criatura invisível. Nestes casos, jogar o dado atrás do escudo ajuda a conservar o mistério.
- Às vezes, é preciso fazer uma jogada para um PdJ, pois o jogador não deve saber qual foi seu grau de sucesso no teste. Se o personagem desconfiar que a baronesa foi enfeitiçada e desejar fazer um teste de Intuição, você deve fazer essa jogada atrás do escudo.

Se o próprio jogador fizer o teste e obtiver um bom resultado sem que seu personagem perceba nada de diferente, ele saberá que não há nada pare ser percebido e estará confiante que a baronesa não está enfeitiçada. Se ele tirar um resultado muito baixo, uma resposta negativa não significará muita coisa. Uma jogada oculta cria o nível ideal de incerteza.

Jogando o Ataque e o Dano: Os jogadores costumam jogar primeiro o ataque e depois o dano. Se fizerem as jogadas de ataque e dano ao mesmo tempo, o jogo flui um pouco mais rápido do que se eles ficarem esperando você lhes dizer que o ataque atingiu o alvo, para que então joguem o dano.

Você pode achar útil que os jogadores primeiro declarem o dano causado pelo ataque, esperem que você faça suas anotações e só então digam quais os efeitos e condições adicionais do ataque – deixando o adversário atordoado ou derrubado, por exemplo.

Quando estiver realizando ataques de área ou contíguos que causam o mesmo dano, mas exigem jogadas de ataque diferentes para cada alvo (consulte o *Livro do Jogador*, pág. 271), também é útil que o dano seja jogado primeiro. Depois que tiver definido quanto dano o ataque causa num sucesso (e num fracasso), o jogador pode realizar as jogadas de ataque uma de cada vez.

Discussões Sobre as Regras: Defina a política sobre o questionamento das regras na mesa. Alguns grupos não se incomodam em interromper o jogo para discutir as diferentes interpretações das regras. Outros, preferem que o Mestre defina o resultado e prossiga com o jogo. Se surgir uma dúvida de regra durante a sessão, tome nota disso (essa é uma boa tarefa para delegar a um jogador) e deixe para solucioná-la mais tarde, num intervalo mais natural no decorrer do jogo.

Pensamento Metajogo: Os jogadores apreciam melhor a partida quando preservam espontaneamente a sensação de suspense. Uma das premissas de um jogo de interpretação é que tudo se trata de uma experiência de personagens ficticiais num mundo de ficção.

O pensamento metajogo acontece quando um jogador faz com que seu personagem raciocine no jogo como se ele estivesse num jogo. É como se um personagem do cinema soubesse que ele faz parte de um filme e agisse de acordo. “Esse dragão deve estar alguns níveis abaixo de nós”, um jogador pode dizer. “o Mestre não colocaria um monstro tão forte contra nós!” ou talvez você escute “ele perdeu muito tempo na descrição daquela porta – vamos vasculhá-la novamente!”.

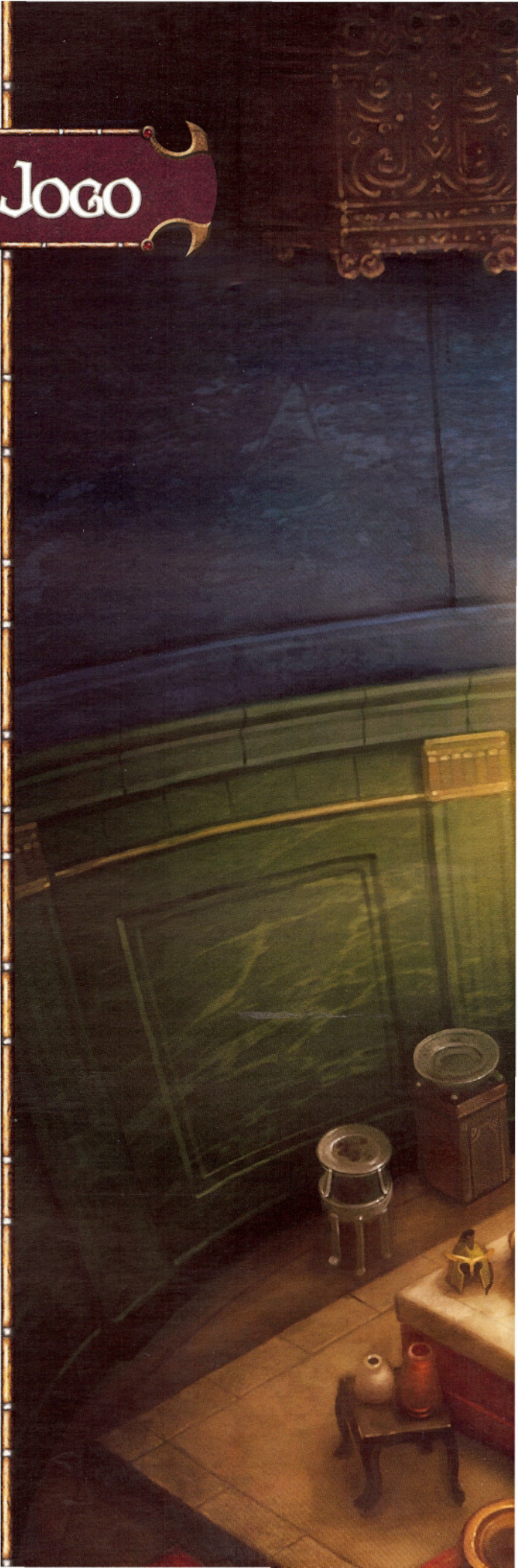
Reprima esse tipo de atitude perguntando educadamente aos jogadores: “mas o que é que o seu personagem pensaria?”. Você também pode sabotar o pensamento metajogo pedindo testes de Percepção quando não há nada para ser visto, ou criando encontros muito acima do nível dos personagens. Apenas garanta que eles tenham uma forma de evitar esses encontros ou de recuar.

CONDUZINDO O JOGO

A **TAREFA** do Mestre costuma ser chamada de “conduzir o jogo”. Esta é uma frase um tanto pomposa, já que sugere que o Mestre é quem está no comando, com autoridade e responsabilidade absoluta sobre os demais jogadores. Este capítulo trata não apenas do trabalho do Mestre, mas da responsabilidade do grupo todo em manter o jogo fluindo de forma adequada.

Este capítulo inclui as seguintes seções.

- ◆ **Preparação e Início:** Aprenda quanto tempo é preciso investir nos preparativos, como se preparar efetivamente e como dar o pontapé inicial em sua sessão de jogo.
- ◆ **Etapas de Jogo:** Um jogo de D&D se divide em diversas etapas diferentes – preparação, exploração, conversação, encontro e passagem do tempo. Compreenda o que é preciso para coordenar cada etapa.
- ◆ **Narração:** Uma parte importante do trabalho do Mestre é fazer com que os jogadores saibam o que está acontecendo. Dê a eles todas as informações que eles precisam e mantenha o jogo vívido.
- ◆ **Andamento:** Mantenha o ritmo da ação e a sensação de antecipação durante o jogo.
- ◆ **Acessórios:** Dê mais vida ao seu jogo com acessórios e elementos opcionais.
- ◆ **Fornecendo Informações:** Dê aos jogadores as informações que eles precisam para que façam escolhas inteligentes.
- ◆ **Improvizando:** Aprenda a improvisar – e se divirta com isso!
- ◆ **Finalizando a Sessão:** Qual é a melhor hora para finalizar uma sessão de jogo?
- ◆ **Solucionando Problemas:** Como lidar com alguns dos problemas mais comuns que surgem durante o jogo.
- ◆ **Ensinando o Jogo:** Como apresentar D&D a novos jogadores.





Quanto mais tempo você levar para preparar seu jogo, melhor ele fluirá – até certo ponto. Para evitar que faltem (ou sobrem!) preparativos, tenha em mente o princípio básico da uma hora e priorize as tarefas de preparação de acordo com seu tempo disponível.

O PRINCÍPIO BÁSICO DA UMA HORA

Numa sessão de D&D, um grupo leva de 15 a 30 minutos para engrenar no jogo e esse mesmo tempo para encerrá-lo. Além disso, a maioria dos grupos costuma demorar cerca de uma hora de jogo para enfrentar cada encontro. Portanto, para jogar um encontro, costuma ser preciso uma sessão de duas horas, para jogar dois encontros, três horas, e assim por diante.

TEMPO DE PREPARAÇÃO

Estas diretrizes assumem que você está planejando uma aventura simples de exploração de masmorras. Muitos desses mesmos princípios se aplicam para planejar aventuras mais interativas ou investigativas.

UMA HORA DE PREPARAÇÃO

Se você passa uma hora por semana preparando seu jogo:

- ◆ Escolha uma aventura publicada para conduzir.
- ◆ Folheie a aventura. Tenha em mente quanto tempo você terá na sessão e quais encontros são mais prováveis de serem alcançados. Classifique-os como: definitivo, provável ou improvável.
- ◆ Leia cuidadosamente cada encontro que você julgou como “definitivo”. Revise os monstros, suas habilidades especiais e informações táticas. Faça anotações sobre a estratégia e quaisquer regras especiais que se apliquem ao terreno.
- ◆ Considere como cada um destes encontros definitivos se relaciona às motivações pessoais de seus jogadores. Se você tiver um ou mais jogadores que foram deixados de lado, pense em quais elementos você poderia incluir para agradá-los. Por exemplo, se nenhum dos encontros definitivos da próxima sessão dará ao seu jogador ator uma oportunidade de interpretação, encontre uma forma de incluir uma negociação no começo de um deles.
- ◆ No caso de encontros com ênfase na interpretação, tome nota dos PdMs mais importantes – suas motivações e objetivos – e escolha um traço característico para cada um deles, algo que ajude a registrá-lo na memória dos jogadores – de preferência algo que seja fácil de interpretar.

DUAS HORAS DE PREPARAÇÃO

Inclua:

- ◆ Revise cuidadosamente todos os encontros “prováveis” e todos os monstros utilizados neles. Se você estiver criando uma aventura própria, prepare mais alguns encontros e crie algumas opções no mapa, inventando ainda mais encontros prováveis.
- ◆ Dedique todo o resto do tempo disponível para criar acessórios para improviso (pág. 28).

TRÊS HORAS DE PREPARAÇÃO

Inclua:

- ◆ Revise todos os encontros “improváveis”.
- ◆ Crie um novo encontro desenvolvido especialmente para um determinado jogador ou adapte um encontro existente para se encaixar especificamente nos objetivos e ganchos de enredo de um personagem. No decorrer das sessões, lembre-se de dividir sua atenção entre todos os personagens.
- ◆ Em vez de criar novos encontros (ou além de criá-los), crie uma ou duas missões secundárias (pág. 102) que se encaixem na aventura, incluindo-as nos encontros existentes ou nos novos encontros criados por você.

QUATRO HORAS DE PREPARAÇÃO

Com quatro horas disponíveis, você terá tempo para inventar sua própria aventura sem muita pressa. Crie-a baseando-se em elementos desenvolvidos para agradar todos os jogadores. Invente uma missão principal para conduzir os personagens pela aventura, um punhado de missões secundárias para temperar as coisas e pelo menos dois ou três encontros definitivos e a mesma quantidade de encontros prováveis. Faça anotações sobre os encontros que você pretende desenvolver para a sessão seguinte.

SEM TEMPO DE PREPARAÇÃO!

Às vezes, você não terá tempo de preparar seu jogo. Consulte a seção “Improvizando” (pág. 28), “Masmorras Aleatórias” (pág. 190) e “Encontros Aleatórios” (pág. 193) para saber o que fazer nestes casos.

CRIANDO UMA AVENTURA EM UMA HORA

Se você não quiser utilizar uma aventura publicada é possível criar uma aventura nova com pouco mais de uma hora de preparação. Escolha um mapa de masmorra. Separe-o em áreas que abrigarão uma determinada quantidade de encontros potenciais (isso pode deixar a aventura linear, mas seus jogadores o perdoarão se isso significar a diferença entre jogar ou não jogar). Utilize os exemplos de grupos de encontro do *Manual dos Monstros* e os exemplos de armadilhas e perigos apresentados neste livro.

Não espere que o grupo todo chegue pontualmente e comece a rolar os dados de imediato.

Acomodando-se: O D&D é uma atividade social e tirar algum tempo para se acomodar e socializar é um ritual que vale a pena ser honrado. Não lute contra isso. Um grupo de jogo trabalha melhor em equipe quando as pessoas têm tempo de conversar, fazer piadas e bater papo antes de mergulhar na masmorra. Se esse tempo coincidir com uma refeição, melhor ainda – nem o papo, nem os pratos ficarão no caminho do jogo depois que ele começar.

Com o tempo, muitos grupos de jogo desenvolvem um sinal para indicar quando é hora de começar a jogar. Um jogador pode avisar “Hora do jogo!”, ou talvez seja quando todos colocarem seus dados na mesa, ou ainda quando o Mestre abrir o escudo do mestre.

Recapitulando: Assim como fazem as séries de TV, é ótimo começar cada sessão com uma recapitulação dos fatos recentes da campanha. Esse tempo ajuda os jogadores a retomarem a história e se concentrarem no jogo. Isso também auxilia os jogadores que perderam a sessão anterior a entender o que está acontecendo.

Você mesmo pode fazer a recapitulação, embora esta seja uma boa tarefa para ser delegada. Quando um jogador (ou todo o grupo) resume os eventos da última aventura, você pode ter uma ideia da percepção deles sobre a aventura. Os jogadores atores ou narradores brilham nesse momento. Eles podem até mesmo decidir interpretar os acontecimentos ou fazer a leitura do diário do personagem. Ao ouvir a recapitulação dos jogadores, você descobre do que eles se lembram e o que eles acham importante, demonstrando como cada um entendeu a história e fornecendo dicas para futuras reviravoltas de enredo.

DIÁRIO DE CAMPANHA

Alguns grupos de jogo gostam de registrar suas recapitulações e transformá-las numa crônica das sessões contínuas de uma campanha.

Sem Tecnologia: Você pode escrever as recapitulações em folhas de papel, anotando a data de cada uma delas. Alguns grupos gostam de ter um caderno especial separado ou de comprar um belo livro em branco onde possam escrever as recapitulações do jogo.

Com Tecnologia: Os grupos que possuem computadores disponíveis às vezes preferem fazer seus registros num processador de texto, mantendo um arquivo contínuo que pode ser enviado por e-mail para os outros participantes. Aqueles com mais familiaridade com a tecnologia desenvolvem sites para seus grupos de jogo, criam blogs para escrever as recapitulações e até hospedam fóruns (ou listas) de mensagens para postar sobre os assuntos do grupo.

Piadas Internas: A história de suas sessões de jogo é o enredo condutor de uma crônica. Contudo, um momento engraçado durante uma sessão de jogo pode marcar a memória de um acontecimento – num contexto emocional – assim como uma boa descrição de um encontro ou local. No final da recapitulação, lembre estes momentos, eles podem ajudar seus jogadores a se lembrar de um evento, mesmo depois que os fatos mais rotineiros sumiram da memória.

Ouvindo: A recapitulação é o melhor momento para ouvir seus jogadores e sentir o que eles estão achando do jogo. Preste atenção nas contribuições de cada jogador nesta tarefa. Até mesmo um comentário paralelo ou uma piada podem dizer muito sobre a opinião do jogador sobre o jogo.

DELEGANDO

Você não deve ter medo de delegar parte do trabalho do Mestre para o grupo. Se você acha que parte deste trabalho vai sobrecarregá-lo, designe funções aos jogadores interessados em executá-las. Se você não deseja interromper o fluxo da narração procurando uma regra, eleja um jogador para ser o especialista em pesquisa de regras do grupo. Se você não gosta de registrar iniciativa, permita que um jogador ajude-o com isso. Os jogadores podem facilitar muito a vida do Mestre em diversas formas, desde nunca permitir que ele entre no rateio da pizza até ajudar a criar a história do mundo de campanha. Você já tem muita coisa para fazer – delegue o que puder.

Quando um grupo de jogadores partilha as responsabilidades de conduzir o jogo, todos se divertem mais. E o melhor de tudo, é que os jogadores sentem que o jogo é de todos e não só seu.



No decorrer de uma sessão de D&D, o jogo se alterna entre cinco situações básicas – preparação, exploração, conversação, encontros e passagem do tempo. Estas cinco etapas apresentam diferentes tipos de tarefas ou atividades nas quais os personagens se envolvem durante a aventura.

Parte do trabalho do Mestre é deduzir em qual dessas etapas o jogo se encontra, baseando-se nas ações dos PdJs. Essas alterações geralmente são tão sutis e naturais que você pode nem mesmo percebê-las se não estiver prestando atenção.

Seu papel como Mestre muda dependendo da etapa em que o jogo estiver. Também de acordo com isso, muda sua forma de interagir com os jogadores. Pode ser necessário que você faça descrições, interprete PdMs e monstros ou forneça as informações adequadas aos PdJs, assim declarar o veredicto sobre o sucesso ou fracasso do grupo, baseando-se nas escolhas dos jogadores, na dificuldade da situação e na sorte decidida nos dados.

PREPARAÇÃO

O jogo encontra-se na etapa de preparação quando você está dizendo aos jogadores o que eles devem saber sobre a aventura e enquanto eles se preparam para o primeiro encontro da sessão de jogo. Os personagens podem estar comprando suprimentos ou planejando sua estratégia. Você pode estar lendo um curto parágrafo introdutório sobre a aventura ou talvez esteja resumindo os eventos que os levaram até onde eles estão agora.

A preparação pode se transformar numa conversação, particularmente se os jogadores tiverem perguntas sobre a missão na qual estão se envolvendo. Por exemplo, talvez eles queiram perguntar sobre os bandidos que estão atacando as caravanas comerciais. Essas perguntas podem ser feitas por meio de um desafio de perícia se os jogadores acreditarem que estão sendo enganados ou que não receberam todas as informações pertinentes, ou eles podem tentar negociar a recompensa que lhes foi oferecida.

A preparação também pode se transformar naturalmente numa exploração. Se você der aos personagens um resumo dos eventos que os levaram até a entrada de uma masmorra, pode imediatamente perguntar “o que vocês vão fazer?” e essa pergunta é uma característica marcante do início da etapa de exploração.

EXPLORAÇÃO

Na etapa de exploração, os personagens passeiam pelo cenário da aventura, tomando decisões sobre seu curso de ação e talvez procurando por armadilhas, tesouros ou pistas. Boa parte do jogo se passa nesta etapa, que normalmente preenche o espaço entre os encontros. A etapa de exploração costuma se encerrar quando começa um encontro.

Siga os passos abaixo para conduzir o jogo durante a etapa de exploração.

1. **Descreva o cenário.** Apresente as opções disponíveis para os personagens, descrevendo onde eles estão e o que há em volta. Quando for detalhar a sala de uma masmorra onde se encontram os PdJs, mencione todas as portas, baús, câmaras e outros detalhes importantes com as quais os PdJs podem interagir. Não conduza as ações dos personagens (Nunca diga: “você podem atravessar a porta, vasculhar o baú ou entrar na câmara”). Isso impõe limitações desnecessárias às ações dos PdJs. Seu trabalho é descrever a situação e permitir que os PdJs decidam o que eles querem que seus personagens façam a respeito dela.

2. **Escute.** Depois que você descrever a área, os jogadores dirão o que desejam que seus personagens façam. Alguns grupos precisam de incentivo. Pergunte a eles “o que vocês fazem?”. Aqui, seu trabalho é ouvir o que os jogadores desejam e decidir como resolver suas ações. Se for necessário, você pode e deve pedir mais informações.

Algumas vezes os jogadores apresentam uma resposta em grupo: “nós vamos pela porta”. Outras vezes, alguns jogadores declaram ações específicas, como abrir um baú. Os jogadores não precisam agir em turnos, mas você deve ouvir a todos e resolver suas ações.

Algumas tarefas envolvem testes de perícias ou atributos, como um teste de Ladinagem para abrir o cadeado de um baú, um teste de Força para arrombar uma porta ou um teste de Percepção para encontrar pistas escondidas. Os personagens podem executar outras ações sem que seja necessário um teste: mover uma alavanca, assumir uma posição próxima da entrada para vigiar ou caminhar pelo lado esquerdo de uma encruzilhada.

3. **Descreva o resultado das ações dos personagens.** Quando você descreve os resultados das ações de um jogador, você normalmente o coloca num outro momento decisivo, seja imediatamente ou depois de algum tempo. A descrição “depois da porta, há uma passagem que se divide entre direita e esquerda”, apresenta aos personagens um momento decisivo imediato, enquanto a descrição “o corredor inclinado conduz vocês por centenas de metros nas profundezas da terra antes de finalmente terminar diante de uma porta”, define um novo momento decisivo depois que algum tempo se passou. Sempre que um novo momento decisivo for alcançado, volte ao primeiro passo.

As ações de um personagem também podem levá-lo diretamente a um encontro. A descrição “quando você olha para dentro do fosso, um tentáculo gigante serpenteia das profundezas e se enrosca em você!” leva diretamente a um encontro de combate, enquanto a descrição “quando você move a alavanca, um bloco de pedra sela a entrada, levantando uma nuvem de pó. Com um rangido horrível, as paredes começam a se mover devagar umas contra as outras” conduz a um desafio de perícia.

CONVERSAÇÃO

Numa conversação, os PdJs buscam informações dentro da cabeça de um PdM em vez de explorarem uma sala de masmorra. Diferente de um desafio de perícia social, com um objetivo específico e uma chance real de fracasso, durante uma conversação, os PdJs fazem perguntas e os PdMs as respondem. É possível que hajam testes envolvidos, - Blefe, Diplomacia, Intimidação, Intuição ou Percepção – mas normalmente os personagens e os PdMs trocam perguntas e respostas até que os PdJs tenham todas as informações que julguem necessárias para tomar suas decisões e seguir adiante.

A etapa de conversação pode terminar de duas formas: a conversa termina e os PdJs seguem seu caminho, voltando à etapa de exploração, ou a conversação se transforma num desafio de perícia social (ou num encontro de combate).

ENCONTRO

Os encontros são a parte mais empolgante de um jogo de D&D. Eles transmitem tensão e urgência e têm uma possibilidade explícita de fracasso. Os encontros exigem dúzias de rolagens de dados (geralmente na forma de jogadas de ataque) e abusam do pensamento estratégico. Eles envolvem elementos que agradam a quase todos os tipos de jogadores.

As regras do jogo são a parte mais importante durante os encontros. Elas são o elemento determinante para definir se os personagens obtêm ou não sucesso em suas proezas – e, conseqüentemente, determinar o resultado do encontro.

PASSAGEM DO TEMPO

Um jogo de D&D tem um ritmo e fluxo, mas a ação é sempre intercalada com períodos de calma. Estes períodos são como quando um filme de cinema se esvanece e depois retorna numa outra cena, indicando que algum tempo se passou. Não gaste mais tempo nessas situações do que os filmes. Quando um período de descanso decorre sem nenhum acontecimento importante, diga isso aos jogadores e siga adiante. Não faça com que os jogadores percam tempo discutindo quem vai cozinhar a janta (a menos que seu grupo julgue isso importante para a caracterização dos personagens). Ignore as coisas mundanas e os detalhes comuns, voltando sua atenção para as atividades heroicas o mais rápido possível.

Às vezes, os jogadores discutem os eventos do jogo ou passam algum tempo bolando seus planos. Não é preciso se envolver nessas discussões a menos que eles tenham perguntas a você. Aprenda a reconhecer os momentos em que você pode se sentar para descansar a voz e provar algumas guloseimas. Pare um pouco para respirar e retome a ação assim que todos estiverem prontos.



Assim como o narrador de um romance, peça de teatro ou filme, o Mestre exerce a importante função de dizer aos jogadores o que está acontecendo no mundo de jogo. Uma aventura depende de uma boa descrição e da imaginação dos jogadores para compor um cenário. Algumas técnicas simples de narração podem ajudá-lo a melhor descrever uma cena, dando vida ao jogo.

DÊ O EXEMPLO

Ao interpretar e descrever com entusiasmo, você aumenta a energia do jogo e atrai a atenção dos jogadores. Incentive-os a seguir seu exemplo e descrever suas ações da mesma forma. Então, incorpore essa narração na contagem de sucessos e fracassos dos PdJs.

SEJA BREVE

Não descreva tudo. A maioria dos jogadores começa a se aborrecer depois das duas primeiras frases de texto descritivo. Descreva apenas o suficiente para empolgar e informar os jogadores e então permita que eles reajam ou façam perguntas sobre detalhes específicos.

- ◆ **Não descreva demais.** Qualquer coisa descrita em excesso pode parecer importante demais, fazendo com que os jogadores percam tempo com detalhes que na verdade não têm importância.
- ◆ **Não omita detalhes importantes.** Assegure-se que os jogadores têm todas as informações relevantes sobre o terreno antes que o combate tenha início – somente informações visíveis para os personagens.
- ◆ **Não dê apenas as informações importantes.** Se fizer isso, você vai encorajar o pensamento metajogo. Os jogadores percebem rapidamente que qualquer coisa que você se preocupa em descrever é importante. Seja breve, mas inclua detalhes importantes para enriquecer a narrativa.

ATMOSFERA

Descreva as características do cenário e as impressões sensoriais: oscilações emocionais, iluminação, temperatura, textura e odor. Um cenário rico deve estar repleto de sensações inócuas, mas interessantes, que podem ser exploradas por jogadores atentos. Pequenos detalhes são importantes, tais como um cheiro contínuo de cinzas ou pequenos besouros que serpenteiam pelo chão da masmorra. Pequenas anomalias – uma pequena flor nascendo num cemitério desolado e tenebroso – ajudam a estabelecer a atmosfera geral de um local.

ESTILO CINEMATográfico

Pode parecer clichê, mas é também uma regra importante de narrativa: “não diga, mostre!”. Imagine como seria e soaria o cenário num bom filme e faça o seu melhor para descrevê-lo desta forma, então inclua cheiros e texturas que um filme não poderia comunicar. Não diga aos jogadores que há uma fossa de ácido borbulhante próxima deles, mostre-a a eles com uma descrição vívida. Pense sobre o cheiro do ácido, fale sobre a nuvem de vapores nocivos que paira sobre a fossa e sobre como soa o som borbulhante.

Seu Único Limite é Sua Imaginação: A imaginação é o único limite de uma boa descrição – você não está limitado pelo orçamento de efeitos especiais. Descreva cenas incríveis, monstros terríveis, vilões cruéis e cenas impressionantes de combate. Seu entusiasmo e vivacidade são contagiantes e energizam todo o jogo.

Retratando as Regras: É fácil cair na armadilha de descrever eventos apenas em termos de jogo. Embora seja importante que os jogadores compreendam o que está acontecendo mecanicamente, uma partida de D&D pode ficar enfadonha se todos começarem a falar na gíria de jogo. Você saberá que está caindo nessa cilada quando o diálogo na mesa se resumir a: “Tirei 26 contra a CA”, “Ok, você acertou... agora jogue o dano”, “31 de dano”, “Chegamos à contagem de iniciativa 13, de quem é a vez?”.

Em vez disso, utilize as estatísticas junto com o seu conhecimento sobre a cena para incrementar sua narração. Se um resultado de 26 acertar por pouco, mas os 31 de dano indicarem um ferimento grave, diga: “Você ataca violentamente e o draconato ergue seu escudo com um segundo de atraso. Arrgh! Sua lâmina o atinge bem debaixo da mandíbula, abrindo um corte profundo. Ele fica impressionado!”.

ESTIMULANDO

Sua narração ajuda os jogadores a se divertir, estimulando-os a explorar os detalhes do cenário e conduzindo-os a encontros e outras informações importantes. Tudo o que é descrito com mais detalhes atrairá a atenção dos jogadores. Dê a eles apenas o bastante para incentivar um pouco mais de exploração e não descreva uma cena como se houvesse um letreiro de neon indicando que “este é o caminho da aventura!”.

Se os jogadores chegarem a um momento decisivo onde as opções parecem indistinguíveis, você pode usar alguns detalhes sensoriais para destacar as opções. Por exemplo, numa situação onde os personagens devem escolher seguir à esquerda ou à direita numa encruzilhada, talvez o caminho da esquerda cheire a cinzas, enquanto um leve som de água corrente vem da direita. A menos que os jogadores saibam que estão procurando especificamente por fogo ou água, estes detalhes não têm influência, mas podem fazer com que essa escolha seja menos arbitrária.

REALISMO

Sua narrativa de um mundo fantástico do jogo precisa parecer real – não uma imitação do mundo real, mas como se o mundo de jogo fosse um lugar real, com regras coerentes e lógicas. As ações devem ter consequências lógicas e um impacto no mundo. As pessoas e criaturas devem se comportar com coerência, de forma que os jogadores possam compreendê-las.

Às vezes, o realismo depende apenas de pequenos detalhes. Se duas portas de madeira parecem ser exatamente iguais, mas uma delas exige um teste de Força CD 16 para ser arrombada enquanto a outra tem uma CD 20, o mundo parece arbitrário e inconsistente. Tudo bem se uma das portas for mais difícil de derrubar, mas sua descrição deve dar pistas sobre os motivos pelos quais uma porta é mais resistente que a outra, seja devido a reforços em adamante, seja devido a uma aura mágica que a mantém selada. Isso faz com que o jogo pareça mais realista.

INTERPRETAÇÃO

O Mestre não monta apenas o cenário das aventuras, mas também assume o papel dos vilões, monstros e de todas as pessoas e criaturas encontradas pelos heróis em suas viagens. Esforce-se para retratar essas pessoas e criaturas de forma divertida.

Retratando Monstros: Quando estiver interpretando um monstro, normalmente é fácil para os jogadores imaginarem suas ações, especialmente se você estiver usando miniaturas e a criatura for uma simples fera. O uso de sons e vocalizações pode ser divertido, assim como descrições de como o monstro reage ao cenário a as ações dos PdJs. Por exemplo, um lobo rosna para os inimigos, dilacera-os quando estão derrubados e gani quando é ferido. Se interpretar seus lobos assim, (mesmo lobos atroz) seu jogo ganha mais vida.

Retratando PdMs: Os personagens do Mestre, sejam humanoides ou feras mágicas, são como se fossem pessoas. Eles têm habilidades e características que os torna únicos e memoráveis para os jogadores. Lembre-se disso quando for interpretá-los. Dependendo da inteligência do PdM, imagine quais são seus objetivos e use isso durante o jogo como um recurso de caracterização. Não tenha medo de interpretar seus personagens e até mesmo de usar uma voz única para os PdMs. Registre o comportamento dos PdMs mais importantes para manter a consistência caso ele apareça novamente. A seção “Elenco de Personagens” (pág. 116) no Capítulo 6 pode ajudá-lo a determinar alguns aspectos importantes dos PdMs.

Mesmo quando um PdM não for tão detalhado, utilize a descrição genérica da raça ou do monstro. Por exemplo, orcs que urram gritos de guerra aterrorizantes e lançam insultos durante a batalha são mais divertidos de combater do que aqueles que agem como sacos de pontos de vida brandindo seus machados em silêncio.

SUSPENSE

Parte da razão pela qual os jogadores continuam voltando para a mesa de jogo é que eles querem descobrir o que acontece depois. Seus personagens vão obter sucesso? Como cumprir sua grandiosa missão e o que isso vai lhes custar? Isso é suspense.

O suspense existe quando os jogadores conseguem vislumbrar como eles querem que as coisas aconteçam, mas não têm certeza de como fazê-las acontecer. É uma mistura de empolgação e preocupação. A utilização de recursos narrativos para auxiliar na criação dessa tensão dramática pode ajudá-lo a manter os jogadores concentrados e empolgados com o jogo. Eles vão querer continuar jogando para ver o que acontecerá depois.

Doses Homeopáticas: Durante um encontro ou série de encontros, inclua pequenos elementos de incerteza que, com o passar do tempo, possam conduzir a uma recompensa.

Por exemplo, os PdJs podem notar um odor tênue e adocicado numa tumba ancestral. Quando encontrarem múmias guardiãs, o cheiro se tornará insuportável – é o cheiro das especiarias e óleos utilizados para embalsamá-las.

Quando eles sentirem esse cheiro outra vez, isso vai deixá-los em alerta total, mas aí você pode dar uma guinada no enredo: faça-os encontrar apenas cadáveres embalsamados e inanimados, temperando (literalmente) uma cena de pura exploração. Logo antes do clímax da aventura, o cheiro pode surgir novamente – se esvaindo por debaixo da porta onde a múmia mestre os aguarda. Os jogadores serão recompensados caso se mantenham em alerta e preparados para o inimigo.

Utilize com moderação essa viradas no enredo, pois se usá-las com frequência, vai diminuir o impacto do suspense que está tentando criar. Além disso, assegure-se que esses detalhes narrativos apontem para uma direção útil dentro de um prazo razoável. Se os personagens ficarem horas tentando descobrir o significado do cheiro, acabarão confusos e não em estado de suspense.

Quadro Global: O suspense aumenta conforme os jogadores entendem mais sobre a aventura e sobre o que eles devem fazer para cumprir seus objetivos. A cada nova informação, a trama original assume uma nova face. Tudo pode mudar depois que os jogadores descobrem uma reviravolta dramática. Os jogadores e seus personagens têm que se adaptar, talvez até mesmo mudando seus objetivos originais, conforme a verdade se revela. O desenrolar de uma trama complexa e a forma como as informações se encaixam podem criar um grande suspense numa aventura ou arco de histórias de uma campanha.

O segredo do andamento do jogo está no fluxo e refluxo – o ritmo da ação e da antecipação, um equilíbrio entre a tensão e o clímax. Assim como no cinema, no teatro, num livro ou num videogame, o fluxo é o que mantém o jogo empolgante, interessante e divertido. Saber ignorar detalhes rotineiros é um elemento importante na criação de um bom fluxo de jogo, mas sempre respeitando a necessidade de intercalar um ritmo empolgante com pausas naturais e sabendo estabelecer bons momentos de pausa para cada sessão – o que pode incluir um clímax especialmente planejado para estabelecer um suspense.

Criando Antecipação: Quando o jogo está na etapa de exploração, seu andamento fica mais relaxado. Isso não significa que a exploração deve ser enfadonha, pelo contrário, as explorações devem ser usadas para criar tensão. A exploração de uma masmorra não deve se resumir a vagar aleatoriamente por seus corredores, arrombando portas trancadas, mas sim a uma experiência de ameaça constante culminando num encontro de ação.

Use a etapa de exploração para criar tensão. Fale num tom de voz mais baixo, evite ações dramáticas e permaneça sentado. Dedique seu tempo à narração, capriche um pouco mais na descrição e crie a sensação que o perigo pode surgir repentinamente logo depois da próxima esquina ou atrás da próxima porta. Tente fazer com que os jogadores fiquem sentados na ponta de suas cadeiras, afoitos para ver o que vai acontecer. Se você conseguir mantê-los interessados, será muito mais chocante quando você saltar de pé e descrever o ataque súbito de um monstro terrível.

Encontrando a Diversão: Na etapa de exploração, não faça com que seus jogadores tenham que procurar demais pela diversão. Quando eles não conseguem encontrar uma opção que os leve adiante, a tensão dramática se dissipa e o jogo fica cansativo ou travado. Assegure-se que os jogadores têm pistas suficientes (ou alguma forma de encontrar pistas) para resolver os enigmas e superar os obstáculos propostos.

Ação Climática: Quando a exploração se transformar num encontro, pare de criar antecipação e dedique-se a deixar a ação vibrante. Expresse a emoção e o perigo do encontro usando sua voz e a linguagem corporal. Fique de pé, fale rápido e um pouco mais alto, gesticule bastante e demonstre toda a energia que puder durante a narração.

No meio de um encontro, não deixe que a ação seja interrompida. Esteja preparado: conheça bem as regras que possam surgir durante a sessão ou marque nos livros as páginas mais importantes. Não deixe o jogo atolar em discussões de regras e, se dúvidas surgirem, deixe-as suspensas até o final do encontro. Acelere a ordem de iniciativa e apresse os jogadores a realizarem suas ações o mais rápido possível. Além disso, esteja pronto quando seu turno chegar!

Faça Intervalos: No final de um encontro, a tensão que você estava criando se dissipa até que você volte a criá-la. Se você e seus jogadores precisam de uma pausa, aproveitem essa parada natural. Vão ao banheiro, comam ou bebam alguma coisa, permita que os jogadores (e você também) respirem um pouco. Então volte a construir a tensão que culminará no próximo encontro.

Encerramentos e Finais Dramáticos: Conforme você conduz sua sessão, fique atento ao relógio. Tenha uma ideia de quando a sessão vai acabar e encontre um bom ponto de parada. Você não conseguirá terminar todas as sessões na eminência de uma cena dramática e nem deve fazer isso. Deixe que a sessão termine quando surgir um intervalo natural ou um ponto de descanso na aventura. No entanto, tente deixar os jogadores com algo no que pensar, uma ideia clara do que terão que fazer em seguida. Isso conserva uma parcela de tensão dramática contínua de uma sessão para a outra.

O melhor momento para interromper uma sessão é quando os jogadores querem mais – uma finalização dramática. Os personagens arrombam a porta e encontram o vilão que estão perseguindo... mas a iniciativa só será jogada na semana seguinte. Eles abrem um baú de tesouro e encontram um tomo que contém uma revelação chocante, mas a sessão termina antes que eles possam reagir a isso.

Você se lembre de como os seriados da TV esvanecem para o preto deixando apenas a palavra “Continua...” impressa na tela, fazendo com que o telespectador grite em protesto? É assim que você quer que sua sessão termine – com os jogadores ávidos para descobrir o que virá em seguida.



Exemplo de panfleto

Alguns jogadores conseguem mergulhar profundamente no clima do jogo só escutando sua narrativa e imaginando a cena em suas mentes. Para o restante de nós, existem os acessórios: elementos concretos que dão aos jogadores algo que eles podem ver, ler e manusear, ajudando-os a se envolver e participar do jogo. Utilize todos os acessórios que puder para aprimorar a imersão e a diversão, mas mantenha a narração vívida.

ILUSTRANDO ENCONTROS DE COMBATE

- ◆ Mapas de Combate
- ◆ Miniaturas

PANFLETOS

- ◆ Ilustrações
- ◆ Mapas
- ◆ Anotações
- ◆ Objetos

ATMOSFERA

- ◆ Música
- ◆ Outros elementos

Objetos para Ilustrar Encontros de Combate: Os mapas de combate e as miniaturas talvez sejam os acessórios mais fundamentais. Eles garantem que todos tenham a noção exata do número de combatentes envolvidos no encontro, assim como a localização de cada um. As miniaturas também ajudam os jogadores a imaginar os monstros contra os quais estão lutando – incluindo o tamanho destas criaturas. (Ao colocar a miniatura de um dragão Imenso sobre a mesa, convide seus jogadores a olhar para ela com os olhos de seus personagens. Isso dá a eles uma perspectiva ainda mais palpável do que um desenho em escala daria.)

Um mapa de combate ilustrado com marcações coloridas sobre uma lousa de plástico não é o acessório mais evocativo do mundo, mas certamente auxilia os jogadores a compreender o que há na sala e onde está cada coisa. Os mapas impressos (como os que acompanham as aventuras de D&D) e o *D&D Masmorras Montáveis* são ainda melhores. Eles exibem representações artísticas e profissionais dos elementos comuns e das características fantásticas de uma masmorra.

As miniaturas de D&D retratam os monstros da mitologia de Dungeons & Dragons como nenhuma outra miniatura é capaz de fazer, além de incluir um acessório útil para o Mestre – um cartão que resume as estatísticas e habilidades do monstro a fim de facilitar a consulta. Você também pode utilizar outras miniaturas ou brinquedos plásticos do tamanho adequado. Miniaturas incomuns podem até mesmo dar ideias para a criação de novos monstros (alguns dos monstros clássicos do D&D nasceram exatamente dessa forma).

Panfletos: Acessórios podem ser tão importantes e evocativos fora do combate como dentro dele. Os panfletos frequentemente imitam elementos do mundo de jogo. Uma ilustração bem feita pode economizar milhares de palavras e facilitar a referência futura dos jogadores. As aventuras publicadas de D&D oferecem ilustrações para instigar a imaginação dos jogadores. Já no caso de aventuras de sua própria autoria, procure ilustrações retratando cenas fantásticas que despertem sua imaginação. Procure no site da Wizards of the Coast (www.wizards.com e www.dndinsider.com), em calendários com arte medieval, na capa de livros, em fotografias de paisagens naturais ou em imagens capturadas das telas dos jogos de computador.

Os mapas são uma ótima referência durante o jogo e podem até mesmo inspirar aventuras. Alguns jogadores costumam mapear cuidadosamente todas as masmorras que exploram, ou você também pode permitir que eles encontrem um mapa no decorrer da aventura. Esse mapa pode até mesmo ser um mapa do tesouro clássico, marcando a localização de um tesouro enterrado – mas sem mencionar os monstros terríveis que o protegem. Este pode ser o registro de um velho explorador que vasculhou as profundezas de uma masmorra, mas não conseguiu retornar para a superfície.

Sempre que os personagens encontrarem alguma coisa escrita – uma mensagem codificada na bolsa do cadáver de um assassino, uma carta que incrimina a baronesa junto ao general hobgoblin ou um enigma esculpido numa porta feita de rocha – que tal entregar um panfleto com este texto aos jogadores? Você pode criá-lo utilizando uma fonte especial no seu computador e imprimir-lo numa folha de pergaminho, ou pode desenhá-lo no seu caderno se estiver com pressa. Se os jogadores quiserem consultar o texto mais tarde, um panfleto facilita muito as coisas.

Não se limite a panfletos impressos, como ilustrações, mapas e cartas. Tente usar moedas (dinheiro estrangeiro ou fichas de plástico funcionam bem), dados ou cartas de baralho incomuns, estatuetas ou esculturas, ou qualquer outra quinquilharia que consiga encontrar. Lojas de antiguidade e de venda de usados são lugares ótimos para encontrar esse tipo de coisa. Procure por qualquer coisa que estimule sua imaginação.

Atmosfera: E finalmente, não ignore o impacto que uma boa música ambiente pode causar. A música certa pode trabalhar a favor da narrativa para criar uma atmosfera dramática. Tente usar música clássica, *world music* e trilhas sonoras de filmes.

Dependendo do seu estilo de jogo, você também pode criar uma atmosfera tensa usando luz de velas, queimando incenso, colocando tecido colorido sobre as lâmpadas ou usando efeitos sonoros horripilantes. Qualquer coisa que divertir você e seus jogadores é bem vinda. Apenas lembre-se de usar o bom senso e tomar as precauções adequadas e tenha em mente que os jogadores precisam ser capazes de enxergar suas planilhas de personagem, ver o resultado dos dados e escutar claramente a todos.

Como Mestre, uma de suas principais tarefas é decidir quanta informação deve ser passada aos jogadores e quando. Às vezes você deve simplesmente descrever a cena, dando aos jogadores todas as informações que eles precisam. Outras, você pode dizer aos personagens somente aquilo que eles conseguem perceber por meio de suas perícias, conhecimentos e pelo uso de rituais de divinação. Quando estiver criando uma aventura, tome o cuidado de calcular as CDs adequadas para os testes de perícia.

INFORMAÇÕES ESSENCIAIS

Se houver informações sem as quais os PdJs não podem continuar a aventura, entregue-as a eles. Não faça com que eles se arrisquem a perdê-las por terem fracassado num teste de perícia, por terem deixado de falar com a pessoa certa ou por não terem procurado no lugar correto. Os jogadores devem ser capazes de descobrir algumas informações importantes por meio de suas perícias ou numa investigação, mas no caso de algumas informações essenciais, você precisa de um método infalível para que elas caiam nas mãos deles. Basta dizê-las.

TESTES PASSIVOS DE PERÍCIA

Os testes passivos de perícia são uma ótima ferramenta para ajudá-lo a saber de imediato o que dizer aos jogadores em relação a um objeto, situação ou cena. Além de não atrasar o jogo pedindo testes de perícia, você mantém o fluxo da ação e a criação do suspense. É uma ótima ideia utilizar os testes passivos regularmente, poupando os testes ativos (aqueles que os jogadores pedem para fazer quando desejam utilizar suas perícias ativamente) para quando os PdJs quiserem saber mais sobre as pistas que você entregou a eles.

Faça uma Lista: Para tornar os testes passivos mais práticos, anote os valores dos testes passivos (10 + bônus do teste da perícia) de Percepção, Intuição, Arcanismo, Exploração, História, Natureza e Religião de todos os personagens.

Percepção: Os testes passivos de Percepção o ajudam a preparar o cenário. Eles lhe dirão exatamente quais detalhes numa sala ou área de encontro foram percebidos pelos personagens. Alguns personagens mais alertas podem notar instantaneamente detalhes significantes e criaturas escondidas que passariam despercebidas por outros personagens.

- ◆ Dê pistas suficientes nas CDs mais baixas para encorajar os PdJs a conduzirem uma exploração mais rigorosa do ambiente.
- ◆ Não dependa demais dos testes passivos de Percepção. Assegure-se que os PdJs tenham todas as informações necessárias para prosseguirem com a diversão, independente de seus modificadores de Percepção.

Intuição: Os testes passivos de Intuição concedem ao personagem informações sociais e emocionais que podem ser úteis durante os encontros sociais. Também é comum o uso do valor passivo de Intuição como CD para um teste de Blefe durante interações sociais com um PdM (em outras palavras, uma disputa entre Intuição vs. Blefe). Se o resultado do teste de Blefe de um PdM for menor que o valor passivo de Intuição de um dos PdJs, este personagem saberá que o PdM não está sendo completamente sincero.

Quando fornecer essa informação ao jogador, lembre-se de mencionar que ela provém da perícia Intuição do personagem. Isso faz com que o jogador se sinta bem por ter escolhido treinamento nessa perícia (se é que ele fez isso) e sugere que ele faça um teste ativo de Intuição para saber mais detalhes.

Conhecimento: Você pode utilizar os testes passivos de conhecimento para permitir que os personagens captem algumas informações básicas sobre os arredores ou sobre criaturas que encontrarem, com base na experiência e estudo prévio. Utilize os testes passivos de conhecimento quando os personagens se depararem com as seguintes situações:

- ◆ **Arcanismo:** Magia, os elementos, o Caos Elemental, a Agrestia das Fadas, o Pendor das Sombras, o Reino Distante e monstros elementais, feéricos ou sombrios
- ◆ **Exploração:** Ambientes e terrenos subterrâneos, navegação subterrânea, trabalhos em pedra, fungos, animais subterrâneos e criaturas aberrantes
- ◆ **História:** A história de uma região, seus registros cronológicos, sua arte, literatura, geografia, guerras, nações, figuras históricas, leis, realezas e outras lideranças, lendas, costumes, tradições
- ◆ **Natureza:** Ambientes naturais, navegação através de ermos selvagens, locais ao ar livre, terreno, clima, plantas, estações, criaturas naturais, lidar com animais, subsistência
- ◆ **Religião:** Deuses, símbolos sagrados, cerimônias religiosas, clero, efeitos divinos, teologia, o Mar Astral e os domínios divinos, criaturas imortais e mortos-vivos

INFORMANDO AOS JOGADORES

Todas as informações que os jogadores precisam para fazer escolhas vêm de você. Portanto, levando em consideração as regras do jogo e os conhecimentos, Intuição e Percepção dos PdJs, diga aos jogadores tudo o que eles precisam saber. Você não precisa revelar todos os detalhes de uma situação de uma vez só, mas deve fornecer informações o bastante para que eles saibam o que está havendo e tenham uma ideia do que fazer – e do que não fazer.

Entendendo as Habilidades: Preste atenção nas habilidades dos monstros que mudam as regras e táticas básicas de combate e dê aos jogadores as pistas que eles precisam para reconhecê-las. Descreva como a habilidade se parece no mundo de jogo e então a explique em termos de jogo para esclarecê-la.

Por exemplo, se os personagens estiverem lutando contra um mestre das profundezas, cuja aura de fogo causa dano flamejante às criaturas a até 5 quadrados dele, você pode dizer aos jogadores (antes que seus personagens entrem no alcance), que “o calor que emana desse diabo é muito intenso mesmo a essa distância. Vocês sabem que caso ele se aproxime a cinco quadrados ou menos, o calor vai feri-los”.

Condições e Efeitos de Jogo: Uma vez que algumas das habilidades dos PdJs podem depender que o oponente esteja sob um estado, condição ou efeito de jogo específico, deixe claro para os jogadores, em que estado se encontram os inimigos. Seja descritivo, considerando a fonte da condição, mas também seja explícito.

O estado de combate mais importante é “sangrando”, pois não só indica aos jogadores como a batalha está indo, mas também pode servir de gatilho para alguns poderes. Diga aos jogadores quando um inimigo estiver sangrando ou sob qualquer outro efeito ou condição – e não se esqueça de avisá-los quando o efeito se encerra. Além disso, se um adversário se curar, os PdJ devem perceber e serem alertados – especialmente se o monstro não estiver mais sangrando.

Por exemplo, se um monstro fica sangrando logo depois de sofrer dano elétrico, você pode dizer que “a eletricidade serpenteia sobre o corpo dele, forçando-o a recuar, impressionado, e abrindo pequenas feridas que queimam a pele da criatura. Ele está sangrando”. Quando um oponente troll se regenera, você pode dizer que “os cortes abertos se fecham instantaneamente diante dos olhos de vocês. Ele está se regenerando!” ou se uma criatura estivesse pasma por conta de um poder que causa medo, você pode dizer que “os olhos dela se arregalam e ela começa a tremer. Ela está pasma.”

Armadilhas, Perigos e Obstáculos: Lembre-se de descrever quaisquer detalhes importantes que os jogadores precisarem saber. Se os personagens podem perceber um perigo ou obstáculo, enfatize esse elemento. É melhor para o jogo quando os PdJs percebem as dicas de perigo eminente. Diga aos jogadores o quão perigoso parece um objeto ou crie dúvidas sobre o perigo, insinuando que uma melhor investigação seria propícia. Com um pouco de incentivo, seus jogadores podem chegar longe. Além disso, a expectativa do perigo costuma criar tensão e diversão, enquanto uma ameaça inesperada carece estímulos.

Por exemplo, se é possível que um piso frágil desabe sob os pés dos personagens, você deve descrever as rachaduras no chão e um leve desnível. Uma armadilha poderia deixar sinais de vítimas anteriores ou de quando foi ativada, mas fracassou em frustrar seu alvo. O entulho de um desmoronamento pode estar permitindo a passagem de ar, indicando que os PdJs talvez sejam capazes de atravessá-lo, enquanto detritos por onde vaza água constantemente devem denotar que removê-los é uma má ideia. Descargas de eletricidade sobre uma arma largada ao chão podem indicar perigo (algum tipo de armadilha) ou a presença de um item mágico.

Itens Mágicos: Falando em itens mágicos, quando os personagens superarem seu medo da lâmina eletrificada e a apanharem, diga a eles o que ela é e o que ela faz depois que eles a examinarem durante um descanso breve (consulte o *Livro do Jogador*, pág. 263). Não é divertido fazer com que os personagens fiquem tentando adivinhar as habilidades de um item mágico ou tentando usá-lo sem conhecer suas propriedades. Você pode abrir uma exceção para itens realmente especiais, como um artefato. No entanto, mesmo nestes casos, diga aos jogadores pelo menos os bônus numéricos que o item concede – você não vai querer escutar “eu tirei 31 no ataque... mais o bônus dessa arma aqui” durante horas ou semanas a fio.

PRESTANDO ATENÇÃO

De vez em quando, lembre-se de olhar se as coisas estão indo bem. Se todos estiverem se divertindo, relaxe e siga em frente. Se a empolgação estiver diminuindo, pergunte aos jogadores o que eles precisam para trazê-la de volta e leve a sério as opiniões deles. Consulte “Motivações dos Jogadores” (pág. 8) e “Solucionando Problemas” (pág. 30) – em especial “Equilibrando as Preferências dos Jogadores” (pág. 32) – se estiver enfrentando este tipo de problema.

RITUAIS

Enquanto estiver preparando uma aventura, pense em como os rituais podem ajudar os PdJs. Alguns rituais de adivinhação e espionagem podem permitir que os personagens – especialmente os de nível épico – ignorem completamente os desafios criados para a obtenção da informação. Crie suas aventuras de acordo, prestando muita atenção nas descrições dos rituais do *Livro do Jogador*. Não dê aos jogadores menos do que eles merecem, mas também não permita que eles causem um curto-circuito em toda a aventura por causa de um ritual. Por exemplo, o ritual Observar Criatura exige que o conjurador seja extremamente específico quando descreve o alvo desejado. Se o sucesso desse ritual for arruinar seus planos para a sua aventura, você pode decidir que o ritual fracassou porque a descrição do item não foi específica o bastante. Além disso, lembre-se que os vilões de nível alto têm acesso aos mesmos rituais que os personagens, incluindo aqueles que podem protegê-los contra tentativas de espionagem.

Independente de quão cuidadosa for a sua preparação para uma sessão de jogo, os jogadores sempre farão algo inesperado e você precisará improvisar. Relaxe. Vários Mestres ficam ansiosos, com medo de serem pegos desprevenidos e acabam fazendo preparativos demais, criando quilos de material que nunca terão chance de utilizar.

Com um pouco de concentração na preparação, alguma familiaridade com certas técnicas básicas de improviso e muita flexibilidade, você vai saber lidar com qualquer reviravolta que seus jogadores provocarem na história. Você vai acabar se surpreendendo ao perceber que o jogo fica ainda melhor do que quando você se prende ao seu planejamento original.

ACESSÓRIOS PARA IMPROVISO

Quando tiver algum tempo sobrando durante a preparação de seu jogo, gaste-o preparando algumas ferramentas que possam ser usadas para ajudá-lo a improvisar quando for preciso. Faça uma lista de nomes para usar no futuro, crie encontros modulares, prepare uma mini-masmorra e mantenha seu diário de campanha atualizado.

Lista de Nomes: Os nomes do Capítulo 3 do *Livro do Jogador* são um bom começo para uma lista de nomes. O tempo que você passa trabalhando nessas listas (organizando-as por sexo e raça, pelo menos) valerá a pena quando for preciso criar um PdM de improviso. Você pode procurar em livros com nomes para bebês ou vasculhar na Internet em busca de nomes de fantasia medieval.

Encontros Para Todos os Gostos: Tenha em mente as motivações de seus jogadores e crie encontros modulares para agradar cada estilo. Reúna um grupo de monstros capazes de chutar a porta e atacar os personagens de sur-

presa para alegrar os combatentes – para esses encontros, utilize os grupos de encontro apresentados no *Manual dos Monstros*. Os exemplos de desafios de perícia no Capítulo 5 deste livro também podem servir como alicerce para encontros similares, mas personalizados para sua campanha. Depois que tiver criado esses encontros, você pode usá-los para manter o andamento do jogo quando os jogadores tomarem uma decisão imprevista ou um rumo surpreendente, ou só para garantir que todos permaneçam interessados no jogo.

Mini-Masmorras: Tenha sempre a mão alguns mapas de encontros prontos – não apenas mapas de pequenas masmorras (um moinho abandonado e seu celeiro, uma prisão ou uma caverna atrás da cachoeira), mas também de área urbanas e selvagens. Juntamente com os encontros que você criou, estes encontros podem render uma sessão inteira de aventura se as coisas não acontecerem como o planejado ou se você estiver sem tempo para preparar a aventura da semana.

Não se esqueça que também é possível destrinchar os encontros de uma aventura publicada ou virar o mapa de um encontro antigo num sentido diferente e mudar alguns nomes. O *D&D Insider* fornece diversas masmorras e encontros curtos prontos para serem utilizados numa emergência.

Diário de Campanha: Faça um registro do que está acontecendo em sua campanha. Mantenha a história da aventura e de toda a campanha em mente e tenha uma lista das coisas que podem ajudá-lo a levar a história adiante. Se os PdJs decidirem vagar para um local inesperado e você precisar recorrer a uma de suas mini-masmorras ou encontros aleatórios, recorra ao seu diário de campanha para unir esta excursão ao enredo global. Isso pode fazer com que seus jogadores pensem que você tinha tudo planejado desde o início, independente da aleatoriedade dos encontros!

DICA DOS PROFISSIONAIS

Uma coisa incrível aconteceu comigo numa das vezes que eu estava jogando D&D com meu filho de 9 anos. Logo depois que nós terminamos um combate, ele simplesmente assumiu o comando. Decidiu que vasculharia uma estátua, que seria atingido por uma armadilha (uma flecha disparada da estátua) e lá encontraria um tesouro.

Hei, espere um instante. Eu pensei que eu fosse o Mestre!

Essa foi a minha primeira reação. Mas eu fechei a boca, joguei o dano da armadilha e deixei que ele tivesse seu tesouro (mas fui eu quem determinou qual tesouro seria – afinal eu não podia abrir mão do controle *desse jeito*).

Ele nunca se divertiu tanto!

Foi nesse dia que eu aprendi a lição mais importante sobre D&D. Eu me lembrei que ele é um jogo de faz-de-conta, que serve para reunir os amigos e contar uma história em grupo. Entendi que os jogadores também têm direito de contar a história – afinal de contas, são eles que estão interpretando os protagonistas!

– James Wyatt

DIZENDO SIM

Um dos principais fundamentos do teatro de improvisação é dizer “Sim, e...”. Isso se baseia na ideia do ator aceitar qualquer coisa que outro ator tenha inventado e desenvolver em cima disso.

Esse também é o seu trabalho. Sempre que possível, aceite o que os jogadores inventam e desenvolva em cima disso. Se eles fizerem alguma coisa inesperada, aproveite. Aceite e costure-a em sua trama sem ficar restringindo tudo a uma trilha única, linear e fixa.

Por exemplo, digamos que os personagens estão procurando por um lich que vem enviando ondas de lacaios contra eles. Um dos jogadores pergunta se a cidade tem uma guilda de magos ou algum outro local onde os magos se reúnem. Para ele, a lógica diz que esse lugar pode conter registros históricos das atividades passadas do lich, quando ele ainda era um mago vivo. Essa possibilidade pode não ter passado pela sua cabeça e, portanto, não há nada preparado sobre isso. Neste ponto, muitos Mestres diriam “não, não há uma guilda de magos aqui”.

FINALIZANDO

Que desperdício! Os jogadores vão ficar frustrados e buscar outro curso de ação. Ainda pior que isso, você restringiu sua campanha. Acabou de definir que essa cidade específica não tem uma associação de magos que poderia servir como um belo gancho de aventura mais tarde na campanha.

Quando você diz sim, você amplia seu horizonte de possibilidades. Vamos supor que você aceite a ideia da guilda de magos. Se for preciso, escolha alguns nomes na sua lista de nomes preparados e então adapte um desafio de perícia semi pronto que os PdJs devem superar para ganhar acesso aos registros dos magos. Também é possível usar um dos mapas das mini-masmorras para representar a biblioteca dos magos, caso os PdJs resolvam invadi-la furtivamente e até encaixar um encontro com um golem ou algum outro guardião. Além disso, dê uma olhada no seu diário de campanha e encontre alguma informação que possa ajudar os PdJs a encontrar o lich. Quando eles superarem o desafio de perícia, diga aos jogadores que eles encontraram essa informação depois de pesquisar muito na papelada dos magos.

Em vez de limitar as possibilidades, você tornou sua campanha mais rica e em vez de frustrar seus jogadores, você os recompensou por raciocinarem de forma criativa e inesperada. Tome nota do que você acabou de inventar sobre essa cabala de magos (incluindo-a em seu diário de campanha) e utilize essa informação posteriormente em sua campanha. Assim todo mundo fica feliz!

Conforme discutido na seção “Andamento” (pág. 24), existem dois momentos ideais para finalizar uma sessão de jogo: num ponto de descanso natural depois de um encontro empolgante ou durante uma finalização dramática. Seja qual for o encerramento escolhido, lembre-se de deixar algum tempo no final da sessão para guardar e arrumar as coisas.

O fim do jogo é uma etapa casual, um retorno ao clima de socialização do começo da sessão. Ouça seus jogadores neste ponto, mesmo que esteja dividindo sua atenção com outras coisas, como calculando os pontos de experiência ou distribuindo tesouros. As informações colhidas no final da sessão são as melhores que você pode receber, além de ser uma fonte rica de ideias para a próxima sessão.

No final da sessão, os jogadores dirão a você o que eles mais gostaram, tanto sobre desafios ou recompensas que julgaram mais adequados, quanto sobre o que eles pensam que o vilão está tramando ou para onde eles planejam seguir agora. Geralmente eles não dirão isso diretamente, mas revelarão essas informações enquanto estiverem conversando sobre a aventura que acabou de acontecer.

Use estas informações para dizer “sim” aos seus jogadores, como sugerimos anteriormente, na seção Improvisando. Prepare-se para que eles façam o que disseram que fariam. As ideias que eles tiveram sobre os planos do vilão da campanha podem ser melhores do que as suas ou algumas observações talvez somem uma nova dimensão àquilo que você havia planejado. Escute-os e planeje de acordo – seus jogadores vão se sentir como se fizessem parte da história.



De vez em quando, seu grupo de jogo, sua aventura ou sua campanha sofrerão problemas. Lembre-se que o objetivo de todos os jogadores é se divertir e que as pessoas são seres humanos antes de serem jogadores. Todos têm obrigações e motivações na vida real que podem afetar o jogo. Quando surgirem os problemas, o melhor que você tem a fazer é manter a calma, ser justo e ouvir e dialogar com seus jogadores.

MORTE DOS PERSONAGENS

Por definição, aventuras envolvem riscos. Os personagens podem fracassar em qualquer um dos encontros que enfrentarem. No caso de um encontro de combate, uma das consequências desse fracasso é a possibilidade de morte – seja de um personagem ou até mesmo de todo o grupo.

Os jogadores se apegam aos seus personagens. Isso é natural. Um personagem representa um grande investimento de tempo na mesa de jogo, assim como um grande investimento emocional. O maior problema decorrente da morte de um personagem são os ressentimentos.

A melhor maneira de evitar rancores relacionados à morte de um personagem é ser justo e garantir que os jogadores saibam que você está sendo justo. Jogar os dados diante deles os ajudará a perceber isso. Eles saberão que você não está trapaceando a favor dos monstros nem castigando um determinado personagem (consulte “Jogando os Dados”, pág. 15, para informações sobre as vantagens e desvantagens de jogar os dados abertamente).

Nunca castigue um personagem por causa do comportamento do jogador ou por algum desentendimento pessoal. Esse é provavelmente o meio mais rápido de arruinar a confiança que seus jogadores têm em você como um Mestre que arbitra as regras com justiça. Deixe que eles enfrentem as consequências de suas atitudes estúpidas, mas tenha certeza de estar dando pistas suficientes para que eles saibam quais são essas atitudes e para que tenham uma chance de se arrepender.

Seus jogadores também precisam saber que você está sendo justo na criação dos encontros e que não está colocando adversários muito superiores. É bom colocá-los diante de alguns encontros difíceis de vez em quando e até confrontá-los com monstros que eles ainda não possam derrotar. No entanto, não é justo quando os jogadores não têm como saber que não podem ganhar a briga e não têm como encontrar outra saída. Assuste-os, mas sem encurralá-los.

Quando um personagem morre, geralmente fica por conta dos jogadores decidirem, como um grupo, o que acontece. Alguns jogadores não se importam em criar outro personagem, especialmente quando estão ávidos para experimentar novas opções. Não condene um novo personagem no grupo. O novo integrante deve começar no mesmo nível que o resto do grupo e com equipamento similar.

Talvez seja bom coibir a criação de um clone do personagem morto como se ele fosse um personagem “novo”, com um “II” na frente, ou mesmo mudando o nome, mas mantendo todo o resto. Isso é obviamente artificial e interfere no senso de veracidade dos jogadores com relação a um mundo de fantasia plausível e coerente. Por outro lado, copiar o personagem pode ser uma boa ideia dependendo do estilo e da seriedade do seu jogo. Mantém o andamento da aventura sem causar atrasos.

Depois de adquirir alguns níveis, a morte de um personagem representa a perda de um investimento significativo de tempo e energia. Felizmente, os personagens mortos podem ser trazidos de volta à vida. A maneira mais comum é por meio do ritual Reviver os Mortos, descrito no *Livro do Jogador* (pág. 313). Depois de uma morte, o grupo normalmente precisa tirar pelo menos 8 horas para realizar este ritual e depois descansar.

Nos níveis épicos, os personagens podem voltar dos mortos, mesmo durante um combate, por meio de diversos métodos (características de destino épico, poções, entre outras). Neste ponto, a morte não é nada além de um inconveniente, mas as consequências do fracasso podem ser muito piores.

REPARANDO SEUS ERROS

Vai acontecer de vez em quando: você cometerá erros. Isso não faz de você um Mestre ruim, só faz de você humano. O mais importante é como lidar com os erros.

ERROS DE REGRA

Você não precisa ter o domínio completo das regras e deve estar sempre aberto ao diálogo sobre a forma correta de aplicá-las em cada situação. Contudo, cabe a você manter o andamento do jogo e para isso, talvez seja preciso encerrar estas discussões. Se isso for necessário, peça a um dos jogadores que anote a dúvida e a forma como você a solucionou, depois retome a discussão no final do encontro ou no fim da sessão.

Se perceber que cometeu um erro, admita-o. Caso contrário, pode perder a confiança de seus jogadores. Depois, se necessário, converse com o grupo sobre como corrigir o erro. Se houve um impacto significativo no resultado do encontro, faça o que for preciso para corrigi-lo. Você pode premiar os jogadores com um pouco mais de experiência ou tesouros ou resolver o problema dentro do contexto da aventura. Afinal de contas, talvez aquele goblin não tenha escapado para avisar os ogros.

ENCONTROS MUITO DIFÍCEIS

Pode ser difícil prever a dificuldade real de um encontro. Lançar um monstro de nível 13 contra um grupo de nível 9 pode funcionar, mas se a regeneração dessa criatura for forte o bastante para anular todo o dano causado pelos personagens, será difícil eles sobreviverem à batalha.

Ao perceber que os personagens estão claramente sobrepovoados num encontro, você pode:

- ◆ Apresentar uma rota de fuga aos personagens;
- ◆ Deliberadamente tomar decisões ruins pelos monstros;
- ◆ “Esquecer” de jogar para verificar se os monstros recarregaram seus poderes;
- ◆ Inventar uma razão coerente com o enredo para que os monstros abandonem o combate; ou
- ◆ Deixar que os monstros ganhem, mas manter os personagens vivos por algum motivo.

Se você auxiliar os personagens a vencerem um encontro difícil demais para eles, não os premie com todo o XP, uma vez que o obstáculo não foi tão desafiador quanto indica seu nível. Reduza a recompensa em cera de um nível.

ENCONTRO DIFÍCIL MUITO FÁCIL

Geralmente isso não é um problema. Se a aventura assume que um encontro é difícil (por exemplo, se é preciso que um vilão fuja, mas os personagens inventam um meio de evitar isso), você pode aumentar a dificuldade durante o jogo. Traga reforços, dê ao vilão uma nova habilidade que os jogadores não conheciam ou invente alguma outra coisa.

PERSONAGENS PODEROSOS DEMAIS

Os personagens podem ficar muito poderosos quando você entregar tesouros demais para eles ou quando você cria poderes especiais mais poderosos do que o previsto. Os personagens podem, por exemplo, acabar derrotando um vilão que não deveriam derrotar e apanhando antes da hora aquela espada mágica que ele tinha, que está seis níveis acima do nível dos personagens. Ou ainda, talvez você tenha criado uma fonte mágica em sua aventura, concedendo aos que beberem dela um poder por encontro adicional que causa dano demais comparado ao nível dos personagens.

- ◆ **Correções Durante o Jogo:** Invente maneiras de remover os itens da posse dos jogadores. Talvez a espada do vilão tenha mente própria e seja capaz de fugir usando voo ou teleporte. Recuperá-la pode ser uma missão que ocupará os personagens até que eles tenham nível suficiente para manejá-la sem desequilibrar o jogo. O poder concedido pela fonte mágica pode ser limitado ou ter uma quantia limitada de utilizações. Depois que é gasto, a magia desaparece.
- ◆ **Correções Fora do Jogo:** Fale com seus jogadores, explique que você cometeu um erro e pergunte se eles estão dispostos a abrir mão do item ou poder em questão. Um grupo de jogadores mais maduros irá reconhecer que o jogo é mais divertido quando os desafios são significativos e ajudará o Mestre a lidar com o problema.

TAMANHO DO GRUPO

Este livro apresenta regras para jogar com um grupo de quatro a seis personagens jogadores. Se seu grupo estiver fora desses limites, então você está diante de uma dificuldade específica com a qual terá que lidar.

REDIMENSIONANDO

As regras gerais para a construção de encontros são fáceis de adaptar para grupos maiores ou menores. Se tiver apenas três PdJs, utilize três monstros do mesmo nível que eles num encontro padrão. Já se houverem sete PdJs, coloque sete monstros. Além disso, você pode fazer algumas tentativas variando entre as diferentes funções dos monstros (pág. 54).

MENOS QUE QUATRO

Os grupos pequenos são incapazes de preencher as quatro funções básicas. Se houverem apenas três PdJs, tudo segue razoavelmente bem sem um controlador ou um agressor, à custa de um pouco de dano. É difícil de jogar uma partida com apenas dois PdJs, mas é possível. Um agressor e um líder provavelmente é a melhor combinação. Ela une a capacidade de causar dano elevado a um personagem resistente e apto a manter a dupla viva. Caso esteja conduzindo um jogo para um único PdJ, um defensor ou um líder é a melhor escolha – sobreviver será a preocupação mais importante. Consulte “Criando um Grupo”, na página 10, para mais informações sobre as funções dos personagens e sobre como cobrir a ausência de cada função.

MAIS QUE SEIS

O maior problema com grupos grandes é manter a ordem na mesa e o andamento de jogo durante o combate. Fora das batalhas, deixe que os jogadores elejam um líder para o grupo, que será a única pessoa que lhe dirá o que o grupo está fazendo. É muito difícil ouvir seis pessoas tentando dizer ao mesmo tempo o que seus personagens vão fazer. Em combate, mantenha os jogadores preocupados. Tenha um método eficaz de coordenar a iniciativa (consulte a pág. 38) e obrigue os jogadores a adiar se não conseguirem decidir suas ações.

Num grupo especialmente grande, faça com que os encontros aconteçam em lugares amplos o bastante para abrigar todos os personagens e monstros, sobrando espaço para o deslocamento e posicionamento tático. Uma área de 10 por 16 quadrados é uma boa margem mínima para grupos com sete ou mais personagens.

CRIE AVENTURAS SOB MEDIDA

A criação das aventuras também é importante. Não mande um grupo grande em missões que exijam infiltração, observação ou negociação. Grupos maiores se destacam em situações de cunho mais militar e em combates diretos contra grupos igualmente numerosos de monstros. Grupos pequenos, por outro lado, são ideais para missões que exijam furtividade ou sutileza, especialmente se os jogadores criarem seus personagens com isso em mente. Aventuras voltadas para a espionagem, intrigas ou interação social são mais eficazes com grupos pequenos.

JOGADORES PROBLEMÁTICOS

Certas vezes, o problema de sua mesa não está no jogo e sim nos jogadores. Não podemos aconselhá-lo sobre como lidar com todos os tipos de problema que podem surgir entre você e seus amigos. No entanto, algumas situações são mais comuns ao ambiente de jogo e para estas nós temos algumas sugestões. Uma vez que a maioria dessas dificuldades estão relacionadas com problemas reais entre os jogadores, às vezes será preciso lidar com elas.

ESTABELECENDO AS EXPECTATIVAS

A maioria dos problemas entre os jogadores acontece porque as pessoas têm expectativas diferentes do que querem durante um jogo. Cada um deseja obter coisas diferentes ou apreciam aspectos diferentes do jogo. Muitas vezes, é possível manter o andamento do jogo ao esclarecer suas expectativas sobre o jogo antes dos problemas surgirem e ter sempre em mente as expectativas de seus jogadores. Leve a sério as opiniões e os desejos deles e faça com que eles também o levem a sério. O ideal é que vocês encontrem um estilo de jogo que todos apreciem.

JOGADORES DESCONTROLADOS

As pessoas costumam jogar D&D porque, por meio de seus personagens, são capazes de fazer coisas que não são possíveis na vida real – combater monstros, conjurar magias, derrotar o mal de forma a levar o bem ao triunfo. Algumas pessoas jogam D&D porque isso as permite ser mais bestiais, promovendo devastação nas cidades, cometendo uma série de atos ilegais ou traindo seus aliados – seus objetivos no jogo não têm nada a ver com aventuras heroicas, mas sim com utilizar as regras do jogo para realizar suas fantasias antissociais.

Converse com seus jogadores, retome o diálogo sobre o tipo de jogo que vocês querem jogar. Se for apenas um jogador que estiver causando problemas, é perfeitamente adequado fazer-lhe um ultimato: “se quiser continuar jogando, é melhor parar de atrapalhar e começar a atuar como membro de uma equipe.

DICA DOS PROFISSIONAIS

Quando eu estou mestrando um jogo demonstrativo de D&D e não conheço muito bem as pessoas em torno da mesa, utilizo um truque para facilitar a ordem de iniciativa. É simples e não funciona com jogadores veteranos, mas será útil quando você quiser deixar seu cérebro mais livre para conduzir suas outras tarefas de Mestre.

Eu peço que todos os personagens joguem iniciativa no começo do combate. Quem tirar o resultado maior age primeiro, óbvio. Contudo, depois disso eu sigo a iniciativa sequencialmente a partir do jogador à esquerda, em sentido antihorário – os monstros agem quando chega a minha vez. Isso funciona muito bem em jogos demonstrativos, mas quando os jogadores mais experientes começam a adiar ou preparar suas ações, esse truque vai por água abaixo.

Lembre-se dessa dica quando for jogar com seus parentes, colegas de escola e outros amigos interessados em descobrir como o D&D funciona. Caso contrário, use as regras.

– Bruce Cordell

JOGADORES MIMADOS

Alguns jogadores acham que o jogo deve se concentrar neles, mesmo que nunca digam isso abertamente. Eles roubam a cena, dizem aos demais jogadores o que fazer, exigem os melhores itens mágicos para si e provocam verbalmente os outros. Fora do jogo, diga a esse jogador que o comportamento dele está atrapalhando a diversão de todos e peça que pare com isso ou, se for necessário, convide-o a abandonar o grupo.

ADVOGADOS DE REGRAS

Você não precisa ser um especialista de regras para ser o Mestre e isso não significa que um jogador deva assumir essa função. Um advogado de regras é um jogador que questiona as decisões do Mestre argumentando com regras. Você deve acolher os conhecedores de regras, afinal eles o ajudarão quando você ficar em dúvida ou cometer erros. Contudo, mesmo os advogados de regras mais prestativos se tornam um problema quando ficam corrigindo o Mestre a todo instante ou ficam dando dicas de regras. Pior ainda, existem jogadores que não sabem lidar com resultados negativos e vasculham as regras em busca de brechas ou interpretações duvidosas das quais seus personagens possam tirar vantagem.

Uma regra da casa exigindo que as discussões de regras sejam adiadas até o final do jogo é o suficiente para dissuadir alguns advogados de regras. Entretanto, mantenha-se aberto a pequenas correções, desde que elas não sejam muito frequentes.

Se o jogo ficar parado enquanto um advogado de regras procura uma regra ou referência específica, convide-o a continuar procurando o quanto ele quiser enquanto os demais jogadores continuam seus turnos. Essencialmente, o personagem do advogado desaparece do jogo o quanto for preciso. Os monstros não o atacam e ele adia indefinidamente. Esta solução deixa os outros jogadores contentes, pois eles continuam jogando D&D em vez de aturar os atrasos de um só jogador.

EQUILIBRANDO AS

PREFERÊNCIAS DOS JOGADORES

Muitos grupos de jogo partilham as mesmas preferências e motivações. Os grupos formados somente por atores ou combatentes não são raros e são de fácil coordenação, desde que suas preferências sejam similares. Já jogadores do mesmo grupo, mas com gostos muito diferentes, são mais difíceis de agradar.

Você pode evitar problemas identificando previamente as motivações de cada jogador do grupo e variando os tipos de encontros em suas aventuras. A discussão sobre as motivações dos jogadores na página 8 sugere meios de agradar a todos. Não tente colocar um grupo de atores numa exploração clássica de masmorras e não espere que um grupo de combatentes vá negociar uma alternativa em meio às burocracias da política da realeza. Se você investir parte de seu tempo de preparação revisando as aventuras que planeja jogar, tendo em mente as motivações dos jogadores e criando encontros ou elementos adicionais para garantir que todos tenham algo divertido para fazer durante os encontros, vai evitar a maior parte dos problemas derivados da incompatibilidade entre preferências de jogadores.

ENSINANDO O JOGO

Surgem outros problemas quando os jogadores assumem que seu estilo específico de jogo é melhor que os outros e perde a paciência com os encontros desenvolvidos para agradar os demais. Essa atitude costuma acontecer muito entre os atores que olham de nariz empinado para os combatentes e acumuladores. Lide com esse problema lembrando a esse jogador (fora da mesa) que você tem todo um grupo para agradar e não apenas uma pessoa e que os combatentes estão suportando pacientemente os encontros cheios de interpretação e dramaticidade. Os atores devem retribuir a mesma cortesia aos combatentes do grupo.

Lembre-se contudo, que é perfeitamente possível desenvolver encontros que agradem aos jogadores de diferentes motivações. Imagine, por exemplo, um combate que coloque os jogadores contra um pequeno exército de orcs, satisfazendo os combatentes. Ai então, um dragão jovem aparece no meio da briga. De repente, a luta pode tomar dois rumos diferentes: o dragão pode auxiliar os orcs contra o grupo ou ajudar os personagens contra os orcs. Isso dependerá do desempenho dos atores do grupo num pequeno encontro de interpretação para persuadir o dragão a ajudá-los. Todo mundo fica feliz!



DAVID GRIFFITH

Quando os parentes, cônjuges, amigos ou filhos dos jogadores quiserem participar de um jogo, você estará diante da feliz tarefa de ensinar um novo jogador como o D&D funciona. Ensinar novos jogadores não é um trabalho apenas para o Mestre. Essa é uma tarefa que o grupo pode dividir.

O quê é D&D?: A primeira, mais importante e, possivelmente, mais difícil etapa do aprendizado de um novo jogador é compreender do que se trata o jogo. Muitas pessoas já estão familiarizadas com o conceito de jogos de RPG por causa dos videogames, mas também podem surgir algumas incongruências sobre como jogar uma partida de D&D. O Capítulo 1 do Livro do Jogador explica o básico.

A Mecânica Central: Explique a mecânica principal do jogo – faça um teste e compare-o a uma defesa. Assegure-se que o novo jogador saiba reconhecer o d20 e então explique que um teste consiste em jogar o d20 e somar um valor. Esse é o alicerce da mecânica central.

O Que é Possível Fazer num Jogo de D&D: Explique que o personagem pode tentar fazer qualquer coisa que o jogador puder imaginar e que depende de você determinar se deu certo ou não. Explique os três tipos principais de ações em combate: padrão (uma coisa importante), movimento (se deslocar por aí) e mínima (as coisas que podem ser feitas enquanto se faz outras coisas). Assegure-se que o jogador compreenda o sistema de troca de ações (usar uma ação de movimento no lugar da ação padrão, por exemplo).

Decifrando a Planilha de Personagem: Aponte as informações principais da planilha de personagem (você pode usar uma caneta marca-texto para destacar esses elementos). Explique os seguintes conceitos:

- ◆ A **classe** e o **nível** indicam o papel do personagem no grupo e o quão poderoso ele é.
- ◆ Os **pontos de vida** definem quanto dano o personagem pode sofrer. Os **pulsos de cura** dizem quantas vezes o personagem pode se recuperar por dia e o quanto ele se recupera por vez.
- ◆ As **defesas** (CA, Fortitude, Reflexos e Vontade) são os números-alvo que os monstros tentam acertar quando fazem um ataque contra o personagem.
- ◆ O **deslocamento** representa quantos quadrados o personagem pode se mover com uma ação.
- ◆ A **iniciativa** é usada para definir quem age primeiro num combate.
- ◆ Os **poderes** são os ataques e outras coisas especiais que o personagem é capaz de fazer dentro e fora de combate.

Ensinando: Finalmente, convide um jogador mais experiente para assumir a tarefa de ajudar o novo jogador, principalmente durante o combate.

Então comece a jogar! A melhor forma de aprender é jogando.

ENCONTROS DE COMBATE

EM ESSÊNCIA, uma partida de D&D consiste em uma série de encontros. Os encontros são onde o jogo acontece – onde as capacidades dos personagens são colocadas à prova e o sucesso e fracasso do grupo são postos na balança. Um encontro é apenas uma das cenas dentro de uma história contínua, quando os PdJs encontram algo que os impede de progredir. Este capítulo fala sobre como conduzir os encontros de combate, sejam eles encontros de uma aventura publicada ou encontros de sua própria autoria.

Este capítulo inclui as seguintes seções.

- ◆ **Fundamentos do Combate:** Como promover um combate estando na função de Mestre – detalhes sobre a preparação, a condição dos monstros, a determinação da surpresa, as jogadas de ataque, o controle da ordem de iniciativa, dicas para conduzir o combate (como coordenar os monstros e registrar efeitos e condições) e como finalizar um encontro.
- ◆ **Regras Adicionais:** Aqui você encontrará regras adicionais para lidar com ações não citadas pelas regras básicas, assim como uma explicação melhor sobre algumas regras específicas como: cobertura, movimento forçado, combate aquático, combate montado, voo, doenças e venenos.





Independente de você estar conduzindo uma batalha épica, uma tensa negociação, uma tentativa alucinante de escalar um penhasco ou a perigosa travessia de uma passagem forrada de armadilhas, não se esqueça de tudo o que aprendeu no capítulo anterior. Não se trata apenas de um encontro – é um conflito de vida ou morte entre aventureiros heroicos e monstros aterrorizantes. Não se trata apenas de um emaranhado de números e estratégia movimentando peões num tabuleiro – é um teste de atributo e de coragem dos aventureiros contra obstáculos terríveis. Mantenha o jogo andando, a narração vívida e os jogadores fascinados!

A seguir, há um pequeno resumo de como conduzir um encontro de combate. O restante dessa seção traz as ferramentas que você precisa para seguir esses passos.

- ◆ Venha preparado com todas as informações que você precisa
- ◆ Determine a condição dos monstros e a surpresa
- ◆ Organize o encontro
- ◆ Jogue iniciativa!
- ◆ Conduza o combate
- ◆ Finalize o combate

VENHA PREPARADO

Antes que o encontro de combate comece, você deve ter algumas informações em mãos. Se estiver jogando uma aventura publicada, a maior parte destas informações será fornecida. Caso contrário, determine-as conforme estiver criando o encontro.

- ◆ Os valores de Percepção passiva dos jogadores (consulte a descrição da perícia Percepção no *Livro do Jogador*).
- ◆ Um mapa e uma descrição da área onde o encontro acontece. Essa descrição pode assumir a forma de um pequeno texto descritivo que pode ser lido aos jogadores para compor o cenário. Ele também pode incluir detalhes que dependem da Percepção passiva do grupo.
- ◆ As estatísticas dos oponentes. Estas estatísticas devem incluir os valores de Percepção passiva.

A CONDIÇÃO DOS MONSTROS

Os monstros e PdMs nem sempre estão prontos para lidar com problemas. Um dragão pode estar dormindo e os goblins podem estar jogando cartas enquanto deveriam estar vigiando a entrada do covil. Conforme os PdJs se aproximam de um encontro, decida se os monstros estão preparados para o encontro. Escolha uma das seguintes condições: adormecido, distraído, preparado ou alerta.

Adormecido: O monstro (ou o grupo de monstros) não está acordado e está apenas parcialmente consciente de seus arredores. Monstros adormecidos sofrem -5 de penalidade nos testes de Percepção.

Um monstro adormecido não está com suas defesas preparadas e fica surpreso quando acorda. No começo do seu próximo turno, o monstro fica preparado se houver perigo iminente ou distraído se não houver ameaças óbvias.

Distraído: O monstro está fazendo alguma coisa que exige sua atenção ou simplesmente sonhando acordado. Monstros distraídos sofrem -2 de penalidade nos testes de Percepção.

Preparado: O monstro está levando sua arma consigo, mas não necessariamente empunhando-a. Ele está ocioso – ele não está pronto para investir contra um perigo eminente, mas em termos gerais, está preparado para enfrentar algum tipo de perigo. A maioria dos monstros está nesta condição a menos que os PdJs sejam particularmente sorrateiros. Monstros preparados não recebem nenhum modificador nos testes de Percepção.

Alerta: O monstro já está ciente de uma possível ameaça e se organizou para enfrentá-la. Ele está com sua arma em punhos e já ocupou a melhor posição para encarar um ataque. Além disso, ele já está com todas as defesas preparadas, incluindo quaisquer poderes que possam melhorar suas habilidades de combate. Um monstro alerta joga testes ativos de Percepção a cada rodada e se nenhuma ameaça se concretizar após 10 minutos, ele normalmente volta à condição de preparado.

SURPRESA

Determinar o fator surpresa normalmente é bem simples: se um dos lados tiver percebido o outro sem ter sido notado, terá a vantagem da surpresa.

Em muitas situações, a surpresa é extremamente improvável. Dois grupos viajando numa estrada aberta ou abrindo caminho numa floresta percebem um ao outro sem a necessidade de qualquer teste de Percepção. Nenhum grupo surpreende o outro.

A surpresa só pode ocorrer quando as criaturas estiverem se escondendo intencionalmente: personagens tentando se esgueirar pelos gigantes que estão vigiando os arredores de seu acampamento; kobolds se escondendo ao longo de uma estrada movimentada para emboscar viajantes; uma pantera feérica espreitando pela floresta a procura de uma presa. Um grupo que estiver tentando não ser visto intencionalmente pode obter surpresa.

Nesse caso, o membro do grupo com o modificador de Furtividade mais baixo faz o teste (faça isso para economizar tempo em vez de fazer um teste para cada personagem ou monstro). Qualquer integrante do grupo que esteja a pelo menos 10 quadrados dos demais deve realizar um teste separado. Compare o resultado do teste de Furtividade com os valores de Percepção passiva das criaturas em posição de perceber a aproximação do grupo ou com os resultados dos testes ativos das criaturas que estiverem em alerta. Os monstros que não estiverem cientes da aproximação dos inimigos ficam surpresos se forem atacados.

Visão Bloqueada: Os objetos ou as circunstâncias que bloqueiam a visão podem contribuir para as tentativas de obter surpresa. Os personagens se aproximam de uma porta numa masmorra. Uma névoa densa flutua sobre as terras baldias, iluminadas por uma misteriosa lua cheia ao céu. Os PdJs, ocultos pela invisibilidade, tentam surpreender um dragão antigo.

A visão bloqueada fornece aos personagens uma oportunidade de realizar um teste de Furtividade para tentar se esconder. O simples fato de estar fora da linha de visão não faz com que a criatura esteja escondida.

Exceto nos níveis mais baixos, são raras as situações de surpresa sem algum tipo de furtividade envolvida. As criaturas que quiserem obter surpresa numa área de névoa pesada ou condições similares, por exemplo, precisarão ficar em silêncio e fora da linha de vista, realizando testes de Furtividade.

A porta de uma masmorra não bloqueia só a visão, mas também abafa o som, facilitando que os personagens se aproximem de seus oponentes sem serem notados. Os personagens podem seguir até a porta sem serem percebidos, considerando que fiquem razoavelmente quietos. Depois, podem tentar ouvir através dela, fazendo um teste ativo de Percepção para ouvir o que há do outro lado e arrombá-la prontos para o combate.

Se já estiverem preparados para a batalha, os PdJs não podem ser pegos de surpresa. Eles podem ouvir pela porta para terem uma ideia das criaturas que vão enfrentar, mas de forma alguma os monstros pularão imediatamente sobre eles. É diferente quando as criaturas da sala estiverem se escondendo intencionalmente. No momento em que invadirem a sala, os personagens não percebem nenhuma ameaça e então, será tarde quando os monstros concluírem sua emboscada.

Consulte a tabela Ouvindo Atrás da Porta, abaixo, para saber as CDs dos testes de Percepção para os personagens que estiverem tentando escutar o que há por trás de uma porta fechada. Então, responda às perguntas abaixo para determinar se os PdJs surpreenderam ou não os monstros.

◆ *Os monstros escutaram a aproximação dos PdJs?* Se os PdJs estavam se movendo usando seu deslocamento normal pela masmorra sem fazer nenhum esforço para serem furtivos, os monstros que estiverem do outro lado de uma porta fechada, podem ouvi-los com um sucesso num teste de Percepção CD 25 (ativo ou passivo).

Se os PdJs estiverem em silêncio, eles fazem um teste de Furtividade com +5 de bônus (pelo fato da porta abafar os sons) para definir a CD do teste de Percepção dos monstros. Se perceberem a presença dos personagens, os monstros não poderão ser surpreendidos.

◆ *Os PdJs já denunciaram sua presença?* Se os personagens dispararam uma armadilha numa porta, ativaram um alarme em algum lugar do lado de fora da sala ou tentaram arrombar a porta mais de uma vez, os monstros saberão que eles estão a caminho e não podem mais ser pegos de surpresa.

OUVINDO ATRÁS DA PORTA

CD de Percepção*	Sons que os PdJs escutam
Resultado do teste de Furtividade do monstro +5	Monstros se movendo silenciosamente pela da sala
5	Combate em progresso, ou conversação agitada ou dramática **
15	Conversação normal, ou conjuração de um ritual **
15	Portas abrindo ou fechando (e sons similares)
25	Conversação silenciosa, sussurros *
35	Preparação para o combate (armas sendo desembainhadas e assim por diante)

* Some 2 na CD se os personagens estiverem a mais de 10 quadrados de distância.

** Num sucesso com margem de 5 ou mais, se conhecer o idioma que está sendo falado, o personagem pode compreender o que as criaturas estão dizendo.



JOGUE A INICIATIVA!

Seja no momento em que as negociações com o duque fracassaram ou quando os goblins saíram da tocaia, as jogadas de iniciativa marcam o verdadeiro início de um encontro de combate.

A iniciativa geralmente é um teste simples de Destreza (1/2 do nível + modificador de Destreza + outros modificadores). Todos os blocos de estatísticas do *Manual dos Monstros* e de aventuras publicadas incluem o modificador de iniciativa da criatura, mas esse valor também é fácil de ser calculado na hora.

Cada jogador joga a iniciativa separadamente, é claro, mas não é necessário dar aos monstros a mesma atenção. Jogue uma vez para cada tipo de monstro diferente no encontro. Por exemplo, num encontro com um orc Olho de Gruumsh, dois orcs enfurecidos, dois orcs salteadores e três orcs combatentes, você deve fazer um teste de iniciativa para cada um dos quatro tipos de orc. Desta forma, conforme estiver navegando pela ordem de iniciativa, todos os orcs combatentes agirão juntos, assim como todos os orcs saqueadores, e assim por diante.

Os monstros podem atrasar ou preparar suas ações assim como os jogadores, portanto é possível que dois orcs do mesmo tipo acabem agindo em pontos diferentes da ordem de iniciativa – os dois orcs saqueadores, por exemplo, podem acabar agindo em momentos distintos no decorrer do encontro. Os monstros também podem se preparar

para agir juntos sem separar seus turnos na ordem de iniciativa. Por exemplo, ambos os orcs saqueadores podem se mover para uma posição de flanqueamento e então atacar com vantagem de combate. Tecnicamente, o primeiro a se mover teria que preparar seu ataque até que o outro ocupe a posição adequada, mas funciona da mesma forma.

CONTROLANDO A INICIATIVA

Cada Mestre usa um jeito diferente de coordenar a ordem de iniciativa em combate. Utilize o método que funcionar melhor para você e seus jogadores. Os dois fatores principais no registro da ordem de combate é como indicar quando alguém está preparando ou adiando sua ação e se você deve ou não permitir que os jogadores vejam a ordem de iniciativa.

Cartões de Combate: Uma forma eficaz de controlar a iniciativa e os outros detalhes do combate é com cartões-índice. Cada personagem deve ter um cartão e cada grupo idêntico de monstros também. Quando os jogadores disserem seus resultados de iniciativa, escreva-os no respectivo cartão do personagem, organize-as do maior para o menor e depois encaixe os cartões dos monstros. Então comece o combate pelo primeiro cartão da pilha. Conforme cada criatura agir, coloque seu cartão no fim da pilha.

Quando uma criatura prepara uma ação, remova seu cartão da ordem de iniciativa e quando ela executar a ação adiada, recoloque o cartão na pilha, ocupando sua nova posição (antes ou depois da criatura que provocou a ação).



Se uma criatura adiar sua ação, faça a mesma coisa. Outra alternativa, (especialmente para grupos relativamente numerosos) é entregar o cartão ao jogador e deixar que ele se responsabilize em devolvê-lo quando quiser que seu personagem volte a agir.

Quando você utiliza cartões de combate, os jogadores não sabem qual é a ordem de iniciativa. Eles não sabem quando os monstros vão agir até que chegue o turno deles, uma vantagem que muitos Mestres apreciam. Por outro lado, é comum que eles esqueçam que o turno deles está chegando, o que pode atrasar o jogo. Talvez seja útil notificar o próximo jogador que seu turno está chegando, para que ele possa planejar sua ação.

Alguns exemplos de cartões de combate, tanto para os PdJs como para os monstros, podem ser encontrados na página 220.

Uma Lista Visível: Você pode usar uma lousa para anotar a iniciativa. Conforme os jogadores lhe dizem seus resultados de iniciativa, escreva-os na lousa em ordem (do maior para o menor), deixando algum espaço entre eles. Você pode anotar os resultados de iniciativa dos monstros diretamente na lista, ou pode incluí-los conforme chega a vez deles de agir.

Quando um personagem prepara uma ação, faça uma marca próxima ao nome dele. Quando ele executar a ação preparada, apague o nome da lista e recoloque-o em sua nova posição. Se um personagem adiar sua ação, você pode fazer a mesma coisa, ou pode apagar o per-

sonagem da lista e deixar que o jogador diga quando quiser voltar a agir.

Se quiser inovar, utilize ímãs com o nome dos personagens e dos monstros presos a um painel. Movimentar esses elementos no painel é ainda mais rápido e fácil do que apagar e reescrever os nomes.

Uma lista visível permite que todos vejam a ordem de iniciativa o tempo todo. Os jogadores saberão quando está chegando seu turno e podem planejar suas ações com antecedência. A desvantagem, é que uma lista visível pode exigir que você fique apagando e reescrevendo os nomes, o que pode atrasar o andamento da ação durante batalhas mais complicadas.

Uma alternativa à lista visível é permitir que um jogador controle a iniciativa, seja numa lousa ou num pedaço de papel que os outros jogadores possam ver. Esse método reduz sua carga de trabalho, liberando-o para pensar sobre as outras coisas que estão acontecendo na mesa. Por outro lado, pode ser difícil pra você se lembrar de quando está chegando a vez dos monstros agirem!

Lista Atrás do Escudo: Você também pode controlar a iniciativa numa lista que os jogadores não podem ver: seja numa lousa sua ou num pedaço de papel. Algumas pessoas dizem que isso combina as duas piores características dos dois métodos: os jogadores não podem ver a ordem e é necessário ficar apagando e reescrevendo os nomes. Entretanto, alguns Mestres sentem que isso mantém o controle da batalha onde ele deve estar – completamente nas mãos do Mestre.



CONDUZINDO O COMBATE

O Capítulo 9 do *Livro do Jogador* diz tudo o que você precisa saber sobre a mecânica de combate. Aqui apresentamos algumas dicas para ajudá-lo a manter as coisas fluindo bem.

DESCREVENDO AS SITUAÇÕES

A seção “Fornecendo Informações” (pág. 26) defende que os elementos que você descreve para os jogadores são muito importantes nos encontros de combate: evite surpreendê-los com habilidade ocultas e situações como “Te Peguei!” e assegure-se de que você comunicou a eles todas as informações e condições do combate, alertando sobre possíveis perigos e ameaças.

MONSTROS E PERSONAGENS CAÍDOS

Não ataque personagens caídos. Quando um personagem fica inconsciente, os monstros devem voltar sua atenção aos inimigos que ainda de pé e lutando. Os monstros não costumam causar dano intencionalmente em oponentes caídos.

Alguns monstros só estão interessados em se alimentar e podem arrastar um personagem inconsciente para fora do combate para saborear uma refeição tranquila. Geralmente essas criaturas são monstros sorrateiros que não fazem parte do encontro, como um estrangulador das cavernas solitário. O processo de arrastar um personagem é demorado (a menos que o monstro seja muito forte) e os demais personagens devem sempre ter uma chance de resgatar seu aliado inconsciente.

ALVOS LEGÍTIMOS

Quando um poder tiver um efeito que ocorra ao atingir um alvo – ou ao reduzir um alvo a 0 ponto de vida ou menos – ele só funciona quando este alvo for uma ameaça significativa. Os personagens não podem carregar um saco de ratos na esperança de atacá-los para curar seus aliados.

Quando o efeito de um poder envolver os aliados dos personagens, utilize o bom senso para determinar quantos alvos podem ser afetados. O D&D é um jogo sobre grupos de aventureiros combatendo bandos de monstros e não sobre o confronto de exércitos. Um dos poderes do senhor da guerra pode, quando seguido ao pé da letra, ser capaz de conceder a uma centena de aliados um ataque básico adicional, mas isso não significa que os senhores da guerra devem reunir exércitos para marchar masmorra adentro. Geralmente, o efeito de um poder deve estar limitado a um pequeno esquadrão – do tamanho de um grupo de personagens, mais um ou dois PdMs aliados – e não a um batalhão de soldados contratados.

CONTROLANDO MONSTROS

INDIVIDUALMENTE

Controlar monstros idênticos separadamente depois que eles começarem a sofrer dano e utilizar poderes recarregáveis vai causar um curto-circuito no seu cérebro. Uma maneira de ajudar a diferenciar os monstros é usar miniaturas diferentes para cada um deles. Num pedaço de papel, você pode anotar os pontos de vida e os poderes usados por cada monstro, além de uma breve descrição da miniatura que está sendo usada para ele. Também é possível etiquetar as miniaturas com pequenos adesivos de formas e cores diferentes.

Outra opção é anotar qual personagem está lutando contra qual monstro. Se você souber que o *worg* que atacou Kadria tem 14 pontos de vida, então se Kadria atacá-lo – ou se o mago atingir “aquele que atacou a Kadria” – você saberá em qual deles marcar o dano resultante.

Um jeito de controlar os poderes recarregáveis é fazer com que todos os monstros usem o mesmo poder no mesmo turno. Por exemplo, na segunda rodada de combate, quando todos já estiverem bem posicionados, todos os sabujos infernais podem utilizar seus sopros. Sempre que for a vez de um sabujo infernal agir, jogue para ver se ele recarregou seu sopro e utilize-o imediatamente caso isso aconteça. Quando um sabujo infernal estiver realizando qualquer outra ação que não seu sopro, você saberá que o sopro dele não está carregado. Tudo o que você precisa lembrar é de fazer a jogada de recarga no começo do turno de todas as criaturas.

É claro que a maneira mais simples nem sempre funciona. Os monstros mais espertos nem sempre utilizam seus poderes recarregáveis assim e os monstros com mais de um poder recarregável podem complicar as coisas. Nesses casos, controle as utilizações dos poderes junto com os pontos de vida.

CONTROLANDO CONDIÇÕES E EFEITOS

O controle das condições induzidas durante um combate pode ficar complexo. Para os monstros, utilize as mesmas técnicas discutidas acima – anote as condições e os efeitos nos cartões de combate ou onde quer que você esteja controlando a iniciativa.

Os jogadores deveriam se lembrar das condições que estão afetando seus personagens. Contudo, eles podem esquecer-las, já que não têm nenhum incentivo para se lembrar de condições adversas, mesmo que seja sem querer. Marque as condições de cada personagem nos cartões de combate ou na lousa. Você também pode criar cartões de condição para entregar aos jogadores quando seus personagens estiverem afetados. A presença de um cartão lilás sobre a planilha de personagem ajuda até o mais distraído jogador a se lembrar de uma condição e a se lembrar de jogar um teste de resistência para se livrar dela.

Os jogadores também deveriam se lembrar de quais monstros eles marcaram (com habilidades como o *desafio divino* do paladino ou com poderes como *reino de terror* do guerreiro). Coloque pedaços de cartolina ou marcadores magnéticos sob as miniaturas dos alvos marcados para ajudar todos a se lembrar de quais efeitos estão em ação num dado momento. Marcadores similares podem indicar aos jogadores quais monstros ou personagens estão sangrando.

DO QUE OS VILÕES SÃO CAPAZES

Nem os monstros e nem os PdMs possuem a mesma variedade de opções de combate que os PdJs – muitas vezes um poder é baseado nos efeitos de outro. Não demore a usar os melhores poderes de um monstro ou PdMs, senão, eles podem ser derrotados antes mesmo de terem a chance de usá-los. Desde o início, use suas melhores armas.



Táticas Básicas: O *Manual dos Monstros* sugere táticas básicas para os monstros apresentados em suas páginas. Contudo, sua principal diretriz para o comportamento de um monstro é a função dele. Os artilheiros evitam o combate corpo a corpo, dando preferência aos ataques à distância. Os guerrilheiros se deslocam muito e evitam a linha de frente. Os soldados e brutos enfrentam os defensores e líderes. Os controladores se posicionam de forma a otimizar as habilidades dos aliados.

Monstros Inteligentes: Durante o combate, monstros inteligentes agem de forma diferente do que os mais estúpidos. Confira o valor de Inteligência do monstro para ajudá-lo a decidir o que ele fará. As criaturas mais espertas se planejam e escolhem o melhor curso de ação. Um vampiro concentraria seus ataques no clérigo, que é capaz de atingi-lo com dano radiante. Já as criaturas menos inteligentes não planejam, elas simplesmente reagem. Um lobo se vira para morder o último oponente que o feriu ou o inimigo mais próximo.

DEPOIS DO ENCONTRO

Quando um encontro acaba, você deve analisar suas consequências e recompensas, a distribuição dos espólios e arbitrar o descanso.

Consequências do Encontro: Os encontros não acontecem isoladamente. Aquilo que acontece num encontro influencia os encontros futuros – e a própria aventura.

Algum inimigo escapou? Se a resposta é sim, é preciso definir o que o fugitivo vai fazer. A maioria das criaturas inteligentes procura refúgio ou reforços. O mesmo monstro, recuperado e pronto para mais ação, pode estar aguardando na próxima sala, junto com aliados mais poderosos.

Os PdJs mataram algum PdM importante para a história? Tome nota de como a morte de um personagem afeta a continuidade do enredo.

Vasculhando a Sala: Os PdJs podem realizar testes de Percepção para vasculhar o ambiente a procura de tesouros, portas secretas ou o símbolo sagrado de Zehir escondido nos corpos dos supostos clérigos de Pelor que acabaram de capturar. A menos que estejam com pressa, os PdJs podem vasculhar incessantemente um local, jogando testes de Percepção a todo instante, portanto, assumo que em algum momento o personagem com melhor modificador de Percepção vai obter um 20 (na prática, use o maior valor de Percepção passiva + 10). Considere que os personagens gastaram um minuto ou dois procurando e diga o que eles encontraram.

Uma aventura publicada dirá o que há para ser encontrado numa sala e qual a dificuldade de se encontrar cada coisa. Em suas próprias aventuras, consulte a tabela de Classe de Dificuldade e Dano por Nível, pág. 42, como diretrizes:

Descansando: Quando um combate acabar, os PdJs podem restaurar suas forças rapidamente com um descanso breve ou realizar um descanso prolongado para recuperar completamente seu vigor físico e seus poderes, além de readquirir seus pontos de ação (consulte “Descanso e Recuperação” no *Livro do Jogador*, pág. 263).

Recompensas do Encontro: As recompensas típicas de um encontro são os pontos de experiência (XP), o ponto de ação obtido a cada marco e o tesouro. O Capítulo 7 discute cada tipo de recompensa com mais detalhes.

Pontos de Experiência: Você pode distribuir o XP aos personagens no final de cada encontro, ou após um descanso prolongado ou ainda pode aguardar até o final da sessão de jogo. Basta dividir o total de XP do encontro pelo número de personagens presentes.

Pontos de Ação: Se atingiram um marco, os personagens ganham 1 ponto de ação.

Recompensas da Missão: Se tiverem completado uma missão principal ou menor, recompense os jogadores com o XP adequado logo após um descanso prolongado ou no final da sessão.

Tesouro: Os PdJs também podem encontrar tesouros, na forma de riquezas ou de itens mágicos. Os jogadores devem decidir entre si como vão dividir o tesouro que encontraram.

CD PARA VASCULHAR AMBIENTES

CD de Percepção	O Que os PdJs Podem Encontrar
Fácil	O conteúdo valioso de baú cheio de quinquilharias
Moderado	Um item valioso escondido num lugar incomum
Moderado	Uma tranca ou compartimento secreto
Difícil	Uma porta secreta

QUANDO UM ENCONTRO ACABA?

Normalmente, os encontros são intercalados por um descanso breve e algum tempo de viagem, mesmo que seja apenas o tempo de atravessar uma sala e abrir a próxima porta. Um encontro termina quando os monstros são derrotados ou fogem e os personagens podem realizar um descanso breve para recuperar seus pontos de vida e seus poderes por encontro. O próximo encontro começa quando os personagens encontram o próximo desafio.

Os efeitos que duram “até o final do encontro” geralmente permanecem ativos por cerca de 5 minutos. Isso significa que eles nunca funcionam no encontro seguinte e se encerram com um descanso breve. Se um personagem usá-los fora do combate ou enfrentar vários encontros sem realizar um descanso breve, ele continua a usufruir dos efeitos desse poder durante 5 minutos.

E se os personagens não fizerem um descanso breve? Eles podem acreditar que não há tempo – quando precisam alcançar a câmara do sumo sacerdote antes que o assassino ataque! Ou eles simplesmente não querem fazê-lo, talvez porque querem aproveitar os benefícios de um efeito que dura até o final do encontro. Independente das circunstâncias, começar um novo encontro sem fazer um descanso breve torna esse novo encontro ainda mais desafiador.

Se estiver criando encontros para serem enfrentados continuamente, sem a possibilidade de um descanso, trate-os como se fossem um só encontro. Já se você for pego de surpresa pelos personagens iniciando um novo encontro sem realizar um descanso, talvez seja bom enfraquecer o próximo desafio.

Algumas situações de combate são tão raras que as regras sobre como lidar com elas não foram incluídas no *Livro do Jogador* – como por exemplo as regras para combate montado e aquático.

AÇÕES NÃO PREVISTAS PELAS REGRAS

É a sua presença como Mestre o que torna o D&D um jogo tão divertido. Você representa a possibilidade dos jogadores tentarem fazer qualquer coisa que eles imaginarem. Isso significa que seu trabalho é arbitrar qualquer situação incomum criada pelos jogadores.

Use a regra “Melhor Amigo do Mestre”: Esta regra simples vai ajudá-lo a solucionar algumas das cenas mais complicadas. Ela diz que uma circunstância especialmente favorável concede +2 de bônus num teste ou jogada de ataque (ou concede vantagem de combate). Uma situação particularmente desfavorável causa -2 de penalidade.

Transforme as Ações em Testes: Se um personagem tenta realizar uma ação passível de fracasso, utilize um teste para resolvê-la. Para isso, você precisa saber que tipo de teste fazer e como determinar a CD.

Ataques: Se uma ação for essencialmente um ataque, faça uma jogada de ataque. Isso pode envolver uma arma e a CA do alvo ou pode ser apenas um teste simples de Força ou Destreza contra uma das defesas do adversário – utilize sempre a defesa que parecer mais adequada. Faça um teste resistido quando para situações que envolvam uma disputa entre duas criaturas.

Outros Testes: Se a ação estiver relacionada a uma perícia (Acrobacia e Atletismo cobrem a maioria das manobras que os personagens arriscam em combate), exija um teste. Se a situação não se encaixar exatamente numa jogada de ataque ou teste de perícia, aplique um teste de atributo. Consulte a tabela de Classe de Dificuldade e Dano por Nível, abaixo, e determine a CD de acordo com a dificuldade da tarefa. Uma diretriz básica é começar com CD 5 (fácil), 10 (moderada) ou 15 (difícil) e somar metade do nível do personagem.

Improvizando o Dano: Às vezes será preciso definir um dano para uma situação que não está prevista nas regras – um personagem tropeça na fogueira do acampamento ou cai num caldeirão de ácido, por exemplo. Escolha uma coluna na tabela abaixo se baseando na severidade do efeito. Utilize a coluna de dano comum em casos onde o dano é causado continuamente ou em situações ordinárias. Estes valores são comparáveis a um ataque sem limite de um monstro. Utilize a coluna de dano limitado – comparáveis aos poderes especiais dos monstros – no caso de efeitos que causam dano massivo ou uma única vez.

Exemplo: Shiera, uma ladina de nível 8, quer tentar a manobra clássica dos mosqueteiros, pendurando-se num candelabro e chutando um ogro no peito enquanto aterrissa no chão, na esperança de empurrar o ogro sobre um braseiro de carvão em chamas que está logo atrás dele. Um teste de Acrobacia parece razoável.

Esse tipo de ação é exatamente o tipo de pensamento que você quer encorajar, portanto escolha uma CD moderada: a tabela indica CD 14. Se obtiver sucesso no teste, Shiera conseguirá se pendurar no candelabro e balançar-se até o ogro.

Ái entra o chute. Ela está mais interessada em empurrá-lo do que e causar dano com o pontapé, portanto, deve fazer um teste de Força contra a Fortitude do ogro. Em caso de sucesso, permita que ela empurre o ogro 1 quadrado para dentro do braseiro e calcule o dano adequado.

Utilize a coluna de dano comum da tabela, porque depois que os personagens perceberem que esse truque funciona, vão fazer tudo o que puderem para continuar empurrando os ogros pra dentro do braseiro. Mas vá em frente e aplique o dano elevado – 2d8+5 de dano flamejante. Se Shiera tivesse usado um poder por encontro de nível 7 e adicionado seu Ataque Furtivo, teria causado 4d6 (mais seu modificador de Destreza) de dano, portanto, você não está exagerando no dano.

CLASSE DE DIFICULDADE E DANO POR NÍVEL

Nível	Classe de Dificuldade (CD)			Exemplos de Dano Comum			Exemplos de Dano Limitado		
	Fácil	Moderada	Difícil	Baixo	Médio	Elevado	Baixo	Médio	Elevado
1-3	5	10	15	1d6+3	1d10+3	2d6+3	3d6+3	2d10+3	3d8+3
4-6	7	12	17	1d6+4	1d10+4	2d8+4	3d6+4	3d8+4	3d10+4
7-9	8	14	19	1d8+5	2d6+5	2d8+5	3d8+5	3d10+5	4d8+5
10-12	10	16	21	1d8+5	2d6+5	3d6+5	3d8+5	4d8+5	4d10+5
13-15	11	18	23	1d10+6	2d8+6	3d6+6	3d10+6	4d8+6	4d10+6
16-18	13	20	25	1d10+7	2d8+7	3d8+7	3d10+6	4d10+7	4d12+7
19-21	14	22	27	2d6+7	3d6+8	3d8+7	4d8+7	4d10+7	4d12+7
22-24	16	24	29	2d6+8	3d6+8	4d6+8	4d8+8	4d12+8	5d10+8
25-27	17	26	31	2d8+9	3d8+9	4d6+9	4d10+9	5d10+9	5d12+9
28-30	19	28	33	2d8+10	3d8+10	4d8+10	4d10+9	5d10+9	5d12+9

COBERTURA

As regras do *Livro do Jogador* para determinar cobertura são bastante diretas. Uma criatura que estiver protegida do atacante por uma quina ou por uma característica do terreno recebe cobertura. Uma característica significativa de terreno concede cobertura superior. Na maior parte do tempo, essas regras são as únicas que você vai precisar.

Como árbitro, tome decisões baseadas no bom senso para julgar se uma criatura recebe ou não cobertura contra um ataque. Se quiser regras que permitam determinar a cobertura com mais exatidão, use as regras apresentadas aqui – são as mesmas regras usadas no *D&D Miniatures*. Contudo, no D&D, recomendamos que você tome uma decisão rápida e continue com o jogo.

ATAQUES CORPO A CORPO

Nos ataques corpo a corpo, a cobertura costuma acontecer quando um obstáculo de quina se encontra entre o alvo e o atacante, como uma parede ou outro objeto sólido. Se o alvo do ataque estiver ocupando o mesmo quadrado que um pilar ou árvore, o terreno também concede cobertura. Se o atacante estiver tentando atacar o alvo por entre as barras de uma grade, o alvo recebe cobertura superior.

DETERMINANDO COBERTURA NOS ATAQUES CORPO A CORPO

- ◆ **Obrigação do Defensor:** O alvo de um ataque corpo a corpo é quem precisa provar que tem cobertura. Essa prova consiste em traçar uma linha entre o atacante e o defensor que esteja bloqueada por um objeto sólido.
- ◆ **Quina a Quina:** O defensor recebe cobertura se qualquer uma das linhas imaginárias que ligam uma das quinas do espaço do atacante até uma das quinas do espaço do defensor estiver bloqueada.
- ◆ **Precisão Técnica:** Se for necessário ser extremamente preciso, escolha um quadrado ocupado pelo atacante e pelo defensor. Trace linhas imaginárias saindo de cada uma das quinas do espaço do atacante até cada uma das quinas do espaço do defensor. Se qualquer uma delas estiver obstruída, o defensor tem cobertura (uma linha que corre paralela a uma parede não está bloqueada).
- ◆ **Cobertura Superior:** Apenas algumas características específicas do terreno (como redes e seteiras) concedem cobertura superior contra ataques corpo a corpo.

ATAQUES À DISTÂNCIA

A cobertura costuma acontecer com mais frequência nos ataques à distância simplesmente porque é mais difícil para o atirador encontrar uma posição com linha de tiro livre. No combate corpo a corpo, um personagem geralmente pode ajustar 1 quadrado para evitar ter de atacar através de uma quina, anulando assim os efeitos da cobertura, enquanto um atirador pode precisar atravessar praticamente todo o campo de batalha para conseguir uma linha de tiro livre contra um inimigo escondido além de uma esquina. Além dos disparos contra criaturas parcialmente protegidas por uma esquina, outra situação importante relacionada aos ataques à distância é a presença de outros inimigos (alvos em potencial) entre o atacante e o alvo.

DETERMINANDO COBERTURA NOS ATAQUES À DISTÂNCIA

- ◆ **Obrigação do Atacante:** Nos ataques à distância, é obrigação do atacante provar que tem linha de tiro livre. Essa prova consiste em traçar linhas desbloqueadas a partir de uma das quinas do espaço do atacante até todas as quinas do espaço do defensor.
- ◆ **Escolha uma Quina:** O atacante escolhe uma quina de um dos quadrados que ocupa e traça linhas imaginárias até cada uma das quinas de um dos quadrados do defensor. Se nenhuma dessas linhas estiver bloqueada por um objeto sólido ou uma criatura inimiga, o atacante tem linha de tiro livre e o defensor não recebe cobertura (uma linha que corra paralela a uma parede não está bloqueada).
- ◆ **Cobertura:** Se não houver linha de tiro livre, o alvo tem cobertura. Isso acontece quando, independente da quina que o atacante escolher, uma ou duas linhas imaginárias traçadas até as quinas do espaço do defensor estão bloqueadas.
- ◆ **Cobertura Superior:** O defensor tem cobertura superior quando, independente da quina que o atacante escolher, três ou quatro linhas imaginárias traçadas até as quinas do espaço do defensor estão bloqueadas. Se a partir de todas as quinas do atacante as quatro linhas estiverem bloqueadas, então não é possível declarar o defensor como alvo.

ATAQUES CONTÍGUOS E DE ÁREA

Os ataques contíguos e de área funcionam de forma muito similar aos ataques à distância, exceto que levam em consideração o quadrado de origem do efeito e não da criatura que está atacando. Se houver uma árvore entre o alvo e o epicentro de uma bola de fogo, então ela ajudará a proteger a criatura da explosão, contudo, nenhuma árvore que estiver entre a vítima e o conjurador da magia funcionará como cobertura.

Outra diferença em relação aos ataques à distância é que criaturas não fornecem cobertura contra um ataque contíguo ou de área. Um orc na área de uma bola de fogo não recebe proteção de outro orc que estiver entre ele e o epicentro do efeito.

DETERMINANDO COBERTURA NOS ATAQUES CONTÍGUOS OU DE ÁREA

- ◆ **Similar aos Ataques à Distância:** Determine a cobertura contra estes ataques da mesma forma que faria se fosse um ataque à distância, com duas exceções:
- ◆ *Considere a Origem, Não o Atacante:* Considere o quadrado de origem do efeito como se fosse o quadrado do atacante.
- ◆ *Criaturas Não Fornecem Cobertura:* Uma criatura não fornece cobertura contra ataques contíguos e de área.



MOVIMENTO FORÇADO E TERRENO

Muitas criaturas têm meios para deslocar suas vítimas pelo campo de batalha. A seção “Puxar, Empurrar e Conduzir” no *Livro do Jogador*, página 285, discute as regras gerais sobre o movimento forçado. Contudo, pequenas dúvidas sobre como o movimento forçado interage com os diversos tipos de terreno podem surgir durante o jogo.

MOVIMENTO FORÇADO E TERRENO

- ◆ **Terreno Acidentado:** O movimento forçado não é afetado por terrenos acidentados.
- ◆ **Terreno Obstruído:** O movimento forçado não pode mover uma criatura através de um terreno obstruído (pág. 61). Todos os quadrados percorridos pela criatura precisam ser quadrados que ela seria capaz de ocupar.
- ◆ **Terreno Desafiador:** O movimento forçado pode tornar um poder mais eficaz ou enfraquecê-lo, dependendo do tipo de terreno desafiador (pág. 61). O Mestre pode exigir que o alvo do movimento forçado faça testes como se ele estivesse se movendo voluntariamente pelo terreno, sofrendo as consequências normais no caso de fracasso.
- ◆ **Terreno de Impedimento:** O movimento forçado pode forçar seu alvo para dentro de um terreno de impedimento (pág. 61). Um alvo forçado para dentro desse tipo de terreno pode realizar um teste de resistência imediatamente antes de entrar no quadrado para onde está sendo forçado. Um sucesso deixa a vítima derrubada na beirada do último quadrado que ocupava antes de entrar no terreno de impedimento.

Se o poder que provocou o movimento forçado permitir que o atacante siga o alvo até o quadrado que ele ocupava, a criatura não poderá invadir o quadrado onde o alvo foi derrubado.

Se um movimento forçado empurrar uma criatura Grande ou maior contra uma beirada, a criatura não cai até que todo o espaço que ela ocupa tenha ultrapassado a beirada. No próximo turno da criatura, ela precisa se mover para um espaço que possa ocupar normalmente ou deve usar uma ação de movimento para se esgueirar, ocupando um espaço mais estreito na beirada do precipício.

O Mestre pode permitir que os poderes capazes de empurrar um alvo mais do que 1 quadrado, carregue-o completamente para dentro do terreno de impedimento.

Usar o movimento forçado para empurrar, puxar ou conduzir uma criatura sobre o gelo, pra dentro de um fosso ou de uma *nuvem de adagas* é uma tática artilosa.

Um terreno desafiador pode tornar os poderes de movimento forçado mais eficazes, mas também pode atrapalhá-los, dependendo do tipo específico de terreno. Por exemplo, se um dragão branco empurrar um personagem sobre o gelo liso, você pode pedir ao jogador que ele faça um teste de Acrobacia para não ser derrubado. Por outro lado, se um arbusto trôpego estiver tentando empurrar um personagem afundado em lama grossa (grossa o bastante para exigir que ele faça um teste de Atletismo e gaste 1

quadrado adicional de deslocamento para se deslocar), você pode permitir que o personagem se utilize do terreno para reduzir seu movimento forçado em 1 quadrado.

Uma vítima lançada sobre um terreno de impedimento (fossas, precipícios, fogo) por meio de movimento forçado pode evitar cair num buraco, despencar de um penhasco ou ser jogada para dentro das chamas, ao realizar um teste de resistência imediatamente antes de entrar no quadrado em questão e, se obtiver sucesso, fica derrubada na beirada do obstáculo. Se o poder que provocou o movimento forçado permitir que o atacante siga o alvo até o quadrado que ele ocupava, a criatura não poderá invadir o quadrado onde o alvo foi derrubado. Por exemplo, se uma guerreira realizar um encontro para empurrar um orc contra um penhasco, mas ele conseguir se segurar na beira, ela não poderá ocupar o quadrado onde ele se encontra derrubado.

A critério do Mestre, é possível que um poder que empurra o alvo mais de 1 quadrado faça com que ele atravesse todo o espaço de um terreno de impedimento. Imagine um titã dando uma pancada num personagem e empurrando-o 3 quadrados, lançando-o sobre um buraco e fazendo-o aterrissar do outro lado.

Alguns poderes funcionam exatamente assim, mas nem sempre você pode usar essa opção para todos os poderes. Pense em como você imagina o poder funciona no mundo de jogo. Se imaginar que o golpe tiraria a criatura do chão, lançando uma longa distância, então é isso que acontece.

TERRENO ÍNGREME

Ao criar um encontro, não coloque personagens de nível 1 num combate à beira de um penhasco com 24 m de altura. Os 8d10 de dano causados por uma possível queda seriam letais até mesmo para o guerreiro do grupo.

A tabela abaixo classifica a distância das quedas de acordo com sua gravidade e levando em conta o nível dos personagens. Uma queda dolorosa causa um dano significativo nos personagens do nível indicado, mas não vai matar ninguém que ainda não esteja sangrando. Uma queda perigosa poderia matar um personagem sagrando e certamente deixaria sangrando até mesmo um personagem que ainda estivesse com todos os pontos de vida. Já uma queda mortífera poderia matar um personagem mais frágil e certamente mataria um personagem sangrando, propondo uma ameaça significativa até mesmo para os personagens do grupo com mais pontos de vida.

GRAVIDADE DA QUEDA DE ACORDO COM O NÍVEL DO PERSONAGEM

Nível	Dolorosa	Perigosa	Mortífera
1-5	6 m	9 m	12 m
6-10	9 m	15 m	21 m
11-15	12 m	21 m	33 m
16-20	18 m	27 m	42 m
21-25	24 m	33 m	54 m
26-30	27 m	39 m	60 m

COMBATE AQUÁTICO

Combater embaixo d'água é uma tarefa complicada para os aventureiros e criaturas terrestres. A água oferece resistência contra os movimentos e suas correntes podem arrastar ou até imobilizar os nadadores mais experientes.

COMBATE AQUÁTICO

Quando estiver combatendo embaixo d'água, os seguintes modificadores se aplicam:

- ◆ Uma criatura que estiver usando um poder com a palavra-chave flamejante sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
- ◆ Um personagem que estiver usando uma arma do grupo das lanças ou bestas não sofre penalidade nas jogadas de ataque com estas armas para atacar debaixo d'água. Se estiver usando qualquer outra arma, ele sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
- ◆ Uma criatura se move usando seu deslocamento de natação. Uma criatura que não tem esse tipo de deslocamento usa a perícia Atletismo para nadar, conforme descrito no *Livro do Jogador*.
- ◆ **Aquático:** Uma criatura nativa de ambientes aquáticos apresenta essa habilidade. Elas recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra os oponentes que não possuem essa habilidade. Os monstros aquáticos, tais como os sahuagin, são indicados como tal.

TERRENO SUBAQUÁTICO

O terreno subaquático mais importante é a própria água – especialmente quando ela estiver em movimento.

TERRENO SUBAQUÁTICO

- ◆ **Correnteza:** Uma correnteza arrasta as criaturas que estiverem em seu caminho. Ao nadar numa correnteza, a distância e direção em que personagem se move varia de acordo com a força e o sentido para onde ela flui. Trata-se de um efeito de condução (movimento forçado), com distância e direção determinadas pela correnteza. Se quiser lutar contra a correnteza, o personagem pode gastar quadrados de movimento para reduzir a distância que seria arrastado. É possível reduzir essa distância parcialmente ou reduzi-la a zero, contanto que o personagem disponha de movimento o bastante para fazê-lo.

Se uma correnteza conduzir o personagem para um quadrado afetado por outra correnteza, essa nova correnteza deve ser ignorada. Isso se aplica a todos os quadrados para onde a correnteza o arrastar, incluindo o quadrado destino.

Um mapa que contém um terreno com correnteza deve indicar a direção e a distância em quadrados que ela desloca suas vítimas.

- ◆ **Outros Terrenos:** Os terrenos acidentados, a cobertura e a ocultação também existem nos reinos subaquáticos. Os destroços de um navio naufragado fornecem cobertura, a sujeira arrastada por correntezas fortes concede ocultação e as águas turbulentas e tempestuosas agem como terreno acidentado. Ainda mais interessante é que as batalhas subaquáticas permitem o deslocamento vertical – as criaturas podem atacar os personagens por todas as direções e não apenas pelo chão.

DESLOCAMENTO EM TRÊS DIMENSÕES

Os encontros aéreos e aquáticos exigem o raciocínio em três dimensões. Qualquer Mestre que já teve que colocar um monstro diretamente abaixo de um PdJ sabe o quão incômodo é empilhar miniaturas no mesmo quadrado.

Escolha um nível de elevação, de preferência aquele onde a maior parte da ação acontecerá. Este será o nível do “solo”. A altura das criaturas será sempre indicada em relação a este nível.

Agora coloque pequenos d6 ou d4 próximo das criaturas para indicar quantos quadrados ela está acima ou abaixo do nível do solo. Use dados de cores diferentes para as criaturas que estão abaixo e acima do nível do solo.

Quando um monstro estiver diretamente abaixo ou acima de um PdJ, você pode colocar a miniatura dele no mesmo quadrado do PdJ. Embora elas fiquem amontoadas, colocá-las no mesmo quadrado funciona relativamente bem. Se ficar preocupado com as miniaturas sendo derrubadas ou empurradas acidentalmente para o quadrado errado, tire-as da matriz, colocando em seu lugar um marcador menor, como os dados que medem sua elevação.

Para determinar a distância entre duas criaturas que estão em elevações diferentes, use o seguinte método. Confira a distância entre as duas criaturas como se elas estivessem na mesma elevação, contando os quadrados normalmente. Agora, conte a diferença entre suas elevações. Basta utilizar o maior dos dois valores.

Esse método funciona bem devido ao D&D contar o movimento na diagonal como se fosse movimento horizontal. Você pode se mover livremente nas diagonais para cima ou para baixo, ou na diagonal para os lados, conforme tenta alcançar um inimigo muito distante.

COMBATE MONTADO

Um cavaleiro corajoso acomete contra um dragão azul sobre o seu fiel cavalo de guerra. A cavalaria anã dos Picos da Barreira cavalga seus hipogrifos para rechaçar as revoadas de harpias saqueadoras. Uma patrulha drow cavalga aranhas monstruosas pelo teto de uma caverna, vigiando-a contra os habitantes da superfície que forem tolos o bastante para invadir seus domínios. Desde um cavalo comum até um wyvern irritadiço, os guerreiros de D&D têm muitas opções de montaria.

As montarias oferecem três vantagens básicas para seus cavaleiros. Elas são mais rápidas que a maioria dos humanoides, podem oferecer outros tipos de deslocamento, como voo e natação e as mais ferozes combinam suas habilidades de combate com os ataques de seus cavaleiros.

As regras de combate montado definem o relacionamento entre um cavaleiro e sua montaria. Essas regras combinam as ações e opções táticas das duas criaturas, como se o cavaleiro e a criatura fossem um só personagem.

ENCONTROS COM PdJs MONTADOS

Estas regras existem para permitir que os PdJs utilizem montarias da forma mais fácil e equilibrada. Quando você decide que um mago maligno monta um wyvern, basta colocar o PdM e o monstro no encontro normalmente e então cada um realiza todas as suas ações separadamente. O mago maligno se move junto com o wyvern, mas ambos podem atacar. O encontro é equilibrado porque você levou em conta o valor de XP de ambos.

Você também pode permitir que os PdJs e suas montarias ajam separadamente, especialmente se um personagem estiver montando um monstro poderoso e inteligente, como um dragão. Entretanto, nesse caso você terá efetivamente incluído um membro adicional no grupo. Se fizer isso, adicione a todos os encontros uma quantidade de monstros que some um valor de XP igual ao da montaria do PdJ. Quando estiver distribuindo experiência para os PdJs, subtraia o valor destes monstros “bônus” do total de XP recebido.

Você só deve usar essa regra se o nível da montaria for igual ou superior ao nível do grupo ou se ela não estiver mais do que dois níveis abaixo do nível dos personagens. Montarias de nível baixo são muito fracas para fazerem uma diferença no encontro. Como sempre, use o bom senso. Se uma montaria de nível baixo estiver ajudando muito o grupo, inclua adversários adicionais, sem conceder XP por eles, como dito acima.

MONTARIAS

- ◆ **Tamanho:** Uma montaria deve ser maior que o cavaleiro e não pode ser menor do que Grande.
- ◆ **Adjacente:** É preciso estar adjacente a uma criatura para montá-la.
- ◆ **Voluntário:** Só é possível utilizar uma criatura como montaria se ela estiver disposta.
- ◆ **Selas:** As regras assumem que o personagem está cavalgando uma criatura com sela. Se não tiver uma, ele sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque, na CA e na defesa de Reflexos enquanto estiver montado.

- ◆ **Combate Montado:** Qualquer um pode simplesmente subir numa montaria sem precisar do talento Combate Montado. Esse talento permite que o personagem tire o máximo das habilidades de sua montaria. Um cavaleiro com esse talento tem acesso às habilidades especiais que a criatura concede como montaria (nem todas têm uma habilidade). Além disso, um personagem com Combate Montado permite que sua montaria faça qualquer teste de Atletismo, Acrobacia, Tolerância ou Furtividade usando o bônus base de perícia do cavaleiro em vez do dela própria – o que for melhor.

MONTARIA E CAVALEIRO

- ◆ **Espaço:** O personagem está dentro do espaço da montaria. Se for importante definir precisamente a localização de um personagem dentro do espaço de sua montaria, permita-o escolher.
- ◆ **Escolhendo Alvos:** Um ataque pode visar o personagem ou sua montaria, a critério do atacante. Os ataques contíguos ou de área afetam tanto o personagem quanto sua montaria, mesmo que sua área de efeito englobe somente um dos dois.
- ◆ **Benefícios da Montaria:** Muitas montarias possuem ataques ou benefícios especiais que elas podem utilizar ou conceder a seus cavaleiros. Estas habilidades variam desde bônus comuns até ataques especiais. O *Manual dos Monstros* detalha os benefícios que diversas criaturas concedem ao seu cavaleiro caso ele atinja um nível mínimo e tenha o talento Combate Montado. Um personagem que não cumprir os pré-requisitos da montaria, pode montá-la, mas não recebe seus benefícios especiais.
- ◆ **Ataques de Oportunidade:** Se o deslocamento de uma montaria provocar um ataque de oportunidade, o atacante pode escolher entre atacar o cavaleiro ou a montaria. Já se o ataque de oportunidade foi provocado pelo cavaleiro – por executar um ataque à distância ou de área, por exemplo – só ele pode ser escolhido como alvo.
- ◆ **Movimento Forçado:** Se um efeito de movimento forçado afetar o cavaleiro, mas não sua montaria, ele pode optar por mover sua montaria consigo, como se ela também tivesse sido afetada, para que os dois continuem a se mover juntos. Se não desejar que sua montaria o siga, o cavaleiro pode ser forçado para fora da montaria se o movimento forçado levá-lo para fora do espaço da montaria.

MONTARIAS EM COMBATE

- ◆ **Montando e Desmontando:** Montar e desmontar de uma criatura exige uma ação padrão.
- ◆ **Iniciativa:** O personagem e sua montaria agem na contagem de iniciativa do cavaleiro. Caso se separem, eles continuam agindo na mesma contagem de iniciativa.
- ◆ **Ações:** No turno do personagem, ele e sua montaria partilham um único conjunto de ações – uma ação padrão, uma ação de movimento e uma ação mínima. O jogador pode dividir essas ações como desejar. Geralmente, a montaria executa a ação de movimento para caminhar ou voar e o cavaleiro consome a ação padrão

para atacar. O personagem e a montaria também partilham uma única ação imediata. Caso se separem, eles ainda devem partilhar o mesmo conjunto de ações.

- ◆ **Montarias Atacantes:** A montaria pode usar sua ação padrão para atacar no lugar do cavaleiro. Caso o personagem não tenha o talento Combate Montado, a montaria sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
- ◆ **Investida:** Ao realizar uma investida, o cavaleiro tem a opção de mover-se com o deslocamento da montaria e fazer ele mesmo o ataque básico de corpo a corpo, ou deixar que sua montaria o faça.
- ◆ **Esgueirando-se:** Se a montaria estiver se esgueirando, tanto ela quanto seu cavaleiro sofrem as penalidades apropriadas.
- ◆ **Montarias em Espaços Fechados:** As montarias nativas da superfície não gostam de ficar enclausuradas em salas de masmorras e corredores estreitos e sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque e em todas as defesas se forem obrigadas a permanecer em espaços confinados. Montarias nativas de regiões subterrâneas (como as aranhas de lâmina e os rastejadores da carniça) não sofrem essa penalidade. Essa restrição também não se aplica a áreas subterrâneas grandes o bastante para que as montarias se sintam na superfície (com pelo menos 15 metros em todas as direções).
- ◆ **Derrubando:** Um ataque que deixa uma montaria derrubada também força o cavaleiro a desmontar. Ele deve se mover para um espaço à sua escolha, adjacente a montaria derrubada.

Um ataque que deixa o cavaleiro derrubado permite que ele faça um teste de resistência imediatamente para evitar cair da montaria.

Esse teste de resistência funciona como um TR normal, exceto que ele deve ser feito assim que o personagem é derrubado e não no final do turno.

Menor que 10: Fracasso. O personagem cai e fica derrubado num espaço desocupado à sua escolha, adjacente a montaria.

Igual ou maior que 10: Sucesso. O personagem permanece sobre a sela e não é derrubado.

MONTARIAS NO JOGO

As montarias são mais divertidas quando são usadas em aventuras que se passam em terras selvagens na superfície, em combates em massa ou em outras situações onde os personagens tenham espaços abertos para lutar e longas distâncias por onde se mover. Nestas situações, você também pode permitir que os inimigos dos PdJs tenham suas próprias montarias.

Tome cuidado com a utilização de armadilhas, corredores estreitos e outros efeitos que tornam as montarias inúteis numa masmorra. Além disso, lembre-se que animais selvagens, como os grifos, não costumam gostar de locais fechados. Aplique -2 de penalidade nas jogadas de ataque e em todas as defesas das criaturas que forem forçadas a entrar no subterrâneo. Não se esqueça de alertar os jogadores sobre essas penalidades para que eles possam se planejar e reagir a essas dificuldades.

Se você tiver dúvidas sobre a utilização de montarias em sua campanha, deixe-as de lado ou crie razões no enredo para limitá-las. Por exemplo, os PdJs podem ter recebido permissão para usar uma revoada de grifos, mas apenas quando estiverem cumprindo missões específicas em nome do rei élfico. Seja sincero com seus jogadores.

Faça com que eles saibam que poderão ter montarias interessantes dentro dos limites que você impôs antes que eles tenham a chance de utilizá-las. Diálogo aberto e honestidade são as melhores soluções para quaisquer problemas que podem surgir durante o jogo.

Voo

As regras para o combate aéreo privilegiam a abstração e a simplicidade no lugar da simulação. Na vida real, a capacidade de manobra de uma criatura voadora, a velocidade que ela precisa manter para permanecer no ar e outros fatores definem limites muito restritos para o voo. No D&D, as criaturas voadoras enfrentam limitações muito menores.

A AÇÃO DE VOO

A menos que uma regra diga o contrário, uma criatura voadora se move como se estivesse caminhando no chão. Ela pode se virar quantas vezes quiser, recuar e assim por diante. A não ser que uma habilidade especial ou as regras sobre a ação de voo digam o contrário, ela se move como se estivesse usando qualquer outro tipo de deslocamento.

VOO: AÇÃO DE MOVIMENTO

- ◆ **Movimento:** A criatura voa um número de quadrados igual ao seu deslocamento de voo.
- ◆ **Subindo e Descendo:** Enquanto estiver voando, a criatura pode voar para cima, para baixo ou verticalmente na diagonal. Não há nenhum custo de deslocamento adicional para se mover para cima ou para baixo.
- ◆ **Plainando no Ar:** Se a criatura não voar pelo menos 2 quadrados durante o seu turno, seja porque não se moveu o suficiente ou simplesmente porque não usou a ação de voo, ela cai no final do turno.
- ◆ **Aterrissagem e Queda:** Quando uma criatura voa até uma superfície na qual ela pode se apoiar ou pousar, ela pode aterrissar. Quando uma criatura voa acidentalmente contra um objeto, como uma muralha invisível, ela cai imediatamente.
- ◆ **Voo Dobrado:** Uma criatura que realiza duas ações de voo consecutivas no mesmo turno, pode se deslocar um número total de quadrados igual ao dobro do seu deslocamento de voo. Normalmente, o personagem não pode encerrar seu deslocamento no espaço de um aliado, mas ao realizar um voo dobrado, poderá atravessar o espaço de um aliado mesmo que sua primeira ação de voo fosse terminar no espaço ocupado.
- ◆ **Provoca Ataques de Oportunidade:** Quando uma criatura abandona um quadrado adjacente a um inimigo, ela provoca um ataque de oportunidade dele.
- ◆ **Sem Ataques de Oportunidade:** Uma criatura não pode realizar ataques de oportunidade enquanto estiver voando.
- ◆ **Derrubada:** Uma criatura que for derrubada enquanto estiver voando, cai.

QUEDA

O voo é uma forma bastante veloz de deslocamento, permitindo que um viajante evite obstáculos e passe sobre os inimigos, mas ele traz consigo um risco muito grande. O medo de despencar dos céus é grande o bastante para manter muitos aventureiros com os pés no chão.

Queda: Na maioria das vezes, uma criatura que cai do céu atinge o chão e sofre dano de queda normalmente (consulte o *Livro do Jogador*, pág. 284). Contudo, às vezes uma criatura está voando tão alto, ou é tão habilidosa, que consegue evitar uma queda brusca.

- ◆ **Distância segura:** Quando uma criatura voadora cai, ela imediatamente perde altitude igual ao seu deslocamento de voo. Se atingir o solo durante esse movimento, ela aterrissa em segurança.
- ◆ **Caindo:** Se a criatura não atingir o solo, ele cai.
- ◆ **Quedas:** Uma criatura em queda despenca até o chão e sofre o dano adequado.

Quedas de Grande Altitude: Alguns encontros acontecem muito acima do chão. Você só precisa das duas regras abaixo para determinar os efeitos de uma queda de centenas de metros.

- ◆ **Altitudes Extremas:** É possível que uma criatura que esteja muito acima do chão fique mais do que uma rodada caindo até alcançar o chão. Como regra geral, depois da distância segura, uma criatura cai mais 100 quadrados. Se ainda estiver no ar, ela pode tentar interromper a queda e voar novamente.
- ◆ **Interrompendo uma Queda:** Interromper uma queda é um teste especial de Atletismo que exige uma ação padrão. A CD do teste é 30 e a criatura recebe um bônus no teste igual ao seu deslocamento de voo. Em caso de sucesso, a criatura interrompe a queda e para de cair. Ela ainda precisa usar uma ação de movimento para voar.

REGRAS ESPECIAIS DE VOO

Muitas criaturas voadoras apresentam habilidades adicionais relacionadas ao voo. Abaixo estão algumas das habilidades mais comuns que afetam esse tipo de deslocamento.

Limite de Altitude: Uma criatura com um limite de altitude não pode voar acima do solo mais do que o número de quadrados indicado. Se voar acima deste limite, ela cai no final do turno, mesmo que tenha terminado o movimento dentro do seu limite.

Voo Desajeitado: Um voador desajeitado sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e em todas as defesas enquanto estiver voando. Estas criaturas não têm habilidade para lutar enquanto voam.

Desajeitado no Solo: Uma criatura com essa característica é desajeitada quando está no solo e sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e em todas as defesas enquanto estiver no chão, sem voar. Estas criaturas estão acostumadas a voar e, devido à anatomia ou falta de costume, sofrem quando estão no solo. Por exemplo, um morcego é ágil no ar, mas é desajeitado no solo.

Pairar: Um monstro capaz de pairar pode ajustar e fazer ataques de oportunidade enquanto voa. Ele permanece voando mesmo que não percorra a distância mínima normalmente necessária para permanecer no ar – ou até mesmo se não utilizar sua ação de movimento para voar.

Voo Prolongado: O voo prolongado se aplica às criaturas que se movem de um lugar para o outro voando, mas permanecem no solo para lutar. Durante um voo prolongado uma criatura perde suas ações mínima, imediata e padrão e só pode realizar ações de movimento para voar. O valor indicado de um voo prolongado representa o nú-

mero de quadrados que o monstro se desloca com uma única ação de movimento. Se utilizar suas ações para fazer qualquer outra coisa, a criatura cai.

TERRENO AÉREO

Para uma criatura voadora, terreno acidentado inclui escombros aéreos, correntes de ar violentas e outros fatores que interferem com o voo. As nuvens concedem ocultação, enquanto torres, castelos voadores e outras estruturas fornecem cobertura. Além disso, você também pode utilizar as regras para correntezas apresentadas em “Combate Aquático” (pág. 45) para criar rajadas de vento mais poderosas.

COMBATENDO NAS ALTURAS

É divertido voar pelos céus, mas a situação pode ficar realmente complicada quando o combate acontece muito, mas muito acima da superfície. A distância que uma criatura percorre quando está caindo é grande o bastante para que ela demore muitas rodadas sem fazer nada exceto voar para voltar ao combate. Você não precisa explicar como uma criatura que estava caindo retomou o voo e voltou para o combate. É muito mais emocionante quando o inimigo retorna ao combate no exato momento em que os personagens acreditavam ter vencido a batalha.

Tenha em mente a possibilidade de queda quando estiver criando encontros aéreos. As criaturas capazes de derubar seus adversários são a maior causa de quedas.

Por outro lado, a ameaça de queda aumenta muito a tensão no jogo. Use-a com moderação ou planeje suas aventuras já pensando em separar o grupo entre os personagens que vão lutar no céu e os que vão cair.

COMPLEXIDADES DO COMBATE AÉREO

Quando estiver conduzindo um combate aéreo, alguns elementos terrestres permitem incrementar o terreno e aumentar muito mais a complexidade encontrada a céu aberto. Monstros terrestres usando armas de ataque a distância são o elemento mais fácil de incluir, enquanto cumes de rocha, torres e outros detalhes de elevação de terreno dão aos personagens (e seus adversários) alternativas com as quais interagirem.

Num ambiente fechado, como uma caverna no Subterrâneo ou uma grande construção, podem haver sacadas nas torres mais elevadas, ainda acima das criaturas voadoras. Posicione algumas plataformas em locais onde seja possível atacar os voadores de diversas direções ou para dar a uma criatura terrestre uma chance de saltar sobre uma criatura voadora que chegar muito perto. Uma ação preparada para saltar sobre uma criatura que passar voando oferece uma complicação interessante, mas pode resultar numa façanha verdadeiramente heroica.

UTILIZANDO UM PONTO DE REFERÊNCIA

A tripulação da aeronave dos anões trabalha fervorosamente para obter a maior velocidade possível dos motores arcanos. Enquanto isso, uma revoada de gnolls saqueadores montada sobre demônios alados se aproxima cada vez mais da embarcação. Os personagens sobem no convés principal, prontos para rechaçar os piratas que se aproximam. Durante o combate, o navio continua a rugir adiante, com os gnolls forçando suas montarias para acompanharem.

Se você estivesse conduzindo uma batalha como essa em sua mesa, com uma embarcação no centro da ação, use a embarcação aérea como ponto de referência. Na contagem de iniciativa do navio, ele “se move” adiante mas, em vez de mover o navio, reposicione as demais criaturas que estiverem voando em torno dele. Se o navio fosse voar 10 quadrados para o leste, recoloque os gnolls e suas montarias 10 quadrados para oeste. O navio e os gnolls conservam a mesma distância relativa, como se você tivesse movido o navio, mas ao manter a embarcação parada na matriz, você evita ter que reposicionar a principal peça da matriz de combate.

DOENÇAS

Quando uma criatura é exposta a uma doença – através da mordida de um monstro contaminado, imersão na água podre de um pântano ou comida infectada – ela corre o risco de contrai-la.

DOENÇAS

- ◆ **Contaminação:** Quando um personagem é exposto a uma doença, ele corre o risco de infecção. Se for infectado, ele sofre um efeito inicial e entra no ciclo da doença.

Ataques de Monstros: O personagem faz um teste de resistência no final do encontro. Se fracassar, fica contaminado.

Outras Contaminações: Para os outros tipos de contaminação (ambiental ou pela comida), a doença faz uma jogada de ataque. Se o ataque obtiver sucesso, o personagem fica contaminado.

Exposição Prolongada: Quando um personagem fica muito tempo exposto a uma doença, ela faz uma jogada de ataque contra ele a cada dia de exposição.

- ◆ **Ciclo da Doença:** Todas as doenças têm pelo menos três estágios, reunidos numa sequência de efeitos chamados de ciclo da doença: curado (o alvo não está mais sob efeito da doença), efeito inicial e estágio final.

Efeito Inicial: Quando se contamina, o personagem sofre o efeito inicial da doença.

Seguindo o Ciclo da Doença: Conforme a doença progride, o personagem pode piorar, seguindo o ciclo da doença em direção ao estágio terminal, ou melhorar até estar curado. Alguns efeitos continuam ativos até que o personagem esteja curado, persistindo independente do estágio do personagem dentro do ciclo da doença. Outros efeitos terminam quando o personagem alcança um estágio melhor ou pior dentro do ciclo.

- ◆ **Progressão da Doença:** Uma vez contaminado, o personagem faz um teste de Tolerância depois de cada descanso prolongado para definir se ele melhorou, piorou ou manteve sua condição atual. Cada doença apresenta três CDs para o teste de Tolerância: uma CD mais alta para melhorar, uma CD média para estabilizar e uma CD mais baixa para piorar.

Estabilizar: Se o resultado do teste superar a CD mais baixa, mas não superar a mais alta, a condição do personagem permanece a mesma.

Melhorar: Se o resultado do teste superar a CD mais elevada, a condição do personagem melhora – ele se move um estágio para a esquerda no ciclo da doença.

Piorar: Se o resultado do teste não superar a CD mais baixa, a condição do personagem piora – ele se move um estágio para a direita no ciclo da doença.

Cura: Quando o personagem alcança a ponta esquerda do ciclo da doença, ele está curado e para de fazer testes de Tolerância.

Estágio Final: Quando o personagem atinge a ponta direita do ciclo, ele entra no estágio final da doença. Uma vez que a doença alcançar este estágio, o personagem não pode mais realizar testes de Tolerância para melhorar. Na maioria das vezes, a única forma de se livrar dessa condição é por meio do ritual Curar Doença.

- ◆ **Perícia Socorro:** Um aliado pode realizar um teste de Socorro no lugar do teste de Tolerância do personagem para ajudá-lo a se recuperar de uma doença, como descrito no Livro do Jogador.



EXEMPLOS DE DOENÇAS

Moléstia da Cegueira

Doença de Nível 9

Comumente propagada pela água suja, a moléstia da cegueira deixa suas vítimas sem enxergar.

Ataque: +12 vs. Fortitude

Tolerância CD 20 melhorar, CD 15 estabilizar, CD 14 ou menos piorar

O alvo é curado. **Efeito Inicial:** O alvo perde um pulso de cura que não pode ser recuperado até que ele esteja curado.

A visão do alvo fica nublada. As criaturas que estiverem a mais de 10 quadrados dele obtêm ocultação.

Estágio Final: O alvo fica cego.

Podridão da Múmia

Doença de Nível 11+

Essa doença, transmitida pelo ataque de uma múmia, enche os pulmões das suas vítimas com poeira, deixando a respiração cada vez mais difícil.

Ataque: Consulte os modelos múmia mestre e múmia campeã na página 180.

Tolerância CD 15 + dois terços do nível da múmia melhorar, CD 10 + dois terços do nível da múmia estabilizar, CD 9 + dois terços do nível da múmia ou menos piorar

O alvo é curado. **Efeito Inicial:** O alvo só recupera metade dos pontos de vida provenientes de efeitos de cura.

O alvo só recupera metade dos pontos de vida provenientes de efeitos de cura. Além disso, ele sofre 10 de dano necrótico, que não pode ser curado até que a doença seja removida.

Estágio Final: O alvo morre.

Febre do Riso

Doença de Nível 12

Os sintomas da febre do riso incluem febre alta, desorientação e surtos estranhos de gargalhadas.

Ataque: +16 vs. Fortitude

Tolerância CD 22 melhorar, CD 17 estabilizar, CD 16 ou menos piorar

O alvo é curado. **❑** **Efeito Inicial:** O alvo começa o dia sem pontos de ação. Sempre que ficar sangrando, o alvo começa a gargalhar descontroladamente e fica pasmo (TR encerra). Os dois efeitos se aplicam até que o alvo esteja curado. **❏** O alvo não pode ganhar nem gastar pontos de ação. **❑** **Estágio Final:** O alvo fica catatônico e incapaz de realizar ações.

Tremores

Doença de Nível 14

Essa doença causa torções e tremores involuntários que pioram progressivamente.

Ataque: +18 vs. Fortitude

Tolerância CD 23 melhorar, CD 18 estabilizar, CD 17 ou menos piorar

O alvo é curado. **❑** **Efeito Inicial:** O deslocamento do alvo é reduzido em 1 até que ele esteja curado. **❏** O alvo fica lento. **❑** **Estágio Final:** O alvo fica imobilizado.

Ardor Mental

Doença de Nível 16

Nos estágios iniciais, a vítima do ardor mental sofre dores de cabeça alucinantes. Depois, ela mergulha num torpor profundo.

Ataque: +18 vs. Vontade

Tolerância CD 25 melhorar, CD 20 estabilizar, CD 19 ou menos piorar

O alvo é curado. **❑** **Efeito Inicial:** O alvo adquire vulnerabilidade 10 vs. psíquico até que ele esteja curado. **❏** Sempre que ficar sangrando o alvo fica pasmo e sofre 10 de dano psíquico contínuo (TR encerra ambos). **❑** **Estágio Final:** O alvo fica pasmo.

Febre Infernal

Doença de Nível 21

Aqueles que sofrem da febre infernal passam por sensações alternantes de calor abrasante e frio congelante.

Ataque: +24 vs. Fortitude

Tolerância CD 28 melhorar, CD 23 estabilizar, CD 22 ou menos piorar

O alvo é curado. **❑** A penalidade do efeito inicial reduz para -1. **❏** **Efeito Inicial:** O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e em todos os testes até que esteja curado. **❏** O alvo fica enfraquecido. **❑** **Estágio Final:** O alvo fica pasmo.

Morte Mucosa

Doença de Nível 23

Os parasitas abissais devoram os órgãos internos da vítima, transformando-as num muco gosmento.

Ataque: +26 vs. Fortitude

Tolerância CD 30 melhorar, CD 25 estabilizar, CD 24 ou menos piorar

O alvo é curado. **❑** O alvo recupera um dos pulsos de cura perdidos. Se voltar a piorar, ele perde novamente o pulso de cura. **❏** **Efeito Inicial:** O alvo perde 2 pulsos de cura até que esteja curado. **❏** Sempre que ficar sangrando o alvo sofre 10 de dano necrótico contínuo (TR encerra). Se esse dano reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, ele se transforma numa gosma contagiosa de dentro para fora, morrendo de forma horrível. **❑** **Estágio Final:** No momento em que fracassar no teste de Tolerância e sempre que sofrer dano o alvo sofre 30 de dano necrótico contínuo (TR encerra). Se esse dano reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, ele se transforma numa gosma contagiosa de dentro para fora, morrendo de forma horrível.

VENENOS

A ferroada de um escorpião ou a mordida de uma serpente são ataques dolorosos, mas essa ferroada ou mordida se torna ainda mais mortífera pela presença do veneno natural dessas criaturas. Venenos podem ser extraídos de criaturas peçonhentas ou criado por meio de misturas mágicas e químicas. Eles também podem ser aplicados sobre a lâmina de uma arma, tornando seus ataques ainda mais perigosos.

VENENO

- ◆ **Transmissão do Veneno:** Um veneno pode ser aplicado sobre uma arma, numa armadilha, em dardos ou em agulhas, espalhados de forma a penetrar na pele ou misturado num pó ou gás para que seja inalado. A menos que se especifique o contrário, um veneno colocado na comida ou bebida faz efeito quando é ingerido. O veneno ataca sua vítima quando entra em contato por

qualquer um dos meios citados acima. Alguns venenos – conforme indicado em sua descrição – só podem ser administrados de formas específicas, como pela comida ou por uma arma revestida com ele.

- ◆ **Características dos Venenos:** Os venenos são itens consumíveis (similares aos itens mágicos). Eles afetam o alvo como um poder de ataque. Alguns venenos possuem efeitos posteriores que se apresentam depois que a vítima obtém sucesso no teste de resistência contra o efeito inicial.

- ◆ **Ataques com Armas Envenenadas:** Em primeiro lugar, é preciso aplicar o veneno à arma. Ele então faz efeito na próxima vez que a arma atingir um alvo e causar dano. O efeito do veneno é um ataque secundário contra o alvo. Quando uma arma envenenada atinge diversos alvos, só o primeiro é afetado pelo veneno.

Aplicando um Veneno: Aplicar um veneno numa arma requer uma ação padrão. O veneno aplicado perde sua potência no final do encontro ou depois de 5 minutos.

Veneno de Escorpião Garra Elétrica

Veneno de Nível 5

*Este veneno escuro de cor púrpura ataca os nervos.***Veneno** 250 PO**Ataque:** +5 vs. Fortitude; 5 de dano venenoso contínuo e o alvo fica imobilizado (TR encerra ambos).**Efeito Posterior:** O alvo fica imobilizado (TR encerra).**Veneno de Aranha Saltimorte**

Veneno de Nível 5

*Com a aparência de uma gosma negra, este veneno é o favorito dos dardejadores do povo lagarto.***Veneno** 250 PO**Ataque:** +8 vs. Fortitude; 5 de dano venenoso contínuo e o alvo fica lento (TR encerra ambos).**Sumo de Cérebro de Rastejador da Carniça**

Veneno de Nível 5

*Este veneno consiste em um líquido claro e verdejante com um cheiro terrível.***Veneno** 250 PO**Ataque:** +8 vs. Fortitude; 5 de dano venenoso contínuo e o alvo fica lento (TR encerra ambos).**Fracasso no Primeiro TR:** O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra ambos).**Fracasso no Segundo TR:** O alvo fica atordoado em vez de imobilizado (TR encerra ambos).**Raiz Rasteira de Thassil**

Veneno de Nível 5

*Este veneno consiste em um pó azul, inodoro e insípido.***Veneno** 250 PO**Ataque:** +8 vs. Fortitude; o alvo fica lento (TR encerra).**Fracasso no Primeiro TR:** O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra).**Fracasso no Segundo TR:** O alvo fica inconsciente por 1d4 horas.**Especial:** A raiz rasteira de Thassil só pode ser administrada por meio de comida ou bebida. Ela faz seu primeiro ataque 2d6 minutos depois de ser consumida. Os testes de resistências contra esse veneno sofrem -2 de penalidade.**Toxina Negra**

Veneno de Nível 10

*Este veneno, usado pelos tenebrosos perseguidores, tem a aparência de um líquido cor de ébano e cheiro de cogumelos.***Veneno** 1.250 PO**Ataque:** +13 vs. Fortitude; 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).**Veneno Drow**

Veneno de Nível 10

*Destilado nos templos de Lolth, a partir da secreção de demônios, este veneno é a ferramenta preferida da raça drow para caçar novos escravos.***Veneno** 1.250 PO**Ataque:** +13 vs. Fortitude; o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).**Fracasso no Primeiro TR:** O alvo também fica enfraquecido (TR encerra).**Fracasso no Segundo TR:** O alvo fica inconsciente até o final do encontro.**Veneno de Escorpião Aguilhoador Infernal**

Veneno de Nível 15

*Essa toxina pastosa e de cor azul vibrante parece inofensiva.***Veneno** 6.250 PO**Ataque:** +18 vs. Fortitude; 10 de dano venenoso contínuo e o alvo fica enfraquecido (TR encerra ambos).**Efeito Posterior:** O alvo fica enfraquecido (TR encerra).**Sangue de Zehir**

Veneno de Nível 15

*Dizem que este veneno escarlate é retirado das veias do deus serpente.***Veneno** 6.250 PO**Ataque:** +18 vs. Fortitude; 10 de dano venenoso contínuo e o alvo fica pasmo (TR encerra ambos).**Veneno de Terror das Teias Demoníacas**

Veneno de Nível 15

*Este veneno mortífero, também chamado de lâmina da morte, é altamente valorizado pelos assassinos.***Veneno** 6.250 PO**Ataque:** +18 vs. Fortitude; 10 de dano venenoso contínuo e o alvo fica lento e sofre -2 de penalidade em todas as defesas (TR encerra tudo).**Lótus Negra**

Veneno de Nível 15

*Quando transformada em veneno, a lótus negra produz um pó ralo e escuro que causa alucinações terríveis.***Veneno** 6.250 PO**Ataque:** +20 vs. Fortitude; enquanto estiver sangrando, o alvo usa sua ação padrão todas as rodadas para realizar um ataque básico contra a criatura mais próxima, seja inimiga ou aliada (TR encerra). Este efeito se manifesta sempre que o alvo ficar sangrando, até que ele realizar um descanso prolongado.**Especial:** O alvo sofre -5 de penalidade nos testes de Percepção até realizar um descanso prolongado. A lótus negra só pode ser administrada por meio de comida ou bebida. Ela faz seu primeiro ataque 1d6 rodadas depois de ser consumida.**Névoa da Insanidade**

Veneno de Nível 20

*Esta névoa sutil tem um perfume doce e agradável que ataca a mente.***Veneno** 31.250 PO**Ataque:** +23 vs. Vontade; o alvo fica atordoado (TR encerra).**Efeito Posterior:** O alvo fica pasmo (TR encerra).**Especial:** Este veneno só funciona quando é inalado na forma de névoa.**Toxina das Profundezas**

Veneno de Nível 25

*Este veneno de cor vermelho ígneo, extraído das presas de um mestre das profundezas, assovia quando é exposto ao ar.***Veneno** 156.250 PO**Ataque:** +28 vs. Fortitude; 15 de dano venenoso contínuo e o alvo fica enfraquecido (TR encerra ambos).

CRIANDO ENCONTROS

ESTE CAPÍTULO traz as noções básicas que você precisa ter em mente para construir seus próprios encontros de combate. Os encontros gerais são discutidos no Capítulo 5.

A combinação de um grupo de monstros dinâmico e características de terreno interessantes tornam os encontros de combate mais vívidos.

Este capítulo inclui as seguintes seções.

- ◆ **Funções dos Monstros:** Os encontros de combate envolvem grupos de monstros que exercem funções diferentes. Um grupo de monstros mais versátil compõe um encontro mais interessante e desafiador do que um grupo de oponentes idênticos.
- ◆ **Componentes do Encontro:** Esta seção detalha passo a passo o simples processo de criar um encontro desafiador para seus jogadores. Comece com uma meta em pontos de experiência e então escolha monstros e outras ameaças para criar um encontro empolgante.
- ◆ **Modelos de Encontro:** Você pode criar uma grande variedade de encontros para desafiar seus jogadores usando cinco procedimentos simples.
- ◆ **Cenário do Encontro:** O cenário onde um encontro acontece pode ser tão importante quanto os monstros. Esta seção discute como enriquecer as características físicas do cenário e fala sobre a utilização de terrenos de origem mundana e fantástica.



A chave para se criar grupos interessantes e variados de monstros para incluir em um encontro está nas funções dos monstros: artilheiro, bruto, controlador, espreitador, guerrilheiro, laçao e soldado. A função de um monstro é indicada no canto superior direito do bloco de estatísticas no *Manual dos Monstros* e cada função tem o seu lugar num encontro de combate. A maioria dos encontros de combate envolve grupos de monstros que exercem funções diferentes. Um grupo de oponentes com funções variadas representa um encontro mais interessante e desafiador do que um bando de inimigos idênticos.

No contexto das funções dos monstros (tanto aqui como em qualquer outra referência de regra), os termos “controlador” e “líder” têm significados e aplicações diferentes das funções de personagem homônimas, descritas no Capítulo 4 do *Livro do Jogador*.

ARTILHEIRO

Os monstros artilheiros se destacam no combate à distância. Essas criaturas lançam chuvas de flechas, bolas de fogo explosivas e outros ataques semelhantes sobre o grupo, mantendo-se à distância. Eles são bem protegidos contra os ataques à distância, mas vulneráveis ao combate corpo a corpo. Eles normalmente dividem o dano que causam entre diversos personagens numa área.

Num encontro, coloque os monstros artilheiros atrás dos soldados e brutos para causar dano nos personagens a partir de posições protegidas. Pelo fato de serem mais frágeis do que os monstros comuns, eles dependem da proteção de uma linha de frente formada por brutos, soldados ou guerrilheiros que ajudem a chamar atenção para os ataques.

BRUTO

Estes monstros são especialistas em causar dano no combate corpo a corpo. Os brutos têm defesas relativamente baixas, mas possuem muitos pontos de vida. Eles não acertam ataques com tanta frequência quanto os demais monstros, mas causam muito dano quando atingem um alvo. Os brutos não se deslocam muito dentro do combate e muitas vezes são grandalhões e desajeitados.

DICA DOS PROFISSIONAIS

Na maioria dos encontros é fácil identificar onde mirar seus ataques particularmente mortíferos. Eles apresentam claramente seus líderes ou outras ameaças significativas, deixando claro quem são os melhores alvos para os poderes diários ou para o dano concentrado dos agressores do grupo. Outros encontros consistem de criaturas muito parecidas umas com as outras, sem nenhum líder evidente. Inclua uma mistura destes dois tipos de encontros em suas aventuras. Eles apresentam desafios que agradam a classes diferentes – os agressores gostam de encontros com alvos definidos, enquanto os controladores preferem multidões – e incentive táticas diferentes.

– James Wyatt

Num encontro, use os brutos para ameaçar o grupo ao mesmo tempo em que protege os outros monstros, usando seu tamanho avantajado e ameaça eminente que eles representam. Eles são fáceis de controlar, portanto, você pode usar vários brutos do mesmo tipo para formar a linha de frente do encontro.

CONTROLADOR

Os monstros controladores manipulam seus inimigos ou o campo de batalha para sua vantagem. Eles restringem as opções do inimigo, infligem condições duradouras, modificam o terreno e o clima ou dominam as mentes de seus adversários.

Coloque os monstros controladores logo atrás da linha de frente e use-os para atacar os PdJs a curto alcance com seus poderes de controle. A maioria dos controladores tem alguma habilidade no combate corpo a corpo e costumam se colocar ao lado dos brutos e soldados. Eles podem ser difíceis de controlar em quantidade, portanto, o ideal é limitá-los a um ou dois do mesmo tipo por encontro.

ESPREITADOR

Os monstros espreitadores normalmente apresentam habilidades que lhes permite evitar os ataques, seja atacando de uma posição oculta ou se transformando numa estátua invulnerável para recuperar suas forças. Eles costumam realizar ataques devastadores ao longo do encontro, concentram-se na defesa entre um golpe e outro.

Use os espreitadores como um elemento surpresa num encontro formado por monstros de outras funções ou como assassinos furtivos que cercam a ação principal do combate, surgindo de tempos em tempos com um golpe bem colocado. Os espreitadores estudam o grupo, medindo as fraquezas de cada PdJ enquanto estes estão ocupados com os brutos e soldados.

GUERRILHEIRO

Os monstros guerrilheiros usam sua mobilidade para ameaçar os PdJs. Suas estatísticas de combate estão na média da maioria dos monstros, enquanto a mobilidade é característica marcante desses oponentes.

Use os guerrilheiros como agressores esquivos, criaturas que se deslocam para atacar PdJs vulneráveis pelos flancos e retaguarda. Eles normalmente têm poderes que lhes permite avançar, atacar e recuar em apenas uma ação. Os guerrilheiros gostam de lutar ao lado de soldados e brutos, pois esses monstros tendem a ficar num só lugar, atraindo grande parte da atenção do grupo e dando aos guerrilheiros o espaço para manobrar ao redor da linha de frente inimiga.

LACAIOS

Às vezes, você quer que os monstros ataquem aos montes e sejam derrotados tão rápido quanto surgem. Uma luta contra trinta orcs é uma grande batalha cinematográfica. Os jogadores tendem a gostar de destruir uma turba de inimigos como faca na manteiga, sentindo-se confiantes e poderosos. Infelizmente, a mecânica dos monstros comuns torna isso difícil. Se você colocar uma quantidade muito grande de monstros de nível equivalente aos PdJs, vai sobrecarregá-los. Se usar diversos monstros de nível muito inferior, pode aborrecê-los com criaturas que têm poucas chances de atingir os PdJs, mas exigem muito tempo para serem abatidas. Além disso, coordenar as ações de tantos monstros assim é uma tremenda dor de cabeça.

Os lacaios foram desenvolvidos para servirem como tropas de choque e “buchas de canhão” para os demais monstros (padrão, elite ou solo). Quatro lacaios contam como se fossem um monstro padrão de mesmo nível. Os lacaios foram desenvolvidos para ajudar a completar um encontro e para serem derrotados com facilidade.

Um lacaios é destruído quando sofre qualquer dano. O dano de um ataque ou de outra fonte que não exija uma jogada de ataque (como o *desafio divino* do paladino ou o *trespassar* do guerreiro) também destrói um lacaios. Entretanto, se esses monstros forem alvos de um ataque que normalmente causa dano num fracasso, eles não sofrem dano.

Use os lacaios como combatentes corpo a corpo, colocando-os entre os PdJs e a retaguarda de monstros artilheiros e controladores.

SOLDADO

Esses monstros são especialistas em atrair os ataques dos personagens enquanto defendem os outros monstros. Eles têm defesas altas e pontos de vida medianos. Seus ataques são precisos, mas não causam dano excepcional. Os soldados tendem a não se mover muito e geralmente apresentam poderes que impedem as outras criaturas de se deslocarem ao seu redor.

Num encontro, use os soldados para manter o grupo no lugar, evitando que os PdJs ataquem os monstros artilheiros e controladores que estiverem na retaguarda ou impedindo que eles persigam os guerrilheiros. Eles muitas vezes possuem habilidades que lhes permitem trabalhar bem em equipe e, portanto, um grupo de soldados idênticos funciona bem num encontro com outros monstros.

MONSTROS DE ELITE

Este tipo de monstro é mais resistente que os monstros padrão e constitui uma ameaça maior do que os demais monstros de mesma função e nível. Um monstro de elite conta como dois monstros do mesmo nível – eles valem duas vezes mais XP e são duas vezes mais perigosos. Eles são perfeitos para serem usados como “subchefes”, permitindo que você inclua um oponente mais resistente num grupo de monstros sem precisar criar um monstro completamente novo. Um grupo de ogros liderado por um ogo de elite reduz o volume de miniaturas na mesa sem diminuir o nível do encontro.

MONSTROS SOLITÁRIOS

Este tipo de monstro foi criado especialmente para servir como um adversário solitário contra um grupo inteiro de PdJs do mesmo nível. Eles de fato contam como se fossem um grupo de criaturas, possuindo mais pontos de vida para absorver o dano causado pelos PdJs e causando muito mais dano, a fim de se aproximar do dano que seria causado por um grupo de monstros.

Um monstro solitário concede o mesmo número de pontos de experiência que cinco monstros do mesmo nível. Ele também oferece o mesmo nível de desafio que cinco dessas criaturas.

Um monstro solitário pode apresentar tendências que o aproximem das funções de bruto, soldado, guerrilheiro, espreitador, artilheiro ou controlador. Cada tipo de dragão cromático, por exemplo, possui inclinação para uma função diferente. Os dragões vermelhos têm tendência a atuar como soldados, enquanto os azuis se comportam mais como artilheiros. Entretanto, um monstro solitário nunca será capaz de assumir completamente uma única função, uma vez que as funções são definidas pela forma como os monstros interagem com as outras criaturas num encontro. Todos os monstros solitários são capazes de lutar por conta própria.

LÍDER

O “líder” não é uma função isolada. Trata-se de uma qualidade adicional ou de uma função suplementar de alguns brutos, soldados, guerrilheiros, espreitadores, artilheiros e controladores.

Os líderes são definidos pelo seu relacionamento com os monstros sob o seu comando. Um monstro líder, assim como um PdJ líder, concede bônus e habilidades especiais a seus seguidores, aprimorando seus ataques e defesas, concedendo cura ou melhorando suas habilidades. Independente de suas habilidades de líder, a criatura ainda age de acordo com sua função principal.

Inclua um líder num encontro com monstros que tirem o melhor proveito das habilidades dele. Por exemplo, um líder que concede um bônus de defesa quando está próximo dos aliados pode ser uma boa alternativa para um grupo com vários brutos, que costumam ter defesas fracas.



COMPONENTES DO ENCONTRO

Para criar um encontro, basta escolher as ameaças mais adequadas para os personagens e combiná-las de formas interessantes e desafiadoras. As ameaças à sua disposição incluem todas as criaturas do *Manual dos Monstros*, os monstros e PdMs de sua própria autoria, as armadilhas e perigos e os desafios de perícia. A criação de encontros é uma mistura de arte e ciência, que vai tomando forma conforme você combina todos esses elementos.

Assim como cada ameaça individual apresenta um nível que indica o perigo que ela impõe, o encontro como um todo também tem um nível. A primeira coisa que você deve fazer quando estiver criando um encontro é escolher seu nível. Isso irá determinar a recompensa total de XP que será distribuída. Depois, escolha ameaças (monstros, armadilhas ou PdMs) até atingir o número alvo – a quantidade mínima de XP que um encontro de um determinado nível pode conter.

Pense como se você estivesse gastando o XP de uma reserva. O nível do encontro define o tamanho dessa reserva e você “compra” monstros, armadilhas e outras ameaças individualmente para criar o encontro, até que toda a sua reserva tenha se esgotado.

ENCONTRO – PASSO A PASSO

- 1. Escolha o nível do encontro.** O nível do encontro está relacionado ao número de personagens no grupo.
Um encontro fácil é um ou dois níveis mais baixo que o nível do grupo.
Um encontro padrão é do mesmo nível, ou um nível acima do grupo.
Um encontro difícil é de dois a quatro níveis mais alto que o nível do grupo.
- 2. Determine sua reserva de XP.** Multiplique o número de personagens no grupo pelo valor de XP de um monstro do mesmo nível do encontro.
- 3. Gaste sua reserva de XP.** Não é necessário gastar o valor exato da reserva. Mas lembre-se que se você ultrapassá-lo muito, o nível do encontro pode subir e se você não usar tudo o encontro será de um nível mais baixo do que o esperado.

Considerações

- ◆ **Nível individual das ameaças:** Escolha ameaças com dois ou três níveis de diferença em relação aos personagens.
Um encontro fácil pode conter uma ameaça de até quatro níveis mais baixo que o nível do grupo.
Um encontro difícil pode conter uma ameaça de três a cinco níveis mais alto que o nível do grupo.
- ◆ **Misture as Funções:** Utilize dois ou três monstros brutos ou soldados e depois incremente o grupo com outras funções e diferentes tipos de ameaças.

NÍVEL DO ENCONTRO

Um encontro padrão deve desafiar um grupo de personagens, mas não derrotá-los. Os personagens devem ser vitoriosos, a não ser que já tenham exaurido seus recursos diários ou que tenham uma maré de azar. Um encontro do mesmo nível do grupo – ou um nível acima ou abaixo – cai na margem padrão de dificuldade.

Você pode oferecer aos jogadores um desafio maior ou menor criando um encontro de dois a três níveis acima ou abaixo do nível do grupo. É sempre bom variar a difi-

RECOMPENSA EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Nível do Monstro	Monstro Padrão	Lacaio	Elite	Solitário
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1.000
6	250	63	500	1.250
7	300	75	600	1.500
8	350	88	700	1.750
9	400	100	800	2.000
10	500	125	1.000	2.500
11	600	150	1.200	3.000
12	700	175	1.400	3.500
13	800	200	1.600	4.000
14	1.000	250	2.000	5.000
15	1.200	300	2.400	6.000
16	1.400	350	2.800	7.000
17	1.600	400	3.200	8.000
18	2.000	500	4.000	10.000
19	2.400	600	4.800	12.000
20	2.800	700	5.600	14.000
21	3.200	800	6.400	16.000
22	4.150	1.038	8.300	20.750
23	5.100	1.275	10.200	25.500
24	6.050	1.513	12.100	30.250
25	7.000	1.750	14.000	35.000
26	9.000	2.250	18.000	45.000
27	11.000	2.750	22.000	55.000
28	13.000	3.250	26.000	65.000
29	15.000	3.750	30.000	75.000
30	19.000	4.750	38.000	95.000
31	23.000	5.750	46.000	115.000
32	27.000	6.750	54.000	135.000
33	31.000	7.750	62.000	155.000
34	39.000	9.750	78.000	195.000
35	47.000	11.750	94.000	235.000
36	55.000	13.750	110.000	275.000
37	63.000	15.750	126.000	315.000
38	79.000	19.750	158.000	395.000
39	95.000	23.750	190.000	475.000
40	111.000	27.750	222.000	555.000

culdade dos encontros no decorrer de uma aventura para manter as coisas interessantes (consulte “Elementos de um Encontro”, pág. 104).

O nível de um encontro está relacionado ao número de personagens no grupo. O *Manual dos Monstros* e as aventuras publicadas apresentam encontros baseados num grupo com cinco personagens. Contudo, fazendo as contas é possível perceber que um encontro de nível 9 para cinco personagens (2.000 XP) equivale a um encontro de nível 7 para seis personagens ou um encontro de nível 10 para quatro.

META DE RECOMPENSA EM XP

Para calcular sua reserva de XP, multiplique o número de personagens no grupo pelo valor de XP de um monstro do mesmo nível do encontro desejado.

Meta de XP = (valor de XP de um monstro do mesmo nível do encontro) × (número de personagens no grupo)

A tabela Meta de XP Total do Encontro indica as metas de XP para grupos com quatro, cinco ou seis personagens. Para grupos maiores ou menores, encontre o valor de XP de um monstro padrão do mesmo nível do encontro na tabela Recompensa em Pontos de Experiência e multiplique-o pelo número de personagens no grupo.

GASTANDO SUA RESERVA DE XP

A maneira mais simples de gastar a reserva da XP de um encontro, é utilizar um número de monstros igual ao número de personagens no grupo, sendo todos eles de nível igual ao do encontro. Se estiver criando um encontro de nível 7 para cinco personagens, utilize cinco monstros padrão de nível 7. Um monstro solitário do mesmo nível também funciona.

Não é necessário gastar toda a sua meta de XP. Se gastar um pouco a mais, ou a menos, basta dar uma olhada na meta de XP de encontros com um nível acima ou abaixo daquele que você escolheu. Se o objetivo era criar um encontro de nível 10 para cinco personagens (meta de 2.500 XP) e você gastou apenas 2.200 XP, então você criou um encontro de nível 9.

Depois de selecionar os monstros e armadilhas que deseja usar no encontro, tome nota da recompensa total em XP desse desafio. Guarde essa informação para o final do encontro, quando for distribuir o XP para os jogadores.

Nível: Na medida em que escolhe as ameaças para criar seu encontro, tenha em mente o nível de cada uma delas. Monstros e armadilhas de até quatro níveis abaixo ou sete níveis acima do nível do grupo não representam bons desafios. Eles são individualmente muito fáceis ou difíceis, mesmo que o nível do encontro esteja correto. Quando você quiser usar um monstro único para desafiar os PdJs – ou uma horda vasta de inimigos – tente utilizar monstros de elite, lacaios ou solitários.

Exemplos: Embora um monstro de nível 14 se encaixe na reserva de XP de um encontro de nível 5 para cinco personagens, seus ataques quase sempre acertariam os PdJs e suas defesas estariam fora do alcance dos heróis. Da mesma forma, um encontro criado com cinquenta monstros de nível 1 gastaria toda a reserva de XP de um encontro de nível 14 para cinco personagens, mas esses oponentes não ofereceriam nenhum desafio.

Funções: Um encontro com um grupo de monstros de mesma função é menos interessante do que outro criado com monstros de diversas funções. Por outro lado, um grupo de cinco monstros com cinco funções diferentes pode ser *interessante demais* – ao ponto que, num certo ponto, fica complexo demais. Uma boa regra geral é escolher um bruto ou soldado e utilizar duas ou três dessas criaturas. Depois, inclua um ou dois outros oponentes que exerçam outras funções.

Os brutos e soldados criam a linha de frente do combate, oferecendo aos guerrilheiros, espreitadores, artilheiros e controladores o espaço que eles precisam para se sobressair. Enquanto você ainda não tiver experiência na criação de encontros, essa regra pode garantir a criação de combates interessantes. Você ainda pode criar bastante variedade ao ajustar estes encontros para melhor explorar as vantagens destas quatro funções secundárias.

META DE XP TOTAL DO ENCONTRO

Nível do Encontro	Meta de XP do Encontro		
	4 PdJs	5 PdJs	6 PdJs
1	400	500	600
2	500	625	750
3	600	750	900
4	700	875	1,050
5	800	1,000	1,200
6	1,000	1,250	1,500
7	1,200	1,500	1,800
8	1,400	1,750	2,100
9	1,600	2,000	2,400
10	2,000	2,500	3,000
11	2,400	3,000	3,600
12	2,800	3,500	4,200
13	3,200	4,000	4,800
14	4,000	5,000	6,000
15	4,800	6,000	7,200
16	5,600	7,000	8,400
17	6,400	8,000	9,600
18	8,000	10,000	12,000
19	9,600	12,000	14,400
20	11,200	14,000	16,800
21	12,800	16,000	19,200
22	16,600	20,750	24,900
23	20,400	25,500	30,600
24	24,200	30,250	36,300
25	28,000	35,000	42,000
26	36,000	45,000	54,000
27	44,000	55,000	66,000
28	52,000	65,000	78,000
29	60,000	75,000	90,000
30	76,000	95,000	114,000

Apresentamos aqui alguns exemplos nos quais você pode encaixar os monstros que desejar e combinar funções e níveis diferentes para criar encontros dinâmicos.

Formato do Modelo de Encontro: Em cada um desses modelos, a letra *n* representa o nível do encontro que você deseja construir. Os modelos assumem um grupo com cinco PdJs. Para esses grupos, o nível dos encontros mais fáceis fica por volta de $n - 2$, os encontros padrão estão no nível n ou $n + 1$ e os encontros difíceis têm níveis entre $n + 2$ e $n + 4$.

Se você tiver três ou quatro jogadores, pode usar os encontros fáceis como se fossem encontros padrão e os encontros padrão como se fossem difíceis. Da mesma forma, se tiver seis ou sete jogadores, use os encontros padrão como se fossem fáceis e os encontros difíceis no lugar dos padrões.

Os exemplos fornecidos nesta seção servem para ilustrar os tipos de desafios que você pode criar usando as criaturas do *Manual dos Monstros*.

CONTROLE DO CAMPO DE BATALHA

Um monstro controlador e alguns guerrilheiros de nível similar podem restringir o deslocamento dos inimigos sem atrapalhar os aliados. A habilidade do controlador de limitar seus inimigos aumenta ainda mais a vantagem de deslocamento dos guerrilheiros. A utilização de terrenos desafiadores ou de impedimento (pág. 61) nos quais os monstros podem se deslocar com mais facilidade que os PdJs pode substituir o controlador.

Fácil: Controlador de nível $n - 2$
6 guerrilheiros de nível $n - 4$

Padrão: Controlador de nível $n + 1$
6 guerrilheiros de nível $n - 2$

Difícil: Controlador de nível $n + 5$
5 guerrilheiros de nível $n + 1$

Exemplo Fácil para PdJs de Nível 5: 1 goblin mandingueiro (controlador de nível 3) e 6 goblins combatentes (guerrilheiro de nível 1). Encontro de nível 3, 750 XP.

Exemplo Padrão para PdJs de Nível 5: 1 harpia (controlador de nível 6) e 6 orcs salteadores (guerrilheiro de nível 3). Encontro de nível 5, 1.150 XP.

Exemplo Difícil para PdJs de Nível 5: 1 abocanhador murmurante (controlador de nível 10) e 5 gnolls guerreiros com garras (guerrilheiro de nível 6). Encontro de nível 8, 1.750 XP.

COMANDANTE E TROPA

Um comandante (de preferência um controlador ou soldado, mas um espreitador ou guerrilheiro pode servir) encarregado em liderar uma milícia. Os milicos normalmente consistem em combatentes corpo a corpo (brutos e soldados), mas encontros mais complexos deste modelo podem apresentar algum suporte de artilharia.

Fácil: Comandante de nível n
4 milicos de nível $n - 3$

Padrão: Comandante de nível $n + 3$
5 milicos de nível $n - 2$

Difícil: Comandante de nível $n + 6$
3 milicos de nível $n + 1$
2 artilheiros de nível $n + 1$

Exemplo Fácil para PdJs de Nível 8: 1 troglodita praguejador (controlador de nível 8) e 4 dragonetes raivosos (bruto de nível 5). Encontro de nível 5, 1.150 XP.

Exemplo Padrão para PdJs de Nível 8: 1 mezzodemônio (soldado de nível 11) e 5 evistros (bruto de nível 6). Encontro de nível 8, 1.850 XP.

Exemplo Difícil para PdJs de Nível 8: 1 troll da guerra (soldado de nível 14), 3 trolls (bruto de nível 9) e 2 destrachans (artilheiro de nível 9). Encontro de nível 11, 3.000 XP.

COVIL DO DRAGÃO

Alguns monstros são tão poderosos que mesmo sozinhos compõe uma ameaça para todo um grupo de aventureiros. Os dragões, é claro, são o exemplo mais famoso, mas existem outras criaturas – como os observadores, vermes púrpura e as hidras – que também dão conta do recado. Os encontros do tipo Covil do Dragão colocam os heróis contra um único monstro solitário. Muitas vezes, a luta acontece na toca ou lar do monstro escolhido, mas às vezes pode haver uma chance desse encontro ocorrer em outro lugar – por exemplo, quando um dragão que está caçando percebe o grupo viajando pela estrada abaixo e decide aterrissar para fazer um lanche.

Fácil: Monstro solitário de nível $n - 2$

Padrão: Monstro solitário de nível n ou $n + 1$

Difícil: Monstro solitário de nível $n + 3$

Difícil: Monstro solitário de nível $n + 1$
Monstro de elite de nível n

LINHA DUPLA

Uma linha de frente com brutos ou soldados protege uma linha de retaguarda de artilheiros ou controladores. Os monstros na linha de frente impedem a progressão dos oponentes que busca a retaguarda. Os artilheiros e controladores na retaguarda usam ataques à distância e tentam evitar o contato com os inimigos.

Você pode modificar este modelo usando um guerrilheiro ou um espreitador no lugar de um dos membros da retaguarda. Os monstros da linha de frente protegem o artilheiro ou o controlador, enquanto o espreitador ou guerrilheiro cerca os oponentes por trás ou procura por outras posições vantajosas.

Fácil: 3 na linha de frente (bruto/soldado) de nível $n - 4$
2 na retaguarda (artilheiro/controlador) de nível $n - 2$

Padrão: 3 na linha de frente (bruto/soldado) de nível n
2 na retaguarda (artilheiro/controlador) de nível n

Padrão: 3 na linha de frente (bruto/soldado) de nível $n - 2$
2 na retaguarda (artilheiro/controlador) de nível $n + 3$

Difícil: 3 na linha de frente (bruto/soldado) de nível $n + 2$

1 controlador de nível $n + 4$

1 artilheiro/espreitador de nível $n + 4$

Difícil: 3 na linha de frente (bruto/soldado) de nível n

2 artilheiros de nível $n + 1$

1 controlador de nível $n + 2$

1 espreitador de nível $n + 2$

Exemplo Fácil para PdJs de Nível 12: 3 ofidianos combatentes (soldado de nível 8) e 2 basiliscos olhos-de-peçonha (artilheiro de nível 10). Encontro de nível 9, 2.050 XP.

Exemplo Padrão para PdJs de Nível 12: 3 aranhas de lâminas (bruto de nível 10) e 2 drow sacerdotisas (controlador de nível 15). Encontro de nível 12, 3.900 XP.

Exemplo Difícil para PdJs de Nível 12: 3 kuo-toas arpoadores (soldado de nível 14), 1 kuo-toa chicoteador (controlador de nível 16) e 1 bodak esquivador (espreitador de nível 16). Encontro de nível 14, 5.800 XP.

MATILHA

Algumas criaturas caçam em bandos do mesmo tipo. Estas criaturas muitas vezes são monstros guerrilheiros e costumam adotar táticas especiais dedicadas a distrair os inimigos e tirar o máximo da vantagem de combate. Um ou mais membros do bando agem como soldados, formando uma linha de frente; os outros ficam se deslocando, flanqueando os oponentes e desviando do perigo quando for possível. Quando a linha de frente estiver desgastada, as criaturas que a compõe reassumem sua função de guerrilheiro enquanto outras tomam seu lugar.

Fácil: 7 guerrilheiros de nível $n - 4$

Padrão: 7 guerrilheiros de nível $n - 2$

Padrão: 5 guerrilheiros de nível n

Difícil: 3 guerrilheiros de nível $n + 7$

Difícil: 4 guerrilheiros de nível $n + 5$

Difícil: 6 guerrilheiros de nível $n + 2$

Exemplo Fácil para PdJs de Nível 15: 7 grimlocks emboscadores (guerrilheiro de nível 11). Encontro de nível 13, 4.200 XP.

Exemplo Padrão para PdJs de Nível 15: 5 anjos da batalha (guerrilheiro de nível 15). Encontro de nível 15, 6.000 XP.

Exemplo Difícil para PdJs de Nível 15: 4 slaads negros (guerrilheiro de nível 20). Encontro de nível 18, 11.200 XP.

SUBSTITUIÇÕES SIMPLES

Você pode criar infinitas variações destes modelos sem precisar complicar os encontros.

Os monstros de elite, lacaios e solitários foram criados para servir como desafios interessantes para PdJs do mesmo nível, mas são mais resistentes ou mais frágeis do que um monstro padrão do mesmo nível. Por conta disso, eles não contam como um único monstro quando você está criando um encontro. Os monstros de elite contam como dois monstros padrão e os monstros solitários contam como cinco. São necessários quatro lacaios para preencher a vaga de um monstro padrão.

SUBSTITUIÇÕES SIMPLES NO ENCONTRO

- ♦ **Monstros Lacaios:** Substitua um monstro padrão por diversos lacaios do mesmo nível.
- ♦ **Monstros de Elite:** Substitua dois monstros padrão por um monstro de elite do mesmo nível.
- ♦ **Monstro Solitário:** Substitua cinco monstros padrão por um monstro solitário do mesmo nível.
- ♦ **Armadilhas e Perigos:** Substitua um monstro padrão por uma armadilha ou perigo do mesmo nível.

Monstros Lacaios: Para incorporar lacaios num encontro, substitua um monstro padrão por quatro lacaios do mesmo nível. Um encontro de Comandante e Tropa muda completamente quando você substitui os brutos ou soldados por um número muito maior de lacaios – um vampiro mestre cercado por sua prole de crias vampíricas, por exemplo, ou um diabo da guerra com seu regimento de diabos legionários.

Monstros de Elite: Para incorporar um monstro de elite num encontro, substitua dois monstros padrão por um monstro de elite da mesma função e nível. Também é possível trocar um único monstro padrão por um monstro de elite da mesma função e nível, mas neste caso, o nível do encontro aumenta em um.

Você pode modificar o modelo Comandante e Tropa para usar um monstro de elite como comandante. Neste caso, o nível do encontro aumenta – ou você pode remover um ou dois milicos para conservar o mesmo nível do encontro. O comandante de elite também pode reduzir o número de lacaios no encontro.

Uma matilha composta por monstros de elite pode ser menor e mais controlável. Um grupo de três bulettes (guerrilheiro de elite de nível 9) é um pouco mais fácil de coordenar do que uma ninhada com seis feras deslocadoras (guerrilheiro de nível 9), mas ambos compõe um encontro do mesmo nível. Você terá menos monstros para controlar e um pouco mais de espaço para manobrá-los na matriz de combate.

Monstros Solitários: Um monstro solitário geralmente é um encontro por si só, mas também pode ser usado como parte de grupos maiores. Qualquer modelo de encontro que inclua pelo menos cinco monstros padrão do mesmo nível pode apresentar um monstro solitário no lugar deles, embora isso vá mudar drasticamente o encontro. Um encontro de Comandante e Tropa poderia incluir um comandante de nível $n + 3$ e um monstro solitário de nível $n - 2$, deixando no ar a dúvida sobre quem realmente está no comando.

No caso de grupos com mais ou menos que cinco personagens, para cada personagem a mais ou a menos que cinco, você pode aumentar ou reduzir, respectivamente, o nível do monstro solitário em um. Portanto, utilize um monstro solitário de nível 10 contra um grupo de seis personagens de nível 9, ou um monstro solitário de nível 11 contra um grupo com sete.

Armadilhas e Perigos: Uma armadilha ou perigo bem colocado pode contribuir tanto quanto um monstro para aprimorar um encontro, mas certamente o deixará um pouco diferente. Substitua um monstro por uma armadilha ou perigo do mesmo nível.



Um encontro numa sala pequena e estreita de uma masmorra dificilmente será memorável, independente do que os monstros estiverem fazendo. A fim de aumentar a diversão de todos, tente seguir as diretrizes abaixo quando estiver inventando uma câmara, caverna ou campo de batalha para seus encontros.

ÁREAS INTERESSANTES

A primeira reflexão que deve ser feita sobre a criação de um cenário interessante para um encontro é sobre o tamanho e a forma da sala ou área e sobre o posicionamento dos monstros e PdJs dentro dela.

Espaço para Deslocamento: Assegure-se que todos tenham espaço para se deslocar. Na maioria dos encontros, o mínimo necessário é uma área com cerca de 8 a 10 quadrados de lado (esse é o tamanho da maior peça presente no *D&D Masmorras Montáveis*). Para um encontro importante, considere um espaço por volta de 16 a 20 quadrados de lado (duas peças de 8 a 10 quadrados de lado). Um mapa-pôster, como aqueles incluídos nos conjuntos iniciais de *D&D Miniatures* e nas aventuras publicadas, cobre um espaço com cerca de 20 por 30 quadrados e é perfeito para um encontro climático. Dobrado ao meio (como aproximadamente 15 por 20 quadrados), eles também funcionam bem para outros combates importantes.

Criaturas Maiores Ocupam Mais Espaço: As criaturas Grandes e Enormes precisam de mais espaço. Um encontro que inclua monstros Grandes precisa de uma área de pelo menos 16 por 10 quadrados. Já um encontro com monstros Enormes, precisa de uma área de pelo menos 20 por 20 quadrados (cerca de três peças grandes de *D&D Masmorras Montáveis*). Monstros Imensos funcionam melhor em mapas-pôsteres.

Evite Simetria: A simetria é tediosa. Combates contínuos em salas quadradas ou retangulares é maçante e não oferece muita variedade estratégica. Desenhe salas que se ramifiquem em corredores, alcovas e antecâmaras e procure meios para atrair o combate para essas áreas. Além disso, crie salas usando as três dimensões – plataformas grandes e áreas elevadas, depressões e fossos e galerias e mezaninos são características interessantes que podem produzir situações táticas divertidas.

Use a Fantasia: Seu objetivo não deve ser apenas criar uma área realista para o encontro. Lembre-se de espalhar detalhes fantásticos pelos encontros e, de vez em quando, até mesmo características mais cinematográficas. Uma sala onde os PdJs precisam saltar entre plataformas flutuantes enquanto lutam com uma revoada de gárgulas ou escapar de jorros de magma enquanto lutam por suas vidas contra um dragão vermelho, são exemplos de áreas de encontro que têm vida própria. Elas reforçam na mente das pessoas que o D&D é um jogo de fantasia.

Distância do Encontro: Para encontros ao ar livre, comece com os personagens a 10 quadrados de distância dos monstros. Se as características do terreno ou a visibilidade sugerirem um encontro mais próximo (floresta densa ou neblina pesada, por exemplo), coloque-os a 5

quadrados de distância. Numa área mais ampla, tal como uma colina ou terras agrícolas, coloque-os a 20 quadrados. Numa planície aberta, os personagens podem avistar os monstros a distâncias ainda maiores, o que pode dar a eles até mesmo a chance de evitar o encontro de uma vez por todas (principalmente se os monstros ainda não os tiverem visto).

Não dê início a um encontro ao ar livre com os personagens ou monstros na beirada do mapa. Deixe espaço para eles se deslocarem e não esqueça que, para alguns, isso significa se afastar a uma distância segura dos monstros.

CARACTERÍSTICAS DE TERRENO

É comum negligenciar os efeitos do terreno na criação de aventuras e encontros. Afinal de contas, os inimigos não são as escadarias, muretas e estátuas em ruínas de uma masmorra, mas sim os monstros. Ainda assim, o terreno oferece o contexto do encontro. Uma horda de goblins arqueiros é fácil de derrotar quando há terreno livre entre ela e o grupo. Coloque os mesmos goblins do outro lado de um amplo precipício e os personagens enfrentarão um desafio muito maior.

TIPOS DE CARACTERÍSTICAS DE TERRENO

- ◆ **Terreno Acidentado:** É necessário 1 quadrado adicional de deslocamento para entrar num quadrado de terreno acidentado.
- ◆ **Terreno Obstruído:** Um terreno obstruído impede o deslocamento, bloqueia linha de visão e linha de efeito e concede cobertura.
- ◆ **Terreno Desafiador:** Um terreno desafiador exige um teste de perícia ou de atributo para ser atravessado com sucesso.
- ◆ **Terreno de Impedimento:** Um terreno de impedimento impede o deslocamento ou causa dano às criaturas que o invadem.
- ◆ **Terreno Escurecido:** Este tipo de terreno concede ocultação e pode bloquear a linha de visão se o alvo estiver distante do personagem. Entretanto, ele não afeta o deslocamento.
- ◆ **Terreno de Cobertura:** Este tipo de terreno concede cobertura (pág. 43) e dificulta os ataques à distância.

TERRENO ACIDENTADO

O terreno acidentado atrapalha os personagens sem bloquear a linha de visão. Na criação de encontros, esse tipo de terreno é uma ferramenta útil para criar espaços que menos atraentes sem excluí-los como opção. Ele concede alguns dos benefícios do terreno obstruído e de outros tipos de terreno que bloqueiam o deslocamento sem o inconveniente de restringir as opções do grupo. É necessário 1 quadrado adicional de deslocamento para entrar num quadrado de terreno acidentado.

Contudo, lembre-se que o uso abusivo de terreno acidentado torna o encontro frustrante, pois nele é impossível ajustar e atacar. Utilize este tipo de terreno somente em pequenas quantidades – o ideal é que ele seja grande o bastante

para forçar um personagem a gastar uma rodada adicional para se deslocando por um determinado caminho ou para assumindo uma posição desejada na área do encontro.

Evite usar – ou não use – terreno acidentado em áreas onde você espera que os PdJs e os monstros engajem em combate corpo a corpo. Um terreno acidentado impossibilita o ajuste, o que transforma um combate corpo a corpo numa pancadaria estática. Se usado esporadicamente, isso pode servir como uma inovação no andamento do jogo, mas seu uso contínuo pode deixar o jogo enfadonho.

Exemplos: Escombros, solo irregular, água rasa, árvores derrubadas, inclinações íngremes.

TERRENO OBSTRUÍDO

O terreno obstruído impede o deslocamento e obstrui a linha de visão. Talvez seja possível utilizar a perícia Atletismo para escalar estes obstáculos, mas caso contrário, este tipo de terreno detém o deslocamento.

Um terreno obstruído canaliza o fluxo do encontro e diminui o alcance dos ataques, tanto dos PdJs quanto dos monstros. A inclusão desse terreno pode definir dois ou três caminhos distintos na área de um encontro, com desafios diferentes no final de cada um deles. Por exemplo, os personagens são atacados ao chegar numa encruzilhada, conforme orcs combatentes avançam furiosamente através de dois dos corredores, enquanto um orc xamã conjura magias a partir de um terceiro. Se os PdJs investirem contra o xamã, eles arriscam serem atacados pelos flancos. Se recuarem, eles enfrentarão os combatentes cara a cara, mas o xamã ficará seguro, distante do combate corpo a corpo.

Não use muito terreno obstruído. Combates que ocorrem dentro de numa infinidade de corredores estreitos são tediosos, pois coloca um guerreiro em combate corpo a corpo enquanto o resto do grupo fica limitado aos ataques à distância.

Exemplos: Paredes, portas, entulho impenetrável.

TERRENO DESAFIADOR

Um terreno desafiador exige um teste de perícia ou de atributo para ser atravessado. Normalmente, quando um personagem fracassa no teste, algo ruim acontece a ele. Este tipo de terreno torna as perícias mais importantes, somando um elemento de risco ao jogo.

Os testes de Atletismo e Acrobacia geralmente são os mais usados diante de terrenos desafiadores. Cruzar uma camada de gelo liso ou correr sobre uma trave estreita requer Acrobacia, enquanto atravessar a lama profunda exige Atletismo. Utilize a tabela Classes de Dificuldade para Testes de Perícia, abaixo, para escolher a CD mais adequada para o nível do grupo.

Um teste bem-sucedido normalmente permite que o personagem se mova usando seu deslocamento pelo terreno desafiador. Alguns terrenos desafiadores também são terrenos acidentados.

O tipo de terreno determina o que acontece quando o personagem fracassa no teste. Se estiver escalando, o personagem sofre uma queda. Se estiver atravessando uma poça de lama, pode ter que gastar 1 quadrado adicional de deslocamento. Tratando-se de uma caminhada sobre o gelo, o personagem pode ser derrubado.

O excesso de terrenos desafiadores esgota o grupo e atrasa o andamento do jogo quando os personagens fracassam em

diversos testes de perícia. Se a CD do terreno for muito alta ou se os personagens forem muito cautelosos, é possível que eles tratem a área como terreno de impedimento (a seguir).

Exemplos: Gelo, água funda, lama densa, vigas estreitas sobre um abismo.

CLASSES DE DIFICULDADE PARA TESTES DE PERÍCIA

Nível do Grupo	Fácil	Moderada	Difícil
1-3	5	10	15
4-6	7	12	17
7-9	8	14	19
10-12	10	16	21
13-15	11	18	23
16-18	13	20	25
19-21	14	22	27
22-24	16	24	29
25-27	17	26	31
28-30	19	28	33

TERRENO DE IMPEDIMENTO

O terreno de impedimento bloqueia o deslocamento (ou o atrapalha severamente) e causa dano às criaturas que o invadem, mas permite a linha de visão.

Este tipo de terreno pode ser interessante, pois ele incentiva os ataques à distância. É possível atirar uma flecha através de um terreno de impedimento, mas é impossível ou muito arriscado atravessá-lo para realizar um ataque corpo a corpo.

A utilização em excesso de terrenos de impedimento impede o combate corpo a corpo. Ele serve para proteger um monstro ou dois, ou para criar posições defensivas mais favoráveis para serem exploradas pelos PdJs.

Exemplos: Buracos, águas profundas, lava, fogo.

TERRENO ESCURECIDO

Este tipo de terreno concede ocultação e bloqueia a linha de visão se o alvo estiver distante o suficiente do personagem. Entretanto, ele não afeta o deslocamento.

As regras abaixo expandem o material apresentado no Capítulo 9 do *Livro do Jogador*.

TERRENO ESCURECIDO

- ◆ **Escurecimento Leve:** Quadrados de penumbra, névoa, fumaça, neve pesada ou chuva são exemplos de escurecimento leve.
Ocultação: Uma criatura num quadrado com escurecimento leve tem ocultação.
- ◆ **Escurecimento Pesado:** Quadrados de nevoeiro espesso ou fumaça escura são exemplos de escurecimento pesado.
Ocultação: Uma criatura num quadrado com escurecimento pesado tem ocultação contra uma criatura adjacente.
Ocultação Total: Uma criatura num quadrado com escurecimento pesado tem ocultação total contra uma criatura não adjacente.
- ◆ **Escurecimento Total:** O personagem não pode enxergar nada, nem mesmo uma criatura adjacente.
Ocultação Total: Uma criatura num quadrado com escurecimento total tem ocultação total.

Um terreno escurecido cria a sensação de mistério num encontro. Os personagens são incapazes de ver o que está espreitando à frente, enquanto os inimigos tem espaço livre por onde podem se mover para atacar. Este terreno restringe os ataques à distância de forma similar ao terreno bloqueador, mas continua permitindo o deslocamento. Os encontros ficam um pouco mais tensos e imprevisíveis.

O terreno escurecido se torna um problema quando desequilibra o combate. Os personagens tendem a ficar juntos e se os monstros forem capazes de ignorar a ocultação do terreno por meio de algum efeito mágico, a luta pode acabar ficando injusta em vez de simplesmente aumentar o suspense.

Exemplos: Neblina, névoa, zonas de escuridão mágica.

TERRENO DE COBERTURA

Este é um tipo de terreno que oferece cobertura e deixa os ataques à distância um pouco mais complicados. Consulte a seção “Cobertura” no Capítulo 3, página 43.

O terreno de cobertura obriga os atiradores a se deslocarem se quiserem atirar. Ele também ajuda as criaturas a evitar os ataques à distância.

O uso exagerado de terrenos de cobertura deixa o encontro muito difícil para quem utiliza ataques à distância.

Exemplos: Muros, pilhas de entulho.

TERRENO E FUNÇÕES

As funções dos monstros indicam a melhor forma de se utilizar um terreno. Cada uma apresenta preferências distintas sobre os terrenos onde elas melhor atuam. Quando estiver criando um encontro, pense nos monstros que você deseja usar e em como o terreno pode ajudá-los.

O Método Natural: Logicamente, faz muito sentido que as criaturas procurem as condições de terreno mais favoráveis. Se você já criou o mapa da área, pense em como o vilão poderia explorar o terreno de forma inteligente juntamente com seus companheiros. Até mesmo os animais são espertos o bastante para tirar vantagem do terreno. Por exemplo, os leões fazem tocaia perto de nascentes. A água atrai presas sedentas e bloqueia algumas rotas de fuga.

O Método Avançado: Se estiver criando um encontro pensando exclusivamente na experiência de jogo, comece escolhendo os monstros e depois invente um terreno que potencialize as vantagens desses adversários.

ARTILHEIROS

Estes monstros se destacam em espaços mais amplos e abertos, assim como em terreno acidentado. As áreas mais espaçosas permitem que eles lancem seus ataques à distância contra os inimigos, enquanto o terreno acidentado força os combatentes físicos a gastar um tempo precioso se movendo para alcançar os artilheiros. Qualquer terreno que bloqueie ou atrapalhe o deslocamento sem afetar a linha de visão é o melhor amigo dos monstros artilheiros. Eles também gostam de ter alguma cobertura próxima, onde possam obter alguma proteção contra os ataques à distância dos inimigos.

BRUTOS E SOLDADOS

Tanto os brutos quanto os soldados preferem o combate corpo a corpo, ao mesmo tempo em que evitam os ataques à distância do inimigo. Eles gostam de terrenos densos e serpenteantes que permitam exclusivamente o combate mano a mano, dificultando a vida dos atiradores. Eles também buscam pontos estratégicos que impeçam os ladinos e outros agressores de cercá-los pelas costas.

CONTROLADORES

Estes monstros gostam do mesmo tipo de terreno que os brutos e soldados, mas com uma diferença fundamental: espaços ligeiramente maiores onde seus aliados possam tirar vantagem de seus ataques. Numa área muito estreita, o controlador e seus companheiros não conseguem atacar o inimigo todos ao mesmo tempo. Os controladores gostam de espaços mais amplos, mas não necessariamente longos, uma vez que nessas áreas, os atiradores inimigos podem atingir a eles e seus aliados sem se aproximar, enquanto em áreas mais amplas, os monstros podem atacar ao mesmo tempo e a ação fica num alcance relativamente próximo.

ESPREITADORES

Os espreitadores preferem terrenos escurecidos e áreas cheias de terreno obstruído. Eles geralmente precisam de cobertura para se esconder dos PdJs ou para escapar do alcance dos inimigos. Entretanto, esses monstros também gostam de corredores amplos e outras áreas que possibilitem diferentes formas de se aproximar dos inimigos. O espreitador sempre busca ultrapassar os defensores inimigos, tornando as passagens estreitas e os pontos de encurralamento os piores lugares para esse tipo de monstro.

GUERRILHEIROS

Estas criaturas são como os espreitadores, preferindo espaços mais amplos para atacar o grupo de várias direções. Por outro lado, se o terreno for muito aberto os guerrilheiros terão dificuldade em escapar dos ataques do inimigo. A área ideal para um guerrilheiro é uma mistura de terreno escurecido com terreno bloqueador, como um complexo de salas interligadas numa masmorra. Um guerrilheiro é capaz de atacar numa sala e fugir dobrando a esquina até outra câmara próxima para preparar seu próximo golpe.

CRIANDO UM ROTEIRO PARA O ENCONTRO

O terreno e os monstros nunca se combinam por acaso. As habilidades e táticas dos personagens, o propósito geral do encontro dentro da aventura e o objetivo do encontro exercem um papel fundamental na definição do terreno. Um roteiro do encontro traçado em sua mente – um passo a passo simples para o encontro – é uma ótima ferramenta para imaginar como melhor incluir e utilizar o terreno.

A criação de um roteiro do encontro é um processo simples. Comece com o básico sobre a área do encontro. Talvez você já tenha escolhido os monstros ou mapeado uma área, dependendo de como começou a inventar o encontro. Com qualquer um desses fatores em mente, imagine como o encontro vai acontecer.

Suponha que o vilão principal da sua aventura é um mago com seus quatro capangas ogros. Vasculhando as magias do vilão, você encontra uma série de ataques com efeitos de área. Os quatro guarda-costas são brutos.

Imagine que o grupo está lutando contra essas criaturas numa sala gigantesca e vazia. Talvez ajude apanhar sua matriz de combate e algumas miniaturas, assim você poderá visualizar melhor a situação.

Os personagens que se destacam no combate corpo a corpo avançariam numa investida, ao passo que os ogros se moveriam para interceptá-los. Os personagens atiradores manteriam distância e tentariam atingir o mago. Enquanto isso, o mago usaria seus poderes de área.

Conduza o combate na sua cabeça, analisando-o do ponto de vista dos personagens e dos monstros. Considere as táticas e os objetivos mais prováveis para os PdJs e então faça o mesmo com os monstros. Quais são os tipos de ação que você espera que ambos os lados executem? Como cada um dos lados reage ao outro? Responda a essas perguntas refletindo sobre como deixar as coisas mais fáceis para os monstros e mais complicadas para os PdJs. Alguns pontos ficarão claros:

- ◆ O mago terá problemas usando ataques de área contra os PdJs que entrarem em combate corpo a corpo com os ogros. Talvez ele atinja os PdJs, mas também vai acabar acertando seus servos.
- ◆ Os ogros precisam de espaço o bastante para se amontoar em volta do grupo, mas se a sala for muito espaçosa, os PdJs podem acabar contornando os ogros e atacando o mago.
- ◆ O mago precisa de cobertura contra os ataques à distância, ou os ogros precisam de algum meio de ameaçar os PdJs atiradores.

Faça uma lista com suas principais preocupações e pense em como você pode usar o terreno para solucionar cada uma delas. Aqui estão algumas complicações em potencial que poderiam ser incluídas nesses exemplos acima:

- ◆ Os ogros precisam se espalhar, portanto, deixe espaço livre para que eles possam manobrar.
- ◆ Uma alternativa seria dar a eles um caminho que lhes permita manobrar ao redor do grupo. Por exemplo, uma passagem que leva até a área do encontro se divide em dois arcos, a leste e oeste. Dois ogros esperam na interseção das duas passagens, enquanto outros dois cercam os inimigos pelo caminho abandonado pelos PdJs.
- ◆ Em contrapartida, o mago prefere um caminho estreito para se posicionar. Um terreno de impedimento, como uma ponte estreita sobre um abismo, restringe o acesso ao mago. O melhor de tudo é que um dos ogros pode se posicionar na ponta oposta da ponte, obrigando os PdJs a se amontoarem sobre ele. Um único terreno de impedimento deve ser o bastante.



A criação de um roteiro é um processo interativo. Continue refletindo sobre o cenário, pensando em como os PdJs e os monstros podem reagir ao terreno que solucionou seu primeiro problema, até atingir a dose exata de desafio e complexidade. No exemplo acima, examine o encontro outra vez, incluindo agora os elementos mencionados. O encontro parece divertido? Quais outros elementos você deseja incluir?

ALCANÇANDO A DIVERSIDADE IDEAL

O aprimoramento de um encontro por meio do terreno é uma arte e não uma ciência. Só durante e depois do encontro, quando é possível conferir se tudo correu como o planejado, você poderá dizer se suas decisões foram boas. A experiência é sua melhor amiga. Quando estiver considerando a utilização dos terrenos, faça a você mesmo as perguntas abaixo.

1. O terreno tem um propósito? Alguns terrenos servem apenas para impressionar pelo visual. Outros servem para atrasar o grupo. Revise cada parte da área do encontro e garanta que todas elas tenham alguma finalidade.

2. O terreno incentiva escolhas? Os PdJs vão combater os goblins que estão descendo pelo corredor ou vão se concentrar no torturador bugbear? Se todos os combates começarem com os PdJs de um lado da sala e os monstros do outro, as coisas vão ficar tediosas rapidamente. Crie encontros em que os PdJs e os monstros possam adotar caminhos e formas diferentes para atacar uns aos outros.

3. O terreno incentiva o deslocamento? Os escombros de uma muralha fornecem cobertura contra os ataques de um observador. Um ogro corre para fechar uma grade levadiça e prender os PdJs na masmorra a menos que os heróis possam interceptá-lo. O terreno deve dar aos personagens e aos monstros uma razão para se aproximar ou se afastar dele. Uma posição fácil de ser protegida, como uma passagem estreita, será como um imã para os PdJs se eles estiverem em desvantagem numérica. Por outro lado, se estiverem em maioria, buscarão logo um espaço aberto. Se os dois lados estiverem trocando golpes à revelia, rodada após rodada, é porque o terreno não está fazendo efeito nenhum.

4. O terreno deixa o combate mais interessante? Depois de um encontro, os jogadores devem se lembrar do terreno tão bem quanto dos monstros. Parte dessa memorização provém dos aspectos táticos do terreno, mas a descrição que o Mestre faz também tem um papel fundamental. Procure razões para incluir terrenos marcantes no campo de batalha. Usar um entulho qualquer como terreno funciona, mas você também pode aprimorar a experiência de jogo descrevendo o entulho do templo de Torog como restos de crânios antigos e quebrados. O terreno continua tendo o mesmo efeito mecânico que o entulho comum, mas agora ele também inclui um elemento arrepiante na atmosfera do jogo.

EXEMPLOS DE TERRENOS MUNDANOS

Um terreno acidentado pode assumir a forma de uma escadaria íngreme dentro de uma masmorra ou de dunas de areia numa praia tempestuosa. Esta seção mostra como aplicar as categorias básicas de terrenos todas às características que os personagens costumam encontrar durante uma aventura.

Terreno e Testes de Perícias ou de Atributos: Quando o terreno exige um teste de perícia ou de atributo use a tabela de Classe de Dificuldade por Nível (pág. 42) para definir a CD adequada para o nível do personagem. Alguns dos exemplos abaixo mostram CDs para derrubar portas ou arrombar trancas e também indicam o nível no qual um personagem deve ser capaz de derrubar uma porta com um teste de Força de dificuldade moderada. Portanto, o nível é um bom ponto de referência para a criação de aventuras. Não coloque uma porta de ferro numa masmorra feita para personagens de nível 10 a menos que você queira dificultar a passagem deles.

ADORNOS DE MASMORRAS

Os adornos de uma masmorra são as características mais comuns que um personagem pode esperar encontrar num local como esse.

Paredes: A maioria das paredes de uma masmorra é feita de alvenaria ou escavada em rocha sólida. Os personagens podem usar testes de Atletismo para escalar um muro e até mesmo para arrebentar uma parede, se atingirem resultados excepcionais.

CDS PARA ESCALAR OU ARREBENTAR PAREDES

Parede	CD para Escalar	CD para Quebrar
Parede de Alvenaria (30 cm de espessura)	20	35
Parede Escavada na Rocha (90 cm de espessura)	20	43
Parede de Rocha Natural (90 cm de espessura)	10	43
Parede de Madeira (15 cm de espessura)	30	26

Portas: Abrir uma porta requer uma ação mínima ou uma ação padrão se ela estiver emperrada e exigir um teste de Força. A porta também pode estar trancada ou pode ter uma janela que oferece cobertura superior para qualquer um que estiver atirando através dela.

CDS PARA DERRUBAR PORTAS

Teste de Força para...	CD	Nível
Derrubar uma porta de madeira	16	3
Derrubar uma porta com tramela	20	9
Derrubar uma porta de pedra ou de ferro	25	18
Derrubar uma porta de adamantite	29	29
Romper um portal energético	38	—

Os personagens podem abrir portas trancadas usando a perícia Ladinagem para arrombar a tranca em vez de derrubar a porta. Isso exige uma ação padrão como parte de um desafio de perícia. Consulte "Abrir Fechaduras", no Livro do Jogador, página 186.

Portões Levadiços: Trata-se de portões de metal ou grades de ferro, normalmente sustentados mecanicamente, que se fecham de forma brusca, seja girando ou caindo do teto. Eles podem fornecer cobertura e, com um teste de Força, um personagem pode levá-los ou puxá-los para mantê-los abertos.

CDS PARA ABRIR PORTÕES LEVADIÇOS

Teste de Força para...	CD	Nível
Manter aberto um portão levadiço de madeira	23	15
Manter aberto um portão levadiço de ferro	28	26
Manter aberto um portão levadiço de adamantite	33	30+

Portas Secretas e Alçapões: Nos confins de uma masmorra, algumas portas são indistinguíveis do restante da parede, chão ou teto. Um sucesso num teste difícil de Percepção permite que um PdJ perceba a presença de uma dessas passagens. Elas são bons pontos de emboscada para os monstros e ótimos esconderijos para tesouros.

Estátuas e Pilares Pequenos: Estas características compõem um tipo de terreno acidentado que fornece cobertura. É possível esgueirar-se através de espaços ocupados por estes objetos.

Estátuas e Pilares Grandes: São considerados terreno obstruído. Via de regra, uma estátua ou pilar grande ocupa completamente um ou mais espaços.

Tapeçarias e Cortinas: Atravessar uma tapeçaria ou cortina pendurada no caminho de uma porta ou corredor custa 1 quadrado de deslocamento adicional. Elas também bloqueiam a linha de visão.

Escadarias: Escadarias são consideradas terreno acidentado, a menos que seus degraus sejam suficientemente largos ou sua inclinação seja suave.

Poças: Poças rasas, até no máxima a cintura do personagem, contam como terreno acidentado. Os personagens devem realizar testes de Atletismo para nadar em poças mais profundas.

Escadas: Um personagem pode escalar uma escada sem precisar de testes de Atletismo, mas move-se apenas metade do seu deslocamento.

Parapeitos e Plataformas: Plataformas baixas (até a altura da cintura) são consideradas terreno acidentado, enquanto as maiores exigem um teste de Atletismo para que o personagem possa saltar sobre elas ou escalá-las.

DANIFICANDO OBJETOS

Assim como os personagens, os objetos também têm pontos de vida e valores de defesa (exceto Vontade; consulte "Imunidades e Vulnerabilidades dos Objetos", a seguir).

A CA, Fortitude e Reflexos de um objeto dependem do seu tamanho (como indica a tabela abaixo, é muito fácil atingir um objeto; tão fácil que muitos Mestres simplesmente ignoram as jogadas de ataque, a não ser que a situação seja particularmente dramática).

O total de pontos de vida de um objeto geralmente depende de dois fatores: seu tamanho e o material de que é composto. Via de regra, objetos maiores ou mais densos possuem mais pontos de vida que os menores ou mais frágeis. Os objetos feitos de pedra ou metal possuem muito mais pontos de vida do que os que são feitos de madeira ou vidro.

Existem muitas exceções a essa regra. Um objeto grande, mas cheio de partes delicadas, pode ter menos pontos de vida que um objeto menor e mais sólido, pois é necessário menos dano para inutilizar as funcionalidades do primeiro.

Para determinar os pontos de vida do objeto, primeiro encontre o tamanho dele na tabela Propriedades de um Objeto, abaixo. Depois aplique quaisquer multiplicadores apropriados baseados no material ou na composição dele.

Se mais de um multiplicador forem aplicáveis, use os dois, independente da ordem. Um sistema Grande de engrenagens feitas de ferro, por exemplo, deve ter por volta de 60 pontos de vida (40 por ser Grande, $\times 3$ pelo ferro, $\times 0,5$ pela composição intrincada).

Um objeto reduzido a 0 ponto de vida ou menos é destruído ou se torna inútil. A critério do Mestre, o objeto pode até ainda estar parcialmente inteiro, mas sua funcionalidade terá sido arruinada – como uma porta arrancada de suas dobradiças ou um mecanismo de precisão que foi quebrado internamente, por exemplo.

PROPRIEDADES DE UM OBJETO

Tamanho do Objeto	CA/ Reflexos	Fortitude	Base de PV	Exemplo
Miúdo	10	5	5	Garrafa, livro
Pequeno	8	8	10	Arca do tesouro, grilhões
Médio	5	10	20	Porta, estátua
Grande	4	12	40	Vagão, porta de cofre
Enorme	3	15	100	Estátua grande
Imenso	2	20	200	Monólito gigante

Material ou Composição	Multiplicador de PV
Muito Frágil	$\times 0,25$
Delicado/intrincado	$\times 0,5$
Reforçado	$\times 1,5$
Papel ou tecido	$\times 0,1$
Vidro ou gelo	$\times 0,25$
Couro ou pele	$\times 0,5$
Madeira	Nenhum
Pedra	$\times 2$
Ferro ou aço	$\times 3$
Adamante	$\times 5$

IMPROVISANDO OS EFEITOS DO TERRENO

O D&D seria uma tremenda bagunça se tentássemos cobrir todas as possibilidades de obstáculos e terrenos. Se você quiser usar alguma coisa que não foi descrita neste capítulo, use os exemplos daqui como diretrizes. Não tenha medo de improvisar baseando-se numa interpretação lógica daquilo que você acha que deveria acontecer.

Procure Semelhanças: Procure nos exemplos de terreno e encontre o mais semelhante. Use as regras dele.

Exija Deslocamento Adicional: Se uma característica for difícil de invadir ou atravessar, aumente a quantidade de quadrados de deslocamento necessários para cruzá-la em 1, 2 ou 3.

Testes de Perícia ou Atributos: Existe alguma chance do personagem tentar entrar nesse espaço e fracassar? Se sim, peça o teste adequado. A perícia Atletismo é útil contra obstáculos que podem ser superados saltando ou escalando, enquanto Acrobacia se encaixa naqueles que exigem precisão e agilidade. Use a tabela de Classes de Dificuldade e Dano por Nível (pág. 42) para ajudá-lo.

IMUNIDADES E VULNERABILIDADES DOS OBJETOS

Geralmente, não importa o tipo de ataque que foi feito contra um objeto: dano é dano. Entretanto, existem algumas exceções.

Todos os objetos são imunes a dano venenoso, psíquico e necrótico.

Os objetos não possuem um valor de Vontade e são imunes aos ataques que afetam essa defesa.

Alguns objetos incomuns podem ser particularmente resistentes contra um certo tipo de dano. Além disso, você pode definir que alguns tipos de dano são especialmente eficazes contra certos objetos, conferindo ao objeto vulnerabilidade a esse tipo de dano. Por exemplo, uma cortina de seda ou uma pilha de papel seco podem ter vulnerabilidade 5 vs. flamejante pois qualquer faísca tende a destruí-las.

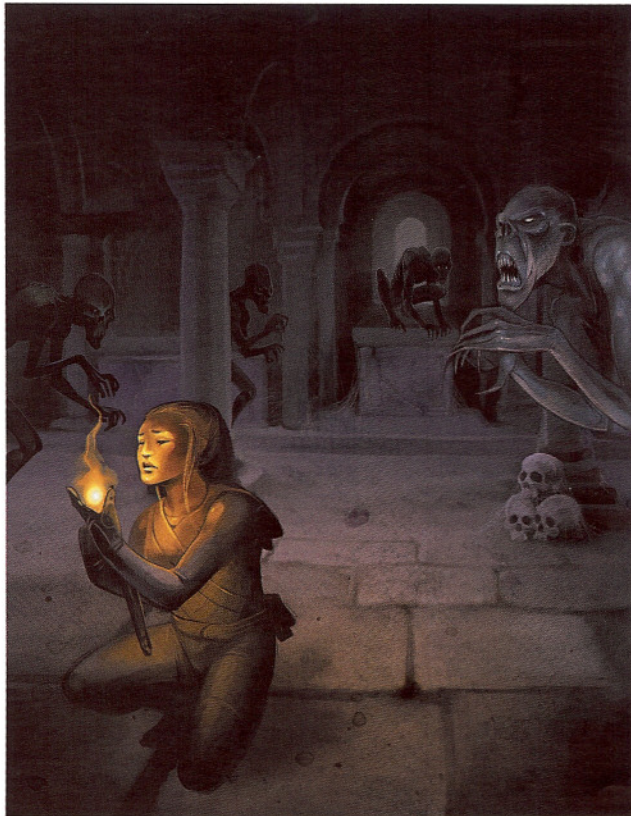
TERRENOS AO AR LIVRE

Em suas aventuras ao ar livre, os personagens enfrentam uma grande variedade de terrenos, desde uma floresta densa até um deserto escaldante.

Árvores: São consideradas terreno acidentado que fornece cobertura. Árvores grandes são consideradas terreno obstruído.

Vegetação: Árvores mais baixas e densas, plantas pequenas e outras vegetações são consideradas terreno acidentado.

Folhagem, Folhas e Vinhas: Folhagem pesada e grandes folhas e vinhedos são considerados terreno de ocultação se estiverem pendurados muito para baixo ou interpostos no caminho, bloqueando a visão. Esse tipo de planta também pode ser considerada terreno acidentado se os ramos forem densos ou difíceis de atravessar.



Areia ou Lama: Áreas de areia fofa ou escorregadia são consideradas terreno acidentado, mas se a areia ou lama estiverem batidas, são consideradas terreno normal.

Colinas: Uma encosta íngreme é considerada terreno acidentado, enquanto inclinações mais sutis são terreno normal.

Gelo: Áreas de gelo escorregadias são consideradas terreno acidentado. Você também pode exigir um teste de Acrobacia do personagem para que ele não caia. Consulte as CDs relevantes na seção “Equilíbrio” na descrição da perícia Acrobacia no *Livro do Jogador* (pág. 180).

Pântano: Os pântanos são uma combinação de poças rasas e lama e são considerados terreno acidentado.

TERRENOS CONSTRUÍDOS

Fortificações podem ser construídas para repelir ataques, apresentando uma infinidade de opções de terreno interessantes.

Ruas: Ruas em bom estado são consideradas terreno normal, mas os buracos e irregularidades presentes em partes desprivilegiadas da cidade podem torná-las terreno acidentado.

Janelas: Janelas permitem linha de visão e concedem cobertura. Abrir uma janela exige uma ação mínima e atravessá-la exige 1 quadrado adicional de deslocamento (considerando que a abertura é grande o suficiente).

Seteiras: Seteiras são buracos pequenos criados para fornecer o máximo de proteção aos arqueiros enquanto eles lançam suas flechas. Uma seteira fornece cobertura superior para um atirador ao mesmo tempo em que oferece a ele uma visão clara do campo de batalha. O atirador determina a cobertura em relação aos alvos a partir do quadrado do lado de fora da seteira.

Piso Vazado: Usam as mesmas regras das seteiras, exceto por estarem colocados no chão, permitindo que os arqueiros sobre ele atirem nos inimigos que estiverem abaixo.

Passarelas: Passarelas estreitas são consideradas terreno acidentado. Você também pode exigir do personagem um teste de Acrobacia para que ele não caia. Consulte as CDs relevantes na seção “Equilíbrio” na descrição da perícia Acrobacia no *Livro do Jogador* (pág. 180).

Mobília: Subir sobre uma mesa ou cadeira requer 1 quadrado adicional de deslocamento, mas o mesmo não acontece para descer. Um personagem também pode rastejar para baixo de uma mesa, recebendo cobertura contra os inimigos que estão em pé.

FONTES DE LUZ

Muitas masmorras e cavernas apresentam algum grau de iluminação, já que nem todos os monstros se sentem completamente em casa na escuridão total. A tabela abaixo lista algumas fontes de luz mundanas e mágicas (expandindo a tabela no *Livro do Jogador*, pág. 262). Ela apresenta o raio (em quadrados) da luminosidade, sua claridade e a duração do efeito. Você pode alterar esses valores se julgar adequado, de acordo com o contexto de um determinado terreno que tenha criado.

Os últimos registros da tabela indicam a luz emitida por criaturas de fogo – como por exemplo, os elementais do fogo, sabujos infernais ou imolitas. Apenas criaturas feitas de fogo (o que inclui a maioria das criaturas com a palavra-chave fogo) emitem essa quantidade de luz.

EXEMPLOS DE FONTES DE LUZ

Fonte	Raio	Brilho	Duração
Vela	2	penumbra	1 hora
Tocheiro de parede	5	pleno	1 hora
Lanterna	10	pleno	8 horas/0,5 l
Fogueira de acampamento	10	pleno	8 horas
Bastão solar	20	pleno	4 horas
Fungo fosforescente	10	penumbra	contínua
Braseiro de sacrifício	10	pleno	8 horas
Lareira/forno	5	pleno	8 horas/carga de lenha
Forja	2	pleno	8 horas/carga de lenha
Magma	40	pleno	contínua
Criatura flamejante Miúda	2	pleno	contínua
Criatura flamejante Pequena	5	pleno	contínua
Criatura flamejante Média	10	pleno	contínua
Criatura flamejante Grande	20	pleno	contínua
Criatura flamejante Enorme ou Imensa	40	pleno	contínua

VISÃO E SENTIDOS ESPECIAIS

Muitas criaturas enxergam no escuro muito melhor do que os humanos. Algumas conseguem ver até mesmo na ausência total de luz. Outras criaturas lidam com a escuridão usando outros sentidos – audição sobrenatural, sensibilidade às vibrações e ao deslocamento do ar ou um olfato extremamente aguçado.

Visão Normal: As criaturas com visão normal podem enxergar normalmente em áreas de luz plena. Áreas de penumbra são consideradas como escuridão leve e áreas de escuridão são consideradas como escuridão total.

Visão na Penumbra: As criaturas com visão na penumbra enxergam normalmente em áreas de luz plena ou penumbra. Áreas de escuridão são consideradas como escuridão total.

Visão no Escuro: A visão no escuro permite que as criaturas enxerguem normalmente em qualquer luminosidade.

Percepção às Cegas e Sentido Sísmico: As criaturas com estas características ignoram os quadrados de escuridão e a invisibilidade, contanto que dentro do alcance da habilidade, podendo perceber a presença de criaturas independente dessas condições. Fora do alcance de sua habilidade, elas dependem de sua visão normal (a menos que sejam cegas).

EXEMPLOS DE TERRENOS FANTÁSTICOS

O mundo de D&D está repleto de magia e este poder deu origem a terrenos maravilhosos. Teias de aranha grotescas entopem passagens ancestrais. Energias elementais surgem espontaneamente de cavernas, fortalecendo as magias baseadas no fogo.

Estágios, Testes de Perícia e Testes de Atributo: Nos exemplos a seguir, o termo “por estágio” é usado para indicar como um efeito deve ser escalonado. Multiplique o valor “por estágio” por um, no estágio heroico, por dois, no estágio exemplar, e por três, no estágio épico. Se uma característica de terreno concede +1 de bônus nas jogadas de ataque por estágio, o bônus será de +1 no estágio heroico, +2 no exemplar e +3 no épico.

Estes efeitos são escalonados para se manterem relevantes conforme os PdJs e monstros recebem bônus de ataque maiores e mais pontos de vida. Trata-se de um elemento de equilíbrio no jogo, mas também de um reflexo do grande poder mágico presente em locais apropriados para os estágios exemplar e épico.

ALGIDEZ SUFOCANTE

A algidez sufocante é encontrada nas profundezas de cavernas no norte distante ou no lar de criaturas elementais do gelo. Esta névoa branca e suave congela, transformando-se em gelo grosso, conforme criaturas ou outras fontes de calor passam por ela. Cada vez que uma criatura entra num quadrado de algidez sufocante, ela sofre -1 de penalidade no deslocamento. Usando uma ação de movimento, uma criatura pode anular essa penalidade. Criaturas com a palavra-chave frio são imunes a esse efeito.

CÍRCULO SAGRADO

Um círculo sagrado foi dedicado a uma divindade específica e é infundido com energia divina. Uma criatura que partilhe da mesma tendência da divindade recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque enquanto estiver dentro do círculo. Um círculo sagrado geralmente ocupa uma área de 3 por 3 quadrados.

CRISTAL-ESPELHO

Os cristais-espelho causam modificações grotescas no espaço. Uma criatura sobre um cristal-espelho pode olhar para baixo e ver todos os outros cristais-espelhos a até 20 quadrados. As criaturas podem realizar ataques à distância através dos cristais-espelho contra qualquer alvo que estiver sobre ou adjacente a outro quadrado de cristal-espelho. A distância até uma criatura atacada através do cristal-espelho é de 1 quadrado.

ESCORREGA

Um escorrega é coberto por uma substância escorregadia e é utilizado para conduzir uma criatura escorregando até um destino, oferecendo transporte rápido por um preço. Um escorrega é considerado terreno acidentado. Qualquer personagem que entrar no quadrado de um escorrega precisa realizar um teste de Acrobacia. Use a tabela de Classe de Dificuldade por Nível (pág. 42) para definir a CD mais apropriada para o nível do personagem. Num fracasso, a criatura é conduzida até o final do escorrega, fica derrubada e encerra seu deslocamento.

FONTE DE PODER

Uma fonte de poder é um terreno que fortalece certos tipos de ataque, seja devido à presença de energia planar, de um artefato poderoso ou a algum outro fator. Escolha uma palavra-chave de poder, como flamejante, encanto ou arcano. Os ataques com essa palavra-chave recebem +5 de bônus nas jogadas de dano por estágio.

GRAMA ENREDANTE

Esta grama grossa e resistente cresce no coração das florestas da Agrestia das Fadas ou em áreas onde a magia da Agrestia se infiltra no plano material. Uma criatura que é derrubada num quadrado de grama enredante precisa realizar um teste de Força para se levantar. Use a tabela de Classe de Dificuldade por Nível (pág. 42) para definir a CD mais apropriada para o nível do personagem.

ILUSÕES

Ilusões podem imitar qualquer terreno. As criaturas que percebem a ilusão ignoram seus efeitos, enquanto aquelas que ainda acreditam nela reagem de acordo. Use os valores de Intuição passiva dos personagens para definir se eles percebem alguma coisa “incerta”, mas não permita que eles façam testes ativos sem uma boa razão. Uma vez que o personagem tem razão para suspeitar da ilusão, ele pode realizar um teste de Intuição, usando uma ação mínima, para ver além da ilusão. Use a tabela de Classe de Dificuldade por Nível (pág. 42) para definir a CD mais apropriada para o nível do personagem.

Uma ilusão não causa dano e a interação com elas pode revelar sua verdadeira natureza. Por exemplo, um personagem que caminhar sobre um fosso ilusório não vai cair dentro dele. Nesse ponto, o personagem percebe que o fosso não passa de uma ilusão.

MUCO ADERENTE

Esta gosma negra e viscosa se alimenta de vermes e insetos do Subterrâneo, segurando-os no lugar e digerindo-os lentamente. Ela não representa ameaça nenhuma para criaturas maiores, mas sua consistência pegajosa pode fazer uma criatura ficar presa. O muco aderente é considerado terreno acidentado. Use a tabela de Classe de Dificuldade por Nível (pág. 42) para definir a CD de Atletismo mais apropriada para o nível do personagem que for atravessar o muco. Num fracasso, a criatura entra no muco, mas encerra seu deslocamento imediatamente.

MUCO DA CAVERNA

Este muco fino e azulado é inofensiva, mas é extremamente escorregadio. Uma criatura que ingressar num quadrado coberto por este muco deve ser bem-sucedido num teste de Acrobacia ou ficar derrubado. Use a tabela de Classe de Dificuldade por Nível (pág. 42) para definir a CD mais apropriada para o nível do personagem.

MUSGO DE BRASAS

Este estranho musgo do Subterrâneo é um ingrediente importante na criação de tochas eternas e bastões solares. Ele é altamente inflamável e queima com um brilho intenso. Um personagem num quadrado com musgos de brasas sofre 5 de dano adicional de todos os ataques flamejantes e sofre -4 de penalidade nos testes de resistência para encerrar efeitos de dano flamejante contínuo.

NUVEM DE ESPOROS

Estes cogumelos estranhos do Subterrâneo são considerados terreno normal, mas assim que uma criatura entra num quadrado ocupado por eles, uma nuvem densa de esporos salta ao ar. O quadrado passa então a fornecer ocultação (*Livro do Jogador*, pág. 281) durante 5 minutos. Depois que estiver descarregado, o cogumelo só pode liberar novamente sua nuvem depois de 24 horas.

PAREDE ILUSÓRIA

Uma parede ilusória bloqueia a linha de visão. Uma criatura que caminhar através da parede não sofre penalidades, embora seja improvável que uma que estiver acreditando na ilusão tente fazê-lo. Algumas paredes ilusórias são similares ao espelho de um interrogatório, sendo transparentes de um lado (permitindo enxergar o que está do outro lado) e com a aparência de uma parede normal do outro (bloqueando a linha de visão e simulando terreno comum).



PEDRA DE CARGA

Esta estranha rocha aumenta drasticamente o peso de todos os objetos. Ela é considerada terreno acidentado e os ataques à distância cuja linha de visão passar por um espaço ocupado por uma pedra de carga sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

PILAR DA VIDA

Este grande pilar de pedra é infuso com energia vital. Qualquer criatura que começar seu turno adjacente a ele recupera 5 pontos de vida por estágio.

ROCHA SANGRENTO

O espírito da morte ronda sobre locais que sediaram cerimônias de sacrifício, grandes chacinas ou alguma outra calamidade, dando origem às rochas sangrentas. Uma criatura que estiver num quadrado de rocha sangrenta obtém sucesso decisivo num resultado de 19 ou 20 natural.

TEIAS DE ARANHA

As teias de aranhas gigantes são consideradas terreno acidentado. Um personagem que ingressar num quadrado com teias de aranha deve realizar um teste de Atletismo ou de Acrobacia para não ficar imobilizado. As criaturas aprisionadas podem usar a ação Escapar para se libertarem da teia. Use a tabela de Classe de Dificuldade por Nível (pág. 42) para definir a CD mais apropriada para o nível do personagem. Teias de aranha também concedem ocultação.

TELEPORTADORES

Os teleportadores são portais mágicos que levam uma pessoa de um ponto a outro. Qualquer criatura que ingressar no espaço de um teleportador é imediatamente transportada para o quadrado de destino do teleportador. Esse quadrado de destino pode ser outro teleportador que permite o retorno à origem. Neste caso, a criatura é transportada para um espaço adjacente ao quadrado do teleportador.

TURBILHÃO

Os turbilhões se formam em áreas infundidas com energia elemental (geralmente da água ou do ar). A correnteza de um turbilhão arrasta as criaturas que estiverem em seu caminho. Este é um efeito de condução (movimento forçado). Uma criatura que ingressar num turbilhão se desloca um número de quadrados na direção determinada de acordo com a força do turbilhão. Uma criatura afetada pelo turbilhão pode lutar contra a correnteza, gastando quadrados de seu deslocamento para reduzir a distância que será arrastada. Um alvo só pode ser afetado por um turbilhão por vez. Se a correnteza conduzir a criatura através, ou até, o espaço de outro turbilhão, este quadrado não faz efeito. Um turbilhão também pode mover uma criatura para cima, fazendo com que a criatura caia caso termine seu turno fora de um quadrado de turbilhão e acima do chão (se ela não for voadora – consulte “Voo”, pág. 47).

ENCONTROS GERAIS

NENHUM JOGO DE D&D consiste em um combate infinito. Os jogadores precisam de outros desafios para temperar e aumentar a variedade das aventuras. Às vezes esses desafios são combinados nos encontros de combate, criando situações verdadeiramente interessantes e estratégicas. Outras vezes, um encontro gira em torno das perícias e da interação social dos personagens. Este capítulo deve ser seu guia para a criação de encontros que incluem desafios de perícia, enigmas, armadilhas e perigos.

Este capítulo inclui as seguintes seções.

- ◆ **Desafios de Perícia:** Quando os personagens realizam testes de perícia em resposta a uma série de condições mutáveis, sem terem a certeza do sucesso ou do fracasso, eles estão num desafio de perícia. Explorar uma floresta em busca de um templo escondido ou persuadir um duque a enviar ajuda para defender um passagem, podem constituir desafios que exigem perícias completamente diferentes. Aprenda a conduzir e criar seus próprios desafios de perícia de acordo com as diretrizes apresentadas aqui e veja como combiná-los com encontros de combate para criar situações verdadeiramente memoráveis.
- ◆ **Enigmas:** Uma aventura de D&D pode incluir enigmas. Alguns Mestres acreditam que os enigmas devem colocar os personagens à prova, vendo-os como uma forma de desafio de perícia. Outros consideram os enigmas como um desafio para os jogadores e apreciam a sensação de participação ativa que eles exigem dos indivíduos ou do grupo como um todo. Utilize os enigmas da forma que achar mais apropriada ao seu jogo.
- ◆ **Armadilhas e Perigos:** As armadilhas e os perigos compõe ameaças inanimadas à vida, mente ou ao espírito de um personagem. Elas podem cumprir funções similares à dos monstros num encontro ou representar um encontro por si mesmas. Aprenda como utilizar armadilhas e perigos e escolha alguns para personalizar suas aventuras.



DAN SCOTT

DAN SCOTT



Uma audiência com um duque, ou um misterioso conjunto de selos numa câmara secreta, ou o desbravamento de uma trilha pela Floresta da Luz Perdida, são todas tarefas que representam desafios que colocam à prova tanto os personagens quanto os jogadores os interpretam. A diferença entre um desafio de combate e um desafio de perícia não se trata da presença ou ausência de risco físico, jogadas de ataque, dano ou utilização de poderes. A diferença está na forma como o encontro lida com as ações dos PdJs.

Um desafio de perícia pode dar conta de toda a ação de um encontro ou pode fazer parte de um encontro de combate, aumentando a diversidade e a sensação de urgência dos acontecimentos.

OS FUNDAMENTOS

Num desafio de perícia, os PdJs realizam testes de perícia para acumular um número específico de sucessos antes de atingirem um determinado número de fracassos.

Exemplo: Os PdJs procuram por um templo numa floresta densa. Para encontrarem o caminho, eles precisam de seis sucessos. Contudo, se acumularem três fracassos antes de obterem os sucessos necessários, eles ficarão perdidos no meio da mata.

CRIANDO DESAFIOS DE PERÍCIA

Talvez numa escala ainda maior do que em qualquer outro tipo de encontro, um desafio de perícia é definido pelo seu contexto na aventura. Um grupo de aventureiros pode lutar contra um grupo de cinco corrompidos em qualquer aventura para personagens de nível 8 a 10, mas um desafio de perícia que exige que os PdJs desmascarem um doppelganger na corte do barão está diretamente relacionado à aventura em si e ao cenário da campanha onde ela está inserida.

Siga os passos abaixo para criar desafios de perícia para suas aventuras.

1º PASSO: OBJETIVO E CONTEXTO

Qual o contexto do desafio? Onde o desafio acontece? Quem está envolvido no desafio? Trata-se de um desafio de perícia isolado ou ele é parte de um encontro de combate?

Determine o objetivo do desafio e quais os obstáculos que os personagens têm que enfrentar para alcançá-lo. Esse objetivo deve estar relacionado ao enredo geral da aventura. O sucesso no desafio deve ser importante para a aventura, mas não essencial. Você não vai querer que uma série de testes de perícia azarados arruinem sua aventura. Na pior das hipóteses, um fracasso num desafio de perícia deve conduzir os personagens a longos rodeios na história, pelos quais será possível criar uma parte nova e interessante da aventura.

Dê aos desafios de perícia a mesma atenção que você deu ao restante da aventura. Você pode não precisar de um mapa detalhado cheio de terrenos interessantes para o desafio de perícia, mas um cenário intrigante certamente ajuda a definir o tom de um encontro.

Se o desafio de perícia envolver qualquer tipo de interação com PdMs ou monstros, detalhe também esses personagens. Num encontro social muito complexo, tenha uma ideia clara das motivações, objetivos e interesses de todos os PdMs envolvidos para que você possa relacionar tudo isso aos testes de perícia dos jogadores.

Um desafio de perícia pode servir como uma introdução para um encontro, pode representar um encontro por si só ou pode ser combinado com monstros como parte de um encontro de combate.

2º PASSO: NÍVEL E COMPLEXIDADE

Qual é o nível do desafio? Qual é a complexidade do desafio?

Escolha um grau de complexidade de 1 e 5 (1 para os desafios mais simples e 5 para o mais complexos).

COMPLEXIDADE DO DESAFIO DE PERÍCIA

Complexidade	Sucessos	Fracassos
1	4	3
2	6	3
3	8	3
4	10	3
5	12	3

O nível e a complexidade do desafio determinam a dificuldade que os personagens enfrentarão para superá-lo. O nível determina a CD dos testes de perícia envolvidos, enquanto o grau de complexidade define o número de sucessos necessários para vencer o desafio. Quanto mais complexo for o desafio, mais testes serão exigidos e maior o número de sucessos necessários.

Defina a complexidade baseando-se em quão significativo você espera que o desafio seja. Se a intenção é que ele seja tão importante quanto um encontro de combate, deve usar uma complexidade 5. Esse tipo de desafio exige de 12 a 15 testes para ser concluído e os personagens devem receber tanta experiência por superá-lo quanto ganhariam num encontro de combate do mesmo nível (seria o mesmo que derrotar cinco monstros do mesmo

ISSO É UM DESAFIO?

Nem sempre que o Mestre pede um teste de perícia os PdJs estão num desafio de perícia. Quando um obstáculo exige apenas uma jogada para ser superado, ele não será um desafio. Um teste de Diplomacia para pechinchar com um comerciante, ou um teste de Atletismo para escalar para fora do fosso de uma armadilha, ou um teste de Religião para compreender uma parábola num tomo sagrado, não compõem um desafio de perícia.

nível do desafio). Para desafios mais rápidos, menos significativos ou que façam parte de encontros de combate, defina uma complexidade menor (considere que cada grau de complexidade é equivalente a um monstro do mesmo nível do desafio).

Para um desafio mais fácil ou mais difícil, utilize as CDs da linha que corresponde a um desafio de nível maior ou menor na tabela Classes de Dificuldade para Testes de Perícia (pág. 61) e determine o nível do desafio como o valor médio da linha. Por exemplo, se estiver criando um encontro fácil para um grupo de nível 8, você pode usar as CDs da linha "Nível 4 a 6". Isso ajustaria o nível do desafio para 5.

3º PASSO: PERÍCIAS

Quais perícias contribuem naturalmente para a solução do desafio? Como os personagens devem usá-las para superá-lo?

Certas perícias conduzem a soluções naturais para o problema apresentado pelo desafio. Estas, devem servir como as perícias primárias no desafio. Pense bem sobre quais perícias você escolherá nessa etapa, tendo em mente envolver todos os jogadores na ação. Saiba em quais perícias seus PdJs se destacam e lembre-se de incluí-las no desafio, para que todos possam brilhar. Em geral, é uma boa ideia incluir uma mistura de perícias de relacionamento (Blefe, Diplomacia), de conhecimento (Arcanismo, Natureza) e físicas (Atletismo, Acrobacia) no desafio, sejam como perícias primárias ou secundárias. A maioria dos personagens se destaca em pelo menos uma destas perícias mais comuns.

Comece com uma lista das perícias primárias do desafio e pense sobre como elas podem ser usadas pelos personagens. Não é preciso fazer uma lista exaustiva, mas tente definir alguns comportamentos principais que os personagens podem adotar. Às vezes, os personagens podem decidir fazer exatamente o que você antecipou, mas na maioria das vezes será preciso analisar o que um jogador deseja fazer e encontrar a alternativa mais próxima dentre as ações que você previu.

Quando um jogador participa de um desafio de perícia, permita que o personagem dele use qualquer perícia que o jogador quiser, contanto que vocês consigam chegar a um acordo sobre como essa perícia secundária pode tomar parte no desafio. No entanto, se um jogador

INCLUINDO UM DESAFIO DE PERÍCIA NUM ENCONTRO DE COMBATE

É possível incluir um desafio de perícia num encontro de combate, usando-o como se ele fosse um monstro para determinar o nível de desafio correto. Por exemplo, combine três monstros padrão de nível 7 com uma armadilha/desafio de perícia de nível 7 e complexidade 2 e você terá um encontro de combate de nível 7. Enquanto parte do grupo luta com os monstros, o restante deve lidar com a armadilha usando testes de perícia, antes que as paredes esmaguem todos que estão dentro da câmara.



quiser usar uma perícia que você não identificou como primária no desafio, a CD para usá-la deve ser moderada ou difícil. A utilização da perícia pode salvar a pele dos PdJs de forma inesperada, mas o risco de usá-la também é maior. Além disso, uma perícia secundária nunca deve ser usada pelo mesmo personagem mais de uma vez no mesmo desafio.

Os jogadores sempre surgirão com formas inesperadas para usar suas perícias. Esteja preparado e permita que eles o façam de forma improvisada, recompensando-os ou aplicando penalidades por isso. Lembre-se que nem tudo precisa estar diretamente ligado ao desafio. Os benefícios tangenciais ou dissociados, como a obtenção de um aliado na corte do duque ou de pequeno tesouro esquecido, também podem ser bem divertidos.

4º PASSO: OUTRAS CONDIÇÕES

Quais outras condições podem se aplicar ao desafio?

Os ogros mercenários vão exigir pagamento a cada 10 minutos de conversa? Ou existe um campo de dreno de energia no Labirinto das Sombras que aplica penalidades crescentes no decorrer da invasão dos personagens? Essas condições podem causar uma sensação de urgência num desafio de perícia ou até representar parte da penalidade pelo fracasso.

Se você impuser um custo monetário ao desafio (como no exemplo dos ogros mercenários), tente retribuir esse custo, com tesouros, caso os jogadores superem a situação. Se fracassarem, o custo será parte da penalidade pela derrota.

Você também deve pensar sobre outras opções às quais os personagens possam recorrer e sobre como elas são capazes de influenciar o curso do desafio. Os personagens podem ter acesso a certos poderes utilitários ou rituais que podem ajudá-los. Isso pode permitir utilizações especiais de perícias, talvez com um bônus. Os rituais, em particular, podem conceder sucessos automáticos ou remover fracassos do total do desafio.

5º PASSO: CONSEQUÊNCIAS

O que acontece se os personagens conseguirem completar o desafio de perícia com sucesso? O que acontece se eles fracassarem?

Quando o desafio de perícia terminar, recompense os personagens pelo sucesso (com prêmios especificamente relacionados ao desafio, além dos pontos de experiência) ou declare as consequências do fracasso.

A complexidade do desafio de perícia, combinada ao seu nível, define seu valor em pontos de experiência. Um desafio de perícia vale o mesmo valor em XP que um número de monstros igual à sua complexidade e de mesmo nível. Portanto, um desafio de perícia de nível 7 e complexidade 1 vale 300 XP (o mesmo que um monstro de nível 7), enquanto um desafio de nível 7 e complexidade 5 vale 1.500 XP (o mesmo que um encontro de combate de nível 7 com cinco monstros).

Você também pode colocar alguns dos tesouros da aventura no desafio.

Além dessas recompensas fundamentais, o sucesso dos personagens deve ter um impacto significativo na história da aventura. Recompensas adicionais podem incluir informações, pistas e favores, ou pode simplesmente conduzir a aventura adiante.

Mesmo que os personagens fracassem no desafio, a história precisa continuar, mesmo que seja numa direção diferente e possivelmente por um curso mais longo e perigoso. Pense nisso como se fosse uma sala numa masmorra. Se os personagens não puderem vencer o dragão nessa sala, não receberão a experiência pela vitória nem o tesouro que ele protege, além disso, não poderão atravessar a porta do outro lado da sala. Talvez eles ainda consigam chegar até a câmara que está atrás dessa porta, mas através de um caminho diferente e mais penoso. Da mesma forma, o fracasso num desafio de perícia deve conduzir os personagens por uma rota diferente na aventura, mas sem tirá-los completamente do rumo.

Além disso, fracassar num teste de perícia pode tornar alguns encontros futuros mais difíceis. O barão furioso poderia colocar ainda mais obstáculos no caminho dos personagens ou, ciente dos planos deles, fortalecer suas defesas.

CONDUZINDO UM DESAFIO DE PERÍCIA

Comece descrevendo a situação e definindo o desafio. Conduzir um desafio de perícia não é muito diferente de coordenar um combate (consulte o Capítulo 3). Você descreve o ambiente, escuta as respostas dos jogadores, deixa que eles façam seus testes de perícia e narra os resultados. A descrição do desafio sugere quais perícias são mais úteis no encontro e os resultados da utilização delas.

Às vezes, um jogador vai declarar “quero fazer um teste de Diplomacia para convencer o duque que a melhor opção é nos ajudar”. Está ótimo – o jogador já disse o que ele quer que seu personagem faça e qual perícia está usando. Outras vezes, um jogador vai dizer “quero fazer um teste de Diplomacia”. Neste caso, peça a ele mais informações sobre como o personagem vai aplicar essa perícia. Os jogadores também podem dizer o oposto: “quero assustar o duque para que ele nos ajude”. Aí fica por sua conta decidir qual perícia o personagem está usando e pedir o teste mais adequado.

Você também pode usar a regra “Melhor Amigo do Mestre” para recompensar (ou penalizar) utilizações particularmente criativas de perícias, concedendo +2 de bônus ou de penalidade no teste. Depois disso, dependendo do resultado, descreva as consequências e continue para a próxima ação.

TESTES DE PERÍCIA EM GRUPO

Às vezes, um desafio de perícia exige um teste de perícia em grupo. Quando o grupo estiver escalando um penhasco, todos devem jogar um teste de Atletismo para escalar. Nestes casos, permita que um dos personagens seja o alpinista líder – ele fará o teste para definir o sucesso ou o fracasso coletivo. Os demais personagens devem realizar testes para ajudar o líder, mas que não serão contabilizados para o total de sucessos ou fracassos do desafio. Cada aliado que obtiver um resultado igual ou superior a 10 concede +2 de bônus ao teste do líder (até um máximo de +8).

Nas jogadas que não estiverem descritas como testes em grupo, limite o número de personagens que podem ajudar o líder a um ou dois. O objetivo de um desafio de perícia não é que o grupo inteiro se proteja atrás de um especialista, mas sim que o grupo todo contribua de formas diferentes e significativas.

TESTES RESISITIDOS

Para maior rapidez e simplicidade, os desafios de perícia usam apenas CDs fixas para os testes de perícia dos personagens. Contrapô-los com outros testes de perícia cria muita aleatoriedade no sistema.

Se quiser incluir os testes de um oponente em seus desafios de perícia, utilize os valores passivos (10 + bônus base de perícia). A Intuição e a Percepção são as perícias mais usadas desta forma.

INFORMANDO OS JOGADORES

Num encontro de combate, os jogadores já conhecem bem a rotina para superar o desafio. Eles sabem que os monstros apresentam valores de defesa e pontos de vida e que todos agem na ordem de iniciativa. Além disso, eles sabem exatamente o que acontece quando um ataque obtém sucesso – e depois de algumas rodadas, já têm até uma boa noção das chances de atingirem um inimigo.

Já os desafios de perícia são outra história. Quando estiverem explorando o Subterrâneo em busca das ruínas da fortaleza anã de Gozar-Duun, os PdJs não sabem como o jogo vai decorrer durante essa busca, nem o que lhes trará sucesso, em termos de jogo, até que você diga isso a eles.

O Mestre não deve começar um desafio de perícia até que os PdJs conheçam sua função dentro dele – isso significa dar a eles algumas perícias por onde começar. Você pode dizer “que tal fazer um teste de Atletismo para escalar o penhasco, mas saiba que um fracasso pode derrubar algumas pedras nos personagens que estiverem escalando abaixo de você”. Se os PdJs estiverem tentando se esgueirar para dentro de uma academia arcana, diga a eles “disfarces mágicos, a perícia Blefe e o conhecimento que vocês têm sobre os aspectos acadêmicos da magia – em outras palavras, a perícia Arcanismo – serão a chave desse desafio”.

PERÍCIAS DIFERENTES

PARA JOGADORES DIFERENTES

Tente envolver a maior parte dos PdJs criando um leque amplo de perícias relevantes. É verdade que faz sentido que o personagem treinado em Diplomacia conduza todos os diálogos, mas isso seria tão divertido quanto um único personagem se encarregando de todos os combates. Em vez disso, cria aplicações para perícias diferentes em seu desafio, assim como existem aplicações diferentes para um mago e um ladino durante um combate. Num desafio de perícia, cada personagem deve ter algo a fazer, para que nenhum dos jogadores fique entediado. Todos os personagens devem participar, seja utilizando uma perícia primária ou secundária, seja ajudando outro personagem a fazer um teste.

INTERROMPENDO UM DESAFIO DE PERÍCIA

Na maior parte do tempo, os desafios de perícia são concluídos de forma relativamente rápida. Contudo, alguns desafios podem ser mais longos, e nestes casos, talvez seja necessário interromper a ação. Mas não se assuste, basta manter o registro do número de sucessos e de fracassos. Por exemplo, um desafio de perícia pode exigir testes de hora em hora, diariamente, semanalmente ou mais. É possível que o sucesso ou fracasso num encontro entre os testes possa render um ou mais sucessos (ou fracassos) para o desafio de perícia. Quando assassinos atacam no meio de uma negociação, por exemplo, lutar contra eles pode impressionar o duque e garantir um ou dois sucessos que contam para o desafio de perícia.

Como sempre, dê aos jogadores todas as informações que eles precisam para fazer escolhas inteligentes. Deixe claro quais perícias são úteis no desafio. Os jogadores não precisam saber logo de cara exatamente quais são todas as perícias que podem render sucessos, mas devem ter alguma ideia de por onde começar. Além disso, lembre-se de dizer quando o resultado de um teste conta como um sucesso ou fracasso – se os jogadores não souberem se estão indo bem, não saberão como proceder.

É impossível envolver os jogadores num desafio de perícia se eles não souberem como interagir com ele.

RECOMPENSE IDEIAS PERSPICAZES

Jogadores pensantes são jogadores participantes. Durante um desafio de perícia, os jogadores vão surgir com formas inusitadas de usar as perícias, formas que você não havia previsto. Tente não dizer não. Em vez disso, permita que eles façam o teste de perícia contra uma CD adequada (geralmente moderada ou difícil) ou torne a perícia válida para um único sucesso. Isso encoraja os jogadores a pensarem sobre o desafio com mais profundidade e vai cativá-los, tornando as perícias mais úteis.

Contudo, é particularmente importante garantir que os testes sejam baseados em ações que façam sentido na aventura e na situação. Se um jogador perguntar “posso usar Diplomacia?” você deve perguntar o que exatamente o personagem dele está tentando fazer para ajudar o grupo a sobreviver numa vastidão de areias inabitadas usando essa perícia. Não diga não muitas vezes, mas não diga sim se não houver um sentido no contexto do desafio.

Exemplo: O clérigo quer saber se a perícia Religião pode ajudá-lo com alguma ideia sobre onde os cultistas teriam construído seu templo. Se o resultado do teste atingir uma CD difícil, ele saberá com segurança que a seita provavelmente construiria seu templo nas proximidades de um rio. O guerreiro pode escalar uma árvore usando Atletismo para alcançar uma posição privilegiada e analisar a floresta ao redor, procurando por clareiras que poderiam indicar a presença de um rio. Isso é uma tarefa com CD fácil. Uma vez que os personagens já usaram essas perícias dessa forma, não será possível fazê-lo novamente – Religião e Atletismo, neste caso, concedem um único sucesso no desafio.

TESTES DE PERÍCIA

Os desafios de perícia exigem que os jogadores façam seus testes em momentos específicos. Peça por esses testes de acordo com o decorrer da narrativa e dependendo da natureza do desafio. Isso pode acontecer toda rodada no turno de cada personagem, durante cada descanso breve e prolongado, ou num outro período de tempo qualquer, determinado pelo desafio de perícia.



Os testes de perícia geralmente contam como sucessos ou fracassos para o desafio, mas às vezes uma utilização específica de determinada perícia dentro do desafio oferece um benefício ou penalidade de menor escala.

Exemplos: Enquanto estiverem abrindo uma trilha através da selva, todos os personagens devem realizar testes de Tolerância depois de cada descanso prolongado para permanecerem saudáveis. Quem fracassar perder um pulso de cura até que o desafio termine, mas o grupo não acumula derrotas por cada um dos fracasso nesses testes.

Durante uma tensa negociação com o duque, o castelão pode interromper o desafio para desafiar os PdJs numa questão de etiqueta. Um sucesso num teste de Diplomacia não contaria como um sucesso para o desafio de perícia, mas poderia render um bônus no próximo teste de interação com o duque, ou um pequeno favor do castelão.

ENCONTROS TÊM CONSEQUÊNCIAS

Os desafios de perícia têm consequências, positivas e negativas, assim como os encontros de combate. Quando os personagens superam um desafio de perícia, eles recebem as mesmas recompensas que receberiam se tivessem derrotado monstros em combate – experiência e talvez tesouros. As consequências da derrota, na maioria das vezes, são óbvias: nenhum XP nem tesouro.

O sucesso ou fracasso num desafio de perícia também influencia o curso da aventura – os personagens localizam o templo, dando início à invasão, ou eles se perdem e precisam buscar ajuda. Contudo, independente do resultado, a aventura deve continuar. Em caso de sucesso, os personagens resolvem a situação, em caso de fracasso você deve introduzir complicações. Não caia na cilada de tornar o progresso da história dependente do sucesso num desafio de perícia. O fracasso deve apresentar desafios adicionais, mas não encerrar a aventura.

EXEMPLOS DE DESAFIOS DE PERÍCIA

Utilize os modelos de desafios de perícia a seguir como base para criar seus próprios desafios. O nível e a complexidade indicados são apenas sugestões; ajuste conforme necessário para atender às necessidades de sua aventura.

POR QUE PULSOS DE CURA?

Às vezes, a penalidade pelo fracasso num teste de perícia é a perda de pulsos de cura. Isso pode significar que uma travessia exaustiva por um território hostil está minando as forças dos personagens e, neste caso, os pulsos de cura não serão recuperados até que o grupo retorne a um ambiente hospitalar. Outras vezes, a perda de um pulso de cura é apenas um meio prático de causar dano. Quando um personagem se machuca mas não está em combate, ele poderia gastar um pulso de cura para restaurar os pontos de vida perdidos. Caso o encontro se transforme repentinamente num combate, sem que haja tempo para um descanso breve no intervalo, é possível causar dano em pontos de vida.

A NEGOCIAÇÃO

O duque se encontra sentado na extremidade de uma enorme mesa de banquetes. Gesticulando com uma taça de vinho, ele lhes oferece assento. “Soube que trazem notícias da fronteira”.

Neste desafio de perícia, os personagens devem obter o auxílio de um líder local ou outra figura de autoridade. O desafio pode ser tão breve quanto uma conversação normal ou pode se estender por dias, conforme os personagens realizam tarefas para ganhar a confiança do PdM.

Preparação: Para que o PdM forneça assistência, os PdJs precisam convencê-lo que são confiáveis e que sua causa é de interesse dele.

Nível: Igual ao nível do grupo.

Complexidade: 3 (requer 8 sucessos antes de 3 fracassos).

Perícias Primárias: Biefe, Diplomacia, Intuição.

Biefe (CDs moderadas): O personagem tenta encorajar o PdM a ajudá-lo em sua missão, utilizando-se de argumentos falsos. Eles podem cooperar para ajudar um líder a usar a perícia.

Diplomacia (CDs moderadas): O personagem solicita que o PdM os ajude na missão. O primeiro sucesso com esta perícia abre a possibilidade de um teste de História (conforme o PdM menciona um evento do passado que tem significância para ele).

Intuição (CDs moderadas): O personagem se identifica com o PdM e usar esse conhecimento para convencê-lo a ajudar. O primeiro sucesso com esta perícia revela que uma tentativa de Intimidação resulta num fracasso automático.

História (CDs fáceis): O personagem faz comentários sagazes sobre um evento marcante do passado do PdM. Este teste só fica disponível depois de um teste de Diplomacia bem-sucedido e só pode ser usado uma vez durante o desafio.

Intimidação: O PdM não pode ser intimidado. Cada tentativa de uso desta perícia resulta num fracasso automático.

Sucesso: O PdM concorda em auxiliar os personagens, dentro do razoável. Isso pode incluir a concessão de tesouros.

Fracasso: Os personagens são forçados a agir sem a ajuda do PdM. Eles encontrarão maiores dificuldades em seu caminho, que inclusive, podem ter sido criadas pela fúria ou inimizade do PdM.

EXEMPLO DE JOGO

Jarret: Eu vou tentar resolver isso com a diplomacia. Meu bom Duque, se atender nosso pedido de ajuda, não estará apenas nos ajudando a concluir nossa missão, mas também protegendo seu ducado contra os saques da horda goblin durante uma estação ou mais. Decerto compreendes a sensatez nisso (*então ele faz um teste de Diplomacia e obtém um sucesso*).

Duque: Hum, bem colocado. Eu me lembro da Batalha do Assentamento da Colina. Um assunto desagradável (o Mestre informa os jogadores que a perícia História agora pode ser usada para ajudá-los no desafio).

Kathra: Eu sou treinada em História! Posso fazer um teste para saber o que eu conheço a respeito dessa batalha (ela faz um teste de História e obtém um sucesso).

Mestre: Você sabe que o Duque lutou na Batalha do Assentamento da Colina antes de ascender à sua condição atual. Foi um embate terrível entre o povo do ducado e uma horda de goblins das montanhas próximas. O ducado venceu por muito pouco naquele dia, em grande parte graças às ações do duque.

Kathra: Bem então eu digo ao Duque que me lembro bem sobre a história da batalha e sobre como ele lutou bravamente contra os goblins para salvar o ducado. Ajude-nos hoje e aquela batalha não precisará se repetir!

Duque: Estou escutando. Continue (o mestre diz que a resposta de Kadria concedeu +2 de bônus no próximo teste).

Elias: Um bônus de +2? Ótimo! Vou usá-lo para ajudar nossa causa com um blefe bem pensado. Duque, eu ouvi rumores que o líder goblin está reunindo um exército enquanto conversamos. Se não invadirmos as montanhas e debandarmos esse exército, os goblins arrasarão o ducado antes que a próxima lua surja ao céu! (Elias faz um teste de Blefe com +2 de bônus e obtém um sucesso).

Duque: Um exército? Não posso ficar sentado e permitir que a história se repita. Ainda assim, vocês estão me pedindo demais...

Baredd: Chega dessa conversa! É hora de agir! Eu tento intimidar o Duque para nos ajudar. Veja Duque, os goblins são a menor de suas preocupações. Fechemos logo esse acordo antes que tenhamos que tomar à força o que viemos buscar (ele faz um teste de Intimidação, sem saber que essa ação resulta num fracasso automático).

Duque: Como ousa! Eu não vou tolerar ameaças de gente como vocês!

Uldar: Ok, acalmem-se todos! Somos amigos aqui! Eu partilho de seu desejo de proteger o povo, Ouça-me Duque, eu garanto que estamos lutando com o mesmo objetivo. Mas para isso, realmente precisamos de sua ajuda (Uldar faz um teste de Intuição e obtém um sucesso).

Duque: Sim, bem, eu não gosto de ameaças e chantagens (o Mestre explica em particular que tais tentativas sempre resultam num fracasso). Sendo assim, conquanto que nos entendamos uns aos outros, podemos continuar confabulando.



A TESTEMUNHA FALECIDA

Os ossos do cadáver se estralam conforme ele estremece e respira. Num sussurro ansioso, ele fala “quem perturba meu descanso eterno e se arrisca a sofrer minha ira? Deixe-me em paz ou sofra as consequências”.

Depois de invocar o ritual Falar com os Mortos, os personagens precisam convencer um defunto relutante a partilhar seu conhecimento. Ele se recusa a fazê-lo pela mera influência do poder do ritual – pelo menos, não sem um pouco de persuasão. Essa conversação pode levar cerca de 10 minutos em média. Se os PdJs obtiverem sucesso, o defunto responde às perguntas normalmente e pode até responder uma questão adicional. Já se fracassarem, o morto permanece em silêncio e sua ira permeia os PdJs, fazendo com que o próximo encontro contra mortos-vivos seja mais desafiador.

Fazendo algumas mudanças, você também pode usar este desafio com outros rituais utilizados para obter conhecimento ou informações.

Preparação: Para descobrir o que o cadáver tem a dizer, os PdJs precisam dar a ele uma razão para ajudá-los.

Nível: Igual ao nível do grupo.

Complexidade: 2 (requer 6 sucessos antes de 3 fracassos).

Perícias Primárias: Blefe, Diplomacia, História, Intuição.

Blefe (CDs moderadas): O personagem sugere falsamente que há uma ligação entre um dos personagens e o cadáver, seja familiar, religiosa, partidária ou similar. Se perceber que está sendo enganado (um fracasso no teste), o cadáver pode mentir em uma das respostas.

Diplomacia (CDs moderadas): O personagem explica os motivos pelos quais a informação é necessária, detalhando honestamente as necessidades da missão.

História (CDs moderadas): O personagem reconta eventos relacionados à vida do cadáver ou revela informações de interesse dele que ocorreram após sua morte para fazê-lo se sentir mais confortável com o grupo.

Intuição (CDs moderadas): O personagem tenta criar um laço emocional com o cadáver, a fim de torná-lo mais receptivo às perguntas do grupo. O primeiro sucesso com esta perícia permite a utilização da perícia Religião (o cadáver menciona que nunca recebeu ritos funerários adequados).

Religião (CD fácil): O personagem realiza os ritos funerários adequados à religião do falecido. Este teste só fica disponível depois de um teste bem-sucedido de Intuição e só pode ser usado uma vez durante o desafio.

Sucesso: O cadáver responde uma pergunta adicional (além das permitidas pelo ritual) antes que a duração do ritual se encerre.

Fracasso: O cadáver não responde nenhuma pergunta. Além disso, o ódio gerado pelo defunto relutante permeia os PdJs, fazendo com que o próximo encontro contra criaturas mortas-vivas seja mais difícil (aumente o nível dos monstros em um ou dois).

PERSEGUIÇÃO URBANA

Os mercadores gritam enquanto sua presa abre caminho pela feira. Vocês ainda não estão certos do que está em jogo, mas sabem que precisam ser mais rápidos do que ela para alcançá-la antes que ela consiga escapar.

Os PdJs estão no encalço da única mulher que pode lhes contar o que eles precisam saber ou talvez estejam tentando fugir enquanto inimigos os perseguem. Uma perseguição típica acontece em poucas rodadas, mas pode durar minutos e até mesmo horas dentro do mundo do jogo.

Preparação: Para alcançar ou fugir dos PdMs, os jogadores precisam atravessar um cenário urbano com mais velocidade e esperteza que seus oponentes.

Nível: Igual ao nível do grupo.

Complexidade: 5 (requer 12 sucessos antes de 3 fracassos).

Perícias Primárias: Acrobacia, Atletismo, Manha, Percepção.

Acrobacia (CDs moderadas): O personagem se esquivar e supera obstáculos, atravessando a multidão ou cruzando uma passagem estreita, aumentando ou diminuindo a distância entre ele e seus oponentes. Se falhar no teste, além do fracasso para o desafio, o personagem toma um tombo e perde um pulso de cura.

Atletismo (CDs moderadas): O personagem corre mais rápido, escala paredes, salta obstáculos ou nada por canais para obter vantagem na perseguição. Se falhar no teste, além do fracasso para o desafio, o personagem se enroscou no percurso, perdendo um pulso de cura.

Manha (CDs difíceis): O personagem sabe o bastante sobre um cenário urbano para usar essa informação durante a perseguição.

Percepção (CDs fáceis): O personagem procura por atalhos ou esconderijos, ou percebe algum outro detalhe que pode ajudá-lo durante a perseguição. Esta perícia não conta como um sucesso ou fracasso para o desafio, mas concede +2 de bônus ou -2 penalidade no próximo teste de perícia do personagem.

Sucesso: Se estiverem perseguindo uma presa, os PdJs a apanham (ela pode estar carregando uma recompensa valiosa), o que pode levar diretamente a um encontro de combate. Se estiverem sendo perseguidos, os PdJs escapam ou conduzem seus perseguidores até uma emboscada (que também pode resultar num encontro de combate).

Fracasso: Os PdJs perdem a fugitiva de vista e terão que dar duro para reencontrá-la. Talvez ela se abrigue num antro de bandidos, forçando os PdJs a lidarem com assassinos ou líderes criminosos para retomar o rumo da aventura. Se estiverem sendo perseguidos, os PdJs serão alcançados, provavelmente dando início a um encontro de combate.

O INTERROGATÓRIO

O orc cativo rosna para vocês, com o ódio brilhando em seus olhos.

Neste desafio de perícia, os PdJs tentam extrair informações de um prisioneiro. Um interrogatório pode levar minutos, horas ou até mesmo dias no mundo de jogo.

Preparação: Para convencer um PdM a entregar as informações desejadas, os PdJs devem fazer um acordo ou sobrepujar a força de vontade do cativo que resiste de forma persistentes.

Nível: Igual ao nível do grupo.

Complexidade: 1 (requer 4 sucessos antes de 3 fracassos).

Perícias Primárias: Bлеfe, Diplomacia, Intimidação.

Bлеfe (CDs moderadas): O personagem tenta enganar o PdM, fazendo com que ele revele informações importantes inadvertidamente. Num fracasso, o Bлеfe passa a não ser mais uma opção e a CD de todos os testes realizados durante o desafio aumenta.

Diplomacia (CDs moderadas): O personagem tenta usar a razão ou barganhar com o PdM, oferecendo, com boa fé, algo em troca da informação desejada. No final do desafio, se três ou mais sucessos forem obtidos por meio desta opção, o personagem deve fazer tudo que estiver ao seu alcance para manter suas promessas.

Intimidação (CDs moderadas): O personagem ameaça o PdM. Num fracasso, a Intimidação passa a não ser mais uma opção e a CD de todos os testes realizados durante o desafio aumenta.

Sucesso: Os PdJs descobrem informações valiosas com o PdM, que pode até mesmo concordar em agir como espião ou trazer mais informações para os PdJs no futuro.

Fracasso: O PdM se recusa a revelar quaisquer informações úteis ou fornece informações incorretas ou perigosamente imprecisas. Os PdJs podem ser conduzidos a uma emboscada, a apresentar uma senha incorreta ou podem encontrar problemas devido às informações falsas que receberam.

PERDIDOS NOS ERMOS

Depois de caminhar por duas horas, vocês finalmente conseguem despistar os capatazes orcs. Infelizmente, ninguém tem a menor ideia de onde está.

Os PdJs tentam sobreviver enquanto buscam por um caminho para fora de um local inóspito e desconhecido. Os testes realizados neste desafio podem ocorrer de hora em hora ou uma vez por dia de viagem pela região estranha.

Preparação: Os PdJs devem usar seus conhecimentos sobre o local para sobreviver enquanto buscam por um caminho de volta para um lugar familiar ou um povoado aliado.

Nível: Igual ao nível do grupo.

Complexidade: 2 (requer 6 sucessos antes de 3 fracassos).

Perícias Primárias: Natureza, Percepção, Tolerância.

Natureza (CDs moderadas): Pelo menos um personagem do grupo precisa realizar um teste de Natureza a cada rodada para ajudar o grupo a encontrar seu caminho através da região desolada, evitando os perigos naturais e encontrando a comida e água que precisam para sobreviver. Se falhar no teste, além do fracasso para o desafio, todos os personagens perdem um pulso de cura. Se o grupo estiver viajando pelo Subterrâneo, substitua os testes de Natureza por testes de Exploração.

Percepção (CDs fáceis): O personagem perceber alguma coisa que ajuda o grupo a sobreviver. Este teste não conta como um sucesso ou fracasso para o desafio, mas concede +2 de bônus ou -2 penalidade no próximo teste de Natureza ou Exploração dos personagens.

Tolerância (CDs moderadas): Pelo menos dois personagens do grupo precisam realizar testes de Tolerância a cada rodada para evitar os efeitos debilitantes de vagar por regiões inóspitas e lidar com a exposição aos elementos. Se falhar no teste, além do fracasso para o desafio, todos os personagens perdem um pulso de cura.

Sucesso: Os PdJs abandonam a região desolada e chegam a um povoado amigável, uma estrada familiar ou retomam seu rumo original, estando fora de perigo eminente.

Fracasso: Os PdJs inadvertidamente invadem o covil de um monstro. Esse resultado conduz a um encontro de combate de nível igual ao do grupo + 2. Depois de lidar com o monstro, o grupo deve enfrentar novamente o desafio "Perdidos nos Ermos" para encontrar o caminho de volta a um local familiar ou retomar o rumo da aventura.



DESCOBRINDO

CONHECIMENTOS SECRETOS

Seus conhecimentos não foram suficientes. É hora de pesquisar uma resposta para o mistério diante de vocês.

Neste desafio de perícia, os PdJs tentam descobrir mais informações sobre uma pista que eles encontraram durante suas aventuras. Isso envolve muita pesquisa em bibliotecas locais e tentativas de obter informações dos sábios e estudiosos nativos. O desafio pode levar questão de minutos, horas ou mesmo dias, para as questões mais complexas ou obscuras.

Preparação: Para encontrar as informações que necessitam, os PdJs deverão pesquisar nas bibliotecas e consultar outros mestres do conhecimento.

Nível: Igual ao nível do grupo.

Complexidade: 3 (requer 8 sucessos antes de 3 fracassos).

Perícias Primárias: Arcanismo, Diplomacia, Religião.

Arcanismo (CDs moderadas): O personagem visita bibliotecas e analisa uma vastidão de conhecimento em busca de uma pista útil. Um sucesso traz o estudo um passo mais perto de uma solução. Um fracasso indica que essa linha de pesquisa acaba num beco sem saída.

Diplomacia (CDs moderadas): O personagem consulta um sábio ou estudioso, na esperança de obter uma orientação e descobrir alguma informação útil que deixará o grupo um passo mais próximo de encontrar o conhecimento desejado. Esta opção requer que o personagem gaste uma quantia em peças de ouro igual ao nível do desafio \times 100. O personagem deve pagar esse custo independente do resultado do teste. Um teste bem-sucedido, além de contar como um sucesso, concede +2 de bônus no próximo teste de Arcanismo ou Religião do grupo. De forma similar, uma falha, além de contar como um fracasso no desafio, causa -2 de penalidade.

Religião (CDs moderadas): O personagem busca informações em registros religiosos ou no conselho de sacerdotes para embasar sua pesquisa. Um sucesso traz o estudo um passo mais perto de uma resolução. Um fracasso indica que essa linha de pesquisa acaba num beco sem saída.

Sucesso: Os PdJs solucionam o mistério ou conseguem a informação que precisavam.

Fracasso: Os PdJs descobrem uma informação imprecisa ou incompleta. Conforme seguem adiante, ela vai lhes trazer desvantagens. Talvez eles tenham obtido a resposta errada para um enigma, fazendo com que uma armadilha detone ou arruinando o auxílio obtido por um item mágico ou ritual. Talvez tenham traduzido a informação incorretamente, o que os levará a cometer erros e equívocos em vez de ajudá-los a concluir a missão.

ENCONTRO DE COMBATE

Enquanto os monstros atacam, vocês percebem que a câmara está se enchendo de um gás esverdeado mortífero.

Este é um exemplo de encontro de combate que inclui um desafio de perícia. Enquanto alguns PdJs enfrentam os monstros que estão atacando, outros trabalham para desarmar ou destruir a armadilha antes que ela acabe com todos os aventureiros. As utilizações de perícias durante os combates sempre consomem ações padrão, conforme descreve o *Livro do Jogador*.

Preparação: Para completar o encontro com sucesso, os PdJs devem derrotar os monstros e superar o desafio da armadilha.

Nível: Igual ao nível do grupo.

Complexidade: 2 (requer 6 sucessos antes de 3 fracassos). Inclui três monstros do mesmo nível do grupo.

Perícias Primárias: Arcanismo, Ladinagem, Percepção, Tolerância.

Arcanismo (CDs difíceis): O personagem usa seu conhecimento arcano para estudar a armadilha e determinar algo que ajude a desarmá-la.

Ladinagem (CDs moderadas): O personagem tenta desarmar a armadilha. Este teste só pode ser realizado depois de um teste de Percepção bem-sucedido.

Percepção (CDs fáceis): O personagem tenta encontrar algo que ajude a desarmar a armadilha. O uso desta perícia não conta como um sucesso ou fracasso para o desafio, mas concede +2 de bônus ou -2 penalidade no próximo teste de Ladinagem do grupo.

Tolerância (CDs moderadas): Todos os personagens precisam fazer um teste de Tolerância a cada rodada, usando uma ação livre, para evitar os efeitos debilitantes da armadilha. O uso desta perícia não conta como um sucesso ou fracasso para o desafio, mas concede +2 de bônus ou -2 penalidade nas defesas do personagem contra o próximo ataque que a armadilha realizar contra ele.

Sucesso: Se obtiver 6 sucessos antes de 3 fracassos, o PdJ desarma a armadilha. Ela não vai mais causar dano no grupo.

Fracasso: Se o personagem obtiver 3 fracassos antes de 6 sucessos, a armadilha completa seu ciclo. Isso pode significar que ela explode e causa um dano consideravelmente maior ou que ela atinge seu estado completamente funcional e se torna ainda mais mortífera (aumentando seu bônus de ataque e dano) durante todo o restante do encontro.

Num jogo do D&D, os enigmas representam um tipo de desafio único, que colocam à prova as capacidades dos jogadores e não dos personagens. O combate é um desafio estratégico para os jogadores e muitas armadilhas e desafios de perícia apresentam elementos enigmáticos, mas também envolvem jogadas de dados para representar as habilidades dos personagens. Já um enigma, é diferente.

Além disso, os enigmas proporcionam aos jogadores um desafio que não depende da experiência no jogo. Os jogadores mais experientes possuem alguma vantagem durante os combates e desafios de perícia, devido à familiaridade que eles têm com as regras e com as situações de jogo. Já os enigmas, a menos que dependam de conhecimentos ligados ao jogo, será tão acessível a alguém que nunca jogou D&D quanto aos veteranos mais calejados. Essa característica faz com que os enigmas sejam um obstáculo adequado para ser colocado diante de um grupo que conta com uma mistura de jogadores experientes e novatos – contanto que os novos jogadores tenham interesse e facilidade com enigmas. Isso dará aos novatos uma chance de se enturmar, estando de igual para igual.

A natureza básica dos enigmas – que eles dependem da habilidade dos jogadores e não dos personagens – é a razão pela qual algumas pessoas adoram enigmas, enquanto outras os odeiam. Os jogadores que gostam de charadas e que são razoavelmente competentes em resolvê-las, geralmente gostam de resolver enigmas no decorrer das aventuras. Já os jogadores que não gostam de quebra-cabeças, ou que não aceitam a ideia de um mago de nível 25 com Inteligência 26 que é incapaz de resolver uma simples charada, consideram os enigmas como uma intrusão no jogo. Pesquise as motivações de seus jogadores (consulte o Capítulo 1) e você verá que os enigmas são mais adequados aos exploradores e pensadores e que cativam um grande número de expectadores, mas que vai deixar os agitadores, acumuladores e combatentes impacientes – se a maior parte de seus jogadores têm essas motivações, então é melhor evitar enigmas.

Assim como os demais tipos de desafios, não abuse dos enigmas. Uma masmorra que não apresenta nada além de um enigma atrás do outro pode ser divertida durante algum tempo, mas no decorrer da sessão pode fazer com que os jogadores se perguntem se estão jogando D&D ou folheando um livro de charadas. Fique de olho nos jogadores, procurando sinais de aborrecimento ou frustração, e oriente-os com dicas ou introduza um encontro de combate repentino, interrompendo o trabalho de solução do enigma.

UM ENIGMA É UM ENCONTRO?

Apesar desta discussão estar no capítulo “Encontros Gerais”, nem sempre um enigma constitui um encontro. Um encontro, por definição, envolve um risco significativo de fracasso. É possível que um enigma se encaixe nessa definição, especialmente se ele estiver junto de uma armadilha ou envolver um encontro com um monstro, como uma esfinge. Outros enigmas, no entanto, não são encontros. Eles podem ser obstáculos no caminho dos personagens,

que podem ser contornados por outros meios. Como regra geral, trate um enigma como um encontro somente se existir um limite de tempo para resolvê-lo, particularmente se houver uma ameaça física ou a chance de fracasso. Caso contrário, eles não constituem um encontro.

USANDO ENIGMAS

Um enigma pode ser um meio muito intrigante de começar uma aventura. O Conde foi raptado e um criptograma foi encontrado em seus aposentos. Uma profecia misteriosa leva os jogadores a buscar – ou evitar – sua concretização. Um mapa não faz nenhum sentido até que seja lido por meio de um espelho, quando então conduzirá os personagens a uma masmorra. Uma esfinge fixou seu ninho numa passagem pelas montanhas e não permitirá que ninguém passe sem responder uma charada – e até agora ninguém conseguiu.

Normalmente um enigma cumpre a mesma função de outros obstáculos e desafios no jogo, como os monstros, perigos e barreiras físicas – eles se colocam entre os personagens e um objetivo, forçando-os a solucioná-los ou encontrar um meio de contorná-los. Por exemplo, a arca do tesouro não se abrirá até que os personagens encaixem as pedras coloridas da forma correta na matriz da fechadura, seguindo uma regra simples: cada linha, coluna e interseção devem conter pelo menos uma pedra de cada cor. A porta para a cripta ancestral só pode ser aberta entoando os nove hinos à divindade à qual o santuário foi dedicado, cujo nome está camuflado num diagrama. Os minotauros aprisionaram seus reféns no coração de um complexo de labirintos.

Alguns enigmas ocultam mensagens importantes para os personagens, desde “o barão é um devorador de mentes” até “a terceira porta é uma armadilha”. Enigmas com palavras também funcionam bem para mensagem ocultas, particularmente os criptogramas, os caça-palavras e os acrósticos (onde as palavras não usadas podem identificar a mensagem).

Outros enigmas dependem que os jogadores deduzam informações de acordo com o contexto da aventura. Depois de descobrirem uma série de informações sobre os três filhos do Imperador Darvan, o Louco, e sobre as três criptas sob as ruínas do palácio imperial, os personagens precisem relacionar essas informações para descobrir qual filho está enterrado na Cripta do Execrado – um complexo enigma de lógica.

TESTES PARA “DAR UMA DICA”

Uma forma de agradar àqueles que se frustram quando um personagem muito inteligente é incapaz de solucionar enigmas porque o jogador não consegue resolvê-los, é permitir testes de Inteligência ou outros testes de perícia para ajudá-lo a solucionar o enigma. Em caso de sucesso no teste (consulte a tabela Classe de Dificuldade e Dano Por Nível, pág. 42, usando CDs moderadas), dê uma dica ao jogador – um pequeno detalhe sobre a resolução do problema ou uma nova forma de encará-lo.

TIPOS DE ENIGMAS

As **charadas** são uma forma de enigma com uma origem histórica distinta, que resgata às lendas gregas da esfinge, isso sem mencionar o livro *O Hobbit*. A forma clássica da charada “Quem Sou Eu?” consiste basicamente numa série de pistas escritas em linguagem intencionalmente obscura. A solução da charada baseia-se em deduzir as palavras com significado menos óbvio. Por exemplo:

*Na luz do dia, não sou avistada
Durante a noite, sou uma ladina libertada
Escondo-me nas arcas totalmente seladas
E no punho fechado da muquirana sensata
Encontrar-me-á quando não me vir
Já que no final, sou tudo que irá existir*

Paradoxos, jogos de palavras e metáforas ocultam a resposta dessa charada: a escuridão.

Os **criptogramas** são enigmas escritos com palavras em que letras são substituídas por outras letras ou símbolos. Um criptograma simples utiliza um padrão de substituição, como a troca pela próxima letra do alfabeto (usando o B no lugar do A, o C no lugar do B e assim por diante). Os mais complexos não apresentam padrões e combinam letras de forma mais ou menos aleatória. Em vez das letras, você poderia usar runas ou símbolos para soletrar uma mensagem.

Os **caça-palavras** são diagramas de letras que ocultam palavras escritas horizontal, vertical ou diagonalmente, lidas no sentido correto ou no inverso. Que tal colocar seus jogadores diante de uma lista de palavras para ser encontrada ou utilizar palavras estritamente ligadas a um tema específico (como nomes de joias, por exemplo) e forçá-los a decifrar esse enigma? Um caça-palavras pode ocultar uma mensagem escrita de trás pra frente quando todas as palavras tiverem sido encontradas ou organizando-as em frases.

Os **acrósticos** são perfeitos para se ocultar mensagens. Num quadro de perguntas, uma mensagem fica escondida num diagrama e quando as letras de cada coluna são descobertas ou colocadas em ordem alfabética esta mensagem se revela. Os jogadores precisam responder as perguntas ou reorganizar as letras para soletrar a tal mensagem. É similar a um anagrama, mas as letras da mensagem estão espalhadas e divididas entre palavras diferentes. Os jogadores decifram as pistas para descobrir as palavras, para então combinar certas letras com uma mensagem de posse de um código-chave numerado. Alguns jornais publicam enigmas acrósticos regularmente.

As **palavras cruzadas** compreendem os enigmas de combinação, onde o objetivo é agregar todas as palavras de uma lista em um quadro de linhas cruzadas, e os enigmas de cruzada completa, encontrados na maioria dos jornais. Uma palavra cruzada pode ocultar uma mensagem soletrada por registros em destaque no diagrama, enquanto uma cruzada completa funciona melhor como um obstáculo a ser vencido em um desafio de perícia.

Outro enigma muito comum em jornais e bem simples de ser adaptado para um desafio: os **diagramas numéricos** (ou *sudoku*). No lugar dos números, que tal usar um conjunto de símbolos distintos, joias coloridas, moedas ou mesmo outros itens? Dado um respectivo conjunto de números ou símbolos e interseções destacadas, o objetivo é simples: preencher o diagrama de modo que cada número ou símbolo só apareça uma vez em cada linha, uma vez em cada coluna e uma vez em cada interseção do diagrama (um diagrama numérico padrão é 9×9 , com nove interseções de 3×3).

Num **enigma de lógica**, os jogadores devem deduzir uma resposta usando pistas para investigar as probabilidades até obter a resposta correta. Por exemplo:

A Imperatriz Linnara, a Prateada, teve três filhos. O mais velho, Fieran, foi morto pelas mãos de seu irmão. Madrash não conhecia a fúria. Delvan era o mais novo.

Os três filhos brandiam espadas lendárias, que foram enterradas junto deles. O Coração Furioso nunca foi tocado pela mão virtuosa. O Abraço Noturno é imaculado de sangue nobre. O Arrepió Mortal matou o líder orc Ghash Aruk.

Sabendo disso, os aventureiros agora estão diante da antecâmara que precede as criptas dos três irmãos e leem as inscrições nas portas de cada uma. A Cripta do Desgraçado guarda o filho que matou o irmão. A Cripta do Inocente resguarda o filho que não tem culpa e morreu de velhice. A Cripta do Virtuoso, inescrível pela noite, abriga o filho paladino.

Os personagens precisam determinar qual filho e qual espada jaz na Cripta do Desgraçado.

Uma leitura cuidadosa das pistas e a aplicação de lógica revelam que a Cripta do Desgraçado é onde jaz Delvan, que usou o Coração Furioso para assassinar seu irmão.

Os **labirintos** são enigmas clássicos, geralmente associados aos minotauros (graças à lenda grega), mas devem ser usados com cuidado numa aventura de masmorras. As explorações compostas puramente por descrições de túneis, esquinas e becos não são muito empolgantes e geralmente envolvem apenas o Mestre e o jogador que está tentando criar um mapa. Usados com cautela – e temperados com armadilhas e monstros – um labirinto pode ser um enigma muito eficaz. Geralmente os labirintos em masmorras servem para impedir que alguém fuja delas (assim como Dédalo fez para aprisionar o minotauro original), para manter algo longe de intrusos, ou como uma armadilha, evitando que aqueles que vagam em seu interior consigam sair (assim como uma armadilha, um labirinto funciona melhor se uma muralha ou desmoronamento se fechar atrás dos personagens quando entrarem, evitando que mudem de ideia e deem meia volta).

CRIANDO ENIGMAS

Se seu forte não for a criação de enigmas fantásticos, o melhor jeito de criá-los para o seu jogo de D&D é copiando descaradamente. As livrarias e revistas estão repletas de enigmas e a Internet também oferece um suprimento abundante deles. Algumas vezes você vai conseguir usá-los exatamente como os encontrou e em outras um enigma funcionará melhor se for adaptado ou personalizado de acordo com o cenário do jogo e contexto da aventura.

CHARADAS

Muitas charadas são direcionadas para uma determinada cultura, para o público infantil ou são tão conhecidas que não oferecerão aos seus jogadores nenhum desafio. Nesses casos, é fácil alterar os detalhes de uma charada para deixá-la inédita e desafiadora. Por exemplo, considere a charada clássica da esfinge: “O que caminha sobre quatro pernas de manhã, duas pernas à tarde e três pernas à noite?”.

Essa charada é tão conhecida que você provavelmente não poderia usá-la na forma original. No entanto, se alterar a metáfora fundamental (a hora do dia) e transformar a ideia de variação do número de pernas numa nova metáfora, poderá disfarçá-la deste modo:

*Na primavera, quatro colunas me sustentam,
acima da terra, num domo luzidio lamentam.
Durante o verão, duas estrelas me conduzem,
um túnel cheio de portas e mistério de luz que reluzem.
No outono, três pilastras me levam adiante,
um templo vivo na Cidade Brilhante.
No inverno meus pilares viraram areia,
na ruína da minha queda infinita na última cheia.*

A resposta do enigma continua sendo a mesma – uma pessoa, que engatinha sobre as mãos e joelhos quando é bebê, caminha sobre duas pernas no meio da vida e usa uma bengala para se apoiar na velhice. O uso das estações do ano no lugar das horas cria uma metáfora simples. Além disso, ao incluir mais quatro versos a charada adquire um teor exótico. Em vez de mencionar literalmente as pernas, como na charada original, optamos por usar uma metáfora com pilares e incluímos outras alusões sobre cada estágio da vida da pessoa.

Ao criar sua própria charada, os sinônimos e as metáforas serão seus melhores amigos. Comece com a ideia da resposta para a charada, que geralmente será uma pista no enredo da sua aventura. Então crie uma lista de qualidades que esse elemento apresenta. Depois de criar a lista, é possível transformar cada qualidade em metáforas, ou escrevê-las usando linguagem velada e logo terá uma charada básica.

CRIOGRAMAS

Os criptogramas são os enigmas mais fáceis de criar. É possível criá-los apenas escolhendo um padrão, como a substituição de cada letra por um número ou por outras letras do alfabeto (voltando ao começo quando chegar ao Z, é claro). Ou ainda criar uma senha, tomando o cuidado de não usar a mesma letra duas vezes (a menos que você queira criar um enigma terrivelmente difícil). Caso encontre criptogramas publicados com símbolos adequados a sua aventura, é possível adotá-los em seu próprio enigma. Depois que tiver a senha, use-a para decifrar as letras da sua mensagem e dê o resultado aos seus jogadores.

CAÇA-PALAVRAS E

PALAVRAS CRUZADAS

Caça-palavras são muito comuns nos dias de hoje, mas encontrar um que se encaixe perfeitamente no mundo de D&D é bem difícil. Por isso, que tal criar um? Comece com um diagrama em branco (fica mais fácil com papel quadriculado) e então faça uma lista de palavras que tenham uma temática em comum. Outra opção é usar as palavras de uma mensagem que você queira que os jogadores reorganizem. Pode usar nomes de joias, monstros aberrantes ou governantes das dinastias anteriores de Bael Turath, criando um desafio realmente complicado (porque palavras que não existem em nosso dia a dia são mais difíceis de perceber). Depois de criar a lista de palavras, espalhe-as por todo o diagrama em vários sentidos (não se esqueça de colocar algumas de trás pra frente e nas diagonais). Comece com as palavras mais longas e encaixe as mais curtas em seguida. Se quiser que os jogadores decifrem uma mensagem usando as letras que não formam as palavras procuradas, lembre-se de deixar espaço para todas elas. Depois que tiver colocado todas as palavras no diagrama, complete os quadrados vazios com as letras da sua mensagem secreta em sequência ou aleatoriamente.

Criar uma palavra cruzada é um processo muito similar. Em ambos os tipos de enigma, você estará organizando palavras de uma lista usando padrões cruzados.

ANAGRAMAS E ACRÓSTICOS

Um anagrama é fácil de criar. Primeiro escreva uma mensagem curta que será entregue para os jogadores e então, conte o número de letras dessa mensagem (uma mensagem com mais de 120 letras é quase impraticável). Não conte espaços nem pontuações, mas inclua hífen e apóstrofes. Divida o número de letras por 3 para um enigma fácil ou em 6 para muito difícil ou qualquer número nessa variação.

Com papel quadriculado, conte quadrados suficientes na vertical para a mensagem inteira. Escreva a mensagem colocando uma letra em cada quadrado e desenhando traços entre os quadrados no final das palavras. Quando chegar ao final de uma linha, continue pelo quadrado mais próximo da esquerda na próxima linha. Pinte qualquer quadrado restante de preto, para facilitar a visualização.

ENIGMAS E ACESSÓRIOS

Ao incluir um enigma em sua aventura, é bom usar algum tipo de acessório (pág. 25). Mesmo que seja apenas um enigma escrito num pedaço de papel, ele dará aos jogadores algo para tocar, olhar e passar uns aos outros pela mesa enquanto tentam resolvê-lo. Às vezes, quebra-cabeças de verdade são bons acessórios – blocos de montar, tangram e outros enigmas de manipulação são um ótimo ponto de partida. É possível comprar um quebra-cabeça em branco e desenhar um mapa ou escrever outro enigma nele antes de separá-lo – e espalhar as peças em lugares diferentes da masmorra (ou mesmo em masmorras diferentes!). Livrarias e lojas que vendem jogos educacionais para crianças costumam ter uma boa variedade de brinquedos e quebra-cabeças que podem ser usados de maneira desafiadora para os jogadores.

Abaixo da sua mensagem, escreva as letras de cada coluna, reorganizando-as em ordem alfabética. Copie as letras dessa forma num outro pedaço de papel que será entregue para os jogadores resolverem.

Os acrósticos são mais difíceis de criar, mas se você compreender sua resolução, o processo fica claramente óbvio. O verdadeiro desafio é encontrar palavras relevantes que usem todas as letras da mensagem original, sem utilizar nenhuma letra duas vezes nem deixar nenhuma de fora.

DIAGRAMAS NUMÉRICOS

Não há nenhuma razão para criar seu próprio digrama numérico já que existem muitos que podem ser copiados. O enigma fica mais exótico para os jogadores se você substituir os números por símbolos, joias coloridas sobre portas de rocha entalhada, ou cartas que contenham palavras com nove letras (e lembre-se que essas palavras não podem usar a mesma letra duas vezes!). Assim como nos criptogramas, crie uma senha para si – você pode substituir o número 1 pela letra C, por exemplo. Se o seu enigma apresentar as palavras em linhas ou colunas, indique isso de alguma forma para os jogadores. Assim será mais fácil encontrar uma solução.

ENIGMAS DE LÓGICA

Os enigmas de lógica também são muito fáceis de copiar e adaptar. Se encontrar um enigma onde três crianças devem ser relacionadas corretamente à cor das suas camisetas e suas frutas favoritas, transforme cada criança em um dos filhos do Rainha Alana, cada cor de camiseta em uma das três espadas lendárias e cada fruta numa cripta. O truque está na adaptação das pistas.

A ideia básica de cada pista de um enigma de lógica indica que “o objeto A não tem ligação direta com o objeto 2”, uma vez que A é uma cripta ou uma fruta e 2 uma espada ou uma cor. Em vez disso, às vezes, um enigma faz uma afirmação positiva (“objeto A está diretamente ligado ao objeto 2”), mas isso simplifica muito um enigma. Comparar as pistas dessa forma torna mais fácil decifrá-lo.

A verdadeira diversão de um enigma lógico é a forma como ele será apresentado em sua aventura. Diferente de um enigma encontrado numa revista, as pistas não precisam ser dadas de forma aparentemente impecável e todas juntas – é possível criar uma aventura inteira em torno da busca de pistas espalhadas dentro de bibliotecas antigas e ruínas desmoronáveis. Você também pode usar um enigma de lógica como a estrutura de criação para uma aventura de mistério, já que os personagens devem reunir as pistas que revelarão definitivamente quem é o assassino, seus propósitos e seus cúmplices.

ENIGMAS COMO DESAFIOS DE PERÍCIA

A voz ressoa a partir da estátua, num som distante e frio. “Quais são as quatro virtudes de Linnara, a Prateada? Responda agora antes que o tempo acabe!”.

Um enigma pode ser facilmente adaptado para um desafio de perícia. No exemplo a seguir, os jogadores interpretam seus personagens tentando desvendar as pistas de um enigma por meio de testes de perícia pertinentes. Se atingirem o número de sucessos indicado antes do número de fracassos, o enigma será resolvido e todos ganham a recompensa. Caso contrário, não conseguirão solucionar o enigma e sofrerão as consequências.

Preparação: Para abrir a porta para uma câmara secreta, os PdJs precisam solucionar o enigma da estátua. Depois de cada sucesso, a voz dirá, “Ótimo, vocês se recordam da grandiosidade de da Prateada”. Após cada fracasso, ela falará, “Vocês não sabem nada sobre a grandeza de Linnara e o tempo está se esgotando!”.

Nível: Igual ao nível do grupo.

Complexidade: 1 (exige 4 sucessos antes de 3 fracassos).

Perícias Primárias: Arcanismo, História, Intuição, Religião.

Arcanismo (CDs moderadas): Recordar conhecimentos sobre teoria mágica para lembrar uma dessas quatro virtudes.

História (CDs difíceis): Relembrar conhecimentos históricos em busca de alguma informação pertinente a Linnara e/ou sua alcunha.

Intuição (CDs moderadas): Deduzir algo que ajude o restante do seu grupo. Usar essa perícia não conta como um sucesso ou fracasso para o desafio, mas concede +2 de bônus ou -2 penalidade no próximo teste de Arcanismo, História ou Religião.

Religião (CDs fáceis): Já que a estátua está relacionada a uma figura possivelmente ligada a algum deus, esta perícia oferece a melhor forma de solucionar o enigma e relembrar conhecimentos religiosos em busca das quatro virtudes, da história religiosa do personagem.

Sucesso: Se obtiverem 4 sucessos antes de acumular 3 fracassos, os PdJs solucionam o enigma e a estátua desliza revelando a entrada para uma câmara secreta.

Fracasso: Se obtiverem 3 fracassos antes de atingir os 4 sucessos, os PdJ não conseguem solucionar o enigma antes que o tempo se esgote. A estátua ganha vida e ataca o grupo, dando início a um encontro de combate.

ARMADILHAS E PERIGOS

Um passo em falso numa tumba ancestral desengatilha uma série de lâminas afiadas que trespassam armadura e ossos. As vinhas aparentemente inócuas que pendem do teto na entrada de uma caverna enredam e sufocam àqueles tolos o bastante para adentrar as ruínas. Uma ponte de pedra estreita atravessa um fosso cheio de ácido que borbulha e chia.

Numa partida de D&D, os monstros são apenas um dos muitos desafios que os aventureiros enfrentam. Se algo pode feri-los, mas não é um monstro, então é uma armadilha ou perigo.

ARMADILHA OU PERIGO?

Qual a diferença entre uma armadilha e um perigo? As armadilhas são construídas com a intenção de ferir, destruir ou afastar intrusos. Os perigos têm origem natural ou sobrenatural, mas geralmente carecem do intento malicioso das armadilhas. Embora ambos apresentem riscos similares, um fosso coberto por um alçapão construído por um goblin é uma armadilha, enquanto o abismo profundo que divide as duas partes da caverna de um troglodita constitui um perigo.

As armadilhas normalmente ficam escondidas e seus riscos se tornam aparentes apenas quando são descobertas através de sentidos aguçados ou num passo descuidado. O risco de um perigo geralmente é mais aparente, mas o método para superá-lo também depende dos sentidos (quando há tempo) ou deve ser deduzido por personagens familiarizados com ambiente de risco.

A ligação mais comum entre as armadilhas e os perigos está no risco – tanto para os aventureiros quanto para os monstros. Por conta dessa similaridade, as armadilhas e os perigos apresentam regras, tratamento e apresentação similares.

PERCEBENDO

ARMADILHAS E PERIGOS

Quando o grupo tem linha de visão para uma armadilha, compare o valor de Percepção passiva de cada personagem com a CD da armadilha. Os PdJs com Percepção passiva igual ou superior à CD são capazes de perceber a armadilha ou outros aspectos relevantes dela. Outras perícias, como Exploração e Natureza, também podem fazer a diferença, permitindo que os PdJs percebam tipos específicos de armadilha ou perigo.

Os PdJs sempre podem realizar testes ativos de Percepção, usando uma ação mínima, para buscar armadilhas que não tenham percebido com seus valores passivos, mas a maioria dos PdJs prefere realizar um teste ativo somente quando algum aspecto da armadilha se torna aparente.

ATIVANDO

ARMADILHAS E PERIGOS

As armadilhas e os perigos agem mecanicamente, sem nenhuma inteligência, portanto, seu comportamento é previsível, ainda que parcialmente aleatório. Uma armadilha é construída para ser ativada diante de certas condições –

por exemplo, quando uma criatura pisa numa pedra solta sobre um gatilho de pressão no chão, ou quando invasores entram num templo maligno sem posse do símbolo sagrado da divindade ao qual o local é dedicado. Quando são ativadas, as armadilhas e perigos podem atacar ou jogar iniciativa, agindo toda rodada em sua iniciativa.

ATAQUES E EFEITOS

O ataque de uma armadilha está limitado apenas pela imaginação de seu criador. Alguns exemplos: uma lâmina atravessa o corredor, realizando ataques corpo-a-corpo; labaredas explodem da parede em rajadas contíguas; escombros caem do teto em explosões de área; flechas são disparadas de fendas na parede, atingindo os personagens com ataques à distância.

Ataques provenientes de armadilhas usam as mesmas regras dos ataques de monstros, exceto que os ataques à distância e de área não provocam ataques de oportunidade.

REAGINDO A

ARMADILHAS E PERIGOS

Embora a melhor forma de reagir a uma armadilha seja evitá-la, isso nem sempre é possível. Nestes casos, restam aos personagens três opções: destruí-la, desarmá-la ou enganá-la.

Destruir uma armadilha ou perigo com uma arma ou ataque geralmente é muito difícil, quando não impossível – armadilhas de dardos, por exemplo, costumam ficar protegidas dentro da parede ou por magias de escudo; armadilhas mágicas têm o hábito de explodir quando atacadas; e são poucos os ataques capazes de abalar uma rocha enorme rolando corredor abaixo. Ainda assim, atacar ou destruir uma armadilha pode ser um bom meio de superá-la total ou parcialmente.

A maioria das armadilhas pode ser desarmada ou atrasada por meio da perícia Ladinagem – outras perícias e habilidades podem complementar estes testes. Quando um personagem atrasa uma armadilha, ela para de funcionar durante um determinado período (até o final do próximo turno do personagem, com 50% de chance por rodada de se reativar depois disso). Uma armadilha desarmada fica desligada até que alguém faça um esforço para consertá-la ou reativá-la. Enquanto estiver atrasada ou desarmada, desconsidere a armadilha.

Um personagem também pode enganar uma armadilha ou perigo. Conhecer a localização da armadilha e evitar seus gatilhos é a melhor forma de fazer isso, mas outros métodos mais sutis podem ser interessantes. Muitas armadilhas possuem contramedidas de segurança muito convenientes para que elas não precisem ser destruídas, atrasadas nem desarmadas, permitindo que personagens com perícias diferentes possam evitá-la ou até mesmo superá-la.

INSERINDO

ARMADILHAS E PERIGOS

As armadilhas e perigos se encaixam em um encontro como um monstro adicional. Cada armadilha ou perigo tem um nível (e um valor adequado de XP) e pode ser inserido como parte de um encontro com monstros para compor um en-

contro do nível adequado. Por exemplo, um encontro para cinco PdJs de nível 10 pode incluir quatro monstros e uma armadilha de nível 10. Superar a armadilha, assim como derrotar os monstros, concede 500 XP ao grupo.

FUNÇÕES DAS ARMADILHAS E PERIGOS

Embora uma armadilha ou perigo possam assumir o lugar de um monstro na criação de um encontro, elas não são monstros. Elas atacam de forma diferente e podem incluir efeitos debilitantes, além de serem difíceis de perceber inicialmente. Elas não tem que escolher dentre diversos tipos de ataque, nem deslocar-se para posições vantajosas e nem mesmo escolher seus alvos. Tipicamente, elas não realizam ações que não sejam estritamente definidas pelo seu projeto ou sua natureza. Essa é diferença fundamental entre uma armadilha ou perigo e um monstro.

Por causa dessas diferenças, as armadilhas e perigos possuem suas próprias funções, que estão parcialmente relacionadas às funções dos monstros. Assim como acontece com os monstros, elas dizem como a armadilha ou perigo deve se encaixar num encontro, como deve agir e como interage com as demais criaturas e com o terreno. Aqui, apresentamos quatro funções de armadilhas: detonador, espreitador, guardião e obstáculo.

DETONADOR

Um detonador é uma armadilha ou perigo que cria áreas de efeito nocivos ou ataca múltiplos alvos à distância de forma regular e pré-programada – elas disparam projéteis, criam rajadas explosivas e atiram torrentes de efeitos mágicos.

As armadilhas detonadoras costumam cumprir uma função similar à dos monstros artilheiros, mas também podem servir como reforço para os monstros de outras funções. Como são mais difíceis de danificar que a maioria dos monstros, as armadilhas detonadoras formam uma primeira ou segunda linha de defesa, atrás das quais se escondem os monstros artilheiros e controladores.

ESPREITADOR

As armadilhas espreitadoras atacam e depois desaparecem ou se dissipam, tornando-as mais difíceis de serem atingidas ou contra-atacadas. Alguns exemplos incluem uma armadilha de pêndulo que ataca e volta para dentro da parede a cada rodada ou partículas estranhas de energia do Pendor das Sombras que atacam a força vital da criatura mais próxima antes de desaparecer por alguns instantes.

Estas armadilhas cumprem a mesma função dos monstros espreitadores. Elas atacam e se afastam, e podem ser difíceis de serem atingidas sem um esforço conjunto dos personagens.

GUARDIÃO

Uma armadilha ou perigo do tipo guardião funciona como um alarme, alertando os guardas e monstros próximos ao mesmo tempo em que causa dano aos personagens. O ataque de um guardião normalmente dá início a um encontro, causando dano ou originando outros efeitos e soando um alarme. Depois disso, alguns guardiões continuam atacando e soando seus alarmes, enquanto outros se tornam inativos.

Um guardião pode complementar uma variedade de funções de monstros, mas costuma funcionar melhor com grupos de soldados, controladores e espreitadores. Esses tipos de monstros ganham tempo para se prepararem e organizarem suas defesas contra os invasores, agora enfraquecidos pela armadilha.

OBSTÁCULO

Como indica o nome, uma armadilha ou perigo desta função impede o deslocamento e pode paralisar ou atordoar uma criatura, a fim de atrasá-la. Os obstáculos são barreiras e perigos que podem ser superados, mas que para isso, exigem algum esforço, causam dano, ou as duas coisas. Alguns exemplos de armadilhas do tipo obstáculo são o chão eletrificado de uma câmara que só pode ser contornado depois da resolução de um enigma, símbolos mágicos que exigem um teste de Arcanismo para serem decifrados, ou uma grade que se fecha atrás dos personagens, conduzindo-os a um labirinto de corredores.

Os obstáculos complementam os brutos e guerrilheiros. Quando cuidadosamente colocados, eles oferecem aos brutos controle sobre o campo de batalha e permitem que as opções de deslocamento dos guerrilheiros se destaquem. Além disso, estes perigos podem ser extremamente poderosos quando utilizados em conjunto com soldados ou controladores, já que sua simples presença pode amplificar o controle do campo de batalha que caracteriza essas duas funções.

ARMADILHAS DE ELITE E SOLITÁRIAS

Assim como os monstros, as armadilhas podem ser designadas como ameaças de elite ou solitárias. É relativamente fácil converter qualquer armadilha ou perigo para uma versão de elite com alguns ajustes rápidos nas CDs e nos ataques. Muitas armadilhas e perigos apresentados nesta seção incluem formas de serem aprimoradas para elite.

Por outro lado, as armadilhas e perigos solitários são elementos raros e complexos que geralmente surgem apenas como desafios de perícia.

IMPROVISANDO

Existem mais de uma forma de abordar uma armadilha ou perigo. Até mesmo as melhores armadilhas apresentam falhas que podem ser exploradas. Muitas vezes, as melhores e mais divertidas ideias para se superar uma armadilha ou perigo surgem num lampejo de inspiração durante o jogo.

Lembre-se da primeira regra da improvisação: tente não dizer não. Quando um jogador sugere uma contramedida plausível para uma armadilha, mesmo que ela não esteja incluída na descrição da armadilha, tente imaginar a melhor forma de lidar com essa ideia usando as regras: um teste de perícia ou de atributo contra a CD apropriada, um ataque ou a utilização de um poder. Você sempre pode usar as CDs que estão incluídas na descrição da armadilha como exemplo para outras perícias e atributos.

Resumindo, sempre procure meios de recompensar soluções rápidas e divertidas quando se tratar de armadilhas e perigos. Enganar armadilhas, perigos e vilões (e até ao Mestre) é divertido para os jogadores, e acima de tudo, deixa o jogo mais divertido.

USANDO

ARMADILHAS E PERIGOS

A inclusão e utilização de armadilhas e perigos em sua aventura é um trabalho artesanal ainda maior do que o exigido na utilização dos monstros. Algumas se comportam exatamente como um monstro, atacando no seu turno, enquanto outras atacam uma só vez, normalmente quando ativadas. Existem ainda aquelas que se comportam como se fossem desafios de perícia, exigindo múltiplos sucessos para serem derrotadas antes que algo dramático aconteça.

EXEMPLOS DE ARMADILHAS E PERIGOS

Piso Falso Armadilha

Guardião de Nível 1 100 XP

Um fosso coberto está escondido próximo do centro da sala. Um alçapão de madeira coberto por ladrilhos está pronto para abrir quando uma criatura caminhar sobre ele, derrubando a vítima num fosso com 3 m de profundidade.

Armadilha: Uma área de 2 por 2 quadrados no chão esconde um fosso de 3 m de profundidade.

Percepção

- ◆ CD 20: O personagem percebe o alçapão oculto.

Gatilho

A armadilha ataca quando uma criatura entra em um dos quatro quadrados que ela ocupa.

Ataque

Reação Imediata **Corpo a corpo 1**

Alvo: A criatura que ativou o gatilho

Ataque: +4 vs. Reflexos

Sucesso: O alvo cai no fosso, sofre 1d10 de dano e fica derrubado.

Fracasso: O alvo retorna ao último quadrado que ocupava e termina seu deslocamento.

Efeito: O alçapão oculto se abre e o fosso é revelado.

Contramedidas

- ◆ Um personagem adjacente a armadilha pode ativá-la com um sucesso num teste de Ladinagem CD 10 (ação padrão). O alçapão se transforma num fosso.
- ◆ Um personagem adjacente a armadilha pode desarmá-la com um sucesso num teste de Ladinagem CD 25 (ação padrão), tornando seguro pisar sobre o alçapão.
- ◆ Um personagem pode saltar sobre o fosso com um sucesso num teste de Atletismo (CD 11, ou CD 21 sem impulso).
- ◆ Um personagem pode escalar para fora do fosso com um teste de Atletismo CD 15.

Transformando em Elite (200 XP)

- ◆ Aumente a CD dos testes de Percepção e Ladinagem em 2. O fosso agora tem 6 m de profundidade e está cheio de estacas envenenadas. Um personagem que cai no fosso sofre 3d10 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Desmoronamento Perigo

Espreitador de Nível 1 100 XP

Rochas desmoronam do alto.

Perigo: Rochas desmoronam sobre um quadrado alvo realizando um ataque de explosão de área 3.

Percepção

Não é possível usar a Percepção para detectar este perigo.

Perícias Adicionais: Natureza ou Exploração

- ◆ CD 20: Indica uma formação rochosa instável.

Iniciativa +3

Gatilho

O gatilho de um desmoronamento pode ser aleatório, causado pela ação alheia ou programado. Quando é ativado, o desmoronamento joga iniciativa. Desde o momento em que ele é ativado até quando ele ataca, os personagens na área sabem que um desmoronamento teve início e a área que ele afetará.

Ataque

Ação Padrão **Explosão contígua 3**

Alvo: As criaturas na explosão

Ataque: +4 vs. Reflexos

Sucesso: 2d6+2 de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Sustentação Padrão: O desmoronamento continua durante 1d4 rodadas. A área da explosão se torna terreno acidentado durante e depois do desmoronamento.

Contramedidas

- ◆ Um personagem dentro da área pode tirar vantagem das aberturas naturais do desmoronamento realizando um teste de Natureza ou Exploração CD 25. Em caso de sucesso, o personagem sofre metade do dano (ou nenhum dano se o ataque fracassar).

Labirinto de Lanças Armadilha

Obstáculo de Nível 2 125 XP

Lanças ocultas surgem do chão em resposta à pressão. As placas de pressão e os dispositivos de impulsão das lanças estão conectados a um painel de controle central numa parede próxima.

Armadilha: Cinco quadrados na sala contêm lanças ocultas que surgem do chão para atacar quando ativadas.

Percepção

- ◆ CD 20: O personagem percebe as placas de pressão.
- ◆ CD 25: O personagem percebe o painel de controle central.

Gatilho

A armadilha, distribuída por cinco quadrados aleatórios na sala, ataca quando uma criatura ingressa ou começa seu turno num dos quadrados com placas de pressão. Quando a armadilha for ativada, todas as cinco lanças surgem do chão ao mesmo tempo, atacando todos que estiverem sobre os quadrados designados.

Ataque

Ação de Oportunidade **Corpo a corpo 1**

Alvo: As criaturas que estiverem nos quadrados designados quando a armadilha for ativada.

Ataque: +7 vs. CA

Sucesso: 1d8+3 de dano.

Contramedidas

- ◆ Um personagem pode saltar sobre uma placa de pressão com um sucesso num teste de Atletismo (CD 6, ou CD 11 sem impulso).
- ◆ Um personagem adjacente a uma placa de pressão pode tentar desarmá-la com um sucesso num teste de Ladinagem CD 25.
- ◆ Uma criatura adjacente ao painel de controle pode desarmar a armadilha inteira com um sucesso num teste de Ladinagem CD 20.
- ◆ Um teste de Exploração CD 20 concede ao grupo +2 de bônus nos testes de Ladinagem para atrasar ou desarmar a armadilha.
- ◆ Um personagem pode preparar uma ação para atacar as lanças (CA 13, outras defesas 10; PV 10). Quando uma lança é destruída, seu quadrado se torna inútil.
- ◆ Um personagem pode atacar uma placa de pressão ou o painel de controle (CA 12, outras defesas 10; PV 30; resistência 5 contra todos os tipos de dano). Se uma placa de pressão for destruída ela se torna inútil e se o painel de controle for destruído, a armadilha é desarmada.

Transformando em Elite (250 XP)

- ◆ Aumente o número de placas de pressão para 10 e a CD dos testes de Percepção e Ladinagem em 2.

Torres com Bestas Mágicas **Detonador de Nível 3**
Armadilha 150 XP

Um par de pequenas torres armadas com bestas mágicas surge do teto no ponto mais afastado da sala e disparam virotes.

Armadilha: Depois de ativadas, as duas bestas atacam a cada rodada em sua iniciativa.

Percepção

- ◆ CD 20: O personagem percebe as placas de pressão.
- ◆ CD 25: O personagem percebe a localização das torres ocultas.
- ◆ CD 25: O personagem percebe a localização do painel de controle oculto.

Iniciativa +3

Gatilho

Quando um personagem ingressa num dos quatro quadrados com placas de pressão, a armadilha é ativada e joga iniciativa.

Ataque

Ação Padrão À Distância 10

Alvo: Cada besta ataca um intruso. Ela distingue magicamente os intrusos dos nativos da masmorra.

Ataque: +8 vs. CA

Sucesso: 2d8+3 de dano.

Contramedidas

- ◆ Um personagem pode saltar sobre uma placa de pressão com um sucesso num teste de Atletismo (CD 6, ou CD 11 sem impulso).
- ◆ Um personagem adjacente a uma placa de pressão pode tentar desarmá-la com um sucesso num teste de Ladinagem CD 25.
- ◆ Atacar uma placa de pressão (CA 12, outras defesas 10) ativa a armadilha.
- ◆ Um personagem pode atacar a torre (CA 16, outras defesas 13; PV 38). Se for destruída, a torre para de atacar.
- ◆ Um personagem pode tomar parte num desafio de perícia para desativar o painel de controle. Ladinagem CD 20. Complexidade 2 (6 sucessos antes de 3 fracassos). Em caso de sucesso, a armadilha é desarmada. Num fracasso, o painel de controle explode (rajada contígua 3, contra as criaturas dentro da rajada, 2d6+3 de dano) e a armadilha permanece ativa.

Transformando em Elite (300 XP)

- ◆ Aumente a CD dos testes de Percepção e Ladinagem em 2.
- ◆ Aumente o número de torres para quatro.

Esporos da Perdição **Obstáculo de Nível 3**
Perigo 150 XP

Normalmente encontradas em grandes cavernas naturais ou em áreas corrompidas pelo Pendor das Sombras, estas grandes moitas de fungos em forma de cogumelo podem atingir até um metro de altura. Quando é perturbado, o fungo libera uma nuvem de esporos mortíferos.

Perigo: Um esporo da perdição preenche um quadrado (considerado como terreno acidentado). Quando é ativado, ele libera uma nuvem de esporos.

Percepção

Não é preciso um teste para perceber este perigo.

Perícia Adicional: Exploração

- ◆ CD 20: O personagem identifica o fungo como um esporo da perdição.

Gatilho

Quando uma criatura ingressa num quadrado de esporos da perdição, ou quando os chuta ou cutuca a partir de um quadrado adjacente, ou ainda quando os ataca de qualquer forma, o fungo libera uma nuvem de esporos. Um personagem sangrando que estiver dentro da área da explosão inicial ou que começar seu turno dentro de uma nuvem de esporos da perdição é atacado pelo veneno.

Ataque

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: As criaturas sangrando dentro da explosão

Ataque: +6 vs. Fortitude

Sucesso: 1d10 de dano venenoso e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Efeito: A nuvem concede ocultação para as criaturas dentro dela e persiste até o final do encontro ou por 5 minutos. Depois que uma moita de esporos da perdição libera sua nuvem, ela não pode fazê-lo novamente nas próximas 24 horas.

Contramedidas

- ◆ Um personagem pode se mover para dentro de um quadrado de esporos da perdição sem ativar a nuvem com um sucesso num teste de Exploração CD 25. O deslocamento do personagem precisa terminar no quadrado do esporo da perdição.

Transformando em Elite (300 XP)

- ◆ Aumente a CD dos testes de Exploração em 2.
- ◆ Aumente o dano para 3d10 de dano venenoso e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Pêndulo com Lâminas **Espreitador de Nível 4**
Armadilha 175 XP

Lâminas balançam pela sala num padrão aparentemente aleatório, cortando o ar em intervalos de 1,5 metro.

Armadilha: Todas as colunas de quadrados na câmara contêm um pêndulo com lâminas. No seu turno, uma das lâmina, determinadas de forma aleatória, balança por uma coluna de quadrados, atacando todas as criaturas dentro dela.

Percepção

- ◆ CD 17: O personagem percebe pequenos cortes rasos pelo chão da sala, com intervalos de 1,5 m.
- ◆ CD 22: O personagem percebe pequenas fendas no teto da sala, correspondentes aos cortes no chão. Com um sucesso num teste de Exploração CD 15, o personagem reconhece esses sinais como uma armadilha de pêndulo com lâminas.
- ◆ CD 22: O personagem percebe as placas de pressão na entrada da sala.
- ◆ CD 27: O personagem avista o painel de controle escondido (se houver linha de visão).

Iniciativa +6

Gatilho

A armadilha joga iniciativa quando uma criatura ingressa em um dos seis quadrados com placas de pressão na entrada da sala. Usando uma ação padrão, uma criatura com a chave pode ativar a armadilha no painel de controle do lado oposto da sala.

Ataque

Ação Padrão Corpo a corpo 1

Alvo: As criaturas numa coluna de quadrados determinada aleatoriamente a cada rodada.

Ataque: +9 vs. CA

Sucesso: 2d8+4 de dano e a armadilha realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo.

Ataque Secundário: +7 vs. Fortitude

Sucesso: O alvo sofre 5 de dano contínuo (TR encerra), é empurrado 1 quadrado (na direção do balanço da lâmina) e fica derrubado.

Contramedidas

- ◆ Usando uma ação mínima e com um sucesso num teste de Exploração CD 22, um personagem pode detectar qual coluna de quadrados será atacada no próximo turno.
- ◆ Um personagem pode preparar uma ação para atacar um pêndulo (CA 15, outras defesas 12; PV 48). Quando um pêndulo é destruído, aquela coluna de quadrados se torna segura.
- ◆ Um personagem pode tomar parte num desafio de perícia para desativar o painel de controle. Ladinagem CD 22. Complexidade 1 (4 sucessos antes de 2 fracassos). Em caso de sucesso, a armadilha é desarmada. Num fracasso, em vez de uma lâmina, 1d4 +1 lâminas atacam a cada rodada.

Transformando em Elite (350 XP)

- ◆ Duas lâminas atacam a cada rodada, em iniciativas diferentes. Além disso, os inimigos dos personagens conhecem a lógica dos ataques das lâminas e podem evitar as colunas que serão atacadas.

Hélice Laminada

Armadilha

Obstáculo de Nível 5

200 XP

Uma hélice laminada surge de um compartimento oculto e voa violentamente pela sala.

Armadilha: Um mecanismo surge do chão e lança uma hélice laminada que rodopia velozmente pela sala, seguindo direções aleatórias e atacando a cada rodada.

Percepção

- ◆ CD 22: O personagem percebe as placas de pressão espalhadas pela sala.
- ◆ CD 27: O personagem percebe o painel de controle escondido.

Iniciativa +7 Deslocamento: 4

Gatilho

Quando uma criatura ingressa num quadrado com uma placa de pressão, o dispositivo da hélice surge e ela é disparada.

Ataque

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: +10 vs. CA

Sucesso: 3d8+3 de dano

Contra-medidas

- ◆ Um personagem pode tomar parte num desafio de perícia para desativar o painel de controle. Ladinagem CD 22. Complexidade 2 (6 sucessos antes de 3 fracassos). Em caso de sucesso, a armadilha é desarmada. Num fracasso, a hélice começa a atacar duas vezes por rodada (jogue uma segunda iniciativa para a armadilha).
- ◆ É possível atacar a lâmina giratória (CA 16, outras defesas 13; PV 55; resistência 5 contra todos os tipos de dano) ou o painel de controle (CA 14, outras defesas 11; PV 35; resistência 5 contra todos os tipos de dano). A destruição de qualquer um dos dispositivos desarma a armadilha.

Camada Traiçoeira de Gelo

Perigo

Obstáculo de Nível 5

200 XP

Uma camada escorregadia de gelo cria um obstáculo perigoso.

Perigo: Uma camada de gelo cobre 10 quadrados contíguos, transformando-os em terreno acidentado.

Percepção

Não é preciso um teste para perceber este perigo.

Perícia Adicional: Natureza

- ◆ CD 22: O personagem identifica os quadrados traiçoeiros com sendo uma camada de gelo.

Gatilho

O gelo ataca quando uma criatura ingressa ou começa seu turno dentro de um quadrado de gelo traiçoeiro. Ele também ataca quando uma criatura derrubada sobre o gelo se levanta.

Ataque

Ação de Oportunidade Corpo a corpo 1

Alvo: As criaturas sobre o gelo

Ataque: +8 vs. Reflexos

Sucesso: 1d6+2 de dano e o alvo fica derrubado. Se já estiver derrubado, a criatura não sofre dano, mas seu turno termina imediatamente.

Contra-medidas

- ◆ Usando uma ação de movimento e obtendo um sucesso num teste de Acrobacia CD 27, um personagem pode ingressar num quadrado com gelo traiçoeiro sem cair. Se o personagem fracassar no teste ou se mover mais de um quadrado, o gelo ataca.

Transformando em Elite (400 XP)

- ◆ Aumente a CD dos testes de Natureza em 2.
- ◆ Aumente o tamanho da camada de gelo para 20 quadrados.

Parede com Dardos Envenenados

Armadilha

Detonador de Nível 6

250 XP

Dardos são disparados da parede, enchendo o local de perigo.

Armadilha: A cada rodada, durante sua iniciativa, a armadilha dispara uma saraivada de dardos envenenados que atacam aleatoriamente 2d4 alvos dentro do alcance.

Percepção

- ◆ CD 22: O personagem observa pequenos buracos nas paredes.
- ◆ CD 27: O personagem avista o cordão de gatilho.

Iniciativa +7

Gatilho

Quando um personagem atravessar o cordão de gatilho na entrada da câmara, a armadilha joga iniciativa.

Ataque

Ação Padrão À Distância 20

Alvo: 2d4 alvos dentro do alcance

Ataque: +11 vs. CA

Sucesso: 1d8+2 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Contra-medidas

- ◆ Um personagem adjacente ao cordão de gatilho pode desarmá-lo com um teste de Ladinagem CD 30.
- ◆ Um personagem que não se mover mais do que 1 quadrado no seu turno recebe +5 de bônus na CA contra os ataques dos dardos.

Transformando em Elite (500 XP)

- ◆ Aumente a CD dos testes de Percepção e Ladinagem em 2.
- ◆ A armadilha dispara 4d4 dardos que causam 1d8+2 de dano e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).



Glifo de Proteção

Armadilha

Guardião de Nível 7

300 XP

Um glifo oculto na porta repentinamente brilha e explode assim que você tenta abri-la.

Armadilha: Um glifo mágico protege uma entrada, pronto para explodir numa explosão de fúria arcana quando a armadilha for ativada.

Percepção

◆ CD 28: O personagem percebe o glifo.

Perícia Adicional: Arcanismo

◆ CD 24: O personagem percebe o glifo e recebe +2 de bônus nos testes de Ladinagem para desarmá-lo.

Gatilho

Quando uma criatura tenta abrir ou atravessar o local protegido, o glifo explode.

Ataque

Reação Imediata Explosão contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: +10 vs. Reflexos

Sucesso: O glifo é criado com um dos efeitos a seguir:

- ◆ 4d6+4 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra)
- ◆ 4d6+4 de dano congelante e o alvo fica imobilizado (TR encerra)
- ◆ 4d6+4 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra)
- ◆ 4d6+4 de dano elétrico e o alvo fica pasmo (TR encerra)
- ◆ 4d6+4 de dano ácido e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra)
- ◆ 4d6+4 de dano necrótico e -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra)
- ◆ 4d6+4 de dano radiante e o alvo fica cego (TR encerra)

Contramedidas

◆ Um personagem adjacente ao glifo pode desarmá-lo com um sucesso num teste de Ladinagem CD 28.

Transformando em Elite (600 XP)

- ◆ Aumente a CD dos testes de Percepção, Ladinagem e Arcanismo em 4.
- ◆ Inclua no ataque:
Efeito posterior: 4d6+4 de dano do mesmo tipo do dano original do glifo.

Urzes Lacerantes

Perigo

Obstáculo de Nível 7

300 XP

Encontrado no coração de florestas e na Agrestia das Fadas, as urzes lacerantes são plantas sanguinárias que alguns nobres implacáveis utilizam para proteger seus feudos.

Perigo: Uma única urze lacerante cobre uma área de 10 quadrados contíguos, transformando-os em terreno acidentado.

Percepção

Não é necessário um teste para avistar este perigo.

Perícia Adicional: Natureza

◆ CD 24: O personagem identifica a planta como uma urze lacerante.

Gatilho

A urze ataca quando uma criatura começa seu turno no mesmo quadrado ou num quadrado adjacente a urze.

Ataque

Ação de Oportunidade Corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura no mesmo quadrado ou num quadrado adjacente a urze

Ataque: +12 vs. CA

Sucesso: 2d10+5 de dano (3d10+5 contra um alvo sangrando) e o alvo fica imobilizado até escapar.

Contramedidas

- ◆ Um personagem imobilizado pode usar Acrobacia ou Atletismo (CD 20) para se libertar.
- ◆ Um personagem pode atacar um quadrado de urzes lacerantes (CA 18, outras defesas 15; PV 70; vulnerabilidade 10 vs. flamejante). Quando um quadrado com urzes é destruído, ele não é mais considerado terreno acidentado e não ataca.

Transformando em Elite (600 XP)

- ◆ Aumente as CDs dos testes de Natureza e das jogadas de ataque em 2.
- ◆ Aumente o tamanho para 15 quadrados.
- ◆ Uma urze lacerante de elite perde sua vulnerabilidade a dano flamejante.

Jato de Chamas

Armadilha

Detonador de Nível 8

350 XP

Dois bocais escondidos liberam jatos de chamas.

Armadilha: Quando a armadilha é ativada, dois bocais ocultos nas paredes atacam a cada rodada durante sua iniciativa.

Percepção

- ◆ CD 24: O personagem percebe os bocais.
- ◆ CD 28: O personagem percebe o painel de controle do outro lado da sala.

Iniciativa +5**Gatilho**

Quando uma criatura ingressa na área da rajada de um dos bocais, realize o primeiro ataque usando uma reação imediata. A armadilha joga então sua iniciativa, atacando a cada rodada.

Ataque

Reação Imediata ou Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro rajada

Ataque: +11 vs. Reflexos

Sucesso: 3d8+4 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e nenhum dano contínuo.

Contramedidas

- ◆ Um personagem adjacente ao jato pode desarmá-lo com um teste de Ladinagem CD 24.
- ◆ Um personagem pode tomar parte num desafio de perícia para desarmar o painel de controle. Ladinagem CD 28. Complexidade 1 (4 sucessos antes de 2 fracassos). Em caso de sucesso, a armadilha é desarmada. Num fracasso, o painel de controle explode (rajada contígua 3, 3d8+4 de dano) e a armadilha continua ativa.

Transformando em Elite (700 XP)

- ◆ Aumente a CD dos testes de Percepção e Ladinagem em 2.
- ◆ Aumente o número de bocais para 6, ou para 3, mas com uma rajada mais ampla (rajada contígua 5).

Gêiser Causticante

Perigo

Detonador de Nível 9

400 XP

*Um gêiser de líquido ácido explode do chão.***Perigo:** O gêiser torna-se ativo quando é ativado e ataca a cada rodada durante sua iniciativa.**Percepção**

- ◆ CD 28: O personagem detecta o gêiser antes de chegar a 6 quadrados dele.

Perícia Adicional: Natureza ou Exploração

- ◆ CD 24: O personagem percebe o perigo do gêiser antes de chegar a 6 quadrados dele.

Gatilho

O gêiser joga iniciativa quando um ou mais personagens se aproximarem a 6 quadrados ou menos dele.

Ataque**Ação Padrão** Explosão contígua 3**Alvo:** As criaturas dentro da explosão**Ataque:** +12 vs. Reflexos**Sucesso:** 3d8+4 de dano ácido e a armadilha realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo.**Ataque Secundário:** +10 vs. Fortitude**Sucesso:** 5 de dano ácido contínuo e o alvo fica cego (TR encerra).**Fracasso:** Metade do dano.**Contra-medidas**

- ◆ Um personagem dentro da explosão pode usar uma interrupção imediata para minimizar o dano do gêiser com um teste de Acrobacia CD 28 antes do ataque. Em caso de sucesso, o personagem sofre metade do dano (ou nenhum dano se o ataque fracassar).

Solo Eletrificado

Armadilha

Obstáculo de Nível 10

500 XP

*Num pedaço do corredor, as lajotas do chão têm um brilho azulado. Quando alguém pisa na lajota errada, uma descarga elétrica é liberada.***Armadilha:** Esta armadilha consiste em 10 quadrados com lajotas eletrificadas espalhados aleatoriamente pela sala. A armadilha só ataca quando é ativada.**Percepção**

- ◆ CD 26: O personagem consegue distinguir quais quadrados adjacentes contém lajotas eletrificadas.

Perícia Adicional: Arcanismo

- ◆ CD 22: O personagem recebe +2 de bônus nos testes de Ladinagem para desarmar a armadilha.

Gatilho

A armadilha ataca qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno num quadrado eletrificado.

Ataque**Ação de Oportunidade** Corpo a corpo 1**Alvo:** Uma criatura num quadrado eletrificado**Ataque:** +13 vs. Fortitude**Sucesso:** 2d10+6 de dano elétrico. Num sucesso decisivo, o alvo fica atordoado (TR encerra).**Fracasso:** Metade do dano.**Contra-medidas**

- ◆ Um personagem pode saltar sobre um único quadrado eletrificado com um sucesso num teste de Atletismo (CD 6, ou CD 11 sem impulso).
- ◆ Um personagem adjacente a um quadrado eletrificado pode desarmá-lo com um sucesso num teste de Ladinagem CD 26.

Transformando em Elite (1.000 XP)

- ◆ Aumente a CD dos testes de Percepção e Ladinagem em 2.
- ◆ Os ataques da armadilha causam 3d10+6 de dano elétrico e o alvo fica atordoado (TR encerra).

Tentáculos Espectrais

Armadilha

Obstáculo de Nível 13

800 XP

*Tentáculos fantasmagóricos brotam do chão para chicoteá-lo.***Armadilha:** Esta armadilha consiste numa área de 10 quadrados contínuos. Quando uma criatura ingressa na área da armadilha, ela é chicoteada pelos tentáculos espectrais.**Percepção**

- ◆ CD 27: O personagem percebe algo estranho na área adiante, como se uma névoa fantasmagórica pairasse pouco acima do solo.

Perícia Adicional: Arcanismo

- ◆ CD 23: O personagem reconhece a características do terreno, provavelmente uma pintura ou outra obra de arte, que serve como foco da armadilha.

- ◆ CD 31: O personagem recebe +2 de bônus nos testes de Ladinagem para desarmar a armadilha.

Gatilho

Quando uma criatura ingressa ou começa seu turno num dos quadrados da armadilha, ela o ataca.

Ataque**Ação de Oportunidade** Corpo a corpo 1**Alvo:** Uma criatura num quadrado da armadilha**Ataque:** +18 vs. CA**Sucesso:** 2d10+6 de dano necrótico e o alvo fica pasmo até o final do seu próximo turno.*Efeito Posterior:* O alvo fica pasmo até o final do seu próximo turno.**Contra-medidas**

- ◆ Um personagem pode se mover através de um dos quadrados da armadilha sem provocar ataques de oportunidade com um sucesso num teste de Acrobacia CD 27. Os quadrados são considerados terreno acidentado.
- ◆ Um personagem adjacente a um quadrado de armadilha pode desarmá-lo com um sucesso num teste de Ladinagem CD 31.

Desabamento

Perigo

Espreitador de Nível 13

800 XP

*Alguma perturbação gera uma reação em cadeia que não termina até que toda a sala esteja coberta de escombros.***Perigo:** Quando a armadilha é ativada, rochas e detritos despenham do teto, numa chuva de ataques de área. A cada turno, durante sua iniciativa, o desabamento atinge locais diferentes.**Percepção**

- ◆ CD 31: O personagem percebe que o teto parece instável.

Perícia Adicional: Exploração

- ◆ CD 26: O mesmo resultado que o teste Percepção.

Gatilho

O gatilho de um desabamento pode ser aleatório, causado pela ação alheia ou programado. Quando é ativado, o desabamento joga iniciativa. Desde o momento em que ele é ativado até quando ele ataca, os personagens na área sabe que um desabamento teve início. No turno da armadilha, ela ataca um quadrado aleatório dentro da área do encontro.

Ataque**Ação Padrão** Explosão contígua 1**Alvo:** As criaturas dentro da explosão**Ataque:** +16 vs. Reflexos**Sucesso:** 2d12+8 de dano.**Fracasso:** Metade do dano.**Efeito:** A área da explosão se torna terreno acidentado.**Sustentação Padrão:** O desabamento ataca a cada rodada, atingindo sempre um quadrado diferente.**Contra-medidas**

- ◆ Usando uma ação mínima e com um sucesso num teste de Exploração CD 31, um personagem deduz o quadrado que será atacado no próximo turno.

Altar da Vigília

Armadilha

Espreitador de Nível 15

1.200 XP

O altar adiante parece deformado e maligno e transmite uma sensação perturbadora de crueldade e pavor.

Armadilha: Este grande altar dedicado a um deus terrível tenta dominar aqueles que se aproximarem. Todo o santuário é considerado como a área de gatilho da armadilha, que se alimenta da energia dos seres vivos que não seguem à divindade em questão.

Percepção

Não é necessário um teste para avistar o altar.

Perícia Adicional: Religião

◆ CD 27: O personagem reconhece a natureza do altar.

Gatilho

Quando uma criatura entra na cripta, a armadilha é ativada e joga iniciativa. Ela continua atacando até que não haja nenhum infiel vivo dentro da cripta.

Ataque

Ação Padrão À Distância linha de visão

Alvo: Uma criatura aleatória que não esteja usando o símbolo sagrado da divindade

Ataque: +19 vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica dominado (TR encerra).

Efeito Posterior: O alvo fica pasmo (TR encerra).

Contramedidas

◆ Um personagem pode atacar o altar (CA 26, outras defesas 24; PV 125; resistência 10 contra todos os tipos de dano). A destruição do altar desarma a armadilha.

Transformando em Elite (2.400 XP)

◆ O altar ataca duas vezes por rodada.

Campo de Chamas Eternas

Perigo

Detonador de Nível 18

2.000 XP

Conforme você se move adiante, o trêmulo e turvo calor à sua volta irrompe num campo em chamas ardentes.

Perigo: Quando um portal para uma região flamejante do Caos Elemental permanece aberto por muitos séculos, uma pequena área em torno dele pode ser imbuída com a magia das chamas eternas. Embora o local pareça normal para todos, exceto para os observadores mais experientes, trata-se de uma região perigosa para as criaturas desacostumadas com o coração flamejante do Caos Elemental. Um campo de chamas eternas geralmente abrange 20 quadrados contíguos.

Percepção

◆ CD 33: O ar trêmulo presente na área indica algum tipo de perigo.

Perícia Adicional: Arcanismo

◆ CD 29: O personagem reconhece a área como um campo de chamas eternas.

Gatilho

Quando uma criatura viva ingressa ou começa seu turno dentro da área, o perigo é ativado e ataca, explodindo em chamas ao redor da criatura (o resto da área permanece difícil de enxergar).

Ataque

Ação de Oportunidade Corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura viva dentro da área

Ataque: +21 vs. Fortitude

Sucesso: 2d10+5 de dano flamejante e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Transformando em Elite (4.000 XP)

◆ Aumente o bônus de ataque em 2.

◆ O campo é tão poderoso que ignora resistência vs. flamejante.

Onda Cinética

Armadilha

Detonador de Nível 19

2.400 XP

O objeto adiante brilha repentinamente, emitindo uma onda avassaladora de energia cinética, atingindo vocês como uma onda no oceano.

Armadilha: Quando uma criatura invade uma área de 5 quadrados ao redor do objeto especificado – geralmente um altar, um portal ou outro item obviamente poderoso – ele começa a brilhar e emitir ondas de energia cinética que empurra as criaturas vivas para longe.

Percepção

Não é possível usar a Percepção para detectar esta armadilha.

Perícia Adicional: Arcanismo

◆ CD 31: O personagem reconhece o objeto como o foco de uma armadilha cinética.

Iniciativa +8**Gatilho**

Quando uma criatura invade uma área de 5 quadrados ao redor do objeto, a armadilha é ativada e joga iniciativa.

Ataque

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: +22 vs. Reflexos

Sucesso: 3d12+5 de dano e o alvo é empurrado 3 quadrados e fica derrubado.

Contramedidas

◆ Um personagem adjacente a armadilha pode desarmá-la com um sucesso num teste de Ladinagem CD 31.

◆ Um personagem pode atacar o foco da armadilha (CA 30, outras defesas 27; PV 69). A destruição do foco desarma a armadilha.

Colapso Entrópico

Perigo

Guardião de Nível 23

5.100 XP

Uma camada de poeira rodopia pelo aposento, como se ninguém perturbasse esse lugar há muito, muito tempo.

Perigo: Quando uma criatura conjura uma magia ou carrega um item mágico para dentro de uma sala antiga e empoeirada, ela provoca um distúrbio temporário nas linhas do tempo. Embora a realidade se reafirme após alguns instantes, o dano à psique daqueles que vislumbraram além do tempo demora a cicatrizar. A poeira desta armadilha cobre 10 quadrados contíguos de uma sala.

Percepção

◆ CD 36: O personagem percebe que a poeira rodopiante brilha com uma luminescência fugaz.

Perícia Adicional: Arcanismo

◆ CD 32: O personagem percebe e identifica a poeira brilhante que antecede os colapsos entrópicos.

Gatilho

O perigo ataca quando um personagem carregando um item mágico ingressa num quadrado tomado pela poeira da armadilha ou quando um personagem num desses quadrados conjura uma magia.

Ataque

Ação de Oportunidade Explosão contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: +29 vs. Vontade

Sucesso: 5d6+8 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Especial: Criaturas imortais, autômatos e mortos-vivos são imunes aos efeitos do colapso entrópico.

Símbolo do Sofrimento

Armadilha

Guardião de Nível 24

6.050 XP

Um símbolo brilhante protege a área adiante.

Armadilha: Qualquer criatura que seja familiarizada com a magia reconhece o símbolo como uma proteção poderosa contra invasores. No entanto, a natureza exata não é conhecida até que a criatura se aproxime o bastante para compreendê-la. Depois de ativado, o símbolo inflige uma dor insuportável.

Percepção

◆ CD 28: O personagem percebe o símbolo brilhante.

Perícia Adicional: Religião

◆ CD 32: O personagem reconhece a natureza do símbolo.

Gatilho

Quando uma criatura invade uma área de 5 quadrados ao redor do símbolo, a armadilha ataca. Depois que uma criatura ingressou na área, ela pode permanecer nela sem sofrer mais nenhum ataque. A armadilha só ataca novamente quando uma criatura invade a área ou se uma criatura abandonar e retornar à mesma.

Ataque

Ação de Oportunidade Explosão contígua 5

Ataque: +27 vs. Vontade

Sucesso: 3d6+9 de dano psíquico e o alvo fica lento até o começo do seu próximo turno.

Efeito Posterior: 15 de dano psíquico contínuo e o alvo fica imobilizado (TR encerra ambos).

Contramedidas

◆ Um personagem adjacente a armadilha pode desarmá-la com um sucesso num teste de Ladinagem CD 36 ou Arcanismo CD 32.

Joia da Alma

Armadilha

Detonador Solitário de Nível 26

45.000 XP

Subitamente, a estranha joia multifacetada no centro da sala começa a emitir uma rajada de luz cegante.

Armadilha: Este cristal do tamanho de um punho geralmente fica incrustado numa estátua ou é colocado num pedestal no centro de uma sala. Quando uma criatura invade uma área de 5 quadrados ao redor da joia, ela começa a emitir rajadas de poder radiante de suas muitas faces.

Percepção

◆ CD 29: O personagem avista a estranha joia.

Perícia Adicional: Arcanismo

◆ CD 33: O personagem reconhece o cristal como uma joia da alma.

Iniciativa +8

Gatilho

Quando uma criatura invade uma área de 5 quadrados ao redor da joia, ela joga iniciativa e ataca.

Ataque

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: +29 vs. Fortitude

Sucesso: 4d10+5 de dano radiante, 5 de dano radiante contínuo e o alvo fica atordoado (TR encerra).

Efeito Posterior: O alvo fica pasmo (TR encerra).

Especial: Toda rodada, jogue 1d8 para determinar a direção da rajada. A rajada fica sempre centralizada em um dos quadrados do espaço da joia, começando pelo quadrado norte e movendo em sentido horário ao redor dela.

Contramedidas

◆ Um personagem pode tomar parte num desafio de perícia para retirar a joia da alma do seu soquete e desarmá-la. Ladinagem CD 37. Complexidade 1 (4 sucessos antes de 2 fracassos). Em caso de sucesso, o personagem retira a joia e desarma a armadilha. Num fracasso, a joia explode (explosão contígua 8, 4d10+5 de dano radiante e o alvo fica atordoado (TR encerra)).

◆ Um personagem pode atacar a joia (CA 33, outras defesas 29; PV 100; resistência 15 contra todos os tipos de dano). Quando é reduzido a 0 ponto de vida ou menos, a joia explode da mesma forma indicada acima. A destruição da joia desarma a armadilha.

Esfera da Aniquilação

Perigo

Espreitador de Nível 29

15.000 XP

Um esfera estranha de escuridão impenetrável flutua adiante.

Perigo: Uma esfera de pura escuridão preenche um quadrado ou repousa em uma alcova. Ela não fornece cobertura nem bloqueia o movimento.

Percepção

Não é preciso um teste para avistar a esfera.

Perícia Adicional: Arcanismo

◆ CD 34: O personagem identifica a natureza da esfera.

Gatilho

Quando uma criatura ingressa no quadrado da esfera, ou vice-versa, ela ataca.

Especial: Um personagem que estiver segurando um talismã especial harmonizado com a esfera é capaz de controlá-la. Usando uma ação de movimento e um teste de Arcanismo CD 25, a criatura é capaz de mover a esfera 6 quadrados – a esfera flutua no ar. Um ritual especial é necessário para criar e harmonizar a esfera ao talismã (um item mágico de nível 29).

Ataque

Ação de Oportunidade Corpo a corpo 0

Alvo: Uma criatura

Ataque: +32 vs. Fortitude

Sucesso: 6d6+10 de dano e 15 de dano contínuo (TR encerra).

Quando uma criatura é reduzida a 0 ponto de vida ou menos pela esfera, ela se transforma numa pilha de poeira fina e cinzenta.

Contramedidas

◆ A única forma de destruir ou desencantar a esfera é destruindo o talismã (CA 38, outras defesas 35; PV 200; resistência 15 contra todos os tipos de dano).



AVENTURAS

ESTE CAPÍTULO ensina como criar e modificar aventuras. A forma como os encontros de uma aventura se relacionam – desde os mais simples até os mais complexos – é a estrutura de qualquer aventura e saber manipulá-los é uma arte.

Uma aventura se desenrola em torno de uma expedição, missão ou série de tarefas específicas onde os PdJs são os heróis. Pense nelas como histórias distintas cujos elementos estão relacionados uns aos outros. Uma aventura pode se basear numa anterior e conduzir a uma próxima, mas também pode ser única e funcionar sozinha.

Podem ser necessárias diversas sessões para o seu grupo completar uma aventura ou talvez seja possível concluí-la numa única sessão. Se você estiver usando uma aventura publicada, é provável que precise de várias sessões, mas uma aventura retirada da *Dungeon Magazine* pode ser finalizada no percurso de uma noite de jogo.

Este capítulo inclui as seguintes seções.

- ◆ **Aventuras Publicadas:** Conduzir uma aventura publicada é prático. Aqui você encontra dicas sobre como modificar essas aventuras para adaptá-las ao seu mundo, seus jogadores e sua visão geral da campanha.
- ◆ **Solucionando Problemas:** Independente de estar usando uma aventura publicada ou criada por você, sempre surgirão problemas. Aqui você encontra conselhos sobre como lidar com alguns destes problemas.
- ◆ **Criando uma Aventura:** Quando estiver criando suas próprias aventuras, pense no início, meio e fim, e tente garantir que todas as etapas foram completadas de forma satisfatória.
- ◆ **Missões:** Missões são ganchos que levam os personagens até os perigos de uma aventura.
- ◆ **Elementos de um Encontro:** Uma boa aventura apresenta desafios diversificados.
- ◆ **Cenário da Aventura:** Dê personalidade ao seu cenário, considerando desde os conceitos mais abrangentes até os menores detalhes: mapas, arredores e aventuras baseadas em eventos que não dependem de mapas.
- ◆ **Elenco:** Os monstros e personagens do Mestre dão mais vida à aventura.



As aventuras publicadas podem ser encontradas no *D&D Insider* e nos livros publicados, como os guias de campanha. Se sua campanha é dividida em episódios (uma série de aventuras pouco conectadas), você pode conduzi-la inteira por meio de aventuras publicadas. Essa é uma ótima opção quando não se tem muito tempo nas mãos. Mas mesmo que a campanha seja mais focada numa história sua, é possível fazer bom uso das aventuras publicadas com algum tempo de preparação.

RELACIONE TUDO

A primeira coisa a considerar é como adaptar a aventura publicada à sua campanha. Para que a aventura não se pareça com um remendo da sua campanha, é preciso conectar a trama em duas direções: primeiro resgatando elementos de aventuras anteriores e depois as levando adiante para aventuras futuras.

PENSE NO FUTURO

Quando estiver planejando suas sessões, tenha sempre em mente a próxima aventura que você vai conduzir. Procure formas de colocar ganchos de enredo que levem os personagens da aventura atual para a seguinte. Algumas sessões antes de começar uma nova aventura, busque um PdM, local ou uma trama que você possa abordar na aventura atual.

USE OS GANCHOS DE AVENTURA

A maioria das aventuras publicadas fornece ganchos de aventura criados para atrair os personagens para o enredo da aventura. Procure meios de incorporar esses ganchos na sua aventura atual, em vez de simplesmente colocá-los diante dos jogadores subitamente no começo da próxima missão. O enredo é uma ferramenta poderosa para envolver os personagens na trama e quanto mais você conseguir relacioná-los à aventura, melhor. Por exemplo, um dos ganchos da aventura *Fortaleza no Pendor das Sombras* faz com que os personagens descubram sobre uma fortaleza em ruínas que pode conter tesouros de um império caído. Uma forma de introduzir essa informação é contando-a aos seus jogadores no início da sessão. Contudo, se esse fato for descoberto pelos personagens numa aventura anterior, ele se parecerá muito mais como uma parte integrante da campanha.

INTEGRANDO PdMs E GRUPOS

Um personagem do Mestre ou organização pode ser outra forte conexão entre as aventuras. Se um comerciante prestativo fornece aos personagens informações úteis numa aventura, os PdJs estarão mais propensos a escutá-lo quando ele vier pedir ajuda na próxima. Tente dar características distintas ou manias aos personagens recorrentes, para que os jogadores se lembrem deles de uma aventura para outra.

Procure formas de relacionar uns aos outros os personagens de diferentes aventuras. Se uma aventura envolve um cultista de Zehir e outra coloca os PdJs contra o culto de Asmodeus, mude um deles (ou ambos!) para que sejam dedicados à mesma divindade. Se você pretende colocar os personagens contra uma seita secreta de Bane na próxima aventura, troque um dos personagens ou um grupo de bandidos da aventura atual por seguidores de Bane (que carregam o símbolo dele em seus equipamentos).

INSIRA GANCHOS PARA

LOCAIS OU MAPAS

Locais específicos também são boas inspirações para aventuras, desde o clássico mapa do tesouro que indica o local da próxima aventura até os moradores assustados da cidade que sussurram sobre a torre assombrada nas montanhas enquanto os personagens exploram as ruínas da floresta. Uma ideia interessante é colocar um pedaço do mapa da próxima aventura na aventura atual – ou no corpo do vilão principal, para despertar a curiosidade dos jogadores.

ADAPTAÇÕES SIMPLES

Mesmo que você não tenha tempo de preparar tramas complexas entre as aventuras, você pode usar algumas técnicas simples para colocar traços particulares numa aventura publicada e torná-la mais adequada à sua campanha.

MUDE OS NOMES

Se sua campanha é baseada em Golden Huzuz, a Cidade dos Prazeres, governada pelo Grão-Califa Khalil al-Assad, seus PdJs podem achar um pouco estranho viajar para o vilarejo de Brindinford e falar com o Barão Euphemes. Felizmente, nomes são fáceis de mudar. Brindinford pode se tornar Halwa, o barão pode virar o Emir Ghalid al-Fahad e os detalhes arquitetônicos do vilarejo mudam para se adequar ao restante da campanha. Pronto!

MUDE O CENÁRIO

Raramente neva nas proximidades de Golden Huzuz, mas você encontrou uma aventura envolvendo uma viagem através da tundra gelada até uma antiga ruína monumental. Você pode se sentir tentado a ignorar essa aventura, como se ela fosse inútil à sua campanha, mas não se esqueça que é muito fácil mudar o cenário de uma aventura.

Essa mudança pode ser tão fácil quanto mudar alguns detalhes do texto descritivo para ficar de acordo com aquilo que se tem em mente. Em vez de um vento gélido soprar farpas de gelo cortante pelo ar, descreva rajadas de vento árido lançando fagulhas de areia contra o rosto dos personagens.

AJUSTE OS MONSTROS

Se você mudou o cenário de uma aventura, pode acabar sentindo que precisa mudar alguns monstros também. Talvez um dragão branco pareça muito deslocado no deserto que cerca Golden Huzuz (ainda que sua presença sugira um estranho mistério à aventura, que pode acabar levando a outra). Uma busca rápida na lista de monstros por nível do *Manual dos Monstros* torna essas mudanças muito fáceis de serem feitas. Se um dragão branco adulto está fora do lugar, talvez um oni assombração noturna combinado com alguns ogros selvagens se encaixem melhor àquilo que você tem em mente.

ADAPTE OS NÍVEIS

O que fazer quando a aventura que você quer conduzir foi criada para um grupo de PdJs de nível diferente? Primeiro, tenha em mente que um encontro dois ou três níveis acima dos PdJs não é tão mortífero. Ele pode ser mais desafiador, mas não deve aniquilá-los. Da mesma forma, um encontro dois ou três níveis abaixo dos PdJs ainda pode representar algum desafio.

Ainda assim, se você acha necessário ajustar o nível dos encontros de uma aventura publicada, é possível fazê-lo de três formas: mudando a quantidade de monstros, o nível dos monstros ou os próprios monstros do encontro.

No Capítulo 4 você encontra como ajustar o nível de um encontro, incluindo ou removendo monstros. Você pode aumentar ou diminuir com facilidade até três ou quatro níveis de um encontro. Por exemplo, se quiser usar um encontro de nível 10 de uma aventura publicada contra um grupo de nível 14, é necessário incluir 2.500 XP (consulte as tabelas Recompensa em Pontos de Experiência e Meta de XP Total do Encontro, págs. 56 e 57). Neste caso, você pode duplicar os monstros do encontro ou simplesmente adicionar um monstro de elite de nível 15. De forma inversa, você pode remover dois monstros de nível 14 de um encontro de nível 14 para torná-lo desafiador para personagens de nível 10.

O Capítulo 10 apresenta algumas formas para ajustar o nível de um monstro ou transformar monstros normais em de elite ou até solitários. O ajuste de nível é bastante simples; basta alterar os valores de ataque e defesa dele em 1 ou 2 pontos. A transformação de um monstro normal em monstro de elite aumenta o nível do encontro em um, enquanto sua transformação em solitário aumenta o nível do encontro em quatro.

E por último, você também pode usar a lista de monstros por nível do *Manual dos Monstros* para substituir um monstro por outro, similar, de nível diferente. Muitos monstros possuem variações ou versões de níveis diferentes, tornando possível substituir, por exemplo, um rastejador da carniça de nível 7 por um rastejador da carniça enorme de nível 17, ou vice versa. (Mas cuidado com o tamanho da área do encontro.)

TRAGA-OS DE VOLTA

A transição dos personagens de uma aventura publicada de volta ao enredo principal de sua campanha, seja para uma aventura que você mesmo escreveu ou outra aventura publicada, deve ser considerada como mais uma forma de introduzi-los na próxima aventura.

ENREDE MAIS TRAMAS

Use as mesmas técnicas descritas in “Relacione Tudo” para plantar na aventura publicada as sementes da próxima aventura. Se você já estabeleceu os vilões de sua própria campanha, insira um desses vilões (ou um membro da organização vilã) nos encontros finais da aventura publicada (ou por toda ela) para lembrar os jogadores da história por trás da aventura atual.

ALTERE O FINAL

Outra técnica interessante é introduzir uma conclusão que choque seus jogadores, na qual eles percebiam subitamente que a aventura que eles acabaram de concluir era apenas uma distração do enredo principal da campanha. Talvez ela tenha sido apenas uma missão alternativa interessante ou talvez o próprio vilão tenha confundido os personagens intencionalmente para tirá-los do caminho por algum tempo: “Vocês retornam triunfantes de sua última aventura apenas para descobrir que enquanto estiveram fora, os Cavaleiros de Zehir depuseram o barão e tomaram o controle do Forte Guarda-Estrela!”

Mas não abuse dessa técnica. Os jogadores podem se sentir como se estivessem sendo constantemente enganados e atraídos para o lugar errado, o que pode aumentar muito o nível de frustração deles.

DEIXE QUESTÕES EM ABERTO

Se você nunca criou uma aventura própria antes, uma boa forma de começar é analisar o final de uma aventura publicada. A aventura pode deixar assuntos inacabados, vilões podem ter escapado ou a masmorra pode não ter sido inteiramente explorada pelos PdJs. Os jogadores muitas vezes preferem amarrar essas pontas soltas em vez de serem jogados numa aventura sem relação nenhuma com a anterior. O resto deste capítulo oferece muitos conselhos sobre como criar suas aventuras e se você usou uma aventura publicada como ponto de partida, terá tido um ótimo começo.

Uma aventura publicada, goste ou não, não pode prever todas as ações dos personagens. Ocasionalmente, seus jogadores podem decidir seguir exatamente pelo caminho oposto, perseguindo uma trilha que não foi sequer prevista na aventura. Talvez eles descubram um atalho que o escritor da aventura não antecipou e pulem direto para a batalha final da aventura, ou talvez eles estejam superando um encontro após o outro, sem nem suar nem usar seus poderes diários.

O que é que você faz?

Você pode pedir aos seus jogadores que ajam um pouco mais de acordo com a aventura. Os jogadores mais compreensivos concordarão, mas isso deixará um gosto amargo na aventura. Em vez disso, lembre-se da primeira regra da improvisação: diga sim e siga adiante (consulte a página 28 para mais dicas sobre improviso).

ABANDONANDO O CURSO

Na maioria das vezes, é possível conduzir personagens à deriva de volta ao enredo principal da aventura, mas tome cuidado para não ser muito implacável neste aspecto. Seduza-os a voltar para o caminho original sem jogá-los no lugar que você quer sem dar uma explicação. Também não os force a voltar pelo tédio. Fazer com que os personagens vaguem por regiões selvagens por semanas a fio sem um encontro sequer indica claramente o seu descontentamento, mas é uma maneira dolorosa de conduzir os personagens.

Use Encontros Adicionais: Utilize encontros que você preparou previamente para preencher as lacunas da aventura e tente fazer com que eles sejam tão divertidos e dinâmicos quanto os demais desafios da aventura. Além disso, inclua ganchos no encontros para levar os personagens de volta ao material preparado.

Crie Encontros Aleatórios: Se você não tiver encontros preparados, improvise. O Capítulo 10 apresenta formas de criar masmorras e encontros aleatórios. Na pior das hipóteses você terá que encaixar alguns destes encontros até o final da sessão. Depois disso, em casa, gaste algum tempo de preparação para bolar uma forma de recolocar os personagens na aventura.

Desencane e Siga Adiante: É possível que a aventura que você está conduzindo não valha a pena o esforço de trazer os personagens de volta. Os jogadores podem ter se desviado do curso de propósito, em busca de uma aventura mais satisfatória. Não fique tentando trazê-los de volta para uma aventura que não atraiu a atenção deles a menos que você saiba como reavivar o interesse do grupo. Se os personagens vagarem para muito longe do enredo, talvez seja hora de começar a próxima aventura.

PULANDO PARA O FINAL

É possível que o escritor de uma aventura não tenha previsto todas as habilidades dos personagens ou a espreiteza dos jogadores mais sagazes, que podem acabar encontrando um meio de pular a maior parte da aventura e ir direto para o combate principal. Novamente, é melhor dizer sim e seguir adiante do que inventar uma razão arbitrária para que o plano dos jogadores não funcione. Deixe que seus jogadores se sintam inteligentes e recompense-os por sua espreiteza.

Promova um Vilão Menor: Não é porque a batalha principal acabou que a aventura também precisa terminar. Se os PdJs derrotarem o vilão principal cedo demais, um dos comandados ou subordinados dele – um PdM que os jogadores deixaram vivo em sua pressa de chegar ao final – pode dar um passo adiante e continuar com os planos de seu mestre. Nestes casos a aventura pode continuar quase da mesma forma que foi escrita.

Inclua Reviravoltas no Enredo: Outra forma dos personagens pularem para o final da aventura é chegando a uma conclusão que só deveriam chegar quando tivessem mais informações. Talvez eles adivinhem ou desconfiem imediatamente que o barão é um rakshasa disfarçado ou deduzam que a cortesã assassinada não está morta, pois forjou a própria morte por alguma razão. O fato é que quando os personagens adivinham o final do enredo não é necessariamente um indício de uma aventura mal construída. É melhor revelar informações demais para os personagens do que revelar informações de menos e deixá-los procurando pela diversão (veja a seguir). É possível manter o andamento do jogo com novas reviravoltas no enredo. Por exemplo, o barão é mesmo um rakshasa, mas ele realmente está trabalhando contra o vilão da aventura.

Seguindo Adiante e Aproveitando para Improvisar no Futuro: Novamente, se os jogadores pularam uma parte grande da aventura, talvez não valha a pena trazê-los de volta. Contudo, isso não é nenhuma catástrofe. Você pode guardar os encontros e locais que não usou na aventura para improvisar nas próximas sessões.

UM PASSEIO NO PARQUE

Talvez seus personagens estejam num nível mais alto do que o proposto pela aventura, talvez eles estejam mais bem equipados ou sejam mais inventivos ou taticamente mais experientes. Independente do motivo, às vezes eles superam com muita facilidade os encontros colocados diante deles, sem sequer se sentir desafiados. Felizmente, resolver esse problema é muito fácil.

Você pode aumentar o nível dos encontros usando as três técnicas descritas nas páginas anteriores: incluindo, aumentando o nível ou substituindo os monstros. Também é possível mudar o terreno para dar vantagem aos monstros e desafiar a habilidade tática dos PdJs. Observe como seus jogadores agem e use as mesmas táticas contra eles.

Essas mudanças são fáceis de serem feitas durante seu tempo de preparação, ou podem ser executadas de improviso. Os monstros adicionais podem chegar como reforços. Um evento dramático (como um terremoto) pode alterar o campo de batalha e dar aos jogadores algo a mais com que se preocupar. Um monstro ou vilão pode manifestar uma nova habilidade quando fica sangrando, ou pode se transformar num monstro de elite, ou mesmo num solitário, ou numa criatura totalmente nova. O mundo de D&D é um local fantástico e contanto que os acontecimentos pareçam cabíveis dentro do contexto, você pode improvisar o quanto quiser.

EM BUSCA DA DIVERSÃO

Às vezes, os personagens ficam vagando sem rumo, cada vez mais frustrados com você e com a aventura, não por terem deixado de seguir o curso previsto, mas porque perderam alguma informação importante que deveriam ter em mãos. Não faça os jogadores procurarem demais pela diversão numa aventura. Ela deve estar ao alcance deles, mesmo que as respostas aos mistérios que eles enfrentam não estejam.

Este é outro daqueles casos onde os encontros que você preparou previamente podem salvar o dia. Quando as coisas começam a ficar tediosas, um vilão pode chutar a porta iniciando um encontro de combate onde os personagens convenientemente encontram uma informação que será o novo ponto de partida para o enredo da aventura. Você não precisa usar um encontro de combate, mas não hesite em provocar algum tipo de situação inesperada para os personagens.

Esses encontros adicionais também podem introduzir novas reviravoltas no enredo. Se os personagens ficarem perdidos enquanto estiverem tentando resolver um mistério, talvez um estranho os convide à sua casa, fornecendo pistas que eles estão procurando. Por quê? Qual é o interesse desse estranho em tudo isso? Ele pode ser uma testemunha indiferente ou pode ter algo a ganhar com os resultados da investigação. É possível que ele queira um favor dos PdJs em troca dessa ajuda (e negocie esse favor num desafio de pericia cheio de tensão). Ele também pode estar buscando por outras informações que ele espera que os PdJs revelem no decorrer da conversa. Outra possibilidade é que a revelação desse mistério vai levar os personagens a confrontarem um arqui-rival desse estranho. As possibilidades são ilimitadas e um pouco de improviso criativo pode criar muito espaços para reviravoltas empolgantes no enredo e revelações úteis à campanha.



Ao criar uma aventura, você estará construindo uma estrutura onde encaixar os encontros. Para construir esta estrutura, você deve responder algumas perguntas simples.

Não é preciso respondê-las numa ordem específica. Pode começar com uma missão: um de seus jogadores quer uma espada mágica específica e você quer que a aventura tenha espaço para esta espada. Um vilão ou monstro interessante também podem ser o gatilho de uma série de eventos. Uma ideia de cenário interessante pode exigir um elenco e tramas específicas. O próprio clímax pode sugerir uma ideia de como chegar a ele.

COMPONENTES DE UMA AVENTURA

Estrutura

- ◆ Como a aventura começa e como ela termina?
- ◆ O que acontece no meio?

Missões

- ◆ Qual é o problema?
- ◆ Que evento levou a esse problema?
- ◆ Para resolver o problema é preciso ir até algum lugar?
- ◆ Para resolver o problema é preciso reagir a algum evento?
- ◆ Por que os PdJs se importam?
- ◆ Quais são os objetivos dos PdJs?

Cenário

- ◆ Onde o problema está acontecendo?
- ◆ Qual é o objetivo principal do cenário?
- ◆ Para que o cenário está sendo usado atualmente?
- ◆ Que tipo de lugares ou de terrenos existem no cenário?
- ◆ Além dos monstros, o que há de interessante e de perigoso no cenário?
- ◆ Neste cenário, como você elaboraria uma aventura baseada em eventos?

Elenco

- ◆ Quem ou o que habita o cenário?
- ◆ A aventura tem um vilão?
- ◆ Quem mais se importa com o problema?
- ◆ Quais personagens são prestativos, indiferentes ou hostis?

COISAS PARA SE TER EM MENTE

Ao criar uma aventura, lembre-se do que motiva seus jogadores numa partida de RPG. Esse é o meio mais fácil de garantir que todos se divertam. Consulte o Capítulo 1 para maiores informações sobre as motivações dos jogadores.

Pense no papel da aventura dentro da campanha. Uma aventura ambientada num local fantástico dá aos jogadores a sensação de que a realidade vai além dos personagens. Uma aventura que enfatiza as motivações pessoais dos PdJs faz com que eles sintam que seus personagens tem um lugar no mundo. Consulte o Capítulo 8 para maiores informações sobre campanhas.

ESTRUTURA DA AVENTURA

Todas as boas aventuras têm uma estrutura evidente. Assim como num livro ou num filme, uma aventura deve ter um começo, meio e fim claros.

COMEÇO

Uma aventura normalmente começa com a apresentação de um problema, muitas vezes sugerindo seu próprio final. Tudo pode começar com um encontro de interpretação onde os PdJs descubrem o que devem fazer e por que. Ela talvez tenha início com um ataque surpresa na estrada, ou com os heróis tropeçando em algo que eles não deveriam ter encontrado. Seja como for, todos os PdJs devem estar ligados à aventura antes que sua introdução acabe.

Envolva e prenda a atenção dos jogadores logo no começo da aventura. Uma aventura que começa com alguém pedindo aos PdJs que façam alguma coisa por ele, está convidando-os a dizer não... mas ninguém pode dizer não a "Joguem sua Iniciativa!". Começar uma aventura no meio da ação mostra claramente que a trama já começou.

BONS COMEÇOS...

- ◆ Mostram aos jogadores que a aventura já começou.
- ◆ Instigam os jogadores a participar, sem forçá-los.
- ◆ São empolgantes, mas breves – uma sessão de jogo.

MEIO

O meio de uma aventura é onde a maior parte da ação acontece. Nele, a aventura pode revelar novas missões ou uma mudança geral da trama, conforme os PdJs fazem novas descobertas. Um bom meio, de uma forma ou de outra, requer que os personagens façam escolhas importantes, dando a sensação que a aventura está se aproximando do final.

BONS MEIOS...

- ◆ Incluem desafios diversos e apresentam opções evidentes.
- ◆ Criam empolgação, mas dão algum tempo para reflexão.
- ◆ Instigam os jogadores e seus personagens a se envolver e mover-se adiante.

FIM

O final de uma aventura deve tratar sobre os propósitos do começo e os acontecimentos do meio de forma satisfatória. Um final geralmente envolve um confronto com um vilão principal, mas também pode incluir negociações tensas, fugas emocionantes ou a recuperação de objetos perdidos. Um final não precisa trazer triunfo aos PdJs, mas deve fazer sentido no contexto geral da aventura.

BONS FINS...

- ◆ Entrelaçam o começo e o meio.
- ◆ São consistentes com as ações e escolhas dos personagens.
- ◆ Dão aos jogadores e PdJs uma noção clara do sucesso ou fracasso.
- ◆ Podem sugerir novos começos.

BOA ESTRUTURA

Uma estrutura ideal de aventura utiliza as diretrizes acima sobre bons começos, meios e fins.

Ganchos: Desde o começo, os jogadores querem que seus personagens estejam envolvidos no desafio proposto pela aventura. O “gancho” usado para prender os personagens na história precisa ser instigante, pessoal, ou ambos, tanto para os jogadores quanto para seus personagens. É aqui onde o seu conhecimento sobre os jogadores e personagens é recompensado (consulte “Motivações dos Jogadores” na página 8, “A História do Grupo” na página 10, “Detalhes da Campanha” na página 11, e “Usando a História dos Personagens” na página 11). Use essas informações para tornar os ganchos mais atraentes.

Escolhas: A escolha dos personagens deve influenciar na aventura. Não apenas influenciar, mas em alguns casos, deve ser fundamental à sua conclusão. Sua habilidade de comunicação e de distribuição de informações são particularmente importantes aqui (consulte o Capítulo 2: Conduzindo o Jogo). Até mesmo nas situações mais simples, você precisa dar aos jogadores informações suficientes para que eles tomem decisões significativas.

Desafios: Uma boa aventura oferece diversos desafios que testam os PdJs e estimulam os jogadores. Crie encontros diversificados para testar os ataques, defesas, utilização de perícias, resolução de enigmas, habilidade de investigação e a representação teatral dos jogadores. Faça com os encontros incentivem os jogadores a se comportarem da maneira que você deseja, concedendo vantagens e recompensas por essa atitude. Conheça as habilidades dos personagens para que você possa criar encontros que desafiem esses recursos. O Capítulo 4 oferece conselhos para a criação de bons encontros.

Empolgação: Uma boa aventura deve ter tensão. Aventuras baseadas em eventos tem uma maior facilidade para criar tensão, mas aventuras baseadas em locais também podem fazê-lo. Consulte “Cenário da Aventura” (pág. 106).

Clímax: Mesmo as aventuras mais simples devem apresentar momentos dramáticos e decisivos quando informações cruciais ou ações decisivas são recompensadas, ou quando o vilão está prestes a receber o que ele merece. Um vasto complexo de masmorras ou uma aventura baseada num evento demorado podem conter diversos momentos como estes, com uma grandiosa recompensa no desafio final.

Um combate difícil não representa um encontro climático por si só. O último encontro deve ser o mais fantástico e épico de toda a aventura. Não dê aos jogadores um encontro empolgante numa ponte com pêndulos laminados e goblins arqueiros montados em worgs para depois deixá-los matar o goblin rei sozinho numa caverna vazia.

Vitória Significativa: Seja qual for o objetivo da aventura, o sucesso dos personagens deve ser significativo. Os jogadores devem se importar com o que acontecerá com seus personagens caso fracassem.

ESTRUTURA FRACA

Preste atenção para algumas armadilhas que podem arruinar a estrutura de sua aventura e deixar seus jogadores insatisfeitos e até mesmo aborrecidos.

Empacando: Não permita que uma oportunidade de avançar ou concluir a aventura dependam de uma única opção, como encontrar a porta secreta para o covil do vilão. Se os personagens não encontrarem essa porta, a aventura vai empacar. Assegure-se de que eles tenham pelo menos duas formas diferentes de prosseguir com a aventura. Em vez de punir os personagens, encurralando-os se eles forem incapazes de encontrar as pistas certas, recompense-os com um tesouro adicional se eles encontrem as pistas.

Conduzindo: Se uma cadeia de eventos acontece independente da ação dos personagens, os jogadores acabam se sentindo impotentes e frustrados. Suas ações não importam em nada e eles não têm nenhuma escolha significativa a fazer. Uma masmorra com uma única sequência de salas e nenhuma ramificação é um exemplo claro de aventura linear. Se sua aventura depende de certos acontecimentos, crie maneiras diferentes para desencadeá-lo ou esteja preparado quando um jogador mais esperto encontrar uma forma de evitar um ou mais desses eventos. Os jogadores devem sempre sentir que estão no controle de seus personagens, que suas escolhas fazem diferença e que suas ações terão repercussão no final da aventura e no mundo de jogo.

Confundindo: Por outro lado, não dê opções demais aos jogadores, a ponto deles não conseguirem tomar uma decisão significativa. Embora essas situações de livre-escolha sejam o oposto de uma aventura linear, opções demais também podem ser frustrantes para os jogadores. Dê dicas e cutuque-os para uma direção correta, mas sempre mantendo a ação e o andamento da história e do jogo.

Coadjuvando: Os PdJs sempre devem ser os heróis principais da aventura. Se os PdMs podem fazer tudo o que os PdJs fazem, então porque eles são necessários na aventura? Da mesma forma, não permita que um PdM super poderoso seja um *deus ex machina*, salvando o grupo dos desastres. Os personagens devem sofrer as consequências e desfrutar as recompensas de suas próprias escolhas.

Apelando: Os personagens de D&D são poderosos e conforme seus poderes aumentam fica difícil criar encontros para desafiá-los. Saiba do que os personagens são capazes e recompense-os quando utilizarem seus poderes de forma sagaz. Não recorra a efeitos estranhos para inutilizar as habilidades dos personagens.

Anticlímax: Um final insatisfatório para uma aventura pode ser realmente desapontador para os jogadores. Lembre-se de concluir a aventura com uma grande surpresa e uma grande recompensa.



As missões são a estrutura fundamental da história de uma aventura – a razão pela qual os personagens querem participar dela. Elas são o motivo da aventura existir e indicam o que os personagens precisam fazer para resolver o problema apresentado pela aventura.

As aventuras mais simples giram em torno de uma única missão, que geralmente dá a todos os membros do grupo um motivo para cumpri-la. Aventuras mais complexas envolvem várias missões, incluindo algumas relacionadas aos objetivos individuais dos personagens ou missões conflitantes, que apresentam aos jogadores opções interessantes sobre os objetivos que podem perseguir.

IDEIAS BÁSICAS PARA MISSÕES

Inimigos

- ◆ Capturá-los
- ◆ Competir para alcançar um objetivo
- ◆ Derrotá-los
- ◆ Encontrá-los em seu esconderijo
- ◆ Escapar deles
- ◆ Esconder-se deles
- ◆ Expulsá-los
- ◆ Frustrar seus planos e atividades
- ◆ Infiltrar-se ou espioná-los

Aliados, Companheiros ou Patronos

- ◆ Acertar as contas
- ◆ Ajudá-los a concluir um objetivo
- ◆ Escoltá-los até um local
- ◆ Esconder ou protegê-los de ataques, sequestros ou outros males
- ◆ Estabelecer relações
- ◆ Resgatá-los do perigo

Eventos

- ◆ Evitar ou prevenir eventos estranhos ou nocivos
- ◆ Fugir ou esconder-se de eventos estranhos ou nocivos
- ◆ Levado a um local estranho
- ◆ Lidar com as consequências
- ◆ Ocultar sua natureza
- ◆ Vencer um concurso, corrida ou guerra

Itens ou Informações

- ◆ Destruí-los, talvez por meio de um método específico
- ◆ Devolvê-los a um aliado ou patrono
- ◆ Entregá-los num local ou para uma pessoa
- ◆ Escondê-los
- ◆ Recuperá-los para uso pessoal

Locais

- ◆ Escapar
- ◆ Explorá-los
- ◆ Protegê-los de ataques ou danos
- ◆ Proteger para outras utilizações
- ◆ Selá-los
- ◆ Sobreviver dentro deles

USANDO AS IDEIAS BÁSICAS PARA MISSÕES

Ao planejar uma aventura simples, uma a três ideias são o bastante para começar. A aventura clássica na masmorra usa três ideias: os personagens seguem para vasculhar um local perigoso, derrotar os monstros dentro dele e recolher os tesouros que encontrarem. Uma missão simples, como matar o dragão, é o bastante.

É possível combinar uma quantidade qualquer de ideias básicas para criar uma aventura mais diversificada. Quanto mais ideias você joga na mistura, mais complexa fica a aventura. Você pode inserir um limite de tempo para uma ou mais ideias para dar mais profundidade à aventura.

Depois que tiver escolhido sua(s) ideia(s), entre nos detalhes. Volte para o começo e responda as perguntas da seção “Componentes de uma Aventura”, na página 100, mantendo em mente suas ideias de missão. Novamente, não é preciso seguir nenhuma ordem específica. Você pode começar escolhendo os monstros que quer usar, ou inventando um lugar ou item interessante, ou ainda escolher uma ou mais ideias. Depois disso, consulte o Capítulo 4 e a seção “Cenário da Aventura”, neste capítulo, para ajudá-lo a criar sua aventura.

MISSÕES PRINCIPAIS

As missões principais definem os motivos fundamentais pelos quais os personagens estão envolvidos numa aventura e representam seus objetivos centrais. Uma única missão principal é o bastante para definir toda uma aventura, mas algumas missões mais complexas podem envolver várias missões principais. Uma missão principal deve ser importante para todos os membros do grupo e completá-la pode definir o sucesso na aventura. Na maioria das vezes, concluir uma missão principal indica que a aventura acabou ou que os personagens completaram com sucesso um capítulo importante do enredo.

Seja explícito com seus jogadores em relação às missões que eles devem cumprir. Dê a eles um objetivo claro, possivelmente um vilão conhecido que devem perseguir, e um curso de ação bem definido até seu destino. Isso evita que eles fiquem procurando pela diversão – vagando sem rumo, discutindo sobre coisas triviais e olhando uns para os outros sem saber o que fazer. Você pode enganá-los com vilões secundários ou caminhos menos óbvios, mas sempre deve manter um caminho claro que leve para a aventura e que não seja errado nem falso.

As missões ajudam o Mestre a colocar o foco da aventura onde ele tem que estar: nos personagens dos jogadores. Uma aventura não pode se desenvolver de outra forma. Uma trama ou evento talvez possa, mas não toda uma aventura. Uma aventura começa quando os personagens se envolvem, quando eles têm um motivo para participar e um objetivo a cumprir. As missões dão isso a eles.

MISSÕES SECUNDÁRIAS

As missões secundárias são ramificações do enredo de uma aventura; complicações ou deslizes da história central. Os personagens podem completá-las conforme tentam concluir uma missão principal ou elas podem surgir como assuntos inacabados no final de uma missão principal.

Essas missões normalmente têm uma importância especial para um determinado personagem ou uma parte do grupo. Elas podem estar relacionadas à história do personagem, ao objetivo de um jogador ou aos eventos atuais da campanha que são relevantes apenas para um ou poucos personagens. Isso não significa que a missão não terá importância nenhuma para o resto do grupo. Este é um jogo cooperativo e todos partilham a recompensa pela conclusão de uma missão. Só lembre-se de fazer com que todos se divirtam, mesmo que a missão secundária esteja relacionada a um único personagem.

Um missão secundária também pode surgir paralelamente ao enredo principal da aventura. Por exemplo, digamos que os personagens descubram que um prisioneiro escapou da cadeia na cidade, mas isso não tem nada a ver com a missão principal deles. A importância desse fato é quase nula diante dos ataques hobgoblins que estão saqueando as caravanas e escravizando as pessoas. Contudo, depois de encontrar e libertar alguns escravos dos hobgoblins, os personagens encontram o prisioneiro fugitivo entre eles. Eles o mandarão de volta para a cadeia? Ou aceitarão suas promessas de arrependimento – e um mapa do tesouro – e deixarão que ele continue livre? Os personagens vão acreditar nas alegações de inocência do prisioneiro e tentarão ajudá-lo a encontrar o verdadeiro criminoso? Qualquer uma dessas opções pode resultar numa missão paralela, mesmo que os personagens não consigam concluir todas elas. Esta situação dá aos jogadores a oportunidade de representar seus personagens e fazer escolhas interessantes, dando profundidade e detalhe ao jogo.

CRIANDO MISSÕES

Crie suas missões de forma que elas tenham um começo, um objetivo e consequências claras. Um missão sempre deve oferecer uma resposta rápida para a pergunta “o que vamos fazer agora?”.

NÍVEL

Escolha um nível para a missão de acordo com sua dificuldade. Uma boa diretriz é escolher o nível que você deseja que os personagens estejam quando completarem a missão. Por exemplo, se para concluir uma missão o grupo precisa superar diversos encontros muito acima do seu nível, o nível médio desses encontros é um bom nível para a missão.

INÍCIO

O começo de uma missão é o momento em que os personagens decidem aceitá-la. Esse momento pode ser quando uma pessoa designa a tarefa aos personagens, ou quando uma descoberta os leva a adotar um determinado curso de ação. Este deve ser um ponto de referência pelo qual os jogadores podem se guiar e para onde os personagens talvez sejam capazes de retornar.

OBJETIVOS

O objetivo de uma missão inclui tudo o que os personagens precisam fazer para concluí-la. Os objetivos devem ser o mais transparentes possíveis. Eles podem mudar conforme os personagens descobrem novas informações, mas essas mudanças também devem ser evidentes.

RESULTADOS

As recompensas pelo sucesso e as consequências do fracasso devem estar claras. Assim como acontece com os objetivos, os resultados também podem mudar no decorrer de uma aventura conforme os PdJs desvendam a verdade.

SEM MISSÕES REDUNDANTES

Não recompense os jogadores duas vezes pelas mesmas atitudes. Uma missão deve tratar dos motivos pelos quais os personagens se aventuram e não de ações básicas do jogo – como matar monstros e adquirir tesouro. “Superar dez encontros do nível do grupo” não é uma missão e sim a receita para subir de nível. A conclusão de uma missão deve ser uma recompensa em si. “Tornar o Passo da Tormenta seguro para os viajantes” é uma missão, mesmo que a maneira mais fácil de completá-la seja superando dez encontros do nível do grupo. Essa é uma missão com um objetivo baseado na história e que não pode ser solucionada de nenhuma outra forma.

MISSÕES CONFLITANTES

Também é possível criar missões que sejam conflitantes entre si, ou conflitantes com as tendências e objetivos dos personagens. Os jogadores têm a liberdade de escolher quais missões vão aceitar e essas situações podem apresentar ótimas oportunidades para interpretar e evoluir os personagens.

MISSÕES CRIADAS POR JOGADORES

Você deve permitir e até encorajar os jogadores a criarem suas próprias missões, relacionadas aos seus objetivos individuais ou às circunstâncias específicas da aventura. Avalie as missões propostas e defina o nível delas. Lembre-se de dizer sim sempre que for possível!

CARTÕES DE MISSÃO

Você pode entregar cartões para ajudar seus jogadores a organizar suas missões. Cada cartão deve incluir o nível, início, objetivos e possíveis resultados da missão, pelo menos aqueles que os personagens estão cientes. Isso os ajuda a lembrar o que deveriam estar fazendo – o que pode ser importante em missões que se prolongam por várias sessões de jogo. Os cartões de missão também ajudam os jogadores a manter seus objetivos em mente quando alcançam um momento decisivo dentro da aventura.

Deixe espaço nos cartões para que os jogadores façam anotações sobre a missão, incluindo possíveis mudanças em seus objetivos ou resultados.

Quando estiver criando uma aventura, tente variar nos encontros, incluindo encontros de combate e gerais, desafios fáceis e difíceis, cenários e monstros diversos e situações que agradem às diversas personalidades e motivações de seus jogadores. Essa variedade cria um ritmo empolgante. Aventuras que carecem dessa versatilidade podem se tornar cansativas e enfadonhas.

COMPLEXIDADE

Um encontro pode ser complexo sob diferentes aspectos. Um encontro com cinco tipos de monstros diferentes é complexo para os jogadores e para o Mestre, portanto misture alguns encontros do tipo “matilha” (grupos compostos por monstros do mesmo tipo; consulte o Capítulo 4, pág. 59) com outros encontros mais diversificados.

Alguns encontros são mais complexos em sua relação com o enredo, como acontece numa intrincada cena de interpretação onde é preciso desvendar as motivações e objetivos de cada inimigo, ou num encontro de combate que levanta novas perguntas sobre como a aventura deve prosseguir. Misture esses encontros com outros, onde é evidente o que deve ser feito.

Mapas com muitos tipos de terreno interessantes, opções de cobertura e características especiais são ótimos para encontros de combate, mas nem sempre você deve usar todo esse nível de complexidade. Isso não significa que os personagens devem ser jogados num combate corpo a corpo numa sala minúscula; só que alguns encontros podem ser menos táticos do que outros.

DIFICULDADE

Se todos os encontros apresentam o mesmo nível de desafio, o jogo pode ficar muito parado. De vez em quando, os jogadores precisam de um encontro que não consuma significativamente seus recursos, ou de um encontro que coloque a sobrevivência dos personagens em risco – ou mesmo que os obrigue a fugir.

A maioria dos encontros numa aventura deve ter uma dificuldade moderada – desafiadora, mas não avassaladora, igual ao nível do grupo + 1 ou mais. Num encontro padrão, o nível dos monstros deve variar entre três níveis abaixo até cinco níveis acima dos personagens. Encontros assim devem compor a maior parte da aventura.

Encontros fáceis ficam dois ou três níveis abaixo da média do grupo e podem incluir monstros que estão até quatro níveis abaixo dos personagens. Esses encontros fazem com que os personagens se sintam poderosos. Se criar um encontro usando monstros que representavam uma grande ameaça aos personagens há seis ou sete níveis, vai lembrá-los de como seus poderes e habilidades evoluíram desde então. Inclua um encontro fácil a cada nível dos personagens – não exagere.

Encontros difíceis estão dois ou três níveis acima da média do grupo e podem incluir monstros que estão de cinco a sete níveis acima dos personagens. Esses encontros colocam os recursos dos personagens à prova e podem forçá-los a realizar um descanso prolongado na sequência. No entanto, eles também causam um grande sentimento de satisfação quando são superados, portanto lembre-se de incluir pelo menos um desses encontros a cada nível dos personagens. Seja cuidadoso ao incluir soldados e brutos de nível muito elevado. Soldados que estão cinco ou mais níveis acima dos personagens são difíceis de derrubar, enquanto os brutos podem acabar causando dano demais.

Um monstro que esteja oito ou mais níveis acima do grupo pode matar um personagem com facilidade e, em grupos, têm chances altas de aniquilar todos os PdJs. Utilize esses encontros avassaladores com muito cuidado. Os jogadores devem entrar nesses encontros com a clara sensação do perigo que estão enfrentando e tendo pelo menos uma boa opção para escapar com suas vidas, seja alçando voo ou por meio de uma negociação astuta.

Na média, um personagem sobe de nível a cada oito ou dez encontros, contanto com o XP de uma missão principal. Tendo em mente um conjunto de nove encontros, segue abaixo uma sugestão de como eles podem ser divididos.

DIFICULDADE DOS ENCONTROS

Nível do Encontro	Número de Encontros
Nível - 1	1 encontro
Nível + 0	3 encontros, 1 missão principal
Nível + 1	3 encontros
Nível + 3	1 encontro

FANTASIA

O D&D é um jogo de fantasia, portanto, quando estiver inventando elementos interessantes – ainda que estranhos – para sua aventura, não deixa que o realismo o restrinja. Deixe que o cinema, os videogames e as demais mídias sejam sua inspiração. Imagine encontros em situações e locais empolgantes e inclua-os em sua aventura.

Isso não significa que todos os encontros precisam ser escandalosamente fantásticos. Alguns monstros já oferecem toda a fantasia que um encontro precisa. Uma batalha épica contra um dragão é um clichê tão presente no gênero fantástico que fica quase impossível esquecer que se está num jogo de fantasia no meio de um encontro como esse. Por outro lado, encontros com monstros humanoides, como orcs e bugbears, com o tempo podem ficar comuns demais, precisando de uma injeção de fantasia. Um castelo que flutua nas nuvens ou outra localização similarmente fantástica; um dragonete furioso ou wyvern de montaria; um estranho efeito mágico, como tentáculos fantasmagóricos de sombras que oferecem ocultação – esses elementos vão lembrar aos jogadores que seus personagens vivem num mundo fantástico que não obedece às leis naturais do mundo real.

MONSTROS

Além de utilizar grupos diferentes de monstros para variar a complexidade dos encontros, tente diversificar os tipos de monstros que serão enfrentados pelos personagens. Não encha uma masmorra só com criaturas humanoides ou você colocará em risco a sensação de fantasia e do maravilhoso. Lembre-se de incluir lacaios e monstros solitários de tempos em tempos, para que nem todos os encontros sejam compostos de cinco monstros contra cinco PdJs. Utilize diferentes modelos de encontro e modifique a composição deles, usando controladores e soldados em alguns e artilheiros e brutos em outros.

Também é possível criar variações dentro de um mesmo tipo de monstro, o que é particularmente útil quando a história parece te levar a uma série de combates contra criaturas do mesmo tipo. Quando um grupo de personagens invade uma fortaleza hobgoblin, lembre-se de utilizar todos os hobgoblins apresentados no *Manual dos Monstros* (assim como os muitos goblins e bugbears), inclua alguns guardiões monstruosos que não sejam humanoides e utilize os modelos do Capítulo 10 para criar novas variações de hobgoblin. O líder hobgoblin da fortaleza pode ser um vampiro ou uma múmia, ou um guerreiro de nível 10 criado como um PdM. Talvez ele seja um monstro solitário, um turbilhão de lâminas lampejantes e movimentos mortíferos, ou ainda uma aberração monstruosa tragada de seus piores pesadelos, criada de acordo com as regras do Capítulo 10. Seus jogadores se lembrarão desse encontro durante anos.

PdMs

Os personagens do mestre mais memoráveis são aqueles criados a partir de estereótipos. Nuances de personalidade muito sutis acabam se perdendo num PdM. Mas não utilize o mesmo estereótipo para todos os PdMs que criar – nem todos os vilões precisam ser diabólicos e megalomaniacos, nem todo aliado precisa ser honesto e valoroso e nem todo taverneiro é caloroso e bonachão. PdMs variados dão tempero à aventura e profundidade à campanha.

MOTIVAÇÕES DOS JOGADORES

Lembre-se de incluir encontros para agradar às diferentes motivações dos jogadores. Consulte o Capítulo 1 para maiores informações sobre cada motivação e tenha em mentes essas informações quando estiver criando um encontro.

Ator: Os encontros de interação e representação são o habitat natural de um ator. Inclua momentos decisivos para oferecer ao ator uma oportunidade de refletir sobre o que seu personagem faria e como ele agiria durante a deliberação e o debate.

Explorador: Os exploradores preferem cenários incrementados e ambientes fantásticos. Tente transmitir na narrativa uma sensação de novas maravilhas além do horizonte ou sob as escadarias da próxima masmorra.

Agitador: As armadilhas dão ao agitador a chance de fazer as coisas acontecerem, mas armadilhas mortíferas também podem despertar a fúria dos outros jogadores. Alguns encontros de interpretação com PdMs vivazes, especialmente quando existe a possibilidade de combate, também deixam o agitador com muito que pensar.

Acumulador: Os encontros de combate dão ao acumulador um lugar de destaque. Boas recompensas, incluindo prêmios por missões, mantêm esse jogador contente.

Combatente: Use mais encontros de combate. Os combatentes apreciam variedade nos encontros de combate e podem ficar entediados durante outros tipos de encontro.

Narrador: Esse jogador gosta de encontros que avancem o enredo da campanha e dá ênfase às missões relacionadas à história e objetivos do seu personagem.

Pensador: Encontros com enigmas, decisões difíceis e combates taticamente interessantes dão ao pensador muito que fazer.

Espectador: Nunca se sabe quando um elemento atraiu a atenção de um espectador, portanto ofereça variedade a ele. Encontros diversificados apresentam oportunidades diferentes para ele se envolver com a história, sem ter que forçá-lo a isso.

ARMADILHAS E PERIGOS

Nem todos os encontros de combate são compostos por monstros e terrenos. Coloque algumas armadilhas como parte do desafio de um encontro ou crie encontros focados inteiramente nelas. Os perigos também podem dar mais tempero a um encontro. Quando estiver criando um encontro, não se esqueça desses elementos, mas também não exagere. Os monstros são a marca registrada do D&D por uma boa razão. Eles são empolgantes, taticamente desafiadores e visualmente interessantes.

DIVERSÃO

A diversão é um elemento que não deve variar. Todos os encontros numa aventura devem ser divertidos. Sempre que possível, acelere nas partes mais entediadas da aventura. Um encontro com os guardas do portão da cidade nem sempre é divertido. Diga aos jogadores que eles passaram pelos portões sem maiores problemas e siga para a diversão. Se preocupar demais com os detalhes de suprimentos e carga do grupo também não é divertido, portanto esqueça isso e siga para a diversão. Longas caminhadas pelos corredores intermináveis da fortaleza ancestral dos anões não são lá muito divertidas. Leve os PdJs rapidamente de um encontro ao outro, e rumo à diversão!

A Forja da Fúria, a Fortaleza na Pendor das Sombras e as aventuras não traduzidas "The Vault of the Drow" e "The Tomb of Horrors" - são nomes que indicam duas coisas: aventuras publicadas durante os últimos 30 anos de história do D&D e os cenários onde essas aventuras acontecem. Todas elas compartilham das mesmas características, que são cenários ricos e empolgantes. Quando criar uma aventura, reflita sobre o que torna um cenário inspirador e memorável.

Uma boa maneira de pensar sobre o cenário é fazer isso de trás pra frente: imagine uma grande batalha climática contra o vilão principal da aventura. Não é preciso ter nenhuma ideia sobre quem é o vilão por enquanto, mas pensar sobre o cenário pode lhe trazer ideias. Obviamente, se tiver um vilão em mente, ele também pode acabar inspirando o seu cenário. Se quiser que os jogadores lutem contra um dragão vermelho no último encontro, um local vulcânico ou outro tão flamejante quanto seria um bom ponto de partida. Opcionalmente, se algum terreno fantástico o inspirar, use-o. Talvez decida que a grande batalha climática aconteça numa gigantesca caverna do Subterrâneo onde dois poderosos exércitos drow se enfrentaram séculos atrás, maculando as rochas com seu sangue amaldiçoado. Deste ponto de partida, você pode inventar uma aventura de exploração pelo Subterrâneo que, eventualmente, levará os personagens até essa caverna de rochas de sangue.

TIPOS DE CENÁRIOS

Os cenários das aventuras no mundo de D&D podem ser classificados em quatro categorias. A decisão mais importante é qual tipo de cenário usar: uma "masmorra" subterrânea, um ambiente selvagem, uma cidade ou outro povoado ou até mesmo um mundo fantástico e diferente (como em outro plano de existência).

SUBTERRÂNEOS

Muitas aventuras de D&D acontecem dentro ou por causa de uma masmorra. Esse é o motivo do jogo ter o nome que tem. A palavra "masmorra" pode evocar imagens de corredores rústicos de pedra, com grillhões pelas paredes, mas as masmorras numa partida de D&D também incluirão os amplos salões escavados nas paredes de uma cratera vulcânica, um complexo de cavernas naturais que se estende por quilômetros debaixo da superfície da terra e os castelos em ruínas que abrigam portais para outros planos.

Os cenários subterrâneos estão muito presentes nas aventuras de D&D porque o espaço de uma masmorra é definido de maneira clara, separado do mundo exterior e situado à parte como um ambiente especial e mágico. Sobretudo, as masmorras incorporam fisicamente as regras de criação de uma boa aventura: elas oferecem escolhas (encruzilhadas, bifurcações e corredores), mas não muitas. Elas representam ambientes limitados que definem claramente as opções disponíveis. As salas e corredores reduzem o deslocamento dos personagens, mas ainda permitem que as explorem na ordem que desejarem, fazendo com que se sintam no controle e que toda escolha seja significativa.

Muitas masmorras são ruínas ancestrais, abandonadas há muito tempo pelos criadores originais e habitadas apenas por monstros a procura de covis subterrâneos ou por humanoides que as transformaram em acampamentos provisórios. Alguns resquícios atemporais dos habitantes originais podem perdurar pelas ruínas - mortos-vivos, construtos ou guardiões imortais criados para proteger tesouros ou outros locais importantes. As salas de uma masmorra podem conter dicas sobre seu antigo propósito - restos apodrecidos de mobília amontoada nos ninhos de kruthik ou tapeçarias desfiadas penduradas atrás das ruínas de um trono. Rumores sobre um tesouro ou artefatos antigos, informações históricas e lugares mágicos podem atrair os aventureiros para tais locais.

Outras masmorras são reocupadas, apresentando um tipo de cenário diferente para os personagens explorarem. Independente de terem criado a masmorra ou não, essas criaturas inteligentes agora habitam o local, chamando suas câmaras e passagens de lar. Ela pode ser uma fortaleza, um templo, uma mina ativa, uma prisão ou até mesmo um quartel. Os habitantes organizam guarnições para defendê-la, rechaçando com inteligência os ataques dos personagens, especialmente se recuarem para voltar mais tarde. Os personagens podem lutar ou se esgueirar para dentro de uma masmorra ocupada para descobrir os segredos de uma seita subterrânea, impedir os orcs de pilharem as cidades próximas ou evitar que um necromante enlouquecido reerga as legiões de mortos-vivos para conquistar o baronato. Talvez eles desejem reconquistar a antiga fortaleza anã que foi invadida pelos goblins, tornando-a segura para ser habitada novamente.

Algumas masmorras são criadas para guardar algo - seja um simples artefato ou o corpo de um governante reverenciado - e mantê-lo em segurança. Ela também pode servir como uma prisão para um demônio poderoso ou para um primordial que não pôde ser destruído no passado. Tais masmorras geralmente são seladas, na maioria das vezes estão repletas de armadilhas e às vezes habitadas apenas por monstros capazes de sobreviver à passagem das eras - mortos-vivos, construtos, guardiões imortais, demônios ou anjos.

Algumas nem mesmo foram construídas. Podem ser complexos de cavernas naturais que se estendem para dentro das profundezas da terra. No geral, essa imensidão de masmorras naturais é chamada de Subterrâneo. Trata-se de uma vasta área de escuridão profunda, longe da luz da superfície. Nessas cavernas, os aventureiros podem encontrar cidades drow, ruínas de fortalezas anãs há muito esquecidas ou uma tumba secreta de um lich devorador de mentes. Diversos tipos de monstros chamam o Subterrâneo de lar, tornando-o uma das regiões mais perigosas de todo o mundo.

Por fim, muitas masmorras combinam dois ou mais desses elementos. Por exemplo, imagine que os anões de uma civilização antiga construíram um vasto complexo subterrâneo onde prosperaram esplendorosamente durante muitos anos. Só que acabaram escavando fundo demais. Seus túneis se encontraram com as cavernas naturais do Subterrâneo. Algum tipo de mal horrível emergiu das profundezas obscuras e destruiu a cidadela anã. Séculos mais tarde, a maioria do complexo original permanece em ruínas. Contudo, num lugar e outro entre as suas amplas passagens permanecem bandos rudimentares de anões degenerados, enclaves de drow facínoras e uma tribo de orcs selvagens vivem em perpétuo estado de guerra uns contra os outros. Em algum lugar dessas ruínas está a tumba da última rainha anã que, segundo dizem, abriga o poderosíssimo *Machado dos Lordes Anões*. Obviamente as ruínas ainda são interligadas ao Subterrâneo. Todas as quatro classificações se misturam numa única masmorra.

SELVAGENS

Nem todas as aventuras acontecem numa masmorra. Uma peregrinação pela região selvagem no coração do Pântano Negro ou do Deserto da Desolação pode representar uma aventura muito empolgante.

Ao criar uma aventura selvagem, ajudará bastante se você encarar as grandes áreas abertas como se fossem uma masmorra enorme. Os personagens devem ter um destino em mente, afinal isso ajuda a prever quais rotas poderão tomar. As estradas, trilhas e características do terreno podem conduzir os PdJs ao longo de caminhos pré-definidos, em vez de permitirem que eles vaguem livremente em torno de um mapa vasto demais. Os PdJs ainda detêm muitas opções - desde escolhas simples, como atravessar pelo meio ou por cima de uma garganta rochosa, até escolhas mais complicadas, como contornar um pântano pelas beiradas ou atravessar pelo meio dele, diminuindo o tempo de jornada, mas expondo os personagens a grande perigo.

Em casos em que o terreno não conduz os personagens até locais específicos, pense na sua aventura como uma estrutura um pouco mais baseada em eventos, com encontros ligados por um diagrama definido por acontecimentos e escolhas em vez de um mapa composto por localizações geográficas. Veja "Aventuras Baseadas em Eventos" na página 115 para mais ideias.

A maioria das áreas civilizadas deverá parecer familiar, mas com elementos fantásticos. As criaturas que esvoaçam pelas copas da Floresta Garra de Dragão podem ser pequeninos dragonetes em vez de passarinhos. Elas não são mais perigosas do que os pássaros (até que os personagens encontrem uma revoada enfezada de dragonetes presa de agulha), mas incluem um elemento fantástico e muito característico ao ambiente selvagem. Porém, de vez em quando, quebre a rotina da região com locais verdadeiramente maravilhosos: árvores que flutuam sobre o chão e espalham raízes pelo ar, auroras de luzes multicoloridas que dançam nas profundezas de um lago, chamas de fogo gélido que cascateiam pela superfície de uma geleira ou um pântano ácido e profundo.

CIVILIZADOS

Os ambientes urbanos oferecem oportunidades ilimitadas de aventuras, seja o menor vilarejo até a maior das metrópoles. Os humanoides representam os adversários mais sagazes e inventivos de todos e os PdMs encontrados dentro dos limites da cidade natal dos aventureiros muitas vezes se tornam os vilões mais memoráveis.

Os cenários urbanos não precisam ser comuns - não mais do que qualquer masmorra ou área selvagem. Os cidadãos abastados poderiam usar hipogrifos para sobrevoarem suas residências e torres da família e das outras classes endinheiradas. Um misterioso mago local poderia viver em uma torre flutuante acima da cidade. O sistema de esgotos poderia estar repleto de homens-rato ou servir de esconderijo para um enclave sombrio de aboletes. O barão seria um rakshasa ou um doppelganger. A magia e o perigo nem sempre ameaçam na forma de humanoides comuns.

As aventuras baseadas em áreas povoadas não costumam se concentrar na exploração de um local e no extermínio dos seus habitantes. Entretanto, as cidades podem conter mini-masmorras (tais como os esgotos dos aboletes ou a torre flutuante do barão) que combinam os elementos dos cenários subterrâneos e civilizados. As aventuras nas cidades também funcionam para aquelas baseadas em eventos que usam o cenário como pano de fundo para o desenrolar de um drama.

PLANARES

O mundo não é o único lugar perigoso cheio de masmorras. O Pendor das Sombras e a Agrestia das Fadas abrigam oportunidades incontáveis até mesmo para os aventureiros de nível mais baixo buscarem tesouros e glória. O Caos Elemental e os domínios do Mar Astral estão repletos de desafios para os personagens mais poderosos. Esses mundos diferentes oferecem os cenários mais mágicos e fantásticos existentes para as aventuras de D&D. O Caos Elemental está cheio de montanhas que levitam pelo ar, rochedos que flutuam sobre rios de fogo líquido e nuvens de eletricidade pura. Os domínios dos deuses no Mar Astral, da Noite Infinita de Zehir até o palácio resplandecente de Pelor no cume mais alto de Celestia, são tão diferentes quanto eles mesmos.

Às vezes, as aventuras planares se assemelham às selvagens só que com terrenos mais fantásticos. E assim, essas aventuras estão repletas de oportunidades para exploração de masmorras - o feérico Labirinto de Eldren Faere ou as Criptas Infinitas de Morth, o Atroz no Pendor das Sombras - e até mesmo os encontros urbanos na Cidade de Latão ou da Cidade Brilhante.



PERSONALIDADE DO CENÁRIO

Um bom jeito de pensar sobre o cenário para a sua aventura é imaginar sua personalidade. Uma masmorra criada para ser uma fortaleza hobgoblin tem ares completamente diferentes de uma antiga cidade-templo habitada pelos yuan-ti e ambas são completamente diferentes de um local onde a energia alienígena do Reino Distante deturpa e deforma todos os seres, transformando-os em verdadeiras aberrações. A personalidade de um cenário sempre vai caracterizar a aventura.

Decidir a personalidade geral ajuda a criar todos os pequenos detalhes que dão vida ao cenário. Feito isso, você pode salpicar alguns elementos que não combinam com o tema global. Enquanto abrem caminho a golpes de espada por entre a fortaleza hobgoblin, os personagens poderiam encontrar uma porta secreta que os conduziriam a uma cripta ancestral dedicada a Bahamut, construída pelos criadores originais da masmorra. Os personagens sentiriam que há um mundo mais amplo além das aventuras que vivenciam, um sabor da história e uma visão mais ampla da função da masmorra no mundo.

CRIADORES E HABITANTES

O criador e os habitantes atuais podem ter um impacto profundo na personalidade do cenário. Uma floresta asombrada por ettercaps e aranhas é um local muito diferente daquelas onde a Agrestia das Fadas se aproxima do mundo e as fadas conduzem seus cães em caçadas selvagens. Uma antiga fortaleza anã assume um ar completamente diferente quando uma seita de minotauros se muda para suas ruínas.

Quando criaturas criam masmorras e cidades, tudo é construído de maneira proporcional. Uma fortaleza criada por titãs pode ser difícil de ser explorada pelos humanos, mesmo que só esteja habitada por goblins e tenebrosos rasteantes, por ser grande e vasta. Por outro lado, os aventureiros (exceto os halflings) terão dificuldades ao se depararem com um assentamento de kobolds. As diferenças entre as grandes batalhas nos salões monumentais das ruínas dos titãs e os duelos rápidos dentro dos túneis apertados dos kobolds apresentam diferenças marcantes na personalidade desses dois cenários.

Alguns elementos fundamentais da estrutura de um cenário podem ser modelados pela natureza do seu criador. Um templo perdido dos yuan-ti, enredado por plantas florestais gigantescas, pode contar com rampas em vez de escadas. Um local construído por observadores terá fossos verticais e vazios para facilitar o acesso aos outros níveis. As criaturas voadoras costumam se deslocar e utilizar as construções e seus covis de forma muito diferente dos seres terrestres, criando masmorras potencialmente desafiadoras para se explorar.

O ambiente de um cenário também pode estar fortemente relacionado com aqueles que o construíram ou vivem nele. Uma fortaleza erigida ao lado de um vulcão ativo pode ter sido construída por gigantes do fogo ou ser habitada por salamandras. Um majestoso palácio de gelo nas gélidas vastidões nórdicas poderia ser obra de arcontes do gelo ou um templo da Rainha de Rapina. Esses são casos em que distinguir o criador original do cenário e seus habitantes atuais pode ser muito interessante. Talvez tenham sido os anões que construíram a fortaleza vulcâ-

nica, mas foram aniquilados quando o vulcão entrou em erupção no século passado. Agora, o vulcão é o lar das salamandras. Talvez os habitantes atuais possam ser criaturas relativamente normais que confiam em rituais mágicos para mantê-las protegidas do calor e da atividade contínua do vulcão.

Os detalhes culturais, seja em pequena ou grande escala, trazem vida para a personalidade do cenário nas mentes dos seus jogadores. Os grandiosos rostos barbados esculpidos nas portas de uma fortaleza anã (talvez desfigurados pelos orcs que agora vivem por lá), os enfeites em forma de teia numa cidadela drow, os troféus rudimentares de batalha empalados com lanças ao redor de um acampamento dos gnoll e a estátua de Pelor no templo em ruínas são todos detalhes que comunicam aos PdJs sobre quem foi que criou ou habita esse cenário atualmente. Os detalhes culturais como esses também podem unir diferentes cenários, talvez sugerindo um enredo interessante. Imagine que, em três masmorras diferentes, todas as moedas de ouro que os personagens encontraram foram cunhadas pelo antigo império tiefling de Bael Turath. Esse detalhe cultural não indicaria que algum elemento histórico relaciona essas três masmorras?

Detalhes culturais um pouco mais dramáticos podem estar relacionados com os tipos de sala ou de construções que podem ser encontradas nesse cenário. Uma fortaleza drow poderia ter jaulas para os escravos, algumas câmaras de tortura e templos de Lolth muito bem elaborados. Um assentamento de kobolds ou uma ruína de draconatos poderia conter câmaras de incubação para os ovos. Um vasto complexo com uma biblioteca empoeirada e um museu têm um ar completamente diferente de outro que seja cheio de arsenais, quartéis e prisões.

HISTÓRIA

Muitos dos elementos apresentados contam a história do cenário. A raça ou a cultura que criou originalmente uma masmorra fornece grande parte de sua personalidade e a história do local entre sua criação e o presente não é menos significativa.

O mundo de D&D tem uma história gloriosa de impérios dominadores e prosperidade. No presente, os impérios do passado jazem arruinados, substituídos por baronatos isolados e vastidões de ermos sem leis. Esse mundo conserva oportunidades infinitas para os aventureiros: ruínas ancestrais a serem exploradas, tesouros perdidos a serem recuperados, hordas selvagens a serem rechaçadas das terras civilizadas e monstros terríveis assombrando os cantos escuros do mundo. A história exata do seu próprio mundo de campanha, é claro, é sua, livre para você desenvolver como preferir, mas essas predefinições básicas criam um universo de oportunidades do ponto de vista dos aventureiros.

Será que essa masmorra abriga o último e mais antigo monstro desse tipo, uma entidade poderosa que defende tenazmente sua fortaleza definitiva? Teriam sido seus governantes há muito falecidos os últimos possuidores conhecidos da Regalia dos Sete Reinos? Talvez ela tenha sido construída como uma prisão para um primordial ou para um príncipe-demônio cuja influência ainda exista nesse local? Será que os residentes daquela cidade nas profundezas das selvas não sabem que o império de Nerath já caiu? Todos esses são caminhos pelos quais você pode unir a história de um cenário nas aventuras que você coloca nele, modelando seus ares e sua temática.

Entretanto, segue um aviso: deixe o passado no passado. A menos que seja algo essencial à sua aventura, não passe muito tempo detalhando exaustivamente a história de uma masmorra. Use a história para temperar o cenário e fornecer todos os detalhes interessantes que ajudarão a trazê-lo à vida para a imaginação dos seus jogadores, então siga adiante se concentrando na aventura.

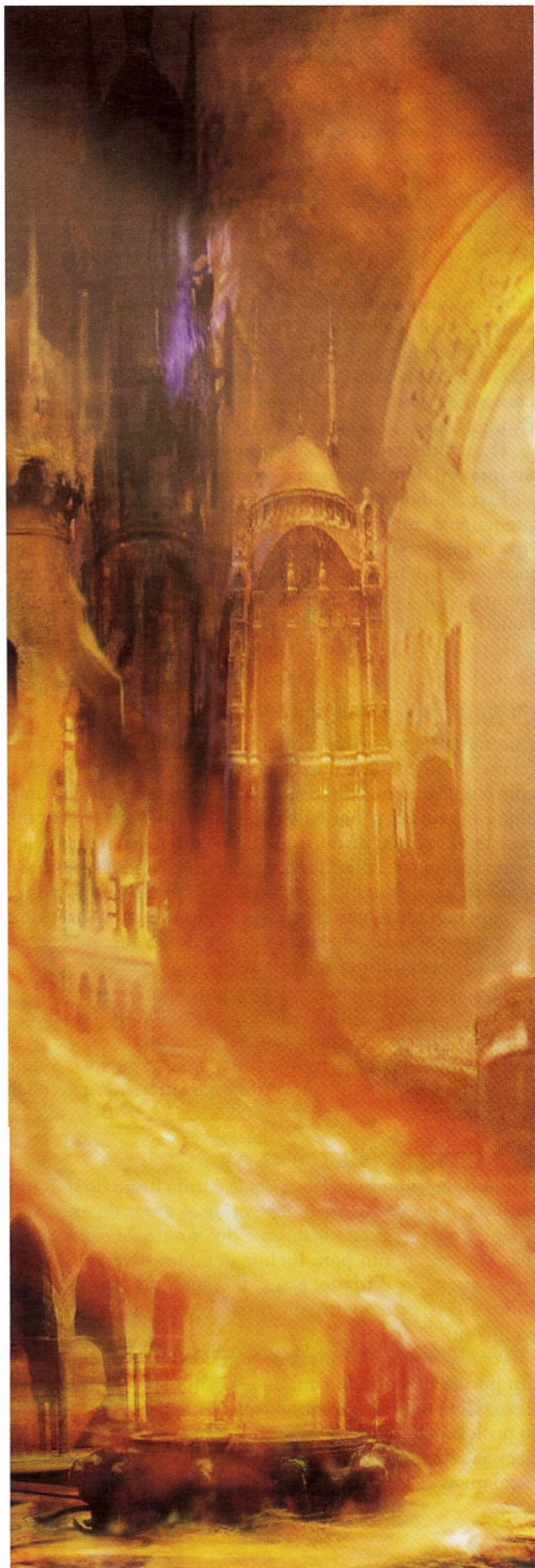
AMBIENTE

Certas vezes, são as áreas ao redor do cenário que fornecem a personalidade que ele precisa. As ruínas de um castelo no Pendor das Sombras, um monastério à deriva pelo Caos Elemental ou a clássica masmorra construída num vulcão ativo são todos cenários que possuem uma personalidade distinta e independente da sua história ou dos seus habitantes. Você pode encontrar inspiração na floresta que sufoca as ruínas de Angkor Wat ou pode optar por criar um labirinto de corais no mar tropical. Nesses casos, o ambiente é o elemento principal da personalidade do cenário que você pode aprimorar ao escolher os habitantes adequados para cada história.

ATMOSFERA

Uma maneira sutil, ainda que muito importante, de comunicar a personalidade do seu cenário aos seus jogadores é através dos detalhes sensoriais usados nas descrições - o ambiente que os personagens experimentam nesse lugar. Lembre-se de levar em conta todos os cinco sentidos, assim como aquele friozinho na barriga difícil de definir e as reações emocionais que os personagens podem demonstrar diante desses locais. Conforme avançam num complexo natural de cavernas, os personagens podem enxergar uma luminescência azulada irradiando das paredes, ouvir o gotejar distante de água, sentir o cheiro suavemente acre de terra molhada e sentir a brisa fria mesmo que o peso da terra e das rochas acima deles pareça oprimir seus ânimos. Quando descerem pelas escadarias de uma cripta antiga, descreva as teias recobertas de poeira, os besouros zunindo pelos corredores, o ar seco e talvez a sensação de ter todos os movimentos observados por alguma coisa nas profundezas da tumba, antecipando sua chegada.

Você não precisa acumular todos os detalhes da atmosfera na sua primeira descrição do cenário da aventura. Tome nota do ambiente local, talvez listando uma variedade de detalhes que podem surgir para cada um dos sentidos e distribuindo entre aventuras, para melhor ilustrá-las.



DETALHES DO CENÁRIO

É possível desenvolver os detalhes do cenário de suas aventuras de três formas: o método natural, o método encenado e o melhor método. As vantagens dos primeiros dois métodos se mesclam para criar o terceiro e, ao mesmo tempo, evitam suas desvantagens.

O MÉTODO NATURAL

Neste método, você imagina um lugar em sua mente e desenha um mapa. Se os goblins vivem nas ruínas de um castelo, você deve criar o castelo primeiro, incluir algumas paredes desmoronadas e áreas arruinadas para refletir a situação dele e então determinar como os goblins sobrevivem nesse lugar. A lógica, a história e o realismo guiarão sua criação. As áreas mapeadas tem uma história e foram construídas com um propósito; esses são os fatores que conduzem sua criação.

O método natural é bom porque cria ambientes realistas que refletem a história e o mundo de campanha.

Esse método é ruim porque pode fazer com que você se preocupe demais com o realismo, especialmente com um tipo de realismo que normalmente não é transmitido aos jogadores. Além disso, quando a preocupação com o realismo é levada muito a sério, os encontros podem ficar um pouco entediados. Lembre-se, você é o criador e o árbitro final do jogo e nenhuma regra, pessoa, senso de realismo ou qualquer outra coisa pode mudar isso.

O MÉTODO ENCENADO

Este método considera a área de encontro como um ambiente de jogo. Ele coloca de lado todas as preocupações com o realismo ou com o fato desse local ter existido como algo além de um cenário de batalha. No método encenado, você trata as áreas de encontro como um palco para a ação, como se fosse um diretor ou um escritor. A única coisa que importa é quanta empolgação e diversão ele proporciona.

Esse método é bom porque promover a ação, a aventura e a empolgação. Ele incentiva a criação de encontros com objetivos bem definidos e que buscam a diversão.

O método encenado é ruim porque coloca o artificial acima do resto. Assim como uma fachada de papel, ele funciona, desde que ninguém se apoie nele. Se os jogadores pararem para pensar sobre a área ou se você tentar criar uma lógica na história e na narrativa, vão perceber suas falhas.

O MELHOR MÉTODO

O autodenominado *melhor método* é uma fusão do método natural e encenado. Você deve criar as áreas de encontro dentro do contexto da história e do enredo da campanha, mas sempre atento para incluir detalhes divertidos e interessantes. Na verdade, esses dois métodos são bastante compatíveis, principalmente quando você inclui monstros na mistura.

Por exemplo, as ruínas de um castelo podem conter um portão de entrada com ameias sobre ele. O goblin rei desse local ordena aos arqueiros que vigiem o portão dessa posição. Quando forem atacados, os arqueiros lançarão flechas sobre os PdJs, enquanto estes passam pelo portão e escalam as escadarias em ruínas para alcançá-los.

Uma masmorra cheia de enigmas e monstros estranhos pode ter sido criada pelo Imperador Darvan, o Louco, tendo sido construída para defender seus tesouros mais valiosos. Os becos em torno do quartel-general do sindicato podem estar forrados de armadilhas e pontos de emboscada porque o Senhor das Sombras está sempre pronto para um ataque de seus rivais. A área de um encontro nunca surge do vácuo, ela foi construída, desenvolvida ou escolhida pelos monstros e outras criaturas inteligentes da região por algum motivo.

Até mesmo os terrenos completamente naturais permitem esse raciocínio. Enquanto os personagens viajam pela estrada, os bandidos atacam quando eles atingem uma área com chão rústico que oferece vários ângulos de cobertura para os arqueiros. Um bulette caça numa ravina, encurralando suas presas em recêntrâncias sem saída.

SALAS DE MASMORRA

As salas de uma masmorra indicam porque ela foi construída e como seus habitantes levam suas vidas. Quando criar uma câmara numa masmorra, reflita sobre o que ela diz sobre a história do lugar e de seus habitantes. Cada câmara, assim como a distribuição delas, deve fazer sentido dentro do contexto para o qual elas são utilizadas. Não se esqueça que alguns elementos fantásticos podem fazer parte da cena – ilusões em vez de obras de arte ou passagens e salas incomuns para criaturas que possuem tamanho, estrutura e mentalidade distintamente inumana.

IDEIAS PARA SALAS DE MASMORRA

Alojamentos	Cozinha
Área de Transporte	Enfermaria
Área de Treinamento	Museu
Arena	Observatório
Armazém	Oficina
Arsenal	Posto de Guarda
Aterro Sanitário	Prisão
Biblioteca	Salão Funerário
Câmara de Audiências	Suprimento de Água
Centro de Comunicação	Templo

CARACTERÍSTICAS DO TERRENO

Em cenários naturais, seja na superfície ou no subterrâneo, as características principais do terreno tendem a definir o ambiente. Ilustrações de fantasia ou fotografias verdadeiras com paisagens naturais dramáticas, podem servir de inspiração para a criação de cenários ao ar livre. Uma floresta não precisa ser apenas uma matriz de combate com algumas árvores espalhadas e uma vegetação rasteira – uma pesquisa rápida na Internet pode resultar em dúzias de imagens belíssimas de paisagens florestais dramáticas. Seus jogadores não só vão imaginar um cenário mais vívido, mas o encontro também poderá se tornar muito mais interessante quando ele acontece numa colina florestal como um riacho que corre pela margem rochosa.

IDEIAS PARA CENÁRIOS AO AR LIVRE

Abismo	Escarpa	Oásis
Barranco	Fenda	Pantanal
Bosque	Fissura	Penhasco
Campina	Geleira	Planalto
Colina	Ilha	Platô
Cratera	Lago	Ravina
Delta	Mirante	Riacho
Desfiladeiro	Moraina	Vala
Duna	Morro	Vale

IDEIAS PARA CENÁRIOS SUBTERRÂNEOS

Coluna	Estalactite
Cristais de Sulfato	Estalagmite
Escorrimento	Fossa

CONSTRUÇÕES URBANAS

Mesmo numa cidade fantástica, a maioria das construções são mundanas – como os cordoeiros, tanoeiros e as lojas de mantimentos que fazem parte do cotidiano da cidade... mas esses não são locais interessantes para uma aventura. Use-as para enriquecer o cenário conforme os personagens andam pela cidade. Os tipos de negócios encontrados numa cidade podem dizer muito sobre suas personalidades mais importantes. (A cidade contém uma praça de negociação de escravos ou abrigos em abundância para os pobres? Nela existem três templos para Bahamut ou um grande templo-fortaleza de Bane?)

Para as cenas importantes de uma aventura urbana, procure por locais mais exóticos e interessantes. Locais que possam abrigar pelo menos parte de um encontro são a melhor opção – um moinho com rodas e engrenagens girando uma hélice gigante é um ótimo local com características que podem ser aproveitadas por jogadores (e monstros) mais espertos. Partes móveis, perigos inatos e grandes alturas – com o risco de queda num passo em falso – tornam alguns locais urbanos bem mais interessantes do que uma típica briga na taverna.

IDEIAS PARA LUGARES URBANOS

Ameias
Aquedutos (esgotos, galerias, canais)
Forja (de ferreiro ou fundição)
Moinho (eólicos ou fluviais)
Monumentos (pirâmides ou zigurates)
Pontes, sacadas e telhados
Ruínas de uma grande cidade antiga e no mesmo local
Telhados
Templo (com armadilhas e perigos mágicos)
Torre (com sino, relógio ou de vigia)

AMBIENTAÇÃO FANTÁSTICA

Conexões planares (distrito das sombras ou jardim feérico)
Construções flutuantes – torres, palácios ou toda uma vizinhança
Estábulo para hipogrifos de montaria ou beemotes de carga
Lâmpadas mágicas ou sol artificial
Muralhas defensivas de chamas ou espinhos mágicos
Sentinelas mágicos ou monstruosos (entes ou golens)

SERVIÇOS E COMÉRCIOS DE ALTO PADRÃO (EXEMPLOS)

Alquimista	Comerciante de especiarias	Livreiro
Assassino	Conjurador de rituais	Lojas de câmbio
Banqueiro	Escriba	Ourives
Cartógrafo	Joalheiro	Sábio

SERVIÇOS E COMÉRCIOS COMUNS (EXEMPLOS)

Açougueiro	Estábulo	Padeiro
Armeiro	Ferreiro	Pedreiro
Caixeiro	Leiloeiro	Pintor
Carregador	Mensageiro	Taverna

SERVIÇOS E COMÉRCIOS MODESTOS (EXEMPLOS)

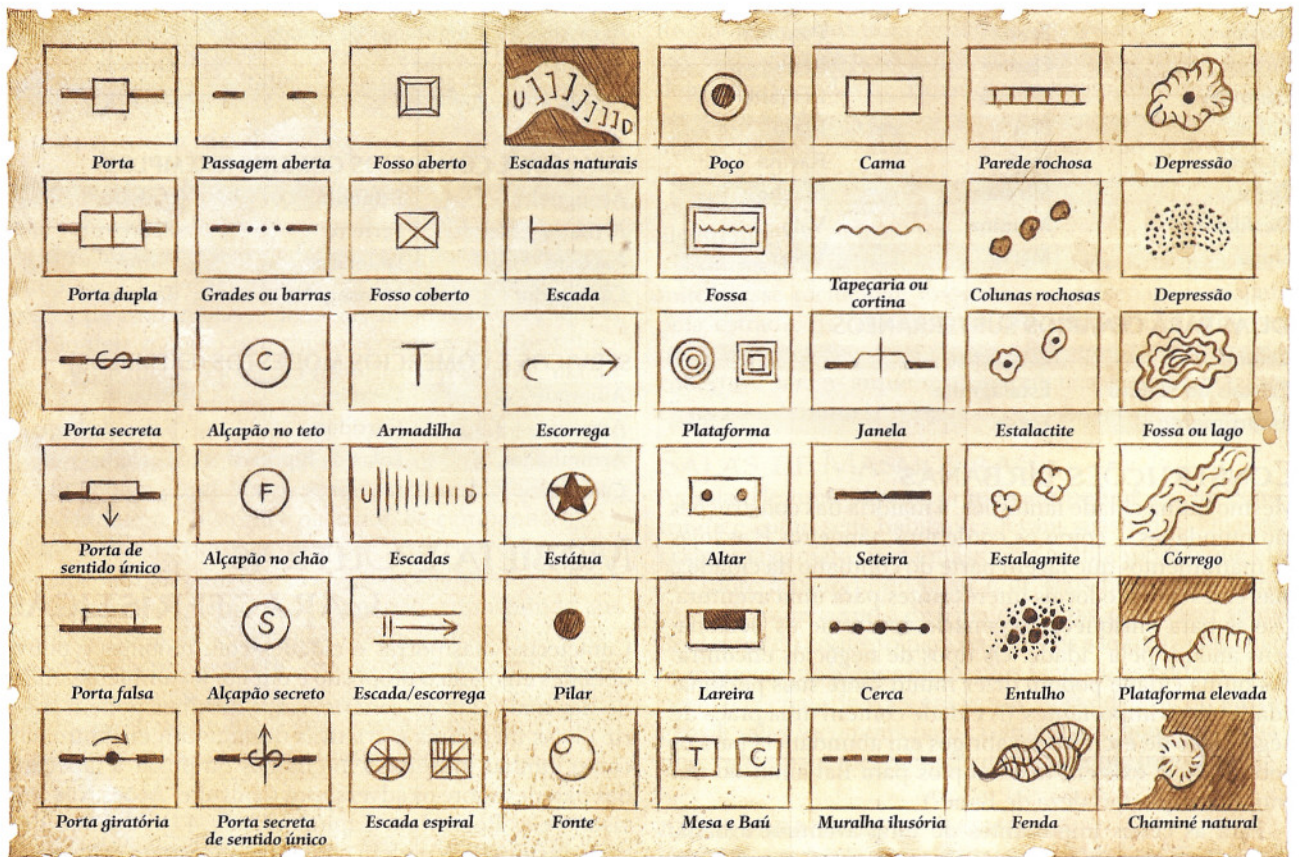
Albergue	Cesteiro	Peixeiro
Armazém	Curtidor	Salão de jogos
Arrombador	Lojas de hipoteca	Tijoleiro
Catador	Moleiro	

MOBÍLIA E OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Caracterize masmorras e cidades com mobílias e outros detalhes cujo único propósito é dar cor ao ambiente. Além de dar mais vida ao cenário, esses detalhes podem sugerir ideias incomuns e criativas durante um encontro, tais como tombar braseiros em chamas ou puxar a tapeçaria das paredes sobre os adversários (consulte “Ações Não Previstas Pelas Regras” no Capítulo 3, pág. 42). Algumas dessas características podem contar como terreno acidentado ou conceder cobertura (consulte “Cenário do Encontro”, na página 60 do Capítulo 4).

IDEIAS PARA MOBÍLIAS E DETALHES

Abismo	Alcova	Altar
Área Inundada	Armeiro	Bancada
Banco	Banheira	Barril
Baú	Braseiro	Bueiro
Buraco	Cadeira	Caixote
Caldeirão	Cama	Candelabro
Carpete	Castiçal	Chafariz
Cortina	Criatura empalhada	Domo
Encanamento	Escada	Espelho
Estante	Estátua	Fenda
Fonte	Forno	Forja
Fossa	Gongo	Grade
Grilhões	Ídolo	Instrumento de tortura
Jaula	Lareira	Latrina
Lixo	Mesa	Mosaico
Parede derrubada	Pedestal	Pedras caídas
Pia	Pilar	Pintura
Plataforma	Prateleira	Rampa
Relevo	Sacada	Santuário
Seteira	Símbolo maligno	Tapeçaria
Tela	Tijolo solto	Trono



MAPEANDO O LOCAL

Depois de definir o conceito do cenário da aventura, você provavelmente vai precisar de um mapa. Um mapa de aventura pode ter muitas formas – desde um mapa de masmorra extremamente detalhado que indica cada característica em cada quadrado de 1,5 m até um rascunho mostrando como o local do encontro leva a outros dois ou três outros lugares, dependendo da rota escolhida. Seja como for seu mapa, ele deve servir seu propósito de mapear a sua aventura e não somente do encontro. Um mapa é uma representação visual de como os encontros de uma aventura se encaixam, além de servir como um fluxograma, onde cada momento decisivo (uma ramificação no corredor ou uma sala com muitas saídas) leva num rumo diferente e a novos momentos decisivos. Olhando para o seu mapa, você pode dizer para onde as decisões dos personagens os levarão. Se eles deixarem a câmara pela saída norte, você saberá que o caminho os levará para um grande salão, com pilares alinhados, onde o rei dos gigantes do fogo abriga sua corte. Se eles seguirem pela porta secreta a sudoeste, o mapa dirá que o caminho segue por um túnel escuro até alcançar as câmaras secretas sob o grande salão.

O Capítulo 11 traz uma pequena aventura e um mapa de masmorra que você pode usar como exemplo e como inspiração para criar seus próprios mapas. Cada encontro também inclui um mapa mais detalhado da área de encontro. Embora nesta aventura as áreas estejam todas muito próximas umas das outras, num espaço relativamente limitado, essa não deve ser uma regra.

Seu mapa pode ser composto por números circulados representando as áreas de encontro e com linhas entre eles, sendo que cada linha pode representar horas ou dias de viagem. Ao longo dessas linhas, a aventura pode apresentar momentos decisivos que não são áreas de encontro, como por exemplo: “depois de cerca de duas horas, vocês alcançam um ponto onde o caminho se divide. À esquerda começa uma escadaria curta que sobe e depois continua numa leve ascensão, enquanto a trilha da direita desce vertiginosamente. Por qual lado vocês seguirão?” Tudo bem se o seu mapa pular os períodos mais longos de viagem para manter o andamento da aventura.

Às vezes, um mapa de encontros é literalmente um fluxograma, principalmente nas aventuras onde o cenário é menos importante que o enredo e os encontros são mais parecidos com eventos. Nestes mapas, os momentos decisivos não são as bifurcações de uma masmorra, mas seguem os mesmos princípios: se convencerem o barão a enviar soldados para o passo, os personagens liderarão um esquadrão pela ravina no dia seguinte e seu próximo encontro será com um grupo de hobgoblins no despenhadeiro. Já se eles não conseguirem convencer o barão, seu próximo encontro será com um grupo de assassinos contratados pelo vizir para atacá-los durante a noite.

DESENHANDO O MAPA

Quando estiver se preparando para desenhar o mapa de uma masmorra, comece com uma folha de papel quadriculado em branco. Considerando que cada quadrado dessa folha simbolize 1,5 m de distância, será fácil reproduzir as áreas do mapa em sua matriz de combate quando começar o combate.

Seu mapa deve incluir todas as características importantes de uma sala, embora alguns detalhes possam ser deixados para o texto descritivo e anotações em vez de aparecerem no mapa. Considere incluir todos os elementos abaixo que se aplicam ao seu mapa.

ELEMENTOS DO MAPA

- ◆ Áreas secretas
- ◆ Armadilhas
- ◆ Fronteiras entre facções
- ◆ Limites e paredes
- ◆ Móveis
- ◆ Números ou letras de referência
- ◆ Obstáculos
- ◆ Perigos
- ◆ Portas e passagens
- ◆ Terrenos

A menos que você seja um cartógrafo amador, não se preocupe em ficar desenhando com muito capricho os seus mapas. O mapa é uma ferramenta para ajudá-lo a registrar sua aventura e transmitir o cenário aos seus jogadores. Ele só precisa ser claro e fácil de usar. Faça anotações nele que o ajudem a descrever cada área e conduzir os encontros.

Símbolos: Você pode usar símbolos para indicar as características do mapa. A ilustração de símbolos ao lado apresenta algumas formas de indicar as características mais comuns de um cenário, mas você pode usar os símbolos que quiser.

O MAPA DA AVENTURA E

A MATRIZ DE COMBATE

Quando você mapeia as áreas de encontro, tenha em mente que será necessário reproduzir esses mapas na matriz de combate quando os personagens entrarem na área. Não crie áreas grandes demais que não caibam em sua mesa (ou superfície quadriculada). Se estiver usando o *D&D Masmorras Montáveis* como matriz de combate, talvez seja melhor criar cada área de encontro primeiro, para só depois passá-las para seu mapa. Assim, será sempre possível construí-las novamente quando o encontro começar.

DESENHANDO PAREDES DIAGONAIS

Segue uma dica sobre linhas diagonais na matriz de combate: não faça paredes que cortem pelas quinas de um quadrado. Em vez disso, trace as paredes diagonais a partir da metade de uma lateral até a metade de outro quadrado adjacente. Dessa forma, fica claro onde as criaturas podem ficar: um quadrado cortado de quina a quina é quadrado válido, mas não pode ser ocupado por uma criatura.

A LEGENDA DO MAPA

A legenda de um mapa compõe a essência da aventura. Para cada sala desenhada no mapa, sua legenda deve descrever o que há dentro dela – suas características físicas e os encontros que ela guarda. A legenda transforma um rabisco com o número 1 num encontro criado para divertir e intrigar seus jogadores.

ELEMENTOS DE UMA LEGENDA/DESCRIÇÃO DO ENCONTRO

- ◆ Armadilhas
- ◆ Descrição do local
- ◆ Monstros
- ◆ Perigos
- ◆ Regras de terreno e características do local
- ◆ Táticas dos monstros
- ◆ Tesouros, se houver
- ◆ Valor em XP do encontro

As áreas de encontro descritas no Capítulo 11 são razoavelmente bem detalhadas, mas você não precisa do mesmo nível de detalhes em suas próprias aventuras. Se você não tiver muito tempo para preparar os encontros, algumas anotações rápidas devem bastar, mas tente incluir ao menos alguns detalhes que permitam uma descrição mais caprichada para quando você estiver conduzindo o encontro. Segue um exemplo de algumas observações rápidas que você pode fazer sobre uma sala:

SALA 1 – CORROMPIDOS GUARDIÕES (2.100 XP)

O cheiro de carne apodrecida misturado com odor químico permeia a sala. Sombras estranhas parecem não seguir a luz, seriam criaturas se movendo?
 2 corrompidos enfurecidos
 1 corrompido vidente
 2 corrompidos mutiladores

As enfurecidos atacam quando os personagens entram na sala. Na rodada seguinte, a vidente entra pela sacada (3 m de altura) e os mutiladores se esgueiram pelos corredores laterais (Furtividade +12).

Tesouro: O vidente usa um *amuleto da proteção* +2 (+2 em todas as defesas).

Você deve usar o formato que mais lhe agrada. Alguns Mestres gostam de ter uma página organizada para cada encontro, enquanto outros usam cartões de referência. Existem ainda aqueles que escrevem o conteúdo de cada sala diretamente no mapa e não se incomodam sequer em criar uma legenda, confiando em sua habilidade de improvisar os detalhes. O importante é ir de acordo com sua preferência e usar da melhor forma possível o tempo em suas mãos.

CENÁRIOS AO AR LIVRE

Uma masmorra é um ótimo cenário de aventura por não oferecer opções demais. Os personagens podem virar à direita ou à esquerda e essa escolha pode fazer uma diferença significativa na aventura, desde que não sigam por um caminho desconhecido pelo Mestre. Por conta dessa limitação nas opções dos jogadores, fica fácil planejar todas as possibilidades. Basta determinar o que há em cada sala da masmorra e pronto! Você cobriu todas as possibilidades.

Por outro lado, um cenário ao ar livre parece apresentar opções ilimitadas. Os jogadores podem se mover em qualquer direção que quiserem pela vastidão do deserto e você pode até pensar que precisará detalhar cada quilômetro quadrado do deserto para estar preparado para todas as possibilidades. Mas em vez disso, você acaba criando um encontro com um oásis, mas os personagens mudam de curso e não passam nem perto do local. Resultado: uma grande aventura tediosa com horas e horas de dunas, deserto, sol e mais nada.

A solução é pensar num cenário ao ar livre da mesma forma que você pensa numa masmorra. Primeiro, a maior parte do terreno - até mesmo numa vastidão desértica - apresenta alguns caminhos evidentes. A razão pela qual as estradas geralmente são mais retas é por elas seguirem os contornos geográficos, encontrando os caminhos mais equilibrados ou mais fáceis através dos terrenos irregulares. Os vales e cordilheiras conduzem as viagens em determinadas direções. As regiões montanhosas representam uma barreira gigantesca exceto por algumas passagens naturais ou artificiais. Até mesmo um deserto aparentemente inabitado tem suas rotas mais simples e complicadas - regiões com rochas que seguram as tempestades de areia por onde é mais fácil caminhar sobre as dunas erráticas.

Segundo, não é necessário ter muita precisão sobre onde estão colocados os encontros nos mapas ao ar livre. Uma parte do seu cérebro pode tender ao realismo dizendo "mas o oásis era ali" sendo que não precisa mais estar exatamente naquela direção. O oásis não é real. Ele existe exatamente onde você precisar que ele esteja, ou seja, no caminho que os personagens dos jogadores trilharão ao longo do deserto. Ele pode estar no quilômetro 120 da jornada a três dias de viagem do local atual.

Talvez você queira desenhar um rascunho de um mapa ao ar livre para a sua aventura. No entanto, não crie nada definitivo, fique com o rascunho. Assim como se faz numa masmorra, pense sobre os momentos decisivos, nas áreas de encontro e em como conectá-las, em vez de se concentrar exatamente no terreno entre eles. O momento decisivo pode ser uma encruzilhada na estrada, escolher acompanhar um rio, continuar seguindo pelo sopé de uma colina ou construir uma jangada e boiar rio abaixo. O fiorde pode levar para um encontro, enquanto caminhar ou navegar rio abaixo pode talvez levar a outro. A aventura continua independente de qual rota os personagens escolherem.

Pensar sobre as aventuras ao ar livre dessa forma apresenta o risco de preparar demais. Se o objetivo dos personagens é chegar de um lugar ao outro e a aventura for composta pelos encontros que eles terão ao longo do caminho, eles estarão significativamente mais pretensos a ignorar os encontros planejados diferente de uma masmorra onde eles explorariam todas as salas. É possível lidar com esse problema de duas maneiras: se resignar e suportar, tentando não caprichar demais nesses encontros e sabendo que os personagens vão pular alguns deles, ou você pode colocar todos os encontros no caminho dos personagens independente das escolhas que eles fizerem.

Isso pode parecer coação, mas não é - pelo menos, não mais do que ocorre numa masmorra comum. Desde que os jogadores sintam que suas escolhas são significativas ao longo do caminho, o resultado final pode ser os mesmos encontros que eles teriam se tivessem feito escolhas completamente diferentes. As decisões podem influenciar a ordem em que os encontros acontecem, como numa masmorra. Por exemplo, os oponentes de um encontro podem fugir e reaparecer novamente com reforços em um encontro posterior.

Outro jeito de planejar as viagens ao ar livre é como se fosse um desafio de perícia prolongado. O exemplo de desafio de perícia Perdidos nos Ermos do Capítulo 5 (pág. 79) demonstra como uma jornada através de regiões selvagens pode se transformar numa parte importante da aventura. É possível interromper esse desafio de perícia com encontros de combate em diversos pontos - quanto maior a complexidade do desafio, mais tempo vai demorar e também será interrompido com mais frequência. Usar o sistema dos desafios de perícia dessa forma faz os jogadores sentirem como se o episódio da viagem ao ar livre fosse cheio de escolhas significativas, uma chance para usar as perícias dos personagens em jogo de maneira eficiente.

VARIANDO OS CENÁRIOS DE AVENTURA

Apresente cenários variados tanto dentro da mesma aventura quanto no decorrer de uma campanha. É quase um clichê no jogo, mas um encontro ao ar livre no caminho para a masmorra - ou um encontro ao ar livre que conduz os personagens até a masmorra - pode ser uma maneira empolgante de compor os fundamentos de uma aventura, atraindo os jogadores até a natureza da ameaça que estejam enfrentando.

Uma mistura de aventuras subterrâneas, ao ar livre, urbanas e até mesmo planares também mantém uma campanha interessante. Você pode até mesmo estruturar sua campanha para que seus personagens se acostumem a viajar pelo mundo, fazendo uma aventura numa floresta tropical e tempestuosa e a próxima no meio da tundra congelada.

AVENTURAS

BASEADAS EM EVENTOS

Se considerarmos que um mapa de uma aventura ao ar livre é uma abstração de uma masmorra, podemos dizer que um “mapa” de uma aventura baseada em eventos é uma abstração ainda maior. No entanto, a ideia de um mapa de masmorra como um fluxograma é uma grande metáfora para o modo como a estrutura de uma aventura que gira em torno de eventos e decisões funcionam no lugar do espaço físico.

Uma aventura baseada em eventos se concentra nas coisas que os personagens fazem em vez de levar em conta os lugares que visitam. Cada decisão - assim como os resultados de cada encontro - leva a consequências diretas. Tipicamente, as aventuras baseadas em eventos confiam muito em desafios de perícia, particularmente aquelas que envolvem interações com os personagens do Mestre. Elas podem incluir a solução de um mistério (que também pode ser pensado como um problema de lógica), em tecer uma intrincada teia de diplomacia e intrigas ou em registrar um culto secreto que está operando na torre do sino do templo abandonado. Os encontros baseados em eventos são uma ótima forma de envolver os atores, narradores e pensadores do seu grupo, mas você pode manter os combatentes felizes com encontros de combate frequentes misturados na aventura.

Geralmente o cenário de uma aventura baseada em eventos é uma cidade (embora possa ser em qualquer lugar). Uma estrutura baseada em eventos funciona melhor para as aventuras urbanas, afinal não é necessário mapear todas as construções da cidade. O importante é com quem os personagens decidem interagir. Entretanto, você também pode usar essa estrutura para as aventuras ao ar livre ou para os encontros nas masmorras, principalmente nos casos onde os oponentes são organizados e inteligentes - não só brutos estúpidos que vagam pelas masmorras até que alguém lute com eles. Imagine uma ruína ancestral que agora é habitada por três facções diferentes: os yuan-ti de um lado, os minotauros em outro e os drow nas galerias, esgotos e cavernas subterrâneas. Essa aventura tem um elemento de exploração, mas o mais interessante é como os personagens podem colocar as três facções uma contra a outra, tornando os eventos da aventura muito mais importantes do que o cenário - especialmente se os habitantes dessa ruína se moverem pelas redondezas regularmente, em vez de ficarem presos a determinadas áreas de encontro.

Certos pontos do fluxograma de eventos da sua aventura podem ser locais - pequenas masmorras ou apenas construções de uma cidade. Nesse momento, você coloca o “mapa da aventura” fluxograma de lado e apanha um mapa menor, deixa os personagens explorarem o local e completarem os encontros dali, depois volta para o fluxograma, seguindo de um ramo a outro dependendo dos resultados desses encontros. Essas mini-masmorras são um bom jeito de variar o ritmo da aventura e, dessa forma, agradar às diferentes motivações dos jogadores.

É útil também ter as áreas de encontro mapeadas o combate planejado em uma aventura baseada em eventos. Os assassinos podem atacar os personagens em qualquer lugar da cidade, quando for a hora certa, mas se tiver vários mapas de encontro disponíveis (um mercado, uma taverna, um complexo de becos) é possível escolher o melhor para o momento.

A estrutura geral de uma aventura baseada em eventos é mais importante do que em outros estilos. Seus eventos devem envolver os personagens imediatamente, criem uma empolgação crescente e atinjam um momento climático, num encontro crucial. Esse encontro crucial pode ser uma batalha de tudo ou nada contra o devorador de mentes que está personificando o barão ou um embate final contra o castelão para definir a decisão final do duque, mas qualquer que seja o encontro, ele deve ser o mais empolgante e tenso de toda a aventura. Preste muita atenção nos conselhos sobre ideias de boas estruturas (na página 101). É muito fácil encurralar ou direcionar os jogadores numa aventura baseada em eventos.

Outra ferramenta útil para organizar uma aventura baseada em eventos é uma linha do tempo. Certos eventos podem ocorrer em momentos específicos da aventura independente das ações dos personagens (um eclipse solar, um novo PdM que entra em cena, um dia de festival ou qualquer outro evento além do controle dos jogadores) ou os eventos na linha do tempo podem acontecer a menos que os personagens forem capazes de evitá-los. Uma linha do tempo é uma ótima forma de garantir que uma aventura baseada em eventos se mantenha no enredo incluindo novos elementos na mistura em intervalos regulares. Ela também pode servir para forçar os personagens a cumprirem seus objetivos antes que certos eventos inevitáveis ocorram. Se os vilões estiverem planejando o assassinato do conde durante o festival, os personagens terão um tempo limitado para desvendar seus planos e impedi-los.

Por fim, tenha outros encontros de combate de reserva para aumentar o ritmo da ação caso as coisas comecem a ficar tediosas. Em vez de entregar uma pista de bandeja aos personagens, faça com que alguém invada seus quartos e comece um combate, derrubando a pista durante o processo. Desse jeito, os jogadores se sentirão como se tivessem conseguido essa pista sozinhos, e o encontro também manterá toda a adrenalina necessária fluindo e atingindo o nível de emoção máxima.



O elenco de uma aventura - como os monstros e personagens do Mestre envolvidos - dão mais vida ao cenário. Os integrantes desse elenco são ferramentas facilitadoras no jogo. Muitos deles serão monstros ou PdMs que os PdJs enfrentarão e derrotarão. Eles exigem pouco de trabalho além prepará-los para os encontros e um pouco de atenção para que se comportem de maneira adequada e interessante. Outros são criaturas diretamente envolvidas com os PdJs - empregados ou outros personagens de apoio que exigem detalhes mínimos de interpretação. Também existirão outros que serão vilões únicos ou monstros que exigirão estatísticas e representação detalhada.

Cada membro do elenco tem um propósito, uma razão para aparecer numa aventura. Os propósitos mais fundamentais são bem evidentes: essa criatura é um aliado ou patrono dos personagens? É um inimigo ou um personagem adicional com sua própria função? Enquanto povoa sua aventura, você poderá dar propósitos notáveis a alguns membros do elenco. Mesmo assim, esses propósitos serão relevantes apenas se forem importantes para os PdJs. Não se incomode com os detalhes se não houver nenhuma maneira dos PdJs interagirem com um personagem.

É possível um membro do elenco pode servir a diversos propósitos enquanto as motivações de outros personagens podem acabar mudando conforme suas reações às ações dos PdJs ou aos eventos do mundo. Um aliado ou patrono poderia se tornar um inimigo, ou desaparecer no enredo tornando-se um mero personagem adicional. Os inimigos podem reconciliar, tornando-se até mesmo aliados.

ALIADOS COMO PERSONAGENS ADICIONAIS

É possível ter um PdM aliado para acompanhar os PdJs numa parte ou durante toda uma aventura. Talvez seja uma opção por causa do enredo ou somente porque o Mestre deseja ter um personagem com que jogar quando os PdJs abandonarem o conforto da civilização. Um aliado pode ser um meio de introduzir pistas para os personagens ou para traí-los no pior momento possível (e se transformar num inimigo).

Quando um PdM participa de um encontro, ele recebe uma parcela adequada de pontos de experiência. Você pode criar encontros para desafiar o grupo já incluindo este aliado. Eles também devem receber uma parte do tesouro obtido, embora nesse caso, você deva levá-lo em conta enquanto estiver incluindo tesouros na aventura.

Resista à tentação de usar PdMs aliados como uma forma de coagir os jogadores e nunca permita que um aliado se torne o centro de uma aventura. Mantenha firmemente o foco onde ele deve estar: nos PdJs.

ALIADOS

Um aliado é um membro do elenco que ajuda muito ou pouco os PdJs de alguma forma. Os aliados podem ser variados, desde o camponês sagaz que conhece e pode relatar todas as lendas locais, até o capitão da guarda que luta lado a lado dos personagens enquanto evitam a invasão dos hobgoblins. Os aliados não precisam dar sua ajuda de graça, mas muitas vezes eles o fazem.

Tais personagens podem cumprir inúmeros papéis numa aventura. Um aliado pode ser um explorador que partilha seus mapas com os personagens ou que os guiará através das terras selvagens. Ele pode ser o sacerdote que os personagens procuram quando necessitam de alguém que execute um ritual para Reviver os Mortos. Uma divindade pode até designar um anjo da guarda para proteger um personagem durante uma aventura particularmente perigosa e importante. Se você está planejando uma reviravolta na sua história, um aliado pode apresentar todas as características sombrias que farão com que esse personagem se torne um inimigo posteriormente.

Um aliado precisa apenas dos detalhes que a sua função no jogo exigir. Um sábio que só existe para fornecer pistas importantes para os personagens não precisa de nada além de um traço de personalidade ou uma mania que lhe ajude a interpretá-lo durante as representações. Mas o explorador-guia que acompanha os personagens numa parte da aventura precisa ter estatísticas de combate completas além desse outros detalhes.

PATRONOS

Os patronos contratam os personagens, fornecendo ajuda ou recompensas e às vezes ganchos de aventura. Na maior parte do tempo, eles terão claro interesse no sucesso dos personagens e não precisarão ser persuadidos a ajudar. Entretanto, certas circunstâncias ou maquinações secretas podem obrigá-los a se tornarem desconfiados ou até mesmo traírem os personagens. Um patrono pode criar um apreço pelos personagens depois que completarem uma tarefa específica. Permita que essas circunstâncias guiem o detalhamento que você precisará conceder ao personagem. Um nome e algumas características de interpretação serão o bastante para um patrono que servirá apenas como gancho de aventuras, mas talvez você precise incrementar a representação de um patrono recorrente - ou daqueles que se tornarem aliados ou inimigos. Pense um pouco sobre os motivos pelos quais ele quer o que quer e porque contratará os personagens para perseguir seus objetivos em vez de fazê-lo por conta própria.

INIMIGOS

Os inimigos enfrentam ou atrapalham os personagens. Os monstros comuns são inimigos, assim como os vilões covardes e maquiavélicos que você criar. A maioria dos inimigos precisará mais das estatísticas de combate do que de detalhes de representação, mas um inimigo num desafio de perícia pode precisar mais de detalhes sobre sua personalidade e motivações. Os inimigos que exercem uma função significativa numa aventura - os vilões apre-

sentados nos encontros climáticos, assim como os vilões recorrentes que desafiam os personagens aventura após aventura -devem ter mais detalhes do que suas estatísticas de combate. Eles não precisam de histórias pessoais muito extensas que expliquem o porquê de terem se tornado tão malignos, mas os boatos sobre seu passado de maldades podem ser um bom meio de criar a expectativa de um combate climático nos personagens. Uma personalidade memorável, preferivelmente algo que se torne aparente antes da batalha final, também dá mais vida ao vilão. Frases debochadas, numa linguagem rebuscada, escritas com sangue ao lado de cada vítima já dizem muito sobre o alvo dos personagens.

Lembre-se de refletir sobre as motivações de um inimigo importante. Seria ele um cultista maligno que oferece sacrifícios a Orcus numa cripta subterrânea? Talvez seja um malfetor maquiavélico que planeja tomar todo o baronato? Quem sabe um mercenário criminoso que faz qualquer coisa pelo preço certo? Talvez um lunático insano que adora torturar os outros sem nenhum motivo? Os vilões com motivações diferentes podem dar abordagens únicas às aventuras.

PERSONAGENS ADICIONAIS

Os adicionais são personagens e criaturas que existem para fazer com que o mundo pareça mais real. Num filme, eles seriam os figurantes com quem os personagens raramente interagem. Os servos do duque, os cidadãos que são testemunhas (e se afastam) de uma briga de rua e os taverneiros e estalajadeiros, todos são personagens adicionais. Numa partida de D&D, você pode manter anotações básicas e breves sobre os adicionais que possam se tornar parte de um encontro curto. Muitos Mestres colocam os personagens adicionais em destaque quando os PdJs seguem para algum lugar inesperado. Muitas vezes você precisará saber apenas que tipos de adicionais estarão na área de sua aventura ou povoado.

DANDO VIDA AO ELENCO

Um jeito fácil para interpretar uma variedade de personagens é dar a cada um deles uma característica distinta - algo de que os heróis possam se lembrar nessa criatura. Se o estalajadeiro que trabalha de dia é meio surdo e o que trabalha de noite fala alto demais (sendo até meio grosseiro), os personagens vão ter facilidade de lembrar quem é quem. As melhores características são as que têm efeitos mais diretos e óbvios na maneira como você interpreta os personagens. Uma coisa é dizer aos jogadores que um contato criminoso tem mau hálito, mas interpretar o sujeito terminando sempre uma frase com uma exalação evidente de seu bafo de dragão é completamente diferente. Se seus talentos de atuação estiverem em dia, criar vozes diferentes para os personagens importantes é uma ótima maneira de garantir que fiquem marcados nas mentes dos jogadores. As expressões faciais diferentes podem criar uma imagem vívida de personagens diferentes.

Outra coisa importante para lembrar enquanto der vida a esse elenco imenso de personagens é: seja consistente. Criar dois taverneiros bem distintos para noite e dia é ótimo. Usar aleatoriamente a personalidade de qualquer um deles sempre que os personagens visitam a taverna é contraditório demais. Quando inventar uma

nova característica para um personagem, tome nota para servir de lembrete quando os heróis retornarem ao mesmo local.

Uma das melhores coisas sobre estabelecer esse tipo de consistência é que pode acabar sendo uma ferramenta muito eficaz para quebrar essa rotina. Se os personagens visitarem sua taverna favorita à tarde e encontrarem o taverneiro da noite trabalhando, eles se perguntarão por que isso aconteceu, que pode ser um meio maravilhosamente sutil de atraí-los para uma aventura.

COMPORTAMENTO VARIÁVEL

Surpreenda os jogadores de vez em quando fazendo com que as criaturas mais familiares ajam de forma bizarra ou fora do normal. Essa variação no comportamento deve ser explicável, pois é possível que os PdJs queiram descobrir a causa. Talvez o cenário mude a personalidade de todos que o habitam por muito tempo. Ou quem sabe a presença ou influência de uma ou mais criaturas tenha alterado o comportamento das outras de maneira incomum.

Esse tipo de variação comportamental pode acontecer de diversas formas. Uma criatura maligna poderia estar agindo de forma mais benevolente ou estar limitada de alguma forma que evite ou bloqueie suas tendências naturais. As criaturas inocentes podem ser forçadas a lutar pelos vilões, colocando os PdJs num dilema moral. As criaturas fracas podem ter aliados mais fortes sob suas ordens.



RECOMPENSAS

OS PONTOS DE EXPERIÊNCIA, tesouros, pontos de ação e as recompensas intangíveis é o que mantém os personagens seguindo de um encontro ao outro, nível após nível, de uma aventura a outra. Recompensas pequenas vêm com mais frequência, enquanto recompensas maiores só de vez em quando. Ambas são importantes.

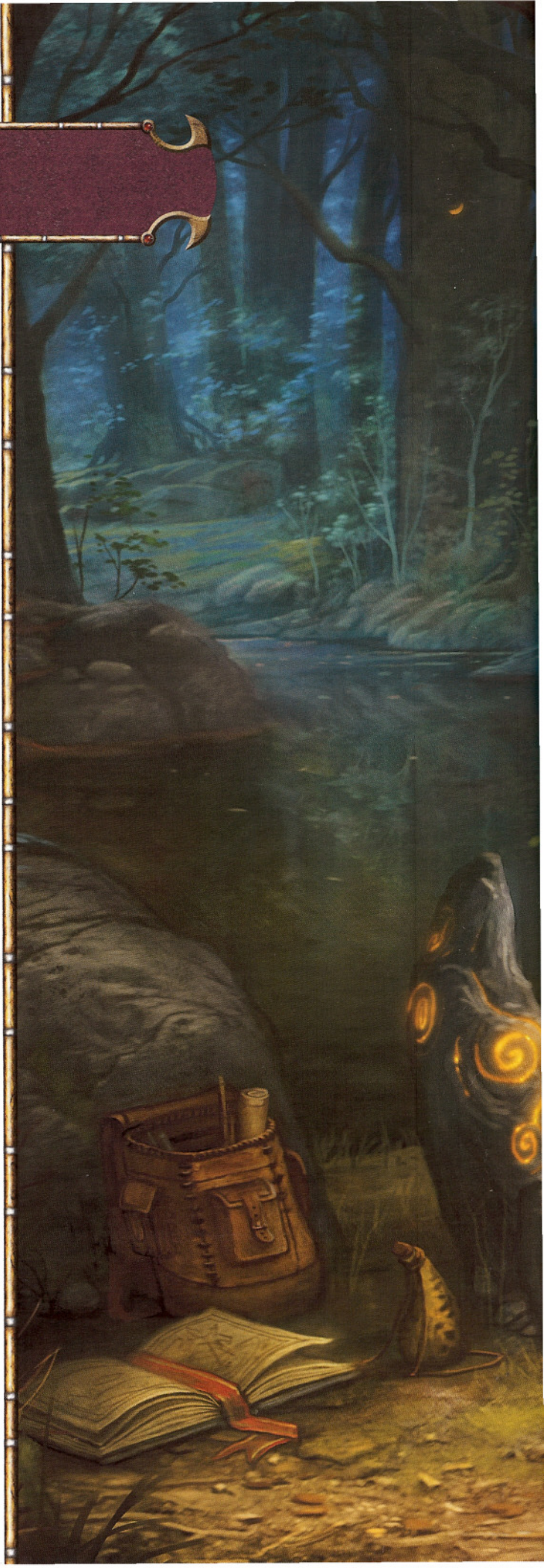
Sem recompensas pequenas e frequentes, os jogadores começam a sentir que seus esforços não estão valendo a pena. Como se eles estivessem trabalhando demais à toa. Sem recompensas maiores e ocasionais, os encontros começam a parecer como se estivessem no automático – uma grande e repetitiva matança de monstros sem nenhuma variação significativa.

Os personagens recebem pontos de experiência (XP) por cada encontro que completam, recebem pontos de ação quando atingem um marco na aventura – geralmente após dois encontros – recebem tesouros ao superar encontros – não todos os encontros, mas ocasionalmente no decorrer da aventura. Ao completar entre oito e dez encontros (incluindo as missões) os personagens normalmente adquirem um nível.

Subir de nível (consulte “Adquirindo Níveis” no *Livro do Jogador*, pág. 27) é a recompensa mais significativa que o jogo tem a oferecer, mas até mesmo essa recompensa deve ter um ritmo. Dependendo do nível, os personagens recebem novos poderes de ataque, novos talentos, aumento nos valores de atributo e um ajuste global aos ataques e defesas. Todas essas recompensas são muito empolgantes, mas cada uma delas também tem seu próprio sabor.

Este capítulo inclui as seguintes seções:

- ◆ **Pontos de Experiência:** Cada monstro derrotado, desafio de perícia superado, enigma resolvido e armadilha desarmada vale uma quantia em XP como recompensa. Conforme os personagens recebem XP, eles adquirem novos níveis.
- ◆ **Missões:** Completar uma missão traz recompensas, da mesma forma que a conclusão de um encontro.
- ◆ **Pontos de Ação:** Os pontos de ação encorajam os personagens a seguirem em frente, enfrentando novos encontros antes de pararem para realizar um descanso prolongado.
- ◆ **Tesouros:** Sejam moedas, joias, objetos de arte ou itens mágicos, os tesouros são a recompensa que os personagens podem colocar em uso na mesma hora que recebem.





Os pontos de experiência (XP) são a recompensa fundamental do jogo, assim como os encontros são o fundamento de uma aventura ou campanha. Cada encontro confere uma recompensa em pontos de experiência de acordo com sua dificuldade.

RECOMPENSAS EM XP

A tabela de Recompensa em Pontos de Experiência apresenta valores de XP para monstros de todos os níveis. Utilize a coluna “Monstro Padrão” para PdMs, armadilhas e encontros gerais (desafios de perícia e enigmas).

RECOMPENSA EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Nível do Monstro	Monstro Padrão	Lacaio	Elite	Solitário
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1.000
6	250	63	500	1.250
7	300	75	600	1.500
8	350	88	700	1.750
9	400	100	800	2.000
10	500	125	1.000	2.500
11	600	150	1.200	3.000
12	700	175	1.400	3.500
13	800	200	1.600	4.000
14	1.000	250	2.000	5.000
15	1.200	300	2.400	6.000
16	1.400	350	2.800	7.000
17	1.600	400	3.200	8.000
18	2.000	500	4.000	10.000
19	2.400	600	4.800	12.000
20	2.800	700	5.600	14.000
21	3.200	800	6.400	16.000
22	4.150	1.038	8.300	20.750
23	5.100	1.275	10.200	25.500
24	6.050	1.513	12.100	30.250
25	7.000	1.750	14.000	35.000
26	9.000	2.250	18.000	45.000
27	11.000	2.750	22.000	55.000
28	13.000	3.250	26.000	65.000
29	15.000	3.750	30.000	75.000
30	19.000	4.750	38.000	95.000
31	23.000	5.750	46.000	115.000
32	27.000	6.750	54.000	135.000
33	31.000	7.750	62.000	155.000
34	39.000	9.750	78.000	195.000
35	47.000	11.750	94.000	235.000
36	55.000	13.750	110.000	275.000
37	63.000	15.750	126.000	315.000
38	79.000	19.750	158.000	395.000
39	95.000	23.750	190.000	475.000
40	111.000	27.750	222.000	555.000

RECEBENDO XP

Os personagens recebem XP por cada encontro superado. Essa recompensa é igual à soma dos valores de XP de cada monstro, PdM, armadilha ou perigo que compõe o encontro. O Mestre define esse valor no momento em que cria o encontro e compara sua dificuldade ao nível dos jogadores (aventuras publicadas indicam o valor de XP de cada encontro). Divida o total de XP do encontro pelo número de personagens presentes que ajudaram a superá-lo – esse é o XP que deve ser distribuído a cada personagem.

Superando um Encontro: O que é preciso para superar um encontro? Matar, afugentar ou capturar os inimigos certamente deve ser considerado como vitória. Atender às condições de sucesso num desafio de perícia é o mesmo que superá-lo. Lembre-se que um encontro, por definição, apresenta um risco de fracasso. Se esse risco não estiver presente, ele não é um encontro e os personagens não recebem XP. Se ativarem uma armadilha acidentalmente enquanto andam pelo corredor, os personagens não recebem XP, pois não se tratou de um encontro. Contudo, se essa armadilha representar um encontro ou fizer parte de um, então os personagens devem receber XP se forem capazes de desarmá-la ou destruí-la.

Digamos que os personagens conseguem escapar de uma hidra e entrar na câmara do tesouro que ela protege. Eles recebem o XP por superarem o encontro da hidra? Não. Mas se o tesouro for o objetivo de uma missão, aí então eles devem receber a recompensa por completarem a missão (consulte a tabela Recompensa de XP por Missão, pág. 122), que além do tesouro, pode incluir XP. No entanto, como o grupo não enfrentou a hidra, eles não superaram nenhum desafio. (Portanto, se eles enganaram, derrotaram ou se esgueiraram pela hidra, não recebem XP).

XP por Encontros de Combate: O *Manual dos Monstros* indica a recompensa em XP de cada monstro. Esse valor é proveniente da tabela de Recompensa em Pontos de Experiência, nesta página, e depende do nível da criatura. O valor em XP de um lacão é igual a um quarto do XP de um monstro padrão do mesmo nível. O XP de um monstro de elite é igual ao dobro desse valor e o de um monstro solitário, cinco vezes o mesmo.

É possível aplicar um modelo a uma criatura (pág. 175), transformando-a num monstro de elite ou solitário (consulte “Criando Novos Monstros Solitários”, pág. 185) e ajustando seu valor em XP. Da mesma forma, alterar o nível de um monstro também muda seu valor de XP.

No que se refere ao cálculo de XP, um PdM é considerado um monstro do seu nível. Armadilhas e perigos que influenciam num encontro também têm nível. Um grupo de personagens que supera um encontro de combate onde uma armadilha ou perigo representou uma ameaça deve receber o XP desses desafios mesmo que não os tenham desarmado ou neutralizado – afinal eles superaram a principal parte do desafio proposto, que era o perigo durante o combate.

XP por Encontros Gerais: Encontros gerais que apresentam riscos também podem trazer recompensas. Um desafio de perícia apresenta um nível e uma complexidade que, combinados, determinam o XP que o grupo recebe por completá-lo com sucesso. Um desafio de perícia corresponde a um número de monstros de mesmo nível igual à sua complexidade – portanto um desafio de perícia de nível 7 e complexidade 3 correspondem a três monstros de nível 7, ou 900 XP.

Se um enigma constituir um encontro (consulte “Um Enigma É Um Encontro?”, pág. 81), trate-o como um monstro – se ele representar todo o encontro, trate-o como um monstro solitário, e se ele fizer parte de um encontro com armadilhas ou monstros, trate-o como um ou dois monstros do mesmo nível, dependendo de sua dificuldade e importância.

VARIANDO O RITMO DE EVOLUÇÃO

O sistema de pontos de experiência foi criado para que os personagens completem de oito a dez encontros a cada nível. Na prática, isso varia entre seis e oito encontros, uma missão principal e uma missão secundária.

Vamos supor que você vá iniciar uma campanha com personagens de nível 1 no dia 1 de Janeiro, jogando rigorosamente quatro ou cinco horas toda semana, concluindo quatro encontros toda sessão. Com esses números em mente, seus personagens vão atingir o estágio exemplar próximo do dia 24 de Junho, o estágio épico em Dezembro e alcançarão o nível 30 no semestre seguinte. No entanto, a maioria das campanhas não segue esse ritmo e você deve descobrir que o ritmo natural resulta numa taxa mais lenta de progressão, que também é mais fácil de manter.

Duplicando a recompensas em XP é possível que os personagens adquiram um nível por sessão e atinjam o nível 30 em cerca de trinta e cinco sessões – ou oito meses. Isso pode funcionar numa campanha que acontece durante o ano letivo (permitindo algum tempo livre para pausas nos feriados).

Se quiser limitar sua campanha a um único estágio (dez níveis), pode reduzir o XP pela metade e prolongar a campanha por quase um ano. Neste caso os personagens vão demorar cerca de um mês para subir de nível.

SIMPLIFICANDO OS PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Também é possível lidar com os pontos de experiência da mesma forma que com os pontos de ação (consulte “Distribuindo Pontos de Ação”, pág. 123); basta dizer aos jogadores que eles sobem de nível após completarem de oito a dez encontros. Encontros muito fáceis não contam e encontros mais difíceis contam como dois – não se preocupe em calcular precisamente o total de XP de cada personagem. Assim como acontece na distribuição dos pontos de ação, os encontros mais difíceis devem compensar os mais fáceis no decorrer do nível.

EXPERIÊNCIA DURANTE O JOGO

A distribuição dos pontos de experiência é um processo simples, mas ele pode levantar algumas questões complexas. Vale a pena definir algumas regras da casa sobre como distribuir recompensas.

XP POR ENCONTRO

Alguns Mestres preferem distribuir o XP depois de cada encontro. Dessa forma, não é necessário ficar registrando o total de XP durante toda a sessão. São os jogadores que devem se preocupar a quantidade de XP que receberam. Outros preferem distribuir o XP quando os personagens param para realizar um descanso prolongado ou no final da sessão de jogo. Isso é uma questão de preferência pessoal, mas pode refletir sobre o andamento da sessão. Não pare para distribuir XP se isso for tornar o jogo tedioso durante um momento de tensão.

SUBINDO DE NÍVEL

Alguns Mestres permitem que os personagens recebam os benefícios de um novo nível logo que eles adquirem o XP necessário, enquanto outros preferem aguardar até que os personagens realize um descanso prolongado ou até o final da sessão de jogo. Essa decisão fica completamente por sua conta. Se seus jogadores forem particularmente lentos na evolução de seus personagens e estiverem demorando muito para refletir sobre as opções disponíveis, talvez seja melhor aguardar até o final da sessão. Em situações em que a evolução dos personagens for quebrar completamente o andamento da sessão, deixe-a de lado até que os PdJs realizem um descanso prolongado.

JOGADORES AUSENTES

Uma dificuldade constante é saber como lidar com a distribuição de pontos de experiência para os personagens que não estão presentes numa sessão. Assim como acontece com outras regras da casa, escolha uma política e a siga – embora não haja problemas em abrir uma exceção para um jogador que perdeu muitas sessões por uma boa razão.

O jogo funciona melhor quando você assume que todos os personagens adquirem a mesma experiência e sobem de nível juntos, mesmo que alguns jogadores tenham perdido sessões. Você não precisa se preocupar com um jogador ficando para trás dos outros e quem perde uma sessão não se sente menos eficaz. O D&D é um jogo cooperativo e fica ainda mais divertido quando todos os jogadores se encontram no mesmo patamar, igualmente capazes de contribuir para o sucesso do grupo. Além dos jogadores compartilharem juntos da empolgação de subir de nível, esse método torna o registro do XP muito mais fácil. Na verdade, o grupo pode até delegar a tarefa do registro do XP a um só jogador, que deve avisar ao grupo quando os personagens subirem de nível.

A alternativa óbvia é distribuir XP apenas para os personagens que estiverem presentes e que participarem de cada encontro. Quando um personagem morre num encontro e o resto do grupo derrota o desafio, esse personagem não recebe o XP pelo encontro. Se um jogador perder uma sessão de jogo, seu personagem não recebe o XP da sessão inteira. O resultado é que os jogadores que nunca perdem uma sessão evoluem mais rápido do que aqueles que ocasionalmente faltam no jogo e podem ficar um nível ou mais na frente deles. Não há nada de errado com isso.

RECOMPENSAS POR MISSÃO

Quando um grupo chega à conclusão de uma missão principal na qual estavam trabalhando durante muitas sessões, divida a recompensa de XP entre todos os personagens que participarem ao longo da missão, mesmo entre aqueles que não estavam presentes na sessão específica quando os PdJs receberam a recompensa. Esse é o mais justo a ser feito – uma missão principal é como um encontro que leva muitas sessões de jogo para acabar e todos que participaram dele merecem dividir sua recompensa.

AUSÊNCIAS PROLONGADAS

Mesmo se você optou por não distribuir XP para os jogadores que não participaram da sessão, talvez valha a pena abrir uma exceção para aqueles que tiveram que se ausentar por longos períodos por conta de um acontecimento importante em sua vida. Quando alguém perde dois meses de jogo por causa do trabalho, estudos ou família seria

punição demais voltar ao jogo três níveis atrás dos outros personagens. Discuta a situação com os outros jogadores, mas considere avançar esse personagem ao mesmo nível do grupo ou pelo menos um nível a menos.

ALCANÇANDO O GRUPO

Se você não acha justo que os personagens dos jogadores ausentes mantenham o mesmo ritmo de evolução do resto do grupo, mas também não quer que eles fiquem muito para trás, você pode permitir que eles alcancem os outros PdJs um pouco mais devagar. Quando um jogador perde uma sessão, deixe-o com menos XP durante a próxima sessão, mas no final dela, distribua o XP da sessão que ele perdeu. Dessa forma, todos os personagens presentes terão o mesmo total de XP no final de cada sessão.

Se um jogador perder muitas sessões seguidas, você pode exigir que ele participe do mesmo número de sessões antes de entregar a ele o XP perdido. No fim das contas, tudo depende de quanto trabalho você está disposto a fazer para permitir que um personagem alcance o resto do grupo no ritmo desejado.

RECOMPENSA DE XP POR MISSÃO

Nível do PdJ	Recompensa por Missão Principal			Recompensa por Missão Secundária
	4 PdJs	5 PdJs	6 PdJs	
1	400	500	600	100
2	500	625	750	125
3	600	750	900	150
4	700	875	1.050	175
5	800	1.000	1.200	200
6	1.000	1.250	1.500	250
7	1.200	1.500	1.800	300
8	1.400	1.750	2.100	350
9	1.600	2.000	2.400	400
10	2.000	2.500	3.000	500
11	2.400	3.000	3.600	600
12	2.800	3.500	4.200	700
13	3.200	4.000	4.800	800
14	4.000	5.000	6.000	1.000
15	4.800	6.000	7.200	1.200
16	5.600	7.000	8.400	1.400
17	6.400	8.000	9.600	1.600
18	8.000	10.000	12.000	2.000
19	9.600	12.000	14.400	2.400
20	11.200	14.000	16.800	2.800
21	12.800	16.000	19.200	3.200
22	16.600	20.750	24.900	4.150
23	20.400	25.500	30.600	5.100
24	24.200	30.250	36.300	6.050
25	28.000	35.000	42.000	7.000
26	36.000	45.000	54.000	9.000
27	44.000	55.000	66.000	11.000
28	52.000	65.000	78.000	13.000
29	60.000	75.000	90.000	15.000
30	76.000	95.000	114.000	19.000

MISSÕES

A conclusão de missões rende recompensas aos PdJs. A princípio, elas tomam a forma de tesouros (tanto dinheiro quanto itens) e de pontos de experiência, mas as missões também podem resultar em recompensas menos concretas. É possível que alguém fique devendo um favor aos PdJs, ou que eles recebam mais respeito numa organização que pode render missões futuras, ou quem sabe eles estabeleceram um contato que pode render informações ou autorizações importantes.

Basicamente, uma missão secundária vale o mesmo que um monstro do mesmo nível da missão, tanto em termos de recompensas em XP quanto em tesouros. Uma missão principal vale tanto quanto um encontro do mesmo nível. Assim como acontece com as outras recompensas, todos os PdJs partilham a recompensa de uma missão, mesmo que ela esteja relacionada a um único membro do grupo.

A conclusão de uma missão principal é o equivalente à superação de um encontro e deve causar uma sensação de conquista significativa. A recompensa em XP de uma missão varia de acordo com o número de personagens no grupo, assim como a recompensa de um encontro. Quando um grupo de personagens conclui uma missão principal de nível 10, cada indivíduo do grupo recebe 500 XP, independente do número de personagens no grupo.

Completar uma missão secundária é o equivalente a derrotar um único monstro, mas nesse caso a recompensa também é dividida entre todos os personagens do grupo. Uma vez que as missões secundárias tendem a ser mais individuais, o número de personagens no grupo ajuda a determinar quantas missões secundárias os personagens devem cumprir. Quando um grupo de quatro aventureiros completa uma missão secundária de nível 9, cada personagem recebe 100 XP. Quando completarem quatro destas missões secundárias, receberão 400 XP.

Embora a recompensa em XP de uma missão principal seja a mesma de um encontro, elas não devem ser levadas em conta na distribuição dos pontos de ação. Os personagens precisam concluir dois encontros de verdade para receber um ponto de ação.

Se você quiser, pode incluir uma recompensa em tesouro junto com o XP de uma missão. Trate-a como se fosse um encontro para calcular o tesouro, atribuindo uma ou mais parcelas (pág. 126) a ela. Em alguns casos, a pessoa que designou a missão aos PdJs pode pagá-los pela conclusão do serviço, em outros, eles podem receber uma recompensa pela cabeça de um criminoso perigoso, ou ainda, uma doação das famílias e amigos dos prisioneiros que resgataram e escoltaram de volta à vila em segurança.

MARCOS

Quando um grupo completa algumas missões sem descansar, eles atingem um marco. “Atingir um marco” significa completar dois encontros sem realizar um descanso prolongado.

DISTRIBUINDO PONTOS DE AÇÃO

Quando um personagem atinge um marco, ele recebe um ponto de ação. Os pontos de ação ajudam a equilibrar o consumo dos recursos dos personagens (o gasto dos poderes diários e pulsos de cura), fornecendo outro meio de auxiliá-los a se aventurarem um pouco mais antes de realizar um descanso prolongado.

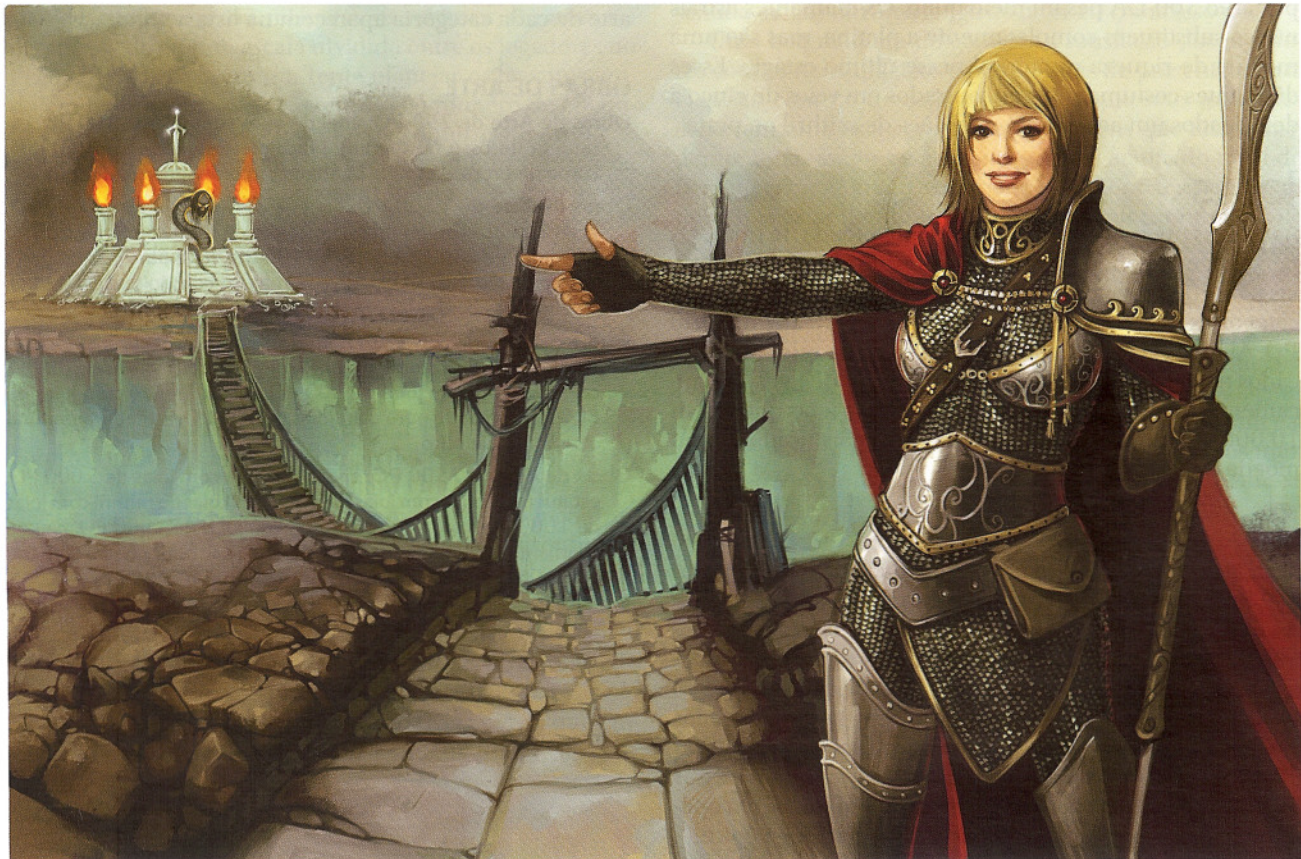
Depois de completar um descanso prolongado, um personagem fica com 1 ponto de ação. A partir de então, ele recebe um ponto de ação adicional sempre que atingir um marco. Quando realizar novamente um descanso prolongado, o personagem perde todos os pontos de ação acumulados, recomeçando com apenas um ponto de ação.

VARIANDO AS RECOMPENSAS EM PONTOS DE AÇÃO

O Mestre pode muito bem dizer aos seus jogadores que um determinado encontro não conta para um marco. Um encontro que esteja dois ou mais níveis abaixo do nível dos personagens é fácil demais e não deve ser considerado para o marco.

Da mesma forma, se o grupo superar um encontro realmente difícil, você pode considerá-lo como dois encontros, fazendo com que eles atinjam um marco imediatamente. Um encontro que esteja quatro ou mais níveis acima do nível dos personagens deve ser considerado como dois encontros.

Se você variar a dificuldade dos encontros dentro de uma margem menor – de um nível abaixo até dois ou três níveis acima do nível dos personagens – considere cada encontro individualmente. Os mais difíceis devem equilibrar com os mais fáceis.



As recompensas nos tesouros são divididas em dois tipos básicos: itens mágicos e objetos de valor. Os itens mágicos incluem todas as armas e armaduras mágicas, equipamentos e itens maravilhosos detalhados no *Livro do Jogador* e em outras fontes. Os objetos de valor incluem moedas (prata, ouro, platina), pedras preciosas e obras de arte. No decorrer de uma aventura, os personagens adquirem tesouros de todos os tipos.

OBJETOS DE VALOR

Esse tipo de tesouro não se divide em níveis, mas apresentam uma divisão similar. As peças de ouro são as moedas padrão nos baús de tesouro do nível 1 até o estágio exemplar. Nos níveis mais baixos, os personagens também podem encontrar peças de prata, mas essas cunhagens mundanas desaparecem nos tesouros das masmorras depois do nível 5.

No meio do estágio exemplar, as moedas de platina começam a surgir. Uma peça de platina (PL) vale 100 PO e pesa o mesmo que 1 PO, portanto é um meio muito mais simples de transportar grandes quantias de riquezas. Conforme os personagens se aproximam do estágio épico, eles raramente encontrarão sequer o ouro. A platina se torna o novo padrão.

No estágio épico, uma nova moeda entra em jogo: o diamante astral. Essas pedras preciosas são usadas como moeda de troca no Caos Elemental e em todos os domínios divinos que apresentam economias comerciais. Um diamante astral (DA) vale 100 PL ou 10.000 PO e 10 DA pesam o mesmo que uma moeda de ouro ou platina – portanto 500 DA pesam meio quilo. Os diamantes astrais nunca substituem completamente a platina, mas são uma medida de riqueza muito útil nesse último estágio. Esses diamantes costumam ser encontrados em veios de cinco a dez, ligados um ao outro por cordões de mithril ou prata.

JOIAS

As pedras preciosas são uma excelente moeda de troca. Os personagens podem vendê-las pelo valor integral ou usá-las para comprar itens mais caros. As joias possuem quatro categorias de valor: 100 PO, 500 PO, 1.000 PO e 5.000 PO. Alguns exemplos mais comuns de cada valor são indicados na lista abaixo (existem muitos tipos de joias). Tecnicamente, os diamantes astrais também são joias que valem 10.000 PO cada, mas geralmente são mais usados como moeda de troca.

DIAMANTES ASTRAS

Os diamantes astrais são cristais lapidados e transparentes que brilham com uma leve luz prateada. Alguns mineradores não-clandestinos extraem os diamantes astrais dos domínios divinos que flutuam pelo Mar Astral, particularmente no Monte Celestia e nos planaltos da Cidade Brilhante. Minerações clandestinas também podem ser encontradas em outros domínios. Domínios abandonados contêm pouco diamante astral e os personagens que se aventuram nessas paisagens desoladas podem encontrar tanto minas em operação quanto abandonadas – masmorras de perigo épico.

JOIAS

Joias de 100 PO: âmbar, ametista, granada, pedraluna, jade, pérola, peridoto, turquesa

Joias de 500 PO: alexandrita, água-marinha, pérola negra, topázio

Joias de 1.000 PO: esmeralda, opala de fogo, safira

Joias de 5.000 PO: diamante, jacinto, rubi

Joias já aparecem em tesouros desde o nível 1. No estágio exemplar, as joias de 100 PO dificilmente são encontradas. As que valem 500 PO começam a aparecer nos tesouros a partir do nível 5 e desaparecem também no estágio exemplar. Joias de 1.000 PO aparecem durante o estágio heroico e podem ser encontradas até o final dos níveis exemplares. As joias mais preciosas só aparecem nos tesouros de estágio exemplar e épico.

OBRAS DE ARTE

As obras de arte incluem ídolos de ouro maciço, colares cravejados de joias, velhas pinturas de antigos monarcas, cálices incrustados com joias e assim por diante. Os objetos de arte encontrados como tesouro são razoavelmente portáteis, diferentes das estátuas monumentais (mesmo aquelas feitas de platina maciça) ou longas tapeçarias banhadas em ouro.

No estágio heroico, os personagens costumam encontrar obras de arte que valem entre 250 e 1.500 PO. Nos níveis exemplares, surgem itens valendo entre 2.500 e 7.500 PO. No final do estágio exemplar e nos níveis épicos, os tesouros também compreendem obras de arte valendo entre 15.000 e 50.000 PO. Alguns exemplos de obras de arte de cada categoria aparecem na lista a seguir.

OBRAS DE ARTE

Obras de Arte de 250 PO: anel de ouro com joia de 100 PO, estatueta de osso ou marfim, bracelete de ouro, colar de prata, coroa de bronze, espada banhada em prata, manto de seda

Obras de Arte de 1.500 PO: anel de ouro com joia de 1.000 PO, estatueta de ouro ou prata, bracelete de ouro com joias de 500 PO, colar de ouro com joias de 100 PO, tiara ou coroa de prata com joias de 100 PO, pente de marfim com joias de 500 PO, vestimentas banhadas em ouro

Obras de Arte de 2.500 PO: anel de ouro ou platina com joias de 1.000 PO, estatueta de ouro ou prata com joias de 500 PO, colar de ouro com joias de 500 PO, coroa de ouro com joias de 500 PO, cálice de ouro com joias de 100 PO, armadura peitoral cerimonial de ouro

Obras de Arte de 7.500 PO: anel de platina com joias de 5.000 PO, estatueta de ouro com joias de 1.000 PO, colar de mithril com joias de 1.000 PO, coroa de adamante com joias de 1.000 PO, baú de adamante contendo uma chama elemental, túnica negra com tramas de sombra pura

Obras de Arte de 15.000 PO: anel de mithril com um diamante astral, estatueta de ouro com joias de 5.000 PO, colar de ouro com joias de 5.000 PO, tiara de mithril com joias de 5.000 PO, taça de ouro celestial com uma leve luminescência interna, manto banhado em prata ou com tramas astrais, ou com uma grande esmeralda ou safira

Obras de Arte de 50.000 PO: bracelete forjado com eletricidade elemental gélida, túnica tecida com água elemental, anel de latão cravejado de fogo elemental, estatueta de ouro celestial com diamantes astrais, traje real de tramas astrais com joias de 5.000 PO, ou com um diamante ou rubi gigante

Grande parte das obras de arte mais preciosas incluem materiais do Caos Elemental ou do Mar Astral e seus domínios. No entanto, nenhum deles tem nenhum efeito mágico, e até mesmo o calor do fogo elemental é removido no processo de criação para que a obra não cause nenhum dano (nem ao usuário nem a um inimigo).

ITENS MÁGICOS

Todos os itens mágicos do *Livro do Jogador* têm um nível. Quando um personagem arrisca sua vida em aventuras, ele encontra itens mágicos de nível maior ou igual ao seu. Os jogadores gostam de encontrar itens poderosos e têm um forte incentivo para utilizá-los em vez de vendê-los ou desencantá-los por uma fração de seu valor. Já quando usam seus próprios recursos para adquirir itens mágicos, os personagens compram ou criam itens do seu nível ou inferior. Esses itens são úteis e podem ser importantes, mas não causam tanta fascinação e empolgação quanto aqueles que os jogadores encontram no decorrer de suas aventuras —isso é proposital.

DISTRIBUINDO TESOUROS

Enquanto os pontos de experiência são a recompensa básica dos encontros (ou missões), os tesouros são uma recompensa de grande escala dividida entre os jogadores no decorrer de uma aventura. Tente planejar os tesouros tendo em mente oito a dez encontros — o número de encontros que os personagens levam para adquirir um nível.

No decorrer de um nível, espera-se que um grupo de cinco personagens adquira quatro itens mágicos de um a quatro níveis acima do nível grupo. Além disso, eles devem encontrar uma quantia em ouro e outros tesouros igual ao valor de mercado de dois itens mágicos do nível do grupo. Sendo assim, um grupo de nível 6 encontraria quatro itens mágicos, um de cada nível entre os níveis 7 e 10, além de uma quantidade em ouro equivalente a dois itens de nível 6 (ou seja, 3.600 PO).

Ao preparar uma aventura, divida-a em oito ou dez encontros (inclua as missões principais como se elas fossem um encontro e se o grupo concluiu cinco missões secundárias, inclua todas como se fossem um único encontro). Para cada divisão, considere as parcelas de tesouro nas próximas páginas. Encontre a tabela referente ao nível do grupo e anote as parcelas de tesouro que você deve distribuir *no decorrer da aventura*.

Se o seu grupo tiver mais que cinco personagens, adicione uma parcela para cada personagem, como explicado abaixo. Da mesma forma, se o grupo tiver menos que cinco personagens, remova as parcelas adequadas.

TAMANHO DO GRUPO E PARCELAS DE TESOURO

8 Personagens: Adicione três parcelas: um item mágico de Nível + 3, um item mágico de Nível + 2 e um item mágico de Nível + 1.

7 Personagens: Adicione duas parcelas: um item mágico de Nível + 2 e um item mágico de Nível + 1.

6 Personagens: Adicione uma parcela: um item mágico de Nível + 2.

5 Personagens: Use as parcelas indicadas.

4 Personagens: Remova a parcela 3 (um item mágico de Nível + 2).

3 Personagens: Remova a parcela 2 (um item mágico de Nível + 3) e a parcela 4 (um item mágico de Nível + 1).

2 Personagens: Remova a parcela 1 (um item mágico de Nível + 4), a parcela 2 (um item mágico de Nível + 3) e a parcela 4 (um item mágico de Nível + 1).

1 Personagem: Remova a parcela 1 (um item mágico de Nível + 4), a parcela 2 (um item mágico de Nível + 3), a parcela 4 (um item mágico de Nível + 1) e a parcela 5.

Se você quiser, pode dar aos personagens uma parcela de tesouro após cada encontro completado (incluindo as missões principais, se for adequado). Entretanto, o melhor é combinar algumas parcelas para formar tesouros maiores e deixar alguns encontros sem nenhum tesouro. Você também pode incluir alguns tesouros fora de encontros, tal como um baú de ouro ou item escondido que os personagens podem encontrar ao vasculhar cuidadosamente a área depois de terem superado alguns encontros. Seja como for, sempre que você entregar uma parcela de tesouro, risque-a de sua lista.

A parte mais complicada da distribuição de tesouros é escolher quais itens mágicos distribuir. O melhor a fazer é adaptar os itens ao seu grupo. Lembre-se que os itens mágicos devem empolgar os jogadores e, portanto, devem ser itens que seus personagens possam usar, em vez de itens que eles tenham que vender ou desencantar. Se nenhum dos personagens de um grupo de nível 6 usa um arco longo, não faz sentido incluir um arco longo de nível 10 como tesouro.

Uma boa maneira de garantir a satisfação dos jogadores com os itens mágicos é pedir “listas de presentes” para eles. No começo de cada nível, peça que seus jogadores escrevam uma lista com três a cinco itens que eles consideram interessantes e até quatro níveis acima do nível do personagem. Ai então, você pode escolher o tesouro a partir dessas listas (lembrando sempre de colocar um item de cada lista antes de repeti-las), riscando os itens conforme os utilizar. Se os personagens não encontrarem os itens de sua lista, podem comprá-las ou encantá-las quando atingirem o nível adequado.

Cada conjunto de dez parcelas de tesouro inclui um item mágico a menos do que o número de personagens do grupo. A intenção aqui não era ser injusto, mas sim garantir que os personagens recebessem itens mágicos num ritmo adequado. No decorrer de alguns níveis, assegure-se de que os itens tenham sido distribuídos igualmente para todos os personagens, de forma que depois de cinco níveis, por exemplo, todos os personagens tenham recebido quatro itens mágicos úteis e empolgantes. As recompensas monetárias incluídas nas parcelas de tesouros também devem permitir que os personagens comprem ou encantem itens de nível igual ou inferior ao deles.

PARCELAS DE TESOURO

As listas a seguir apresentam parcelas de tesouros para cada nível de personagem do 1 ao 30.

Misture: As primeiras quatro parcelas de cada nível contêm itens mágicos, enquanto o restante contêm objetos de valor. As parcelas com objetos de valor podem estar expressas de três formas diferentes – em moedas, em joias e obras de arte ou em poções ou elixires.

Combinando Parcelas: Lembre-se que você pode combinar as parcelas para criar tesouros maiores. Tente encontrar um equilíbrio entre a empolgação de encontrar um grande tesouro e a recompensa de encontrar tesouros menores. De modo geral, no decorrer de oito a dez encontros, inclua uma recompensa grande com três parcelas, duas recompensas com duas parcelas cada e três recompensas de uma parcela única. Isso deixa entre dois e quatro encontros sem nenhuma recompensa.

Poções: Fique de olho em quantas poções você entrega aos personagens. Não distribua mais do que três ou cinco poções por nível. As listas a seguir só contêm poções do *Livro do Jogador* – poções de cura, de vitalidade, de recuperação e da vida. Se quiser incluir poções de outros livros nas parcelas, retire da mesma uma quantia monetária equivalente ao valor de mercado da poção.

PARCELAS DE TESOURO NO ESTÁGIO HEROICO

Grupo de Nível 1 Total em Objetos de Valor: 720 PO

1	Item mágico de nível 5	7	120 PO, ou uma joia de 100 PO + 20 PO, ou uma poção de cura + 70 PO
2	Item mágico de nível 4		
3	Item mágico de nível 3	8	120 PO, ou 100 PO + 200 PP, ou uma joia de 100 PO + 200 PP
4	Item mágico de nível 2		
5	200 PO, ou duas joias de 100 PO, ou duas poções de cura + 100 PO	9	60 PO, ou uma poção de cura + 10 PO, ou 50 PO + 100 PP
6	180 PO, ou uma joia de 100 PO + 80 PO, ou uma poção de cura + 130 PO	10	40 PO, ou 400 PP, ou 30 PO + 100 PP

Grupo de Nível 2 Total em Objetos de Valor: 1.040 PO

1	Item mágico de nível 6	7	170 PO, ou uma joia de 100 PO + 70 PO, ou uma joia de 100 PO + uma poção de cura + 20 PO
2	Item mágico de nível 5		
3	Item mágico de nível 4	8	170 PO, ou 150 PO + 200 PP, ou uma joia de 100 PO + 70 PO
4	Item mágico de nível 3		
5	290 PO, ou duas joias de 100 PO + 90 PO, ou duas poções de cura + 190 PO	9	90 PO, ou uma poção de cura + 40 PO, ou 60 PO + 300 PP
6	260 PO, ou duas obras de arte de 250 PO + 10 PO, ou duas poções de cura + uma joia de 100 PO + 60 PO	10	60 PO, ou 30 PO + 300 PP, ou uma poção de cura + 10 PO

Grupo de Nível 3 Total em Objetos de Valor: 1.355 PO

1	Item mágico de nível 7	7	225 PO, ou duas joias de 100 PO + 25 PO, ou uma joia de 100 PO + uma poção de cura + 75 PO
2	Item mágico de nível 6		
3	Item mágico de nível 5	8	225 PO, ou duas joias de 100 PO + 250 PP, ou 180 PO + 450 PP
4	Item mágico de nível 4		
5	380 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + 130 PO, ou duas poções de cura + duas joias de 100 PO + 80 PO	9	110 PO, ou uma poção de cura + 60 PO, ou 80 PO + 300 PP
6	340 PO, ou três joias de 100 PO + 40 PO, ou uma poção de cura + uma obra de arte de 250 PO + 40 PO	10	75 PO, ou 50 PO + 250 PP, ou uma poção de cura + 25 PO

Grupo de Nível 4 Total em Objetos de Valor: 1.680 PO

1	Item mágico de nível 8	7	280 PO, ou duas joias de 100 PO + 80 PO, ou uma joia de 100 PO + duas poções de cura + 80 PO
2	Item mágico de nível 7		
3	Item mágico de nível 6	8	280 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + 30 PO, ou 250 PO + 300 PP
4	Item mágico de nível 5		
5	470 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + duas poções de cura + 120 PO, ou quatro joias de 100 PO + 70 PO	9	140 PO, ou uma joia de 100 PO + 40 PO, ou uma poção de cura + 90 PO
6	420 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + 170 PO, ou três joias de 100 PO + uma poção de cura + 70 PO	10	90 PO, ou 50 PO + 400 PP, ou uma poção de cura + 40 PO

Grupo de Nível 5 Total em Objetos de Valor: 2.000 PO

1	Item mágico de nível 9	7	340 PO, ou três joias de 100 PO + 40 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + uma poção de cura + 40 PO
2	Item mágico de nível 8		
3	Item mágico de nível 7	8	340 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + 90 PO, ou 300 PO + 400 PP
4	Item mágico de nível 6		
5	550 PO, ou duas obras de arte de 250 PO + 50 PO, ou uma joia de 500 PO + 50 PO	9	160 PO, ou uma joia de 100 PO + 60 PO, ou uma poção de cura + 110 PO
6	500 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + 250 PO, ou cinco joias de 100 PO	10	110 PO, ou uma joia de 100 PO + 10 PO, ou uma poção de cura + 60 PO

Grupo de Nível 6 Total em Objetos de Valor: 3.600 PO

1	Item mágico de nível 10	7	600 PO, ou quatro joias de 100 PO + 200 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + duas poções de cura + 250 PO
2	Item mágico de nível 9		
3	Item mágico de nível 8	8	600 PO, ou duas obras de arte de 250 PO + 100 PO, ou duas joias de 100 PO + 400 PO
4	Item mágico de nível 7		
5	1.000 PO, ou uma joia de 500 PO + uma obra de arte de 250 PO + 250 PO, ou duas obras de arte de 250 PO + 500 PO	9	300 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + 50 PO, ou uma poção de cura + duas joias de 100 PO + 50 PO
6	900 PO, ou uma joia de 500 PO + 400 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + 650 PO	10	200 PO, ou duas joias de 100 PO, ou duas poções de cura + 100 PO

PARCELAS DE TESOURO NO ESTÁGIO EXEMPLAR

Grupo de Nível 7 Total em Objetos de Valor: 5.200 PO

- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | Item mágico de nível 11 | 7 | 850 PO, ou três obras de arte de 250 PO + duas <i>poções de cura</i> , ou seis joias de 100 PO + 250 PO |
| 2 | Item mágico de nível 10 | | |
| 3 | Item mágico de nível 9 | | |
| 4 | Item mágico de nível 8 | 8 | 850 PO, ou duas obras de arte de 250 PO + 350 PO, ou quatro joias de 100 PO + 450 PO |
| 5 | 1.500 PO, ou duas joias de 500 PO + 500 PO, ou uma joia de 1.000 PO + 500 PO | | |
| 6 | 1.300 PO, ou uma joia de 500 PO + 800 PO, ou cinco obras de arte de 250 PO + uma <i>poção de cura</i> | 9 | 400 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + 150 PO, ou três <i>poções de cura</i> + 250 PO |
| | | 10 | 300 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + 50 PO, ou três joias de 100 PO |

Grupo de Nível 8 Total em Objetos de Valor: 6.800 PO

- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 12 | 7 | 1.100 PO, ou duas joias de 500 PO + 100 PO, ou uma joia de 1.000 PO + 100 PO |
| 2 | Item mágico de nível 11 | | |
| 3 | Item mágico de nível 10 | 8 | 1.100 PO, ou duas obras de arte de 250 PO + 600 PO, ou onze joias de 100 PO |
| 4 | Item mágico de nível 9 | | |
| 5 | 1.900 PO, ou uma joia de 1.000 PO + 900 PO, ou uma obra de arte de 1.500 PO + 400 PO | 9 | 600 PO, ou uma joia de 500 PO + 100 PO, ou duas obras de arte de 250 PO + uma joia de 100 PO |
| 6 | 1.700 PO, ou uma obra de arte de 1.500 PO + 200 PO, ou três joias de 500 PO + 200 PO | 10 | 400 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + 150 PO, ou quatro joias de 100 PO |

Grupo de Nível 9 Total em Objetos de Valor: 8.400 PO

- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 13 | 7 | 1.400 PO, ou uma joia de 1.000 PO + 400 PO, ou quatro obras de arte de 250 PO + 400 PO |
| 2 | Item mágico de nível 12 | | |
| 3 | Item mágico de nível 11 | 8 | 1.400 PO, ou duas joias de 500 PO + 400 PO, ou três obras de arte de 250 PO + 650 PO |
| 4 | Item mágico de nível 10 | | |
| 5 | 2.400 PO, ou duas joias de 1.000 PO + 400 PO, ou uma obra de arte de 1.500 PO + 900 PO | 9 | 700 PO, ou sete joias de 100 PO, ou cinco <i>poções de cura</i> + 450 PO |
| 6 | 2.100 PO, ou quatro joias de 500 PO + 100 PO, ou uma obra de arte de 1.500 PO + 600 PO | 10 | 400 PO, ou quatro joias de 100 PO, ou uma obra de arte de 250 PO + 150 PO |

Grupo de Nível 10 Total em Objetos de Valor: 10.000 PO

- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 14 | 7 | 1.700 PO, ou uma joia de 1.000 PO + 700 PO, ou uma obra de arte de 1.500 PO + 200 PO |
| 2 | Item mágico de nível 13 | | |
| 3 | Item mágico de nível 12 | 8 | 1.700 PO, ou uma obra de arte de 1.500 PO + duas joias de 100 PO, ou seis obras de arte de 250 PO + 200 PO |
| 4 | Item mágico de nível 11 | | |
| 5 | 2.800 PO, ou uma obra de arte de 2.500 PO + 300 PO, ou duas joias de 1.000 PO + 800 PO | 9 | 800 PO, ou três obras de arte de 250 PO + 50 PO, ou oito joias de 100 PO |
| 6 | 2.500 PO, ou uma obra de arte de 1.500 PO + uma joia de 1.000 PO, ou duas joias de 1.000 PO + uma joia de 500 PO | 10 | 500 PO, ou duas obras de arte de 250 PO, ou uma joia de 500 PO |

Grupo de Nível 11 Total em Objetos de Valor: 18.000 PO

- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 15 | 7 | 3.000 PO, ou duas obras de arte de 1.500 PO, ou três joias de 1.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 14 | | |
| 3 | Item mágico de nível 13 | 8 | 3.000 PO, ou uma obra de arte de 2.500 PO + 500 PO, ou uma <i>poção de vitalidade</i> + duas joias de 1.000 PO |
| 4 | Item mágico de nível 12 | | |
| 5 | 5.000 PO, ou duas obras de arte de 2.500 PO, ou uma joia de 5.000 PO | 9 | 2.000 PO, ou duas joias de 1.000 PO, ou uma obra de arte de 1.500 PO + 500 PO |
| 6 | 4.000 PO, ou quatro joias de 1.000 PO, ou duas obras de arte de 1.500 PO + uma joia de 1.000 PO | 10 | 1.000 PO, ou duas joias de 500 PO, ou uma <i>poção de vitalidade</i> |

Grupo de Nível 12 Total em Objetos de Valor: 26.000 PO

- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 16 | 7 | 4.400 PO, ou duas obras de arte de 1.500 PO + 1.400 PO, ou quatro joias de 1.000 PO + 400 PO |
| 2 | Item mágico de nível 15 | | |
| 3 | Item mágico de nível 14 | 8 | 4.400 PO, ou uma obra de arte de 2.500 PO + uma obra de arte de 1.500 PO + 400 PO, ou uma <i>poção de vitalidade</i> + três joias de 1.000 PO + 400 PO |
| 4 | Item mágico de nível 13 | | |
| 5 | 7.200 PO, ou uma joia de 5.000 PO + duas joias de 1.000 PO + 200 PO, ou sete joias de 1.000 PO + 200 PO | 9 | 2.000 PO, ou duas joias de 1.000 PO, ou uma obra de arte de 1.500 PO + 500 PO |
| 6 | 7.000 PO, ou sete joias de 1.000 PO, ou duas obras de arte de 2.500 PO + 2.000 PO | 10 | 1.000 PO, ou uma joia de 1.000 PO, ou uma <i>poção de vitalidade</i> |

Grupo de Nível 13 Total em Objetos de Valor: 34.000 PO

- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 17 | 7 | 5.700 PO, ou duas obras de arte de 2.500 PO + 700 PO, ou uma joia de 5.000 PO + 700 PO |
| 2 | Item mágico de nível 16 | | |
| 3 | Item mágico de nível 15 | 8 | 5.700 PO, ou três obras de arte de 1.500 PO + 1.200 PO, ou cinco joias de 1.000 PO + uma joia de 500 PO + 200 PO |
| 4 | Item mágico de nível 14 | | |
| 5 | 9.500 PO, ou uma obra de arte de 7.500 PO + 2.000 PO, ou três obras de arte de 2.500 PO + duas <i>poções de vitalidade</i> | 9 | 2.800 PO, ou uma obra de arte de 2.500 PO + 300 PO, ou duas <i>poções de vitalidade</i> + 800 PO |
| 6 | 8.500 PO, ou três obras de arte de 2.500 PO + 1.000 PO, ou oito joias de 1.000 PO + uma joia de 500 PO | 10 | 1.800 PO, ou uma joia de 1.000 PO + 800 PO, ou uma obra de arte de 1.500 PO + 300 PO |

Grupo de Nível 14 Total em Objetos de Valor: 42.000 PO

- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 18 | 7 | 7.000 PO, ou uma joia de 5.000 PO + duas joias de 1.000 PO, ou quatro obras de arte de 1.500 PO + 1.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 17 | | |
| 3 | Item mágico de nível 16 | 8 | 7.000 PO, ou uma joia de 5.000 PO + duas <i>poções de vitalidade</i> , ou sete joias de 1.000 PO |
| 4 | Item mágico de nível 15 | | |
| 5 | 12.000 PO, ou 120 PL, ou quatro obras de arte de 2.500 PO + 2.000 PO | 9 | 4.000 PO, ou uma obra de arte de 2.500 PO + uma obra de arte de 1.500 PO, ou duas obras de arte de 1.500 PO + 1.000 PO |
| 6 | 10.000 PO, ou duas joias de 5.000 PO, ou uma obra de arte de 7.500 PO + uma obra de arte de 2.500 PO | 10 | 2.000 PO, ou duas joias de 1.000 PO, ou uma joia de 1.000 PO + uma <i>poção de vitalidade</i> |

Grupo de Nível 15 Total em Objetos de Valor: 50.000 PO

- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 19 | 7 | 8.500 PO, ou uma obra de arte de 7.500 PO + 1.000 PO, ou uma obra de arte de 7.500 PO + uma joia de 1.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 18 | | |
| 3 | Item mágico de nível 17 | | |
| 4 | Item mágico de nível 16 | 8 | 8.500 PO, ou uma joia de 5.000 PO + uma obra de arte de 2.500 PO + 1.000 PO, ou oito joias de 1.000 PO + 500 PO |
| 5 | 14.000 PO, ou 140 PL, ou uma obra de arte de 7.500 PO + uma joia de 5.000 PO + uma obra de arte de 1.500 PO | 9 | 5.000 PO, ou uma joia de 5.000 PO, ou uma obra de arte de 2.500 PO + uma obra de arte de 1.500 PO + uma <i>poção de vitalidade</i> |
| 6 | 12.000 PO, ou 120 PL, ou uma obra de arte de 7.500 PO + 4.500 PO | 10 | 2.000 PO, ou duas <i>poções de vitalidade</i> , ou duas joias de 1.000 PO |

Grupo de Nível 16 Total em Objetos de Valor: 90.000 PO

- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | Item mágico de nível 20 | 8 | 15.000 PO, ou uma obra de arte de 7.500 PO + uma joia de 5.000 PO + duas <i>poções de vitalidade</i> + 500 PO, ou quatro obras de arte de 2.500 PO + uma joia de 5.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 19 | | |
| 3 | Item mágico de nível 18 | | |
| 4 | Item mágico de nível 17 | | |
| 5 | 25.000 PO, ou 250 PL, ou cinco joias de 5.000 PO | 9 | 8.000 PO, ou uma joia de 5.000 PO + uma obra de arte de 2.500 PO + 500 PO, ou uma obra de arte de 7.500 PO + 500 PO |
| 6 | 22.000 PO, ou 220 PL, ou duas obras de arte de 7.500 PO + uma joia de 5.000 PO + 2.000 PO | 10 | 5.000 PO, ou uma joia de 5.000 PO, ou duas obras de arte de 1.500 PO + duas <i>poções de vitalidade</i> |
| 7 | 15.000 PO, ou duas obras de arte de 7.500 PO, ou três joias de 5.000 PO | | |

Grupo de Nível 17 Total em Objetos de Valor: 130.000 PO

- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 21 | 7 | 22.000 PO, ou 220 PL, ou quatro joias de 5.000 PO + duas joias de 1.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 20 | | |
| 3 | Item mágico de nível 19 | | |
| 4 | Item mágico de nível 18 | 8 | 22.000 PO, ou duas obras de arte de 7.500 PO + uma joia de 5.000 PO + 2.000 PO, ou quatro joias de 5.000 PO + duas <i>poções de vitalidade</i> |
| 5 | 36.000 PO, ou 360 PL, ou duas obras de arte de 15.000 PO + uma joia de 5.000 PO + uma <i>poção de vitalidade</i> | 9 | 11.000 PO, ou duas joias de 5.000 PO + 1.000 PO, ou uma obra de arte de 7.500 PO + duas <i>poções de vitalidade</i> + 1.500 PO |
| 6 | 33.000 PO, ou 330 PL, ou quatro obras de arte de 7.500 PO + três joias de 1.000 PO | 10 | 6.000 PO, ou uma joia de 5.000 PO + 1.000 PO, ou quatro obras de arte de 1.500 PO |

Grupo de Nível 18 Total em Objetos de Valor: 170.000 PO

- | | | | |
|---|--|----|---|
| 1 | Item mágico de nível 22 | 7 | 29.000 PO, ou 290 PL, ou três obras de arte de 7.500 PO + uma joia de 5.000 PO + uma obra de arte de 1.500 PO |
| 2 | Item mágico de nível 21 | | |
| 3 | Item mágico de nível 20 | | |
| 4 | Item mágico de nível 19 | 8 | 29.000 PO, ou cinco joias de 5.000 PO + 4.000 PO, ou uma obra de arte de 15.000 PO + uma obra de arte de 7.500 PO + três <i>poções de vitalidade</i> + 3.500 PO |
| 5 | 48.000 PO, ou 480 PL, ou três obras de arte de 15.000 PO + uma obra de arte de 2.500 PO + 500 PO | 9 | 15.000 PO, ou três joias de 5.000 PO, ou duas obras de arte de 7.500 PO |
| 6 | 42.000 PO, ou 420 PL, ou duas obras de arte de 15.000 PO + duas joias de 5.000 PO + 2.000 PO | 10 | 7.000 PO, ou uma joia de 5.000 PO + duas <i>poções de vitalidade</i> , ou sete joias de 1.000 PO |

Grupo de Nível 19 Total em Objetos de Valor: 210.000 PO

- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | Item mágico de nível 23 | 8 | 35.000 PO, ou quatro obras de arte de 7.500 PO + uma joia de 5.000 PO, ou duas obras de arte de 15.000 PO + três joias de 1.000 PO + duas <i>poções de vitalidade</i> |
| 2 | Item mágico de nível 22 | | |
| 3 | Item mágico de nível 21 | | |
| 4 | Item mágico de nível 20 | 9 | 18.000 PO, ou uma obra de arte de 15.000 PO + três <i>poções de vitalidade</i> , ou três joias de 5.000 PO + três joias de 1.000 PO |
| 5 | 60.000 PO, ou 600 PL, ou quatro obras de arte de 15.000 PO | 10 | 10.000 PO, ou duas joias de 5.000 PO, ou uma obra de arte de 7.500 PO + uma obra de arte de 2.500 PO |
| 6 | 52.000 PO, ou 520 PL, ou três obras de arte de 15.000 PO + sete joias de 1.000 PO | | |
| 7 | 35.000 PO, ou 350 PL, ou sete joias de 5.000 PO | | |

Grupo de Nível 20 Total em Objetos de Valor: 250.000 PO

- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 24 | 8 | 42.000 PO, ou 400 PL + duas <i>poções de vitalidade</i> , ou oito joias de 5.000 PO + duas joias de 1.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 23 | | |
| 3 | Item mágico de nível 22 | | |
| 4 | Item mágico de nível 21 | 9 | 21.000 PO, ou 210 PL, ou quatro joias de 5.000 PO + uma <i>poção de vitalidade</i> |
| 5 | 70.000 PO, ou 700 PL, ou 600 PL + duas joias de 5.000 PO | 10 | 14.000 PO, ou duas joias de 5.000 PO + uma obra de arte de 2.500 PO + 1.500 PO, ou uma obra de arte de 7.500 PO + uma joia de 5.000 PO + uma <i>poção de vitalidade</i> + 500 PO |
| 6 | 61.000 PO, ou 610 PL, ou quatro obras de arte de 15.000 PO + 1.000 PO | | |
| 7 | 42.000 PO, ou 420 PL, ou duas obras de arte de 15.000 PO + duas joias de 5.000 PO + 2.000 PO | | |

**PARCELAS DE TESOURO
NO ESTÁGIO ÉPICO****Grupo de Nível 21 Total em Objetos de Valor: 4.500 PL**

- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 25 | 7 | 750 PL, ou cinco obras de arte de 15.000 PO, ou 700 PL + uma joia de 5.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 24 | | |
| 3 | Item mágico de nível 23 | | |
| 4 | Item mágico de nível 22 | 8 | 750 PL, ou 600 PL + três joias de 5.000 PO, ou 500 PL + uma <i>poção de recuperação</i> |
| 5 | 1.250 PL, ou duas <i>poções de recuperação</i> + uma obra de arte de 50.000 PO + cinco joias de 5.000 PO, ou duas obras de arte de 50.000 PO + cinco joias de 5.000 PO | 9 | 380 PL, ou duas obras de arte de 15.000 PO + uma joia de 5.000 PO + três <i>poções de vitalidade</i> , ou cinco obras de arte de 7.500 PO + 500 PO |
| 6 | 1.120 PL, ou 1.000 PL + duas joias de 5.000 PO + duas <i>poções de vitalidade</i> , ou uma obra de arte de 50.000 PO + quatro obras de arte de 15.000 PO + 2.000 PO | 10 | 250 PL, ou cinco joias de 5.000 PO, ou três obras de arte de 7.500 PO + 2.500 PO |

Grupo de Nível 22 Total em Objetos de Valor: 6.500 PL

- | | | | |
|---|--|----|---|
| 1 | Item mágico de Nível 26 | 7 | 1.100 PL, ou 600 PL + duas <i>poções de recuperação</i> , ou duas obras de arte de 50.000 PO + duas joias de 5.000 PO |
| 2 | Item mágico de Nível 25 | | |
| 3 | Item mágico de Nível 24 | | |
| 4 | Item mágico de Nível 23 | 8 | 1.100 PL, ou 500 PL + quatro obras de arte de 15.000 PO, ou 600 PL + dez joias de 5.000 PO |
| 5 | 1.800 PL, ou 1.500 PL + seis joias de 5.000 PO, ou três obras de arte de 50.000 PO + duas obras de arte de 15.000 PO | 9 | 550 PL, ou uma <i>poção de recuperação</i> + seis joias de 5.000 PO, ou sete obras de arte de 7.500 PO + 25 PL |
| 6 | 1.600 PL, ou 1.000 PL + quatro obras de arte de 15.000 PO, ou três obras de arte de 50.000 PO + duas joias de 5.000 PO | 10 | 350 PL, ou duas obras de arte de 15.000 PO + uma joia de 5.000 PO, ou sete joias de 5.000 PO |

Grupo de Nível 23 Total em Objetos de Valor: 8.500 PL

- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 27 | 7 | 1.400 PL, ou 1.000 PL + uma <i>poção de recuperação</i> + uma obra de arte de 15.000 PO, ou duas obras de arte de 50.000 PO + duas obras de arte de 15.000 PO + duas joias de 5.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 26 | | |
| 3 | Item mágico de nível 25 | | |
| 4 | Item mágico de nível 24 | | |
| 5 | 2.400 PL, ou 2.000 PL + duas obras de arte de 15.000 PO + duas joias de 5.000 PO, ou quatro obras de arte de 50.000 PO + duas obras de arte de 15.000 PO + duas joias de 5.000 PO | 8 | 1.400 PL, ou 450 PL + uma obra de arte de 50.000 PO + três obras de arte de 15.000 PO, ou uma <i>poção de recuperação</i> + duas obras de arte de 50.000 PO + três joias de 5.000 PO |
| 6 | 2.100 PL, ou 1.600 PL + uma obra de arte de 50.000 PO, ou duas <i>poções de recuperação</i> + quatro obras de arte de 15.000 PO | 9 | 700 PL, ou quatro obras de arte de 15.000 PO + duas joias de 5.000 PO, ou duas <i>poções de recuperação</i> + quatro joias de 5.000 PO |
| | | 10 | 500 PL, ou uma <i>poção de recuperação</i> + cinco joias de 5.000 PO, ou uma obra de arte de 50.000 PO |

Grupo de Nível 24 Total em Objetos de Valor: 10.500 PL

- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | Item mágico de nível 28 | 7 | 1.750 PL, ou 1.000 PL + uma <i>poção de recuperação</i> + uma obra de arte de 50.000 PO, ou 15 DA + cinco joias de 5.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 27 | | |
| 3 | Item mágico de nível 26 | | |
| 4 | Item mágico de nível 25 | 8 | 1.750 PL, ou 1.500 PL + uma obra de arte de 15.000 PO + duas joias de 5.000 PO, ou 1.500 PL + uma <i>poção de recuperação</i> |
| 5 | 3.000 PL, ou uma <i>poção da vida</i> + 20 DA, ou seis obras de arte de 50.000 PO | 9 | 900 PL, ou seis obras de arte de 15.000 PO, ou uma obra de arte de 50.000 PO + 400 PL |
| 6 | 2.500 PL, ou 20 DA + uma <i>poção de recuperação</i> + cinco joias de 5.000 PO, ou 1.000 PL + três obras de arte de 50.000 PO | 10 | 600 PL, ou duas obras de arte de 15.000 PO + uma <i>poção de recuperação</i> + 5.000 PO, ou 300 PL + seis joias de 5.000 PO |

Grupo de Nível 25 Total em Objetos de Valor: 12.500 PL

- | | | | |
|---|--|----|---|
| 1 | Item mágico de nível 29 | 7 | 2.000 PL, ou 20 DA, ou 10 DA + quatro obras de arte de 15.000 PO + oito joias de 5.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 28 | | |
| 3 | Item mágico de nível 27 | 8 | 2.000 PL, ou 1.000 PL + duas obras de arte de 50.000 PO, ou quatro obras de arte de 50.000 PO |
| 4 | Item mágico de nível 26 | | |
| 5 | 3.500 PL, ou 20 DA + uma <i>poção da vida</i> + uma obra de arte de 50.000 PO, ou 30 DA + duas <i>poções de recuperação</i> | 9 | 1.000 PL, ou uma <i>poção da vida</i> , ou vinte joias de 5.000 PO |
| 6 | 3.200 PL, ou 20 DA + duas <i>poções de recuperação</i> + uma obra de arte de 50.000 PO + 200 PL, ou 30 DA + quatro joias de 5.000 PO | 10 | 800 PL, ou cinco obras de arte de 15.000 PO + uma joia de 5.000 PO, ou uma obra de arte de 50.000 PO + seis joias de 5.000 PO |

Grupo de Nível 26 Total em Objetos de Valor: 22.500 PL

- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 30 | 7 | 3.750 PL, ou 20 DA + três <i>poções de recuperação</i> + duas obras de arte de 50.000 PO, ou 30 DA + uma obra de arte de 50.000 PO + cinco joias de 5.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 29 | | |
| 3 | Item mágico de nível 28 | 8 | 3.750 PL, ou 20 DA + 1.750 PL, ou uma <i>poção da vida</i> + 2.750 PL |
| 4 | Item mágico de nível 27 | | |
| 5 | 6.250 PL, ou 50 DA + 750 PL + uma obra de arte de 50.000 PO, ou doze obras de arte de 50.000 PO + uma <i>poção de recuperação</i> | 9 | 1.900 PL, ou três obras de arte de 50.000 PO + 400 PL, ou 15 DA + 400 PL |
| 6 | 5.600 PL, ou 40 DA + uma <i>poção da vida</i> + duas <i>poções de recuperação</i> + duas joias de 5.000 PO, ou 50 DA + uma obra de arte de 50.000 PO + 1.000 PL | 10 | 1.250 PL, ou 10 DA + uma <i>poção de recuperação</i> , ou uma obra de arte de 50.000 PO + cinco obras de arte de 15.000 PO |

Grupo de Nível 27 Total em Objetos de Valor: 32.500 PL

- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | Item mágico de nível 30 | 8 | 5.500 PL, ou uma <i>poção da vida</i> + trinta obras de arte de 15.000 PO, ou 50 DA + três obras de arte de 15.000 PO + 500 PL |
| 2 | Item mágico de nível 30 | | |
| 3 | Item mágico de nível 29 | 9 | 2.800 PL, ou 25 DA + 300 PL, ou 25 DA + uma <i>poção de recuperação</i> + uma joia de 5.000 PO |
| 4 | Item mágico de nível 28 | | |
| 5 | 9.000 PL, ou 90 DA, ou 50 DA + uma <i>poção da vida</i> + seis obras de arte de 50.000 PO | 10 | 1.700 PL, ou 15 DA + 200 PL, ou 10 DA + quatro obras de arte de 15.000 PO + duas joias de 5.000 PO |
| 6 | 8.000 PL, ou 80 DA, ou 75 DA + duas <i>poções de recuperação</i> | | |
| 7 | 5.500 PL, ou 55 DA, ou 50 DA + 500 PL | | |

Grupo de Nível 28 Total em Objetos de Valor: 42.500 PL

- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | Item mágico de nível 30 | 7 | 7.200 PL, ou 70 DA + 200 PL, ou 35 DA + seis obras de arte de 50.000 PO + 700 PL |
| 2 | Item mágico de nível 30 | | |
| 3 | Item mágico de nível 30 | 8 | 7.200 PL, ou 50 DA + quatro obras de arte de 50.000 PO + 200 PL, ou 60 DA + uma <i>poção da vida</i> + 200 PL |
| 4 | Item mágico de nível 29 | | |
| 5 | 12.000 PL, ou 120 DA, ou 60 DA + duas <i>poções da vida</i> + oito obras de arte de 50.000 PO | 9 | 3.600 PL, ou 35 DA + 100 PL, ou seis obras de arte de 50.000 PO + duas <i>poções de recuperação</i> + 100 PL |
| 6 | 10.000 PL, ou 100 DA, ou 50 DA + cinco obras de arte de 50.000 PO + 2.500 PL | 10 | 2.500 PL, ou 25 DA, ou cinco obras de arte de 50.000 PO |

Grupo de Nível 29 Total em Objetos de Valor: 52.500 PL

- | | | | |
|---|--|----|---|
| 1 | Item mágico de nível 30 | 7 | 8.750 PL, ou 85 DA + 250 PL ou 40 DA + duas <i>poções da vida</i> + três <i>poções de recuperação</i> + quatro obras de arte de 50.000 PO |
| 2 | Item mágico de nível 30 | | |
| 3 | Item mágico de nível 30 | 8 | 8.750 PL, ou 55 DA + duas <i>poções da vida</i> + 1.250 PL, ou 60 DA + duas <i>poções da vida</i> + 750 PL |
| 4 | Item mágico de nível 30 | | |
| 5 | 15.000 PL, ou 150 DA, ou 100 DA + uma <i>poção da vida</i> + seis obras de arte de 50.000 PO | 9 | 4.500 PL, ou 45 DA, ou 30 DA + duas obras de arte de 50.000 PO + duas <i>poções de recuperação</i> |
| 6 | 13.000 PL, ou 130 DA, ou 100 DA + 3.000 PL | 10 | 2.500 PL, ou 25 DA, ou 15 DA + 1.000 PL |

Grupo de Nível 30 Total em Objetos de Valor: 62.500 PL

- | | | | |
|---|--|----|---|
| 1 | Dois itens mágicos de nível 30 | 7 | 10.000 PL, ou 100 DA, ou 50 DA + quatro <i>poções de recuperação</i> + seis obras de arte de 50.000 PO + 1.000 PL |
| 2 | Item mágico de nível 30 | | |
| 3 | Item mágico de nível 30 | 8 | 10.000 PL, ou 80 DA + 2.000 PL, ou 25 DA + dez obras de arte de 50.000 PO + 2.500 PL |
| 4 | Item mágico de nível 30 | | |
| 5 | 17.500 PL, ou 175 DA, ou três <i>poções da vida</i> + dez obras de arte de 50.000 PO + 95 DA | 9 | 6.000 PL, ou 60 DA, ou 25 DA + cinco obras de arte de 50.000 PO + 1.000 PL |
| 6 | 15.000 PL, ou 150 DA, ou 80 DA + duas <i>poções da vida</i> + dez obras de arte de 50.000 PO | 10 | 4.000 PL, ou 40 DA, ou duas <i>poções da vida</i> + quatro obras de arte de 50.000 PO |

CAMPANHAS

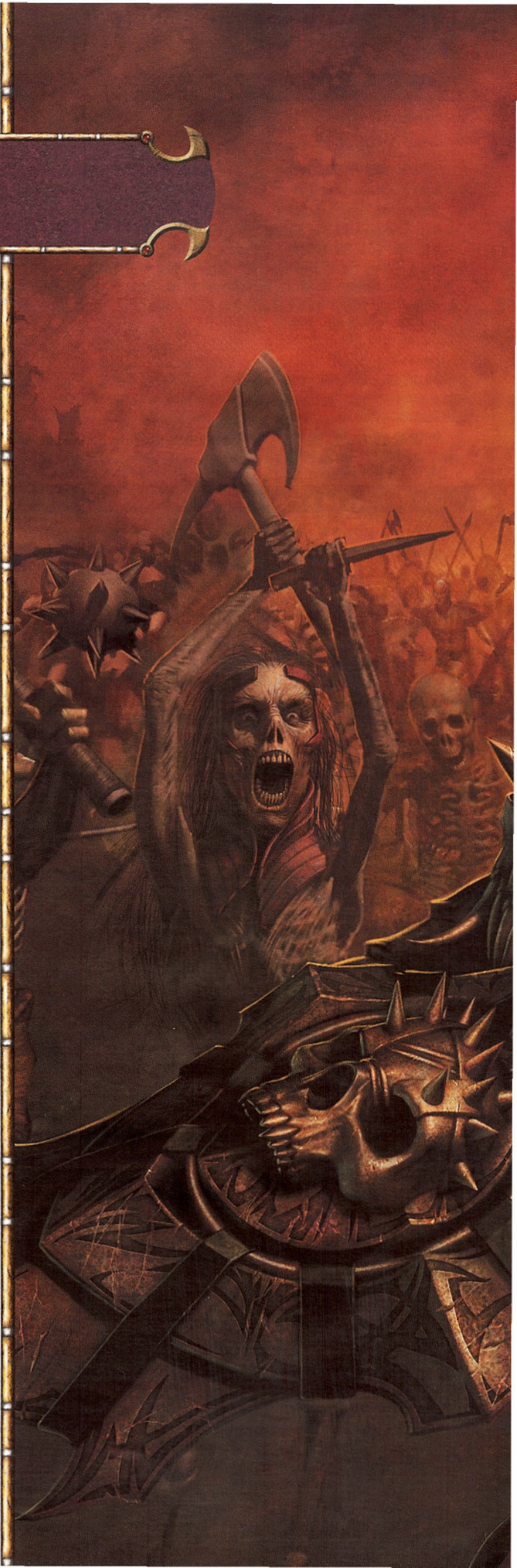
ASSIM COMO toda aventura de D&D é uma série de encontros interligados por um enredo, uma campanha é a narrativa maior que une essas aventuras entre si. Quando estiver pronto para criar sua própria campanha, permita que esse capítulo seja seu guia.

Em essência, uma campanha é a história dos personagens no seu jogo – se você entender isso, não precisa se preocupar com mais nada. Tudo bem conduzir aventuras como episódios, tendo os personagens como o único elemento comum entre elas. Mas também é possível incluir uma temática para criar uma saga maior que englobe as conquistas dos personagens nesse mundo.

Planejar uma campanha inteira parece ser uma tarefa audaciosa, mas não se preocupe – você não precisa projetar minuciosamente cada detalhe desde o início. O ideal seria começar do básico, conduzindo algumas aventuras (sejam publicadas ou criadas por você) e depois pensar nos enredos mais amplos que deseja explorar. Sinta-se à vontade para incluir todos os detalhes que quiser.

Este capítulo inclui as seguintes seções:

- ◆ **Campanhas Publicadas:** Um resumo sobre como as campanhas publicadas podem dar à sua campanha um início sólido e muito combustível para as aventuras que virão.
- ◆ **Tema da Campanha:** Ideias para criar uma campanha usando as aventuras com uma ligação.
- ◆ **Superaventuras:** Como criar uma campanha usando apenas uma única grande aventura.
- ◆ **História da Campanha:** Conselhos sobre como desenvolver uma campanha, visando sua conclusão e planejando como os personagens chegarão lá.
- ◆ **Começando uma Campanha:** Como dar o pontapé inicial – no começo, mantenha as coisas simples.
- ◆ **Conduzindo uma Campanha:** Unindo as aventuras de uma forma que faça sentido.
- ◆ **Encerrando uma Campanha:** Como trazer uma história à sua conclusão natural, de uma forma divertida e satisfatória.





Você não precisa criar uma campanha inteira totalmente inédita. Uma campanha publicada torna fácil começar e conduzir um jogo.

O Capítulo 11 apresenta um exemplo breve de uma campanha publicada. Ele inclui uma área inicial, uma aventura curta, ganchos de enredo e ideias de história para desenvolvimentos futuros. Você pode continuar desse ponto de partida, usando outras aventuras publicadas (como *A Fortaleza no Pendor das Sombras*, *O Labirinto da Espiral do Trovão* e *A Pirâmide das Sombras*, por exemplo) ou criar suas próprias histórias.

Um cenário de campanha completo, como *FORGOTTEN REALMS*, vai além dessa introdução – uma campanha publicada não é exatamente como uma aventura publicada. É possível conduzir uma aventura logo de cara, com o mínimo de preparação, ou adaptá-la para o seu grupo de jogo. Já uma campanha publicada fornece ferramentas e ideias para inspirá-lo na criação das suas próprias aventuras nesse cenário.

O *Guia de Campanha de FORGOTTEN REALMS* apresenta uma área inicial – a cidade Água Ruidosa – completa, com personagens e encontros interessantes, mas é apenas uma amostra do que aguarda os personagens. Essa cidade faz parte do Vale Cinzento, que é somente uma das regiões desse mundo ricamente detalhado. O *Guia de Campanha de FORGOTTEN REALMS* é cheio de ruínas misteriosas, enredos malignos e ameaças mortíferas. Você pode criar suas próprias aventuras a partir desses detalhes, usando as aventuras publicadas e ambientadas nesse mundo, ou baseando-as nos romances publicados ao longo dos anos com histórias inspiradoras em *FORGOTTEN REALMS*. O *Guia de Campanha* vai ajudá-lo a unir essas ideias com tramas para dar ainda mais vida a esse cenário. Seus jogadores podem até mesmo criar personagens especialmente personalizados para esse mundo, usando as regras do *Guia do Jogador de FORGOTTEN REALMS*. Tudo o que você precisa para manter uma campanha durante anos estará prontamente disponível nesses produtos.

ORIGEM E HISTÓRIA DE UM PERSONAGEM

O *Guia do Jogador* de uma campanha publicada oferece regras e informações para os jogadores enriquecerem a história de seus personagens, tornando-os ainda mais particulares ao cenário. Seu trabalho é encontrar as ameaças mais comuns que uniriam os personagens no começo da campanha. Por exemplo, numa campanha ambientada no cenário de *FORGOTTEN REALMS*, um jogador poderia criar um herói nativo do Vale Cinzento, maravilhado com as histórias das aventuras dos seus pais e avós. Outro jogador poderia criar um cavaleiro bárbaro de Narfell, viajando pelo mundo em busca de uma forma de libertar sua terra natal do gélido e irrefreável inverno. Um terceiro personagem poderia ser um escravo fugitivo de Thay, assolado pelos anos de servidão naquela terra de magia maligna.

Mesmo com uma história simples como essa, seus jogadores já lhe deram muito com que trabalhar. Comece pesquisando um pouco mais sobre Thay e Narfell no Guia de Campanha e decida o que poderia levar esses personagens ao Vale Cinzento ou porque eles se encontrariam. Você também pode deixar essa responsabilidade a cargo dos jogadores: eles podem imaginar qualquer história que quiserem para seus personagens, contanto que tenham um bom motivo para estar na área inicial da aventura (essa tática também é um incentivo para os jogadores aprenderem mais sobre o mundo). Talvez o escravo fugitivo tenha ouvido os boatos sobre os feitos dos avós do herói, famosos por combater os Magos Vermelhos de Thay no século passado, e veio procurá-los para pedir ajuda. O escravo pode ter encontrado o cavaleiro nômade bárbaro durante suas viagens, entretendo-o com as fábulas sobre essas figuras lendárias e inspirando-o a procurá-lo também. Como os dois reagirão quando descobrirem que o único herdeiro desses grandes heróis não é nada mais do que um aventureiro tão competente quanto eles? Pronto! Sua campanha já tem um início muito interessante.

O INÍCIO DA CAMPANHA

O *Guia de Campanha* de um cenário oferece o material introdutório que familiarizará tanto você quanto seus jogadores com o cenário. Você pode começar direto pela área inicial e deixar que o livro apresente outras aventuras e ideias de histórias. Enquanto estiver jogando, preste atenção às dicas, tramas e outros ganchos que possam ser atraentes para você e seus jogadores. É possível criar uma campanha desenvolvendo essas ideias e outros elementos interessantes do mundo.

Por outro lado, você também pode vasculhar o *Guia de Campanha* para encontrar um elemento histórico que capture sua imaginação e então plantar as sementes dele na sua primeira aventura. Para que essa ideia se torne uma campanha, desenvolva alguma conexão entre a ideia e o mundo – laços entre o antagonista principal da aventura e uma organização maior de vilões, ou a previsão de alguma ameaça maior que está por vir. Então você estará pronto para seguir os próximos passos.

PRÓXIMOS PASSOS

É certo que durante o entrelaçamento das aventuras introdutórias, você acabará tendo algumas ideias do que fazer em seguida. Talvez você queira conduzir outra aventura publicada, ou sintá-se pronto para criar a sua. Seja como for, você precisará escolher um tema.

O tema de uma campanha tem uma distinção evidente e dá aos jogadores uma sensação de propósito (leia mais sobre os temas de campanha na próxima seção). Ele pode tomar a forma de um vilão empolgante que você deseja explorar, uma organização que patrocine os aventureiros ou uma ameaça continental cada vez mais urgente conforme a campanha avança. Seu tema pode conduzir toda sua campanha até os níveis épicos ou ser apenas uma pequena dificuldade que desaparece com o tempo. Ele pode se encaixar perfeitamente aos elementos do início da campanha ou ser completamente alheio – nada de errado em mudar o rumo da história, introduzindo novos temas e tramas depois que os seus jogadores já botaram a mão na massa.

Um *Guia de Campanha* é um tesouro de boas ideias, repleto das ferramentas necessárias para adaptá-lo para o seu jogo. Use as diretrizes do Capítulo 6 para usar as aventuras publicadas em seu cenário e escolha as que se adequem melhor à sua campanha. Digamos que você esteja conduzindo uma campanha em *FORGOTTEN REALMS* que gire em torno dos vultos de Netheril. É fácil relacionar o enredo de uma aventura publicada às gananciosas ambições dos vultos, independente do cenário geográfico. Seu vilão principal pode virar um vulto e usar em aventuras onde mais informações sobre os vultos possam ser introduzidas. Por fim, os personagens podem enfrentar as próprias cidades flutuantes de Netheril.

TOMANDO POSSE

Mesmo que esteja usando um cenário publicado, lembre-se sempre: essa ainda é a *sua campanha*. Nunca limite sua criatividade só porque está escrito no livro – não importa qual livro seja. Um *Guia de Campanha* serve como inspiração e ferramenta. Nunca use esse material apenas como foi apresentado. Você pode e deve mudar as coisas que não gostar, incorporar elementos que lhe agradaram em outras campanhas ou aventuras e colocar os seus próprios traços particulares no mundo.

Alterar uma campanha publicada para adaptá-la às suas preferências pode ser complicado caso o cenário seja familiar para um ou mais dos seus jogadores. Os jogadores devem saber que nem tudo que está no livro é necessariamente verdade na sua versão desse mundo. Por outro lado, o jogo pode acabar ficando tedioso se tiver longas discussões sobre detalhes como se os seguidores dessa ou daquela divindade agiriam conforme sua aventura exigisse. Esse é o seu jogo e os jogadores devem compreender que esses eventos fazem sentido na sua visão do cenário.

DICA DOS PROFISSIONAIS

Não se acanhe em roubar ideias de livros, filmes e outras fontes de uso pessoal. O trabalho do Mestre é divertir e não ser original.

– Andrew Finch

Resumindo, use um *Guia de Campanha* como ele foi feito para ser usado – um trampolim para a criatividade – e deixe que a sua imaginação voe solta. Não importa se você está colocando seu toque pessoal numa campanha publicada ou criando uma e incorporando os elementos que goste de um cenário publicado. Essa campanha continua sendo sua mesmo assim.

ANGARIANDO IDEIAS

Criar uma campanha não precisa ser uma tarefa solitária ou sem base nenhuma. Existe um monte de fantasia muito criativa por aí e você pode escolher e reunir alguns elementos desse rico material para tornar o seu jogo mais colorido e empolgante.

Se a ideia for criar uma campanha com uma temática elemental muito forte, que no final os personagens podem ter que combater um ou mais primordiais. Seu mundo pode incorporar a raça dos genasi, os tocados pelos elementos do *Guia do Jogador de FORGOTTEN REALMS*, mas também pode pegar muitas ideias emprestadas de outras fontes. O desenho animado *Avatar: O Último Dominador de Ar* está cheio de referências e ideias maravilhosas que se adaptam a um enredo elemental. O *Cenário de Campanha de Al-Qadim* para o D&D, publicado na década de noventa, baseia-se nas lendas das Mil e Uma Noites e apresenta ifrits e elementais. Não importa o quê e o quanto você pegue emprestado. O produto final é somente seu e os seus jogadores ficarão encantados com os detalhes.



Assim como a personalidade de um cenário molda as aventuras que acontecem nele, o tema de uma campanha caracteriza a ambientação das suas histórias. Uma série de aventuras soltas onde os personagens descambam a viajar de uma masmorra a outra com pouca ou nenhuma relação entre elas é muito diferente de uma guerra de anos contra os cultistas de Orcus que culmine em uma batalha final contra o próprio Príncipe-Demônio dos Mortos-Vivos.

Estra seção apresenta um panorama com alguns temas típicos para campanhas, além de diferentes formas de lidar com eles.

EVOLUINDO OS TEMAS

Não é necessário ater sua campanha a um único tema do começo ao final dos trinta níveis de jogo. Com a evolução dos personagens, sua campanha também evoluirá; e o seu mundo também deve fazê-lo. Você pode concluir um enredo depois de alguns níveis e começar um novo, ou apresentar temas diferentes em diversos níveis e mesclar tudo de maneira sutil.



As pausas entre as etapas são pontos naturais para concluir um tema e introduzir outro. Por exemplo, os personagens podem passar seus primeiros vinte níveis combatendo os templos dos deuses malignos para só então descobrir uma ameaça ainda maior: a invasão dos primordiais. Nos níveis épicos, eles precisarão unir forças com os deuses – incluindo os malignos que eram seus antigos inimigos – para derrotar os primordiais.

MASMORRA DA SEMANA

Esse tipo de campanha parece uma série de tevê. Toda semana, os personagens principais vão de um lugar diferente a outro (um planeta, uma casa assombrada, uma época da história e assim por diante). Eles solucionam o problema desse episódio e então seguem seu caminho para lidar com o próximo. Quando tiverem terminado, as coisas voltarão a ser muito parecidas com o que elas eram no começo.

A “Masmorra da Semana” é o tipo de campanha mais simples de conduzir, já que exige pouco esforço além de encontrar e criar aventuras. Cada história tem seu próprio vilão principal, sem relação alguma com nenhum outro antagonista. O mundo de D&D é sombrio é cheio de ameaças e eles não precisam ter nada em comum.

A MISSÃO

Mais complexo do que apenas uma série de aventuras, esse tema de campanha conecta rapidamente as façanhas dos personagens a um objetivo maior que compreende várias sessões independentes. A missão mais simples é a de exploração: os personagens devem mapear a região, o continente ou o mundo todo, enfrentando as ameaças pelo caminho. Talvez eles estejam em busca de uma antiga capital de um império em ruínas, ou tentando encontrar o caminho de volta para casa depois de lutarem numa guerra.

A religião é uma fonte de missões prontas. Os personagens podem ser peregrinos rumo a um lugar sagrado, ou membros de uma ordem sagrada dedicada à defesa dos últimos baluartes da civilização num mundo de escuridão eterna. Nas ordens mais militares, eles podem ser guerreiros sagrados que se dedicam a exterminar certo tipo de ameaça, tais como aberrações ou seitas demoníacas. Seja qual for a história, ela deve criar uma forte conexão entre as aventuras.

O VILÃO PRINCIPAL

As aventuras episódicas contra certo tipo de oponente, como no exemplo da missão dos “guerreiros sagrados” acima, fazem com que a campanha se concentre naturalmente num vilão específico que está definitivamente por trás de tudo. Os personagens podem começar suas carreiras lutando contra goblins e kobolds só para descobrir que esses monstros são servos de corrompidos. As aventuras seguintes os levarão de encontro aos horrores da influência do Reino Distante e combates contra aboletes e ilitides, culminando numa batalha épica contra um devora-

dor de mentes planejador e seus lacaios retalhadores. O tal planejador não precisa estar diretamente relacionado às primeiras aventuras dos personagens, mas até mesmo a existência do menor dos corrompidos pode ser traçada até as atividades desse vilão.

Você pode criar uma campanha concentrada num vilão de cima pra baixo ou de baixo pra cima. Você escolhe primeiro um vilão épico para a batalha final da campanha (Orcus, por exemplo) e então planeja suas aventuras de acordo com essa conclusão desde o começo da campanha. No caso de Orcus, os encontros são criados com temáticas de seitas e cultos, demônios e mortos-vivos. No segundo método, você cria encontros usando os monstros de nível baixo que mais lhe agradarem (como os corrompidos) e depois cria aventuras envolvendo monstros similares ou relacionados nos níveis mais elevados.

VILÕES RECORRENTES

E FRAQUEZAS SECRETAS

Os jogadores podem ficar profundamente entediados numa campanha onde o vilão principal sempre retorna para atrapalhar os personagens. Uma maneira de garantir que a batalha final contra esse arquiinimigo seja verdadeiramente empolgante é dar ao vilão uma fraqueza secreta. Para conseguir destruí-lo definitivamente, os personagens precisarão descobrir essa fraqueza e explorá-la. Assim a última batalha será mais empolgante do que apostar quem fica sem pontos de vida primeiro.

Por exemplo, todo lich tem uma filacteria, um receptáculo mágico para sua alma que ele mantém muito bem escondido. Os personagens enfrentam o lich em combate e o derrotam, acreditando que eliminaram a ameaça, descobrindo mais tarde que ele retornou e continua com suas maquinacões diabólicas. Eles precisam então descobrir a localização da filacteria, abrir caminho entre os guardiões mágicos e monstruosos e travar novamente um combate contra o lich, com a filacteria como troféu. A destruição desse item pode se tornar uma missão onde o tempo é o inimigo – talvez os personagens precisem executar um determinado ritual, ou localizar a forja de criação da filacteria para destruí-la. Um tema como esse pode muito bem levar uma campanha até o estágio exemplar.

Os personagens de nível épico podem ter que enfrentar e superar uma criatura de poder gigantesco, como o tarrasque, um lorde demônio, uma divindade ou um primordial. Essas entidades só podem ser destruídas através rituais especiais ou itens especiais. Por exemplo, o grupo precisa sair à procura dos pedaços perdidos do *Cajado das Sete Partes* para ter esperança de destruir uma primordial chamada Rainha do Caos. Até mesmo oponentes relativamente ordinários podem retornar inúmeras vezes, protegidos por algo que os personagens precisam descobrir antes de eliminar. Um califa vil pode ter executado um ritual para remover seu coração ainda batendo e escondê-lo numa arca no centro de uma tempestade no deserto. Um barão cruel foi amaldiçoado a voltar dos mortos até que o fragmento de ônix que abriga parte de sua alma seja encontrado e destruído.

Naturalmente, quando os personagens começarem a pesquisar meios de derrotar um vilão poderoso, esse inimigo certamente ficará ciente de seus esforços mais cedo ou mais tarde – e tentará impedi-los. O vilão estará preparado ao chegarem para o confronto definitivo, ou na maioria das vezes, enviará seus agentes ou quaisquer outros meios para tentar evitar que eles completem sua missão. A resposta do vilão para as ações de um grupo pode produzir material para várias aventuras novas

EVENTOS CATASTRÓFICOS

As campanhas que apresentam um vilão principal costumam girar em torno de um plano diabólico que resultará em mudanças significativas para o mundo – presumivelmente para pior – e os personagens devem impedir. Em outras campanhas, o mundo enfrenta uma crise sem o envolvimento de um vilão e os personagens precisam evitar, ou pelo menos minimizar, o impacto desses eventos.

As campanhas desse tipo têm um prazo de validade que termina após algumas dúzias de aventuras. O evento terrível acontecerá em certo momento a menos que os personagens obtenham sucesso. Talvez o Caos Elemental esteja consumindo o equilíbrio estável da criação, arrastando o mundo em direção à entropia final; os personagens precisam reunir fagulhas espalhadas de energia divina para restaurar os pilares da criação. É possível que um primordial sepultado no centro da terra esteja estendendo seus tentáculos de energia que corrompem a realidade pela superfície, criando masmorras que transbordam monstruosidades extremamente cruéis. Os personagens precisam limpar as masmorras e interromper as conexões do primordial antes que seu abraço destrua os o que resta da civilização. A ameaça ao seu mundo também pode ter uma natureza mais comum, mas não menos devastadora – nos últimos dias de declínio de um grande império, as hordas de orcs ameaçam as fronteiras enquanto a decadência e a corrupção enfraquecem as fundações de um império.

O DESENNOLAR DA PROFECIA

Este tipo de campanha coloca uma reviravolta interessante num evento catastrófico, fazendo com que ele aconteça de acordo com o cumprimento de uma antiga profecia. Um vilão pode ajudar a acelerar a hecatombe prevista, usando-a em seus planos ou tentando evitar que ela se cumpra (matando a criança que estava destinada a destruí-lo, por exemplo).

A beleza de uma profecia bem criada é a sua ambiguidade. A mitologia clássica está repleta de exemplos de tragédias causadas por falhas na interpretação ou no julgamento definitivo daquilo que havia sido previsto. Como uma profecia está sempre aberta a várias interpretações, pode haver muitas formas diferentes de cumpri-la. Talvez o vilão tente cumprir a profecia de certa forma, enquanto os personagens estão lutando para encontrar uma solução melhor para o mundo em vez de lançar a ruína sobre ele.

CONFLITO DIVINO

A batalha contínua entre o bem e o mal é base de muitas fábulas, mitos e campanhas. Num conflito entre dois deuses ou entre grupos de divindades com tendências diferentes, escolher um lado é uma questão de importância cósmica.

Numa campanha criada em torno de um conflito divino, os personagens não estão apenas combatendo criaturas malignas – eles são servos de deuses bondosos combatendo agentes maléficos. Podem ser campeões de uma única divindade, como Bahamut, empenhados em destruir os templos de Bane. Nesse enredo, os inimigos em suas aventuras estão relacionados à divindade inimiga: sacerdotes de Bane, hobgoblins senhores da guerra devotos do lorde da conquista e serviçais angelicais da própria divindade. Bane pode estar planejando diminuir o poder de Bahamut, ou conquistar a Montanha Celestial onde Bahamut, Moradin e Kord residem. Também é possível que Bahamut esteja instigando o confronto, tentando acabar de uma vez por todas com seu inimigo ancestral.

AMEAÇA PRIMORDIAL

A antiga guerra entre os deuses e os primordiais – as personificações do caos e do poder elemental – é ainda mais fundamental para o mundo do que os conflitos entre as divindades. Na alvorada dos tempos, os deuses e os primordiais lutaram pelo domínio do cosmos e os deuses emergiram vitoriosos. Os primordiais sobreviventes ainda podem ressurgir como uma ameaça a toda criação, tentando regredi-la ao Caos Elemental de onde tudo surgiu.

Nas etapas iniciais de uma campanha desse tipo, os personagens poderiam lutar contra a seita de um espírito menor do fogo para então descobrir que é apenas uma das manifestações de uma insanidade mundial. Mais cultistas devotados às forças de destruição elemental surgiriam por toda parte, canalizando o poder dos primordiais sepultados e se preparando para despertá-los. No final, os personagens de nível épico lutariam ao lado dos próprios deuses para derrotar oponentes tão poderosos.

SUBGÊNEROS DE FANTASIA

Dungeons & Dragons é um jogo de fantasia, mas é uma categoria com muita variedade. Existem muitos subgêneros fantásticos e diferentes tanto no cinema quanto na literatura. Você quer criar uma campanha de horror inspirada pelas obras de H. P. Lovecraft ou Clark Ashton Smith? Talvez queira um mundo de bárbaros musculosos e ladrões astutos, de acordo com as linhas dos romances clássicos de espada e magia de Robert E. Howard e Fritz Leiber? Um jogo de D&D pode acomodar qualquer um desses modelos e muitos outros.

HORROR

Os vampiros geram sua prole por detrás das muralhas dos seus castelos amaldiçoados. Os necromantes se recolhem em masmorras sombrias para criar colossos de carne pútrida. Os demônios corrompem os inocentes e os lobisomens uivam pela noite. Todos esses elementos evocam os aspectos do horror do gênero fantástico.

Se quiser colocar um toque de horror na sua campanha, você terá muito em que se inspirar. O Manual dos Monstros está cheio de criaturas perfeitamente adequadas

par um enredo de horror sobrenatural. No entanto, o elemento mais importante dessas campanhas não está descrito nas regras. Você precisa criar uma atmosfera de pavor crescente, através de descrições evocativas cuidadosamente ritmadas. Seus jogadores também precisam contribuir – eles precisam querer ser assustados. Independente de você desejar toda uma campanha de horror ou uma única aventura assustadora será preciso discutir os seus planos com seus jogadores antes que eles embarquem nessa aventura. O horror pode ser intenso e pessoal e nem todo mundo se sente confortável com esse tipo de jogo.

INTRIGA

O vizir corrupto conspira junto da filha mais velha para assassinar o pai dela, o barão. Um exército de hobgoblins envia espiões doppelganger para se infiltrarem na cidade antes da invasão. Na embaixada, um espião da corte real faz contato com seu empregador.

Intrigas políticas, espionagem, sabotagem e todas as atividades similares em aventuras audaciosas e sombrias podem criar uma campanha de D&D muito empolgante. Nesse tipo de jogo, os personagens se importariam mais com o treinamento das perícias e a criação de contatos do que com poderes de ataque e armas mágicas. Os desafios de perícia que exigem representação e interação entre personagens tomam uma importância maior do que os encontros de combate – e o grupo pode passar por muitas sessões sem ver um único monstro.

Novamente, faça com que seus jogadores saibam com antecedência o tipo de campanha que você deseja conduzir. Caso contrário, um jogador pode criar um personagem anão paladino totalmente concentrado na defesa que acaba se sentindo deslocado entre meio-elfos diplomatas e espiões tiefling.

MISTÉRIO

Quem roubou e escondeu as três espadas mágicas lendárias numa masmorra distante, deixando uma pista obscura sobre sua localização? Quem colocou o duque num torpor mágico e o que deve ser feito para despertá-lo? Quem assassinou o mestre da guilda e como o assassino conseguiu entrar no cofre trancado do esconderijo?

Uma campanha temática de mistérios coloca os personagens no papel de investigadores, talvez viajando de cidade em cidade para desvendar os casos misteriosos com os quais as autoridades locais não podem lidar. Esse tipo de campanha enfatiza os enigmas e a solução de problemas além das proezas de combate.

Um mistério ainda maior pode ser o palco de toda a campanha. Porque alguém matou o mentor dos personagens, colocando-os no caminho das aventuras? Quem realmente controla o Culto da Mão Vermelha? Nesse caso, os personagens podem descobrir as pistas para esse mistério maior somente de vez em quando; as aventuras individuais podem estar tangencialmente relacionadas a esse tema. Uma rotina com nada além de enigmas se torna frustrante, portanto garanta uma boa mistura de tipos de encontros que você apresenta.

CAPA E ESPADA

Uma tripulação de sabre em punho luta contra os sahuagin que tentam invadir o navio. Lívidos espreitam em navios naufragados, aguardando para devorar caçadores de

tesouros. Ladinos astutos e paladinos encantadores abrem caminho por entre intrigas palacianas e saltam das sacadas para os cavalos que os aguardam abaixo delas.

É bem divertido modelar sua campanha para o gênero audacioso dos piratas e mosqueteiros. Os personagens geralmente passarão mais tempo nas cidades, nas cortes da realeza e nos navios à pique do que nas explorações de masmorras, aumentando a importância das perícias de interação (mas não tanto como as campanhas de pura intriga). Mesmo assim, é possível introduzir masmorras em situações específicas como em perseguições pelos sistemas de esgotos abaixo do palácio para encontrar as câmaras secretas do duque maligno.

O tema capa e espada é um pouco anacrônico para o cenário medieval de um jogo de D&D e por isso você terá fazer certos ajustes estéticos – particularmente no que diz respeito às armaduras pesadas. Os sabres e os movimentos acrobáticos de combate não funcionam muito bem com armaduras pesadas e barulhentas. O paladino, que normalmente vestia um conjunto de placas peitorais vai usar um peitoral de aço relativamente leve. Nesse caso, você pode precisar ajustar o bônus de armadura para adequá-lo ao de uma armadura completa de placas nesse tipo de campanha.

ESPADA E MAGIA

Um guerreiro implacável e musculoso acaba com o sumo sacerdote do deus serpente em seu próprio altar. Um ladino piadista gasta suas poucas recompensas em vinho barato e tavernas encardidas. Aventureiros sagazes embrenham-se em uma selva inexplorada em busca da fabulosa Cidade das Máscaras de Ouro.

Uma campanha de espada e magia é o D&D dos veteranos, uma tradição que resgata as raízes do próprio jogo. Aqui você encontrará um mundo sombrio e alegórico de feiticeiros malignos e cidades decadentes, onde os protagonistas são mais motivados pela ganância e pelo interesse pessoal do que pela virtude altruísta. Os personagens marciais tendem ser mais comuns do que os arcanos ou divinos. Nesse tipo de cenário de fantasia popular, aqueles que dominam a magia muitas vezes simbolizam a decadência e a corrupção da civilização.

GUERRA

Um exército hobgoblin marcha em direção à cidade, levando beemotes e gigantes para derrubar as muralhas e torres. Os dragões pairam sobre uma horda de bárbaros, destruindo os inimigos enquanto os guerreiros furiosos abrem caminho pelo campo e pela floresta. Os arcontes do fogo se organizam sob o comando de um ifrit, determinados a derrubar uma fortaleza Astral.

A guerra nos mundos de fantasia está cheia de oportunidades de aventuras. Uma campanha de guerra não costuma estar relacionada com as movimentações de tropas específicas, mas se concentra nos heróis cujas ações mudam o rumo da batalha. Eles podem ser enviados em missões específicas: capturar um item mágico que fortaleça os exércitos de mortos-vivos, reunir reforços para quebrar um cerco ou abrir caminho pelos flancos do inimigo para alcançar um comandante demoníaco. Em outras situações, o grupo pode apoiar um exército maior, defendendo uma localização estratégica até que os reforços cheguem, matando os batedores inimigos antes que eles possam entregar seus relatórios ou cortando rotas de

suprimentos. A obtenção de informações e as missões diplomáticas podem complementar as aventuras mais voltadas para o combate.

WUXIA

Quando seu mentor desaparece misteriosamente, os jovens aprendizes precisam enfrentar os *oni* que aterrorizam o vilarejo. Heróis consagrados, mestres em suas respectivas artes marciais, eles voltam para casa para libertar seu vilarejo de um maligno hobgoblin senhor da guerra. O mestre rakshasa de um monastério próximo está executando rituais para despertar fantasmas atormentados de seu descenso.

Os filmes chineses de artes marciais (ou as animações japonesas) formaram uma tradição distinta de fantasia. Uma campanha baseada nesses elementos ainda pode ser muito parecida com o D&D. Os jogadores podem definir a aparência dos seus personagens e do equipamento como quiserem e os poderes podem precisar de algumas mudanças estéticas nas descrições para refletir melhor esse cenário. Por exemplo, quando o poder de um personagem fizer com que ele teleporte ou ajuste diversos quadrados, ele na verdade estará usando piruetas acrobáticas impressionantes. Os testes de escalada não envolveriam buscas cuidadosas por apoio e sim personagens saltando por cima de paredes ou de árvore em árvore. Os guerreiros atordoam seus oponentes atingindo pontos de pressão. Essas descrições adaptadas dos poderes não mudam as engrenagens das regras, mas fazem toda a diferença no contexto da campanha.

VARIAÇÕES NO TEMA

É uma boa ideia misturar as coisas de vez em quando, para que os seus jogadores possam apreciar uma variedade nas aventuras. Mesmo que esteja conduzindo uma campanha estritamente relacionada a um tema específico, sempre é possível variar. Se sua campanha envolve muita intriga, mistério e representações de papéis, seus jogadores podem gostar de uma exploração de masmorras ocasional – que por sua vez poderia estar relacionado a um dos principais enredos da campanha. Se a maioria das suas aventuras são expedições em masmorras, dê uma variada com um bom mistério urbano (cuja solução leve o grupo a um tipo de masmorra num prédio abandonado ou numa torre). Se as suas aventuras são de terror por semanas a fio, tente colocar um vilão que seja bem mais comum, talvez até engraçado. O alívio cômico é uma ótima variação para quase todas as campanhas de D&D, embora os jogadores geralmente providenciem isso por conta própria!

Ofereça uma grande variedade de oponentes. Mesmo se sua campanha seja sobre a invasão dos hobgoblins, seus jogadores se cansarão de lutar com um exército infinito dessas criaturas por muitas sessões. Os hobgoblins são domadores de bestas muito competentes, portanto misture alguns animais de estimação e de guerra para variar seus encontros. Ainda melhor, dê um tempo de vez em quando para os batalhões de hobgoblins para apresentar uma nova ameaça. Talvez os gnolls das colinas próximas estejam tirando vantagem do caos da guerra para saquear as linhas de suprimentos dos personagens, oferecendo uma chance para lutar com tipo muito diferente de oponente humanoide.

Uma superaventura é um tipo de campanha curta – ou uma aventura realmente muito longa – que se concentra num só cenário limitado. A exploração desse lugar único pode levar os personagens para uma parte de uma campanha maior ou ser toda a campanha propriamente dita. Uma superaventura combina as melhores características de uma campanha curta e de um tema restrito. Não é preciso unir os aventureiros ou criar vilões diferentes em um enredo principal. A batalha climática final é uma boa forma de encerra uma campanha – antes que você comece a próxima!

As superaventuras partilham algumas características:

- ◆ São limitadas a um único cenário.
- ◆ Geralmente permitem uma exploração livre e não-linear.
- ◆ Podem envolver diversas missões e muitas expedições.
- ◆ Encorajam a especialização dos personagens.

Cada um deles é descrito a seguir.

CENÁRIO ÚNICO

O cenário de uma superaventura precisa ser amplo e empolgante o bastante e ofereça material suficiente para os personagens explorarem durante alguns meses de jogo. Você pode criar uma masmorra gigante com muitos níveis, um mais perigoso que o outro, ou desenvolver um local selvagem e isolado com pequenas masmorras espalhadas através dele. O local da aventura pode ser um vasto complexo de passagens pelo Subterrâneo, que levarão o grupo cada vez mais para as profundezas da terra.

Uma superaventura exige o cenário mais empolgante que você possa imaginar, com uma personalidade marcante e muitos lugares potencialmente interessantes. As superaventuras clássicas publicadas foram ambientadas nas fabulosas ruínas de Greyhawk; nas terras misteriosas do Castelo Ravenloft; na Cidade Proibida, aninhada numa cratera envolvida pela vegetação da selva; e no Antro dos Drow, escondido no fundo do subterrâneo. Você pode criar um novo clássico por conta própria: o Lodo Negro, uma névoa de loucura e doenças que cerca um primordial adormecido; ou a floresta assombrada de Profundezas Sombria, que já engoliu muitos castelos ancestrais com suas vinhas e espinheiros.

Criar uma superaventura fica fácil quando o cenário maior é dividido em partes menores. Dessa forma, você e os seus jogadores podem compreender melhor onde estão e o que estão fazendo. Uma masmorra é um lugar conveniente e tradicionalmente feito para ser dividido em áreas de encontro. Seus vários andares têm ligações limitadas, sejam escadas ou alçapões e cada um deles pode ter sua própria personalidade. Uma localização vasta como Profundezas Sombria pode conter diversas áreas menores com ambientações variadas, ainda que todas elas sejam parte da personalidade maior do local (nesse caso, as raízes e vinhas estranguladoras da floresta assombrada).

EXPLORAÇÃO NÃO-LINEAR

Você pode criar o cenário de sua superaventura permitindo que os personagens escolham quais áreas explorar primeiro e em qual ordem, dependendo das missões que estiverem diante deles. Esse método exige mais tempo de preparação, mas ele os recompensará com experiências mais interessantes. Os personagens poderiam optar por dizimar todos os drow da feiticeira na

O NASCIMENTO DE UMA SUPERAVENTURA

Uma das controvérsias que me atormentam é que a primeira superaventura foi um módulo curtinho, com 28 páginas, chamado *Dwellers of the Forbidden City*, publicado pela TSR em 1981. Chamá-lo de “projeto de superaventura” pode ser mais adequado. Na verdade, ele era apenas um cenário pronto para ser explorado, combinado com uma única missão que sequer arranhava a superfície desse oceano de possibilidades.

A aventura original exigia que os personagens rastreassem suprimentos roubados recentemente das caravanas comerciais. Para isso, eles precisariam encontrar a Cidade Proibida, descobrir uma forma de invadi-la e seguir os rastros de um mago que habitava as ruínas desse local. Uma missão simples e direta – mas o que a tornava tão excepcional era a quantidade de formas diferentes para atingir esse objetivo. Essa aventura foi a pioneira na ideia de exploração não-linear. Não havia corredores de pedra conduzindo os movimentos dos personagens. Existiam pelo menos quatro formas de se descer pela cratera até a Cidade Proibida, cada uma delas detalhada como um mini-local dentro de um cenário maior. Os personagens podiam escolher como se apro-

ximariam e depois seguir pelo caminho que quisessem até as ruínas da cidade.

Dentro da cidade tínhamos três facções de monstros. Os yuan-ti fizeram sua primeira aparição nessa aventura e vinham acompanhados pelos batráquios bullywugs e por humanoides de ancestralidade altamente questionável chamados de povo mongrel. Outros humanoides arbóreos de braços compridos chamados tasloi cavalgavam vespas gigantes acima das árvores das selvas e florestas. Lutar contra os bullywugs ou tasloi não fazia com que os personagens se aproximassem mais de encontrarem os mantimentos perdidos, mas eles estavam lá, de uma forma ou de outra.

Uma seção curta demais no final dessa aventura tentava levar essa ideia um passo adiante, sugerindo outras missões que poderiam conduzir os personagens para dentro da Cidade Proibida. Com mais detalhes, mais sugestões de missões e algumas centenas de páginas adicionais, esse produto teria sido uma superaventura espetacular – quatro anos antes do marcante lançamento de *The Temple of Elemental Evil*, que certamente merece muito mais esse título.

– James Wyatt

Torre Fantasma antes de lidarem com os saqueadores nas ruínas do Forte Dorbren, por exemplo. Esse dois locais são relativamente pequenos e autocontidos e não aventuras separadas, e assim podem ser usados dependendo da escolha dos personagens.

Cada área de aventura deveria conter de oito a dez encontros, para que os personagens subam de nível quando completarem seus desafios. No entanto, já que os aventureiros podem visitar qualquer área na ordem que quiserem, a criação de encontros apropriados pode ficar complicada. Felizmente, ajustar a dificuldade dos encontros é extremamente simples. Mesmo que os personagens tenham subido alguns níveis, você também pode evoluir alguns níveis dos monstros para equilibrar, usando as diretrizes do Capítulo 10, ou incluir mais monstros para tornar o encontro mais desafiador.

Quando os personagens abandonarem uma parte do cenário da sua aventura, deixando-a para depois, ela deve reagir de acordo a essa escolha. Esse tipo de detalhe ajuda o cenário a parecer mais real e vívido para os jogadores. Os monstros mortos pelo grupo deveriam continuar mortos – o local não deveria simplesmente voltar à sua condição original. No entanto, um retorno ao local poderia apresentar novas ameaças para os personagens. Os sobreviventes inteligentes da primeira invasão dos personagens aos seus domínios reagiriam adequadamente, fortalecendo suas defesas ou evacuando a área. Novas criaturas poderiam surgir em áreas que estavam vazias, como se fossem predadores procurando abrigo ou oportunidade de caça. Um cenário vivo pode ser jogado novamente, pois o interesse dos jogadores por ele continuará.

Um cenário livre como esse parece muito mais natural – o oposto da coação. As decisões dos jogadores parecem realmente fazer diferença no curso da aventura. Um problema que pode acontecer é o grupo ficar vagando sem nenhuma de ideia do que fazer. Você pode evitar que eles fiquem procurando por diversão usando as missões livremente.

MISSÕES MÚLTIPLAS

Uma boa maneira de se começar uma aventura, seja uma pronta ou criada por você, é com uma missão ou duas que atraiam os personagens. Conforme a aventura se desenrolar, apresente mais missões que os encorajem a vasculhar a área. Eles podem encontrar pistas numa área que os levem a uma área diferente. As missões podem conduzir o grupo para uma masmorra, depois para fora dela, depois para dentro de novo, só que com um novo propósito.

Com algumas opções de missões disponíveis, os personagens poderão refletir e fazer uma escolha melhor. Ela pode ser a coisa mais óbvia a ser feita primeiro, ou simplesmente ser a mais interessante de todas. É melhor oferecer missões demais do que de menos, mas não se aprofunde muito em nenhuma direção até que eles escolham. Podem ser missões maiores ou menores, voltadas para o grupo todo ou criadas individualmente (conhecidas por todo grupo ou serem o segredo de alguns personagens). Inicialmente, crie missões individuais baseadas na história e nas motivações de cada personagem. Conforme a superaventura progride, os jogadores podem até sugerir suas próprias missões.

ESPECIALIZAÇÃO DOS PERSONAGENS

Uma superaventura geralmente costuma ser direcionada estritamente, seja a um tipo de ambiente ou de inimigo. Esse tipo de tema dá aos jogadores a oportunidade de escolher opções de especialização para os seus personagens que, de outra forma, eles evitariam. Numa superaventura onde os jogadores saibam que seus personagens lutarão muito contra mortos-vivos – dragões, demônios ou gnolls, dependendo do cenário – durante todas suas carreiras.

As superaventuras publicadas costumam incluir material especificamente desenvolvido para permitir esse tipo de especialização. Durante a criação de suas superaventuras, pense em desenvolver ou pegar emprestados alguns elementos que permitam que os personagens se concentrem em fazer aquilo para o qual foram chamados: talentos específicos, poderes, caminhos exemplares, armas e armaduras mágicas relacionados. Lembre-se também que os personagens podem reciclar suas características quando evoluírem, mudando suas perícias especializadas conforme os novos desafios.



O tema escolhido para a sua campanha também molda a história. Quando começa uma campanha, é preciso ter uma breve ideia do final e de como os personagens chegarão lá. Basicamente, a história é o que os personagens fazem no decorrer da campanha.

Saiba que a história é deles, não sua e nem dos personagens do Mestre no mundo. O trabalho dos jogadores é contar essa história, desenvolver seus personagens e ajudar a conduzir os eventos através das escolhas que fazem. Quando estiver escrevendo um livro, você terá controle total sobre os protagonistas, mas quando estiver criando uma campanha de D&D, eles terão livre arbítrio e agirão de maneira inesperadas.

Dito isso, há muito que você pode fazer para moldar a história da campanha. É você quem apresenta o contexto – o cenário, a história e as missões que dependem dos personagens. É você quem determina como o mundo reage às ações deles. É você quem define o palco onde sua história se desenrolará com as aventuras que cria. Por causa disso, todos os conselhos do Capítulo 6 sobre a criação de aventuras também se aplicam às campanhas. Apresente bons ganchos e opções significativas. Crie desafios variados e empolgantes. Se os personagens seguirem numa direção drasticamente inesperada, tente atraí-los de volta ao enredo que interessa ao seu jogo sem coagi-los. Leve a campanha a um clímax que seja ainda maior do que os momentos mais empolgantes de cada aventura e faça os jogadores sentirem como se a vitória definitiva fizesse uma diferença fundamental para o mundo.

Quando estiver pensando na história de sua campanha como um todo, faça três perguntas a si mesmo:

- ◆ Como o tema de minha campanha influencia sua história?
- ◆ Quais eventos significativos acontecem antes do início da campanha?
- ◆ O que vai acontecer na campanha?

TEMA E HISTÓRIA

O tema de uma campanha deve sugerir o enredo de uma história, ou ao menos dar alguma ideia sobre como as coisas deveriam terminar. Seguem conselhos sobre como criar uma história suando os temas discutidos previamente nesse capítulo.

MASMORRA DA SEMANA

Uma campanha altamente episódica não precisa de uma história geral, mas ela pode ter uma. Conforme os personagens exploram, eles podem começar a descobrir elementos em comum que relacionam masmorras completamente diferentes, acabando por levá-los à “Mãe de Todas as Masmorras”, figurativa ou até mesmo literalmente. Também é possível conduzir aos poucos esse tipo de campanha na direção de qualquer outro tema, dando-lhe um novo direcionamento e no final, uma conclusão empolgante.

A MISSÃO

Nesse tipo de campanha, o propósito dos personagens é o que conduz a história. Como eles atingirão seu objetivo? Essa pergunta é mais fácil de responder em algumas missões do que em outras. Se os personagens estiverem envolvidos com a exploração do continente, a história deles pode não acabar até que tenham vasculhado todos os braços de mar, rios e montanhas no mapa. Porém, se estiverem numa missão sagrada para purgar o mal, inventar uma conclusão satisfatória fica um pouco difícil. Nesse caso, lembre-se de inserir o tema de algum jeito no decorrer da campanha. Por exemplo, os personagens poderiam descobrir corrupção dentro da própria igreja deles e seus objetivos poderiam mudar para destruí-la – chegando a enfrentar aquele que está por trás de todo o mal.

O VILÃO PRINCIPAL

Essa campanha se desenvolve em torno dos esforços dos personagens para frustrar os planos do vilão. Além disso, essa ideia serve para conduzir toda a história da campanha. Geralmente, os vilões definitivos exploram os planos de vilões menores para cumprir seus próprios objetivos. Tente usar esses antagonistas menores ao longo da estrada para o conflito final e como tais ações contribuem para um objetivo maior. Eles sabem que estão ajudando outro malfeitor ou estão alheios a esse propósito maior? As respostas conduzem o progresso da história, levando-a a um confronto climático.

EVENTOS CATASTRÓFICOS

Quando as fundações do mundo estremecem, os personagens precisam fazer a diferença. Como esses grandes eventos acontecem e como os personagens os influenciam? Eles conseguirão reverter de fato a destruição ou a transformação do mundo e se sim, como o farão? Talvez não consigam evitar a calamidade, mas suas ações possam determinar o que seguirá essa hecatombe. Ou talvez eles não possam evitar a queda do império, mas consigam rechaçar os orcs bárbaros para longe de suas fronteiras e então destruir o imperador decadente e estabelecer uma república – ou um império ainda mais forte no papel de governantes.

O DESENROLAR DA PROFECIA

A profecia em questão pode ser a história desse tipo de campanha. Você pode inventar cada verso da profecia como uma série de momentos decisivos: a maneira como cada um deles se cumpre faz com que os versos seguintes aconteçam de formas diferentes, com interpretações múltiplas em todas as linhas futuras. No final, a profecia realmente acontecerá ou os personagens evitarão quaisquer eventos cataclísmicos previstos? Talvez se aventurem na Cidade Brillhante e convençam o próprio Ioun a alterá-la. Se não acontecer assim, talvez possam abrir caminho em meio ao combate até o tear onde as próprias tramas do destino são tecidas na tapeçaria da história e uma vez lá, cortar os fios necessários.

CONFLITO DIVINO

Esse tema de campanha sugere um conflito em escala crescente contra poderosos servos dos inimigos divinos dos personagens. No final, o grupo pode enfrentar um deus maligno diretamente ou representar um papel fundamental numa batalha entre deuses. Seja como for, esse cenário enfatiza a importância dos personagens – assistir indefeso enquanto dois deuses duelam não é divertido o bastante para a conclusão de uma campanha. Talvez Bane tenha aprisionado Bahamut e a única forma dos personagens o derrotarem é unindo seus corpos em um único e poderoso avatar de Bahamut que combine suas habilidades numa amálgama de poder divino. Alguns deuses malignos (como Tiamat, Torog e Zehir) ainda estão dentro da linha de poder de personagens de nível 30 que podem vencer a épica batalha final por conta própria.

AMEAÇA PRIMORDIAL

Quando os deuses lutaram contra os primordiais no começo do mundo, tornaram-se os primeiros aventureiros a trabalharem em grupos de quatro ou cinco para desafiar inimigos individuais. Numa campanha que gire em torno do ressurgimento dos primordiais, os personagens podem lutar ao lado de seus aliados divinos. Ou podem seguir os passos das divindades, derrotando um primordial como o ápice de suas carreiras – e obtendo um lugar bem merecido entre os deuses como recompensa final.

TEMAS QUE EVOLUEM

Se você estiver pensando em temas de campanha que evoluem, você já está considerando o panorama geral. Quais eventos farão essas mudanças ocorrerem? São as ações dos jogadores ou tudo é o resultado de influências externas? Os personagens numa missão de descobertas podem desvendar uma ameaça mundial em algum ponto dessas explorações e mudam seu foco de ação para lidar com ela. Um grupo envolvido num conflito entre dois deuses pode perceber o perigo crescente de um primordial. Nesse ponto, os personagens precisam ter de persuadir seus inimigos divinos a colocarem suas diferenças de lado por tempo o bastante para superar essa ameaça maior (testemunhando uma das divindades usar a batalha final contra o primordial para atacar o outro deus e quebrar a trégua).

O QUE VEIO ANTES

Refleta um pouco sobre os eventos que levaram o seu mundo até o ponto onde a campanha começa. Mas não se preocupe muito com isso. Você só precisa da história necessária para apresentar o cenário da história que você tem em mente.

O material nos livros básicos de D&D assume algumas verdades sobre o mundo de jogo. Impérios poderosos surgiram e caíram num passado distante: o reino dracônico de Arkhosia, os domínios dos tieflings em Bael Turath e os eladrin do Reino das Rainhas Gêmeas. Mais recentemente, o império humano de Nerath englobava a maior parte do mundo conhecido, unindo as raças civilizadas numa grande e única nação – mas ele também caiu. Se algum império resistiu, ele fica longe de tudo e é muito diferen-

te. O mundo como os personagens conhecem é um lugar perigoso onde as áreas civilizadas são pequenas chamas crepitantes em meio a uma escuridão maior.

Esse resumo histórico oferece um pano de fundo que faz com que os jogos de D&D façam sentido. Por que o mundo está tão cheio de perigos e personagens lutam contra os monstros e encontram tesouros? Por que antigos impérios caídos deixaram para trás ruínas antigas e artefatos ancestrais. O mundo sombrio ao redor dos personagens está cheio de criaturas que fazem seus covis e reúnem tesouros nessas ruínas. Porque os anões, tieflings, eladrin e humanos reúnem-se em grupos de aventureiros? Porque o império dos humanos uniu raças diferentes em vilarejos e cidades e eles ainda vivem um ao lado do outro na maioria das comunidades remanescentes. Além disso, a ameaça da escuridão está tirando as pessoas de seus lares antigos – por exemplo, as queimadas nas florestas se espalham e os elfos acabam buscando refúgio nos vilarejos humanos.

Nenhuma dessas informações é imutável. É possível adotá-las como estão, mudá-las para se adequarem à sua campanha ou descartá-las e usar materiais mais adequados às suas campanhas. Mesmo assim, elas são ótimos pontos de partida para você criar sua própria história. Lembre-se de reunir argumentos para explicar para os jogadores cada uma das mudanças ocorridas nas informações acima.

O DESENVOLVIMENTO DA CAMPANHA

Depois de ter uma ideia de como o tema de sua campanha afetará sua história e tiver criado um cenário para ambientá-la, está pronto para começar a planejar seus eventos maiores. Esse planejamento precisa ser feito com muito controle, já que as ações dos personagens precisam fazer diferença e suas escolhas devem ser significativas. Esse planejamento tende a mudar significativamente conforme sua campanha progride e novos detalhes surgirem. Na pior das hipóteses, você terá no mínimo uma ideia do clímax da campanha e de como os personagens podem chegar até lá. Quando eles se afastarem do planejamento – e isso vai acontecer – você terá alguma ideia de quais aventuras criar para colocá-los de volta nos eixos.

Uma maneira de executar este planejamento é dividi-lo entre os estágios: heroico, exemplar e épico. Você pode usar o *Manual dos Monstros* para encontrar os tipos de ameaças que os personagens enfrentarão em cada estágio. Já que os personagens precisam de oito a dez encontros para subir de nível, um estágio consiste em cerca de cem encontros, ou dez aventuras bem curtas. Pode haver muitos drow no estágio exemplar, por exemplo – talvez os personagens estejam viajando pelos reinos do Subterrâneo nesses níveis. É possível usar essa ideia como trampolim para criar aventuras que se encaixem num planejamento mais amplo do nível 11 ao 20.



O começo de uma campanha é muito parecido com o começo de uma aventura: você vai querer chegar logo à ação, mostrar aos jogadores o que os aguarda na aventura e encantá-los rapidamente. Dê aos jogadores informações suficientes para fazê-los voltar uma semana após a outra para ver como a história se desenrola.

COMECE PEQUENO

Neste ponto você já deve ter passado um bom tempo analisando o quadro geral do tema e da história de sua campanha. Agora é hora de começar a criar aventuras e definir os detalhes. Comece pequeno. Não se intimide pelo tamanho do cenário – concentre-se no que estiver próximo. Não é preciso desenhar um mapa do mundo agora, afinal os personagens só conhecerão as redondezas da cidade onde eles começarão o jogo e talvez uma masmorra próxima. É possível ter ideias de como o baronato dessa cidade entrou em guerra com um ducado próximo ou de como os yuan-ti surgiram rastejando numa floresta distante e então tome nota de tudo. Mas agora, a área local é o bastante para fazer o jogo decolar.

Acima de tudo, lembre-se de fornecer uma localização inicial em comum para os personagens – o lugar onde eles se encontraram e decidiram depositar suas vidas nas mãos um do outro. Esse ponto de partida poderia ser o vilarejo onde cresceram ou a cidade que os atraiu e reuniu. É possível que seja as masmorras do castelo do barão maligno, onde foram trancafiados por razões diferentes, colocando-os no meio da aventura.

Seja qual for sua escolha, crie detalhes básicos sobre o local. Não é preciso identificar cada construção num vilarejo ou nomear cada rua de uma cidade grande. Se os personagens começarem na masmorra do barão, você precisará desenhá-la – esse é o local onde acontecerá sua primeira aventura – mas não precisa se preocupar ainda com os nomes de todos os cavaleiros do barão. Rascunhe um mapa simples, pense nos arredores e em como os personagens tendem a interagir com ele no começo da campanha. Mais importante, imagine como essa área se adapta ao seu tema e à história que você tem em mente para a sua campanha. Então comece a trabalhar na sua primeira aventura!

ORIGEM E HISTÓRIA DOS PERSONAGENS

Depois de identificar onde vai querer começar sua campanha, deixe os jogadores o ajudarem a contar a história decidindo como os personagens deles chegaram ali.

Alguns jogadores podem ter problemas inventando essa parte – nem todo mundo tem a mesma criatividade. Você pode ajudá-los a explorar sua criatividade com algumas perguntas simples sobre os seus personagens.

- ◆ Você nasceu, cresceu e se educou na região? Se for, então quem é a sua família? Qual é a sua ocupação atual?
- ◆ Você é recém chegado? De onde você veio? Porque você veio para essa região?
- ◆ Você é um imigrante que já está na região a mais de um ano? De onde você é? Porque veio para cá e o que o fez ficar?

Essa é uma boa oportunidade para que seus jogadores o ajudem em sua tarefa de criar o mundo. Ouça às ideias deles e diga sim sempre que for possível. Mesmo se quiser que todos os personagens tenham crescido na cidade inicial, por exemplo, permita a criação de um recém chegado ou um imigrante se a história do jogador for convincente. Você pode sugerir algumas alterações na história de um personagem para que ele se adapte melhor ao seu mundo ou interligar a trama inicial do enredo ao personagem.

INFORMANDO SEUS JOGADORES

Quando estiver desenvolvendo ideias para sua campanha, provavelmente precisará passar algumas informações para seus jogadores. A maneira mais fácil de fazer isso é reunir as informações essenciais em um panfleto de campanha. As principais informações que devem ser incluídas neste panfleto são:

- ◆ Quaisquer restrições ou novas opções para a criação de personagens, tais como raças novas ou raças proibidas.
- ◆ Todas as informações conhecidas pelos personagens que compõem o pano de fundo da campanha. Isso dá aos personagens uma ideia sobre o tema e a história que você tem em mente.
- ◆ Informações básicas sobre a área onde os personagens estão começando – o nome da cidade, os locais mais importantes nela e em volta dela, os PdM de destaque que eles conhecem e talvez alguns rumores que apontem para o problema central.

Torne este panfleto curto e conciso – duas páginas é um número razoável. Mesmo que você tenha um surto criativo que produza vinte páginas de conteúdo de apoio, guarde-o para suas aventuras. Deixe que os personagens descubram tudo pouco a pouco.

COMEÇANDO EM NÍVEIS ELEVADOS

Às vezes um jogador não quer começar com um personagem de nível 1. Um jogo no estágio exemplar ou épico pode estar mais de acordo as preferências de seus jogadores. Talvez você queira conduzir uma aventura publicada que exija personagens de nível alto, ou deseje experimentar uma aventura curta que coloque personagens de nível 30 contra Orcus. Seja qual for a razão, cedo ou tarde será necessário criar personagens de nível elevado. Esse processo não é mais difícil do que criar personagens de nível 1.

Os passos para se criar um personagem de D&D acima do nível 1 são quase os mesmos que aqueles descritos no Capítulo 2 do *Livro do Jogador* para os novos personagens.

- Escolha a Raça.** Lembre-se de que alguns aspectos raciais melhoram com o passar dos níveis.
- Escolha a Classe.** Se o personagem já estiver no nível 11 ou acima, deve escolher uma trilha exemplar adequada a sua classe. A partir do nível 21, também é preciso escolher um destino épico.
- Determine os Valores de Atributo.** Defina os valores de atributos como se fossem para um personagem de nível 1 e aplique os modificadores raciais. Depois aumente esses valores como indica a tabela de Evolução de Personagem no *Livro do Jogador*, com aumentos nos níveis 4, 8, 11, 14 e assim por diante (você também pode usar a tabela Atributos para PdMs, pág. 187).
- Escolha suas Perícias.** Lembre-se de seguir os pré-requisitos de perícia da trilha exemplar ou destino épico escolhidos.
- Escolha seus Talentos.** Geralmente, não é preciso se preocupar em qual nível cada talento foi adquirido, já que as regras de reciclagem permitem a troca de talentos. No entanto, cuidado com os talentos exemplares e épicos. Por exemplo, um personagem de nível 14 não pode ter mais do que sete talentos exemplares (recebidos nos níveis 11, 12 e 14 e outros quatro talentos reciclados).
- Escolha seus Poderes.** O personagem conhece dois poderes sem limite de sua classe; lembre-se de aumentar o dano desses poderes se ele estiver no nível 21 ou acima. A tabela de Poderes por Nível mostra o número de poderes de outra categoria que um personagem tem num determinado nível. Esses totais não são cumulativos. A tabela assume que o personagem substitui seus poderes de nível menor pelos de nível maior, mas um personagem pode manter seus poderes de nível menor, se desejar.
- Escolha seu Equipamento e Itens Mágicos.** O equipamento comum é muito menos importante para os personagens de níveis elevados. Escolha quaisquer equipamentos das tabelas no *Livro do Jogador*. Para os itens mágicos, escolha um item de nível igual ao do personagem + 1, um item de nível igual ao do personagem e um item de nível igual ao nível do personagem - 1. Além disso, o personagem recebe uma quantia em peças de ouro igual ao valor de um item mágico de mesmo nível - 1. Ele pode gastar esse dinheiro com rituais, poções, outros itens mágicos ou pode poupá-lo.

8. Faça os Cálculos. Depois de anotar os bônus concedidos por talentos e itens mágicos (assim como avanço de nível), calcule os pontos de vida, Classe de Armadura, defesas, iniciativa, bônus base de ataque e dano e os modificadores das perícias. A tabela Pontos de Vida Rápidos apresenta as fórmulas dos pontos de vida de cada classe.

9. Detalhes de Interpretação do Personagem. Complete seu personagem usando as sugestões do Capítulo 2 do *Livro do Jogador* ou crie suas próprias.

PODERES POR NÍVEL

Nível de Classe	Poderes por Encontro	Poderes Diários	Poderes Utilitários
1	1	1	–
2	1	1	2
3	3, 1	1	2
4	3, 1	1	2
5	3, 1	5, 1	2
6	3, 1	5, 1	6, 2
7	7, 3, 1	5, 1	6, 2
8	7, 3, 1	5, 1	6, 2
9	7, 3, 1	9, 5, 1	6, 2
10	7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
11	T, 7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
12	T, 7, 3, 1	9, 5, 1	T, 10, 6, 2
13	T, 13, 7, 3	9, 5, 1	T, 10, 6, 2
14	T, 13, 7, 3	9, 5, 1	T, 10, 6, 2
15	T, 13, 7, 3	15, 9, 5	T, 10, 6, 2
16	T, 13, 7, 3	15, 9, 5	T, 16, 10, 6, 2
17	T, 17, 13, 7	15, 9, 5	T, 16, 10, 6, 2
18	T, 17, 13, 7	15, 9, 5	T, 16, 10, 6, 2
19	T, 17, 13, 7	19, 15, 9	T, 16, 10, 6, 2
20	T, 17, 13, 7	T, 19, 15, 9	T, 16, 10, 6, 2
21	T, 17, 13, 7	T, 19, 15, 9	T, 16, 10, 6, 2
22	T, 17, 13, 7	T, 19, 15, 9	T, 22, 16, 10, 6, 2
23	T, 23, 17, 13	T, 19, 15, 9	T, 22, 16, 10, 6, 2
24	T, 23, 17, 13	T, 19, 15, 9	T, 22, 16, 10, 6, 2
25	T, 23, 17, 13	T, 25, 19, 15	T, 22, 16, 10, 6, 2
26	T, 23, 17, 13	T, 25, 19, 15	D, T, 22, 16, 10, 6, 2
27	T, 27, 23, 17	T, 25, 19, 15	D, T, 22, 16, 10, 6, 2
28	T, 27, 23, 17	T, 25, 19, 15	D, T, 22, 16, 10, 6, 2
29	T, 27, 23, 17	T, 29, 25, 19	D, T, 22, 16, 10, 6, 2
30	T, 27, 23, 17	T, 29, 25, 19	D, T, 22, 16, 10, 6, 2

T: Poder de trilha exemplar.

D: Poder de destino épico.

CÁLCULO RÁPIDO DE PONTOS DE VIDA

Classe	Pontos de Vida
Bruxo	(nível × 5) + 7 + Valor de Constituição
Clérigo	(nível × 5) + 7 + Valor de Constituição
Guerreiro	(nível × 6) + 9 + Valor de Constituição
Ladino	(nível × 5) + 7 + Valor de Constituição
Mago	(nível × 4) + 6 + Valor de Constituição
Paladino	(nível × 6) + 9 + Valor de Constituição
Patrulheiro	(nível × 5) + 7 + Valor de Constituição
Senhor da Guerra	(nível × 5) + 7 + Valor de Constituição



Conduzir uma campanha se resume em apresentar uma série de aventuras. O Capítulo 6 oferece muitos conselhos sobre como criar aventuras divertidas e empolgantes. Aqui você aprenderá como fazer o mesmo com a sua campanha.

O segredo de uma boa campanha está em como você conecta as aventuras para que formem uma história maior, incluindo pequenos detalhes que causam a sensação de um mundo consistente e coerente.

RELACIONANDO AVENTURAS

As aventuras que se relacionam diretamente à história da sua campanha se baseiam no desenvolvimento das carreiras dos personagens. Uma campanha do tipo *masmorra da semana* não precisa necessariamente de qualquer ligação entre uma aventura e outra e mesmo aquelas com temas mais restritos podem incluir aventuras ocasionais que estejam completamente alheias a outros eventos. A história de uma campanha que interligue as aventuras faz os jogadores se sentirem como se estivessem obtendo progresso e não só angariando pontos de experiência.

Um jeito simples de conectar aventuras é usar oponentes em comum, missões relacionadas e eventos distintos que estejam ligados diretamente à história geral da campanha. Cada conjunto de aventuras pode conter encontros suficientes para evoluir três ou quatro níveis dos personagens, servindo como um arco de história simples. Você precisará mais do que isso para levar os personagens do nível 1 ao 30. Eles podem passar a maior parte das carreiras combatendo as *Nove Proles Pavorosas*, abrindo caminho pelas nove *masmorras* onde esses vilões residem e então assumir a missão épica de destruir o progenitor monstruoso. Ou talvez precisem reunir os pedaços do *Cajado das Sete Partes* espalhados por ruínas sobre o mundo antes de enfrentar a primordial Rainha do Caos.

GANCHOS DE HISTÓRIA

Você pode fazer uma campanha parecer uma história única com muitos capítulos apenas semeando as pistas da próxima aventura antes que a atual tenha terminado. Essa técnica conduz os personagens adiante de maneira natural e suave. Não é necessário fazer isso o tempo todo – não há problema se o grupo se atrasar um pouco. Porém, assim que surja uma oportunidade, introduza os elementos certos para prender a atenção dos seus jogadores e dos personagens por completo.

Se você tiver colocado os ganchos corretamente, quando os personagens terminarem a aventura atual eles seguirão essa nova “ponta solta”. Talvez um personagem beba da fonte mágica dentro de uma *masmorra* e tenha uma visão mística que preveja o próximo episódio. O grupo pode encontrar um mapa criptografado ou uma relíquia bizarra que, depois de ter seu significado decifrado, indicará a próxima missão. Talvez um PdM avise os personagens de um perigo eminente ou implore por sua ajuda.

Cuidado para não desviar os personagens da aventura atual. Criar um gancho eficaz exige um pouco de tentativa e erro. Ele deve ser empolgante, mas não a ponto dos personagens pararem o que estiverem fazendo no momento. Ele deve encorajá-los a terminar a aventura atual, preferivelmente exigindo que concluam determinada tarefa. Dessa forma, eles se interessarão de antemão, mas sem poder começar a próxima aventura até que tenham completado a atual com sucesso. Eles podem ter que reunir todos os pedaços de um mapa numa *masmorra* para descobrir para onde ele os levará. Possivelmente, eles encontrarão o mapa, mas não saberão decodificá-lo sem a senha, que será recuperada apenas das mãos do vilão derrotado.

A melhor forma de impedir que os jogadores de desviem é guardar seus ganchos bem para o final da aventura atual. O vilão brande uma relíquia bizarra que levará os personagens a saberem mais sobre a história dele, ou o grupo descobre uma carta que relata o trabalho do vilão para outra pessoa.

HISTÓRIA E PROGNÓSTICO

É possível fazer bom uso da história por trás de sua campanha relacionando-a ao próprio desdobramento do enredo. Descobrir uma história é um jeito natural de interligar aventuras. Por exemplo, o vilão final poderia ser uma aberração extremamente poderosa que foi aprisionada nas profundezas da terra eras atrás. No decorrer das aventuras, os personagens combateriam uma quantia enorme de aberrações, descobrindo aos poucos sobre essa entidade alienígena. Essas dicas anunciariam o clímax de sua história – um horror aberrante que se libertará de uma prisão. Exemplos desses elementos históricos incluem as ruínas de templos antigos dedicados a essa entidade, registros da destruição que ela causou durante os ataques, cópias dos rituais usados para aprisioná-la e até mesmo a localização sua prisão.

Os prognósticos, por outro lado, não precisam ter nada a ver com a história. Se o grupo luta contra hordas de demônios e mortos-vivos no decorrer das aventuras, seus jogadores terão alguma ideia de que a campanha terminará num confronto contra Orcus. É possível usar versos proféticos com dicas de eventos futuros. Cuidado para não ser muito direto ou obscuro demais. Uma profecia será bem feita quando é um tipo de enigma que ajudaria os personagens a reconhecer e lidar com eventos-chave da campanha (apresentamos dicas para a criação de enigmas na página 83).

MANTENDO UM REGISTRO

Todo detalhe é importante. Será mais fácil para os jogadores aceitarem seu mundo se ele fizer sentido. Se os personagens frequentam sempre a mesma taverna, a planta dessa construção, os funcionários e até mesmo a decoração não deveriam mudar dramaticamente de uma visita para outra. Detalhes consistentes dão mais vida ao mundo.

Por outro lado, o mundo deve ser alterado pela interação com os personagens. Quando matarem um monstro, ele ficará morto; quando saquearem o tesouro de uma sala, ele não reaparecerá magicamente na próxima vez que voltarem. Se uma porta foi arrombada, ela ficará aberta – a não ser que outra pessoa a feche. Se prestar atenção aos detalhes, os jogadores perceberão as mudanças significativas colocadas por você.

Como é impossível se lembrar de tudo, vale a pena anotar algumas informações. Um método simples é fazer anotações diretamente no mapa da aventura para manter um registro das portas que ficaram abertas, armadilhas desarmadas e coisas do tipo. É melhor que os eventos que estiverem além do escopo da mesma aventura sejam registrados num caderno dedicado à sua campanha. Seja em papel ou qualquer tipo de arquivo eletrônico, esse tipo de registro é uma boa forma de manter tudo organizado.

Seu registro deve conter todas as informações a seguir:

- ♦ **Diário de Campanha:** Serve para arquivar as notas sobre o tema e a história da sua campanha, incluindo o resumo do enredo de aventuras futuras. Atualize esse resumo conforme a campanha acontece, incluindo as novas ideias que ocorrerem.
- ♦ **Resumo da Campanha:** Tenha sempre uma cópia do panfleto de campanha para os seus jogadores (pág. 25). É bom revisá-lo de vez em quando, resumindo e atualizando-o com os maiores eventos da campanha e incluindo dicas do que está por vir.
- ♦ **Relatório das Aventuras:** Arquive resumos breves de cada aventura para ajudá-lo a manter o registro da história atual e vívida em sua campanha. É possível também permitir a consulta desse registro ou de uma versão editada para os jogadores, sem suas anotações e segredos. Ou quem sabe, relatórios individuais de cada jogador com cópias para você.
- ♦ **Bloco de Notas:** Aqui é onde você guarda as anotações quando cria ou muda significativamente um monstro, personaliza um PdM, desenvolve novas armadilhas, perigos, itens mágicos e artefatos específicos ou quando cria masmorras e encontros aleatórios (para mais informações, consulte o Capítulo 10). Dessa forma, você não precisa repetir seu trabalho e terá onde consultá-lo mais tarde.
- ♦ **Observações sobre os PdMs:** Registre aqui as estatísticas e dicas de interpretação dos PdMs com os quais os personagens podem voltar a interagir. Aqui você pode diferenciar os dois taverneiros, inserindo observações sobre tom de voz, nomes, a taverna onde trabalham, o nomes dos empregados – e talvez até alguns itens do cardápio. Tome nota de quando e como os personagens conheceram e encontraram esses PdMs e registre o grau de relacionamento entre eles.

- ♦ **Observações sobre os PdJs:** Mantenha anotações gerais sobre os níveis e classes dos personagens, seus objetivos e histórias, registre quaisquer missões individuais em que estejam envolvidos, itens mágicos que queiram e quaisquer outros detalhes significativos para seu planejamento. É até mesmo possível uma cópia da planilha de cada personagem, especialmente se estiverem em formato eletrônico. Também é uma boa ideia fazer anotações sobre os jogadores – suas motivações e estilos de jogo, quais tipos de encontros preferem e quais sabores de pizza os agradam.
- ♦ **Calendário de Campanha:** O seu mundo parecerá mais real para os jogadores quando os personagens puderem perceber a passagem do tempo. É fundamental registrar detalhes como a passagem das estações e dos maiores feriados, mantendo nota dos eventos importantes que afetarem a história maior.



Conforme o poder dos personagens aumenta, o jogo vai mudando, assim como a sua campanha. A cada nível, eles ganham acesso a novos poderes e capacidades extraordinárias e inéditas. Nos estágios superiores, novos poderes e características dos caminhos exemplares e destinos épicos podem alterar dramaticamente o rumo do jogo. Rituais poderosos também podem entrar em cena nos níveis elevados, algumas vezes mudando drasticamente o modo como os personagens reagem às situações fora do combate.

Durante o avanço da campanha, a história e o estilo dos encontros devem considerar os diferentes estágios do jogo.

O ESTÁGIO HEROICO

Até mesmo personagens de nível 1 são heróis, destacando-se das pessoas comuns pelas suas características naturais, perícias adquiridas e alguns indícios de que um destino maior os aguarda.

No começo de suas carreiras, os personagens contam apenas com suas próprias habilidades e poderes, manejando equipamentos comuns. Contudo, eles adquirem itens mágicos rapidamente e podem até chegar ao limite de posições disponíveis até o nível 10. Em combate, podem dar saltos audazes ou escalar incrivelmente rápido, mas ainda continuam dependendo do chão e dificilmente poderão ficar invisíveis. Por dependerem de pulsos de cura para recuperar pontos de vida perdidos, os personagens heroicos tendem a tirar um descanso prolongado quando seus pulsos ficam perigosamente escassos. Mesmo assim, com a aproximação do estágio seguinte, até mesmo a morte se torna um obstáculo superável por conta do ritual Reviver os Mortos.

O destino de um vilarejo – e as próprias vidas dos personagens! – pode depender do sucesso ou fracasso de aventureiros no estágio heroico. Os personagens heroicos atravessam regiões perigosas e exploram criptas assombradas onde esperam combater orcs selvagens, lobos ferozes, aranhas gigantes, cultistas malignos, carniçais sanguinários e shadar-kai assassinos. Se enfrentarem um dragão, será um dragão jovem que talvez esteja em busca de um lar e ainda não encontrou seu lugar no mundo – em outras palavras, muito parecido com eles.

O ESTÁGIO EXEMPLAR

No nível 11, os personagens são um exemplo vigoroso de coragem e determinação – verdadeiros modelos para o mundo, acima das pessoas comuns.

Os aventureiros no estágio exemplar serão muito mais versáteis do que nos níveis mais baixos e podem possuir ferramentas ideais para cada desafio. Eles recebem efeitos adicionais ao gastar pontos de ação, são capazes de equipar anéis mágicos e às vezes saberão como recuperar poderes limitados já consumidos. Em combate, eles explorarão voos e teleportes curtos, tornando o terreno acidentado ainda menos importante e podem ser capazes de ficar invisíveis ou evitar determinados tipos de dano. Também terão outras formas de recuperar os pontos de vida perdidos além dos pulsos de cura, incluindo regeneração, portanto poderão concluir mais encontros antes de um descanso prolongado. Por outro lado, os monstros neste estágio possuem mais formas de combater essas novas capacidades, incluindo voo, resistência a dano e percepção às cegas.

Os rituais no estágio exemplar começam a dar aos personagens meios mágicos para obter informações e superar obstáculos. Os rituais de adivinhação, como Consultar Oráculo, concedem acesso a conhecimentos que talvez não alcançassem de outra forma, enquanto Visualizar Objeto pode tornar alguns tipos de mistérios obsoletos. Os rituais de exploração como Criar Passagens e Caminhar nas Sombras permitem que um grupo atravesse barreiras sólidas e atravesse grandes distâncias num piscar de olhos.

O destino de uma nação ou até mesmo do mundo pode depender das missões atuais dos personagens. Os aventureiros exemplares exploram regiões desconhecidas e trilharam masmorras esquecidas há muito tempo, onde enfrentam gigantes selvagens, hidras ferozes, goblins destemidos, yuan-ti malignos, vampiros sanguinários, devoradores de mentes maquiavélicos e assassinos drow. Eles serão capazes de enfrentar um poderoso dragão adulto que já estabeleceu um covil e descobriu sua função no mundo.

O ESTÁGIO ÉPICO

No nível 21, os personagens já terão capacidades verdadeiramente sobre-humanas e com feitos e aventuras dignas de lendas. Pessoas comuns não vislumbram tal nível de poder.

Os aventureiros épicos possuem muito mais formas de recobrar poderes consumidos, mais formas de curar dano sem precisar de pulsos de cura e mais poderes concedidos por seus caminhos exemplares e destinos épicos. Em combate, o voo e o teleporte serão rotineiros, assim como façanhas extraordinárias de escalada e salto. O terreno costuma ser menos importante, exceto nos casos que podem bloquear formas extraordinárias de deslocamento. A invisibilidade será comum. Esses personagens podem encarar muitos encontros antes de descansar e podem até mesmo voltar dos mortos no meio de uma luta. Além disso, os destinos épicos quebram as regras de maneira dramática.

ENCERRANDO UMA CAMPANHA

No estágio épico, os rituais incluem mais e melhores tipos de adivinhações, incluindo a habilidade de espiar criaturas distantes com Observar Criatura. Os personagens épicos podem usar um Portal Verdadeiro para se teleportarem instantaneamente para qualquer lugar no mundo.

As aventuras épicas apresentam consequências globais, possivelmente determinando o destino de milhões – tanto no mundo natural quanto em regiões planares. Os personagens épicos podem viajar para outros mundos e explorar cavernas cheias de maravilhas desconhecidas, onde eles lutam contra os selvagens demônios balor, abominações (como o feroz tarraque), devoradores de mentes maquiavélicos, arquidemônios terríveis, arquimagos liches sanguinários e até mesmo contra os próprios deuses. Os dragões encontrados serão antigos anciões com um poder devastador, cujo sono e o despertar assolam reinos e perturbam a própria existência.

IMORTALIDADE

A morte final de um personagem depende exclusivamente de seu destino épico. Sua história precisa acabar, mesmo que suas ações tenham alterado o próprio cosmos. Cada destino épico apresentado no *Livro do Jogador* sugere uma forma para um personagem atingir a imortalidade. Cabe a você e seus jogadores decidirem como os chegarão lá.

A missão final da sua campanha deveria ser seu clímax dramático. Depois do encontro final da última aventura, os personagens atingem a imortalidade para a qual estão destinados – os finais “felizes para sempre” de suas carreiras. É possível levá-los para esse estágio assim que o inimigo for derrotado ou após resolverem todas as missões, onde personagens colocam seus assuntos em dia antes da despedida.

Se não tiver em mente um final claro para a sua campanha, talvez os destinos épicos dos personagens forneçam algum direcionamento para os últimos dez níveis. Cada missão individual assume uma importância maior, para que o grupo atinja a imortalidade completando o destino final de cada um dos integrantes.

Os personagens de nível épico não precisam abandonar o jogo. É possível prolongar a campanha com os personagens de nível 30, bolando novos desafios para suas capacidades divinas. No entanto, a campanha deverá terminar um dia – e é melhor fazer isso numa missão final emocionante e com uma vitória gloriosa do que perder o momento.

Termine sua campanha com muita emoção. Assim como o final de uma aventura, o encerramento de uma campanha deve amarrar todas as tramas do início ao fim. Crie uma conclusão empolgante e satisfatória para o tema e a história. Se houver um vilão na campanha, o clímax definitivo pode acontecer durante o confronto final.

Se alguma outra ameaça caiu sobre o mundo, os personagens devem colocar fim nessa ameaça – ou tomarem providências drásticas para ajudar o clima do mundo em meio a essa tempestade. Um grupo numa missão deve finalmente concluí-la e uma profecia deve ser cumprida de um jeito ou de outro. Mesmo se a sua campanha for baseada simplesmente em descobertas, com os personagens empenhando-se por toda a carreira na exploração do mundo, não será o bastante fazer com eles registrem os últimos resquícios inexplorados num mapa. Eles precisam de uma aventura final que dê algum significado a essa longa missão e que torne essa última pincelada verdadeiramente significante.

Não é preciso avançar uma campanha até o nível 30. Terminá-la no nível 10 ou 20 pode ser plenamente satisfatório, desde que sua história atinja sua conclusão natural de maneira definitiva. Se perceber que o fim está se aproximando e os personagens estão próximos dos níveis 10, 20 ou 30, pense sobre prolongar um pouco as duas últimas aventuras para ajudá-los a chegar ao nível ideal para o clímax.

Lembre-se de reservar tempo e espaço para o cumprimento dos objetivos pessoais dos personagens. Suas histórias pessoais precisam de finais satisfatórios, assim com o arco de campanha. O ideal seria unir todos os objetivos individuais dos personagens à meta definitiva da aventura final. Se não for possível, dê-lhes a chance de finalizar essas missões antes do encerramento final.

Depois que uma campanha tiver terminado, outra nova pode começar. Se tiver o mesmo grupo de jogadores, ajude-os a se envolverem com o novo cenário usando as ações dos personagens anteriores como a base das lendas. Deixe que os novos personagens experimentem como o mundo mudou por causa dos antigos. Mesmo assim, essa nova campanha deverá ser uma nova história com novos protagonistas. Eles jamais deverão ser ofuscados pela glória dos personagens antigos.

DICA DOS PROFISSIONAIS

Tenha sempre em mente os objetivos de sua campanha e não tenha medo de terminá-la quando atingi-los.

– Andrew Finch

O MUNDO

NENHUM dos livros básicos de D&D contém um mapa do mundo. “O mundo” deverá ter um mapa criado por você durante suas campanhas. Mas não tenha pressa para concluí-lo. Um mapa é importante apenas quando os personagens estão procurando os locais indicados por ele e isso significa que eles não precisam saber o que existe além das montanhas. Pelo menos ainda não.

Dito isso, esses livros adotam algumas suposições sobre o mundo onde suas aventuras acontecem. Esse capítulo descreve tais suposições e então discute como podem ser alteradas. Afinal de contas, o cenário de campanha é o seu mundo – os detalhes são seus para serem mudados ou criados para compor o todo. No entanto, não se preocupe com eles enquanto estiver começando a atuar como Mestre.

Esse capítulo inclui as seguintes seções:

- ◆ **O Mundo de D&D:** O jogo foi criado a partir de certas pressuposições, mas é possível preencher detalhes ou mesmo mudá-las para seu mundo de campanha.
- ◆ **Civilização:** As regiões civilizadas do mundo são os pontos de luz na escuridão e podem servir como locais para aventuras empolgantes ou como refúgios seguros. Essa seção descreve como criar vilarejos para vários propósitos em sua campanha.
- ◆ **Áreas Selvagens:** A maior parte do mundo é selvagem e desconhecida e os perigos vão muito além de monstros e saqueadores. O clima e os ambientes áridos aumentam o risco das aventuras longe da civilização.
- ◆ **Os Planos:** Fora do mundo material, o universo sustenta os maiores desafios e recompensas ainda mais valiosas aguardam os bravos aventureiros.
- ◆ **Os Deuses:** O *Livro do Jogador* apresenta o panteão do D&D. Essa seção traz ainda mais informações sobre a natureza das divindades, assim como os detalhes sobre os deuses malignos com servos e adoradores prontos para atrapalhar os personagens jogadores.
- ◆ **Artefatos:** São itens mágicos poderosos – alguns com objetivos pessoais –, que podem ser elementos empolgantes para uma campanha de qualquer nível.
- ◆ **Idiomas:** Essa seção inclui ainda mais informações sobre os idiomas e as escritas do mundo de D&D e sobre como usá-las em seu jogo.





As regras e os elementos históricos nos jogos de D&D foram criados a partir de ideias básicas sobre o mundo. As mais importantes são listadas a seguir.

O Mundo é um Lugar Fantástico. A magia funciona, os servos dos deuses canalizam poder divino e os gigantes do fogo constroem fortalezas em vulcões ativos. O mundo pode ser baseado na realidade, mas é uma mistura das leis, culturas e história do mundo real com uma alta dose de fantasia. No jogo, não importa como eram de verdade os paladinos históricos; o que importa é como são os paladinos fantásticos.

O Mundo é Antigo. Impérios surgiram e caíram, deixando poucos lugares intocados por sua grandeza. A decadência, o tempo e as forças da natureza sempre vencem no final, deixando o mundo de D&D repleto de locais para aventuras cheias de mistério. As civilizações antigas e seus conhecimentos sobreviveram através das lendas, itens mágicos e em ruínas remanescentes, após o colapso de um império tomado pelas trevas e pelo caos. Cada novo reino deve construir suas próprias fundações ao invés de aproveitar os esforços de civilizações antigas.

O Mundo é Misterioso. As regiões selvagens e agressivas proliferaram e recobrem a maior parte do mundo. As cidades-estado de várias raças pontuam a escuridão, exemplos de luz em meio ao caos natural, construídos por sobre as ruínas do passado. Alguns desses povoados são “pontos de luz” onde os aventureiros podem esperar interagir pacificamente com seus habitantes, ainda que muitos sejam bem perigosos. Nenhuma raça governa o mundo e reinos mais vastos são raros. As pessoas conhecem a região onde vivem e ouvem histórias dos mercadores e viajantes sobre outros lugares, mas poucos sabem o que existe além das montanhas ou nas profundezas de uma grandiosa floresta, a menos que tenham estado lá em pessoa.

Há Monstros por Toda Parte. A maioria dos monstros do mundo é tão comum quanto os ursos ou cavalos aqui na Terra e habitam as partes ainda não civilizadas e mais selvagens do mundo. Cavaleiros sobre grifos patrulham os céus das cidades dos anões, beemotes domesticados transportam mercadorias por longas distâncias, um império yuan-ti espreita há apenas algumas centenas de quilômetros de um reino humano e uma tropa de arcontes do gelo do Caos Elemental pode aparecer repentinamente nas montanhas próximas de uma grande cidade.

Os Aventureiros são Especiais. Os personagens dos jogadores são os pioneiros, exploradores, desbravadores, caçadores de emoção e heróis do mundo de D&D. Embora os personagens do Mestre também possam ter classes e obter poderes, não precisam evoluir tanto quanto os PdJs e existem para outros propósitos. Nem todos no mundo avançam níveis como PdJs. Um PdM pode ser um veterano de inúmeras batalhas e ainda não ter se tornado um guerreiro de nível 3; um exército de elfos é composto por soldados e não de guerreiros.

As Raças Civilizadas se Unem. Todas as raças de personagens do *Livro do Jogador* se aproximaram durante a época do último grande império (que era dominado pelos humanos). É isso que as classificam como as raças civilizadas – são encontradas vivendo unidas nas vilas e povoados da civilização. Os Goblins, orcs, gnolls e kobolds – além de muitas outras raças do *Manual dos Monstros* – nunca foram parte do império dos humanos. Algumas delas, como os hobgoblins militaristas, possuem cidades, sociedades organizadas e até mesmo reinos. São ilhas de civilização em meio às áreas selvagens, mas não são “pontos de luz”.

A Magia Não é Cotidiana, mas é Natural. Ninguém é supersticioso a respeito da magia, mas ninguém faz uso trivial dela. Os praticantes da magia são tão raros quanto os guerreiros. As pessoas podem testemunhar as evidências da magia todo dia, mas costumam ser discretas – um monstro fantástico, uma oração visivelmente atendida, um mago voando sobre um grifo. Os praticantes de magia mais poderosos e experientes estão muito além do “lugar comum”.

O Mundo Foi Moldado por Deuses e Primordiais. Os primordiais, criaturas elementais de enorme poder, moldaram o mundo a partir do Caos Elemental. Os deuses concederam-lhe a civilidade e permanência e combateram os primordiais pelo controle dessa criação. Eventualmente, os deuses triunfaram e até mesmo agora existem primordiais adormecidos nas partes mais remotas do Caos Elemental, aprisionados em cárceres ocultos ou flutuando inertes pelo Mar Astral.

Os Deuses Estão Distantes. Os deuses existem, embora a maior parte deles mantenha distância e desprendimento dos acontecimentos cotidianos do mundo. Os exarcas atuam em nome dos seus deuses e anjos aparecem para cumprir missões que promovem os objetivos ordenados por eles. Os deuses são extremamente poderosos, comparados aos mortais e monstros, mas eles não são oniscientes ou onipotentes. Eles concedem acesso às fontes de poder divino para seus clérigos, paladinos e outros seguidores com o dom da oração e seus servos dedicam orações na esperança de serem ouvidos pelos deuses e exarcas e sejam abençoados.

O MUNDO É SEU

A seção anterior resume as ideias usadas na composição do mundo de D&D. Entretanto, dentro desses parâmetros gerais, há muito espaço para preencher os detalhes. Cada um dos cenários de campanha publicados descreve um mundo diferente que combina alguns dos fatores básicos apresentados como são, enquanto modifica outros, criando um mundo em torno delas. Você pode fazer o mesmo para criar um mundo que seja único.

OS DETALHES

Quando os livros básicos de D&D falam sobre o mundo, eles citam nomes que exemplificam essas pressuposições padrão – como o império tiefling de Bael Turath e a *Cota Invulnerável de Arnd*. Assim como você tem liberdade para mudar os nomes de uma aventura publicada para adequá-la à sua campanha, é possível mudar os nomes citados. Por exemplo, você pode decidir que os tieflings no seu mundo possuem uma cultura remanescente da Rússia medieval e chamar seu império antigo de Perestroica. Ou, usando o exemplo do Capítulo 6, um herói camponês chamado Al-Rashid poderia ter usado a *Cota Invulnerável* nos tempos antigos.

Além de ajustar esses aspectos mais fundamentais, também caberá a você definir a maioria dos outros detalhes do seu mundo. Mesmo que sua campanha tenha início na vila de Queda Escarpada e ela conduza os jogadores até o Abrigo do Inverno e Martelo Vigente, os personagens eventualmente podem viajar para fora do mapa no Capítulo 11, explorando todos os locais criados por você.

Se seguir as instruções básicas do jogo, imaginar o mundo além da sua área inicial é muito simples. Grandes áreas de terras selvagens separam as áreas civilizadas. Do sul de Queda Escarpada, os personagens podem viajar por uma estrada velha que atravessa a floresta, tomada pela vegetação, que rumores afirmavam que levava até a cidade-estado chamada Seixo Férreo. Os aventureiros podem ser direcionados por este caminho e atraídos para uma grandiosa aventura de masmorra quando chegarem à antiga cidade, hoje arruinada e infestada por gnolls.

É uma boa ideia desenhar um mapa do continente inteiro durante ou no início da sua campanha. Não é preciso fazê-lo em definitivo, deixando sempre espaço para alterações futuras, conforme seu mundo evolui. Com o passar da campanha, você descobrirá que precisa de certas características de terreno num determinado local ou um elemento da história da campanha vai levá-lo a criar durante o jogo detalhes imprevistos no mapa. Ao preparar uma aventura, não exagere na sua campanha. Mesmo nas publicadas, os mapas em grande escala de regiões e continentes não detalham cada metro quadrado de terra. Você pode e deve se sentir livre para incluir detalhes onde precisar – e mudá-los quando sua campanha exigir.

MUDANDO O PRESSUPOSTO

Uma definição da ficção especulativa (da qual a fantasia e a ficção científica são derivadas) é que tudo começa com a realidade como a conhecemos e com a pergunta “e se algum aspecto do mundo fosse diferente?”. A maioria dos universos fantásticos começa com a questão “e se a magia fosse real?”.

As características apresentadas anteriormente não são definitivas. Elas tornam o mundo de D&D empolgante e cheio de aventuras, mas não são a única forma de fazer isso. Você pode criar um conceito de campanha interessante mudando uma ou mais dessas pressuposições. Pergunte-se “e se isso não fosse verdade no meu mundo?”.

O Mundo é um Lugar Fantástico. E se não fosse? E se seus personagens usassem poderes marciais e a magia fosse rara e perigosa? E se sua campanha fosse ambientada numa versão fiel à história da Europa?

O Mundo é Antigo. E se o seu mundo fosse jovem e os personagens os primeiros heróis a caminharem na terra? E se não houvesse artefatos e tradições ancestrais, nem masmorras antigas e em ruínas?

O Mundo é Misterioso. E se tudo já estivesse mapeado e calculado, até o ponto de haver anotações clássicas do tipo “Aqui Existem Dragões!?”. E se grandes impérios cobrissem vastas porções de terra, com fronteiras claramente definidas entre eles?

Há Monstros por Toda Parte. E se os monstros fossem raros e aterrorizantes?

Os Aventureiros são Excepcionais. E se as cidades do mundo fossem entulhadas de aventureiros, comprando e vendendo itens mágicos em grandes feiras?

As Raças Civilizadas se Unem. E se, usando um clichê da cultura fantástica, os anões e elfos não se dessem muito bem? E se os hobgoblins vivessem lado a lado com as outras raças?

A Magia Não é Cotidiana. E se toda cidade fosse governada por um poderoso mago? E se as lojas de itens mágicos fossem comuns em cada esquina?

Os Deuses e Primordiais Moldaram o Mundo. E se os primordiais tivessem vencido e cultos secretos dedicados a um punhado de divindades sobreviventes estivessem espalhados em um mundo despedaçado que imita o Caos Elemental?

Os Deuses estão Distantes. E se os deuses caminhassem sobre a terra? E se os personagens pudessem desafiá-los e tomar seu poder? Ou como seria se até mesmo os exarcas e os anjos nunca entrassem em contato com o restante dos mortais?

O mundo de D&D é um lugar vasto e maravilhoso, cheio de monstros e magia. No entanto, a maioria das pessoas vive em comunidades relativamente a salvo e até mesmo os audazes aventureiros precisam de um porto seguro. Essas áreas são os pontos de luz num mundo sombrio e partilham algumas características em comum. Quando pensar nas áreas civilizadas do seu mundo, considere as seguintes questões:

COMPONENTES DE UM POVOADO

- ◆ Qual seu propósito no jogo?
- ◆ Qual o tamanho? Quem vive lá?
- ◆ Quem o governa? Quem mais tem poder?
- ◆ Quais são as defesas?
- ◆ Aonde os personagens irão para encontrar o que precisam?
- ◆ Quais templos existem lá? E quais organizações?
- ◆ Quais elementos fantásticos o distinguem do comum?

As orientações dessa seção são apenas isso: “orientações”. Elas estão aqui para ajudá-lo a criar o povoado que quiser para qualquer propósito que tiver em mente. Se você decidir que quer colocar uma característica específica num povoado que criou, não deixe que nada nessa seção o impeça de fazê-lo.

PROPÓSITO

O propósito primário de um povoado é facilitar a diversão no seu jogo. Sua criação também pode ser divertida. Além disso, a função desse povoado determinará a quantidade de detalhes que você precisa colocar nele.

Como sempre, não trabalhe mais do que o necessário. Crie apenas as características necessárias no momento, junto com algumas anotações sobre a visão geral do local. Depois, permita que ele cresça organicamente, conforme os PdJs forem interagindo pouco a pouco, mantendo notas sobre novos locais criados para serem usados posteriormente. Com o tempo, você terá uma cidade viva que poderá ser usada infinitas vezes.

BASE DE OPERAÇÕES

A razão principal para criar um povoado é dar aos personagens um local para viverem, treinarem e se recuperarem entre as aventuras. Esses povoados são a plataforma de lançamento de onde os personagens partirão para o mundo afora. É possível concentrar uma campanha inteira em uma vila ou cidade específica. Mesmo assim, às vezes a base é apenas um refúgio temporário por uma ou mais aventuras antes que os personagens sigam adiante.

Caso os personagens comecem suas carreiras num local específico, um que eles chamem de lar, essa cidade pode ter um lugar especial em seus corações e mentes. Tudo que acontecer ali terá um significado marcante e mais pessoal. Os personagens podem querer proteger a cidade da destruição ou corrupção querendo escapar das lembranças e limitações que esse lugar representa.

Uma base de operações precisa de um pouco mais de detalhamento, mas esse é um trabalho no qual os jogadores podem ajudá-lo. Peça para que contem um pouco mais sobre seus mentores, membros da família e outras pessoas importantes nas vidas dos personagens. Você pode incluir ou modificar o que apresentarem e assim começará com uma fundação sólida que é a importância dos PdMs para os personagens. Pode também pedir que os jogadores digam onde e como os personagens passam o tempo livre – alguma taverna, biblioteca ou templo favorito, quem sabe. Esses detalhes são muito importantes, exceto nos casos em que a base de operações seja também o local de aventuras. Nesse sentido, informações básicas são suficientes no início.

LOCAL DE AVENTURAS

Um povoado é um grande local para aventuras (consulte o Capítulo 6 para saber mais sobre as aventuras urbanas). A quantidade de preparação necessária para esse tipo de povoado depende das aventuras criadas para o local. É possível detalhar partes da área, como muralhas ou torres (consulte “Construções Urbanas”, pág. 111). Para uma aventura baseada num evento, será preciso informações sobre os PdMs que farão parte dela. Esse trabalho é o mesmo tipo de preparação de aventura que a criação de mundo, mas o elenco de personagens criados para sua aventura – incluindo aliados, patronos, inimigos e figurantes – podem se tornar recorrentes em sua campanha.

COLORINDO O LOCAL

Muitas vezes, um povoado nada mais é do que um lugar onde os personagens param para descansar e reequipar. Esse tipo de povoado não precisa de muita descrição narrativa. Crie o nome da cidade, decida seu tamanho, inclua alguma característica (“o destaque para o templo de Avandra sugere que essa cidade não abandonou suas raízes pioneiras”) e deixe que os personagens façam o que for necessário. A história da estalagem onde os personagens passam a noite, as manias do vendedor de quem eles compram suprimentos – você pode incluir esse tipo de detalhe, mas não são tão importantes. Não há problema em caprichar nesses detalhes se os personagens forem retornar a essa cidade – a partir daí, ela começará a se parecer mais com uma base de operações, mesmo que temporária. Deixe que cresça conforme a necessidade.

TAMANHO

O tamanho de um povoado é muito mais uma questão de ambientação, mas também pode influenciar o tipo de mercadorias e serviços disponíveis. Como a tendência é de pequenos vilarejos surgirem ao longo das rotas comerciais, é certo afirmar que os personagens podem encontrar o que quiserem ou o que precisarem em praticamente qualquer um deles, dado o devido tempo. Não deixe que o tamanho de uma comunidade fique no caminho da diversão dos seus jogadores obrigando-os a viajar centenas de quilômetros para longe de seu caminho só para comprar os itens mágicos que precisam.

A maioria de povoados distintos no mundo de D&D é de aldeias amontoadas ao redor de uma vila ou cidade maior. Os vilarejos agrícolas ajudam a suprir a cidade ou a população urbana com comida em troca de mercadorias que os fazendeiros não podem produzir sozinhos. As vilas e cidades são o lar dos nobres locais que governam a região e que também carregam a responsabilidade de defender as aldeias dos ataques. Algumas vezes os senhores locais moram num forte ou fortaleza sem nenhuma vila ou cidade por perto.

ALDEIA

A maioria dos povoados é de aldeias agrícolas autossustentáveis e fornecem suas colheitas e gado às vilas e cidades vizinhas. Os aldeões cuidam da produção de alimentos de duas maneiras – se não cuidarem do cultivo das plantações, então auxiliarão aqueles que o fazem colocando ferraduras nos cavalos, tecendo roupas, moendo grãos e atividades similares. Eles mantêm negócios com os povoados mais próximos.

As aldeias surgem em regiões protegidas governantes locais ou nas terras com vantagens geográficas defensivas, como um rio. Algumas delas auxiliam e cercam fortalezas e entrepostos militares enquanto outras se transformam rapidamente em vilas quando descobrem recursos valiosos. Com o passar do tempo, as aldeias também podem se isolar cada vez mais com a queda dos reinos que fazem parte.

A população de uma aldeia está dispersa por toda uma grande área de terra. Os fazendeiros viverão nas suas terras, que se espalham amplamente em torno do centro da aldeia. No coração da aldeia, um conjunto de estruturas comuns se reúne: serviços essenciais, um mercado, templos aqui e ali, algum tipo de local de reunião e talvez uma estalagem para viajantes.

CARACTERÍSTICAS DAS ALDEIAS

- ◆ **População:** Cerca de 1.000.
- ◆ **Governo:** Um nobre (que geralmente não mora no local) escolhe um agente (um Senhor, por exemplo) que reside ali para julgar disputas e coletar impostos para o governante.
- ◆ **Defesa:** Este agente precisa ter um pequeno contingente de soldados; do contrário a aldeia dependerá de uma milícia da cidade.
- ◆ **Comércio:** Os suprimentos básicos estarão prontamente disponíveis, possivelmente na estalagem. Outras mercadorias provirão de comerciantes viajantes.
- ◆ **Organizações:** Um ou dois templos ou santuários, associações agrícolas, com pouca ou nenhuma organização.

VILA

As vilas são os principais centros comerciais, onde indústrias importantes e rotas confiáveis permitem que a população cresça. Cerca de metade da população de uma vila é parte de uma classe média de trabalhadores manuais. As vilas dependem do comércio – importando matéria-prima e perecíveis das aldeias vizinhas e exportando itens artesanais para as aldeias, vilas e cidades da região.

As vilas crescem em áreas onde as estradas se cruzam com cursos d'água ou no encontro das maiores rotas comerciais terrestres. Uma vila também pode surgir num lugar que tenha alguma característica estratégica defensiva ou próxima a jazidas importantes ou de fontes de recursos naturais similares.

A população de uma vila é centralizada numa área cercada por muralhas defensivas. Essa população é mais diversificada do que a das aldeias – durante a época do último império humano, os comerciantes e artesãos de todas as raças se reuniram nas vilas e cidades e as aldeias permanecerem mais homogêneas.

CARACTERÍSTICAS DAS VILAS

- ◆ **População:** Cerca de 10.000.
- ◆ **Governo:** Um governante nobre que mora no local, um Senhor escolhido por ele para supervisionar a administração e um conselho eleito pela vila que representa os interesses da classe média.
- ◆ **Defesa:** Um exército considerável de soldados profissionais e os membros da guarda pessoal do nobre.
- ◆ **Comércio:** Os suprimentos básicos estão prontamente disponíveis, embora as mercadorias e serviços mais exóticos sejam difíceis de encontrar. As estalagens e tavernas atendem os viajantes.
- ◆ **Organizações:** Diversos templos podem compor o braço político local e exercer autoridade espiritual, podem existir guildas mercantis e algumas outras organizações.

CIDADE

As cidades são vilas desenvolvidas e funcionam da mesma forma. As grandes populações que abrigam exigem mais apoio das aldeias e das rotas comerciais ao redor, portanto são raras. Costumam aparecer em lugares onde grandes pastos férteis e aráveis cercam regiões favoráveis ao comércio e quase sempre próximas a um corpo aquoso navegável.

As cidades possuem muralhas, como as de uma vila, e é possível identificar seu estágio de desenvolvimento pela expansão do muramento a partir de seu núcleo central. Essas muralhas internas costumam dividir a cidade em distritos, que por sua vez possuem representações no conselho da cidade e seus próprios governantes nobres. Em algumas cidades, a população está diminuindo desde que a queda dos grandes impérios deixou os distritos abandonados e em ruínas.

As cidades com mais de 25.000 pessoas são extremamente raras na era atual, mas elas figuram como monumentos da civilização e pontos vitais de luz no mundo de D&D.

CARACTERÍSTICAS DAS CIDADES

- ◆ **População:** Cerca de 25.000.
- ◆ **Governo:** Um governante nobre residente, diversos outros nobres partilhando a responsabilidade pelas áreas nos arredores e as funções de governo. Esses nobres são os prefeitos, que fiscalizam a administração da cidade. Um conselho da cidade é eleito e representa a classe média, chegando a ter mais poder do que o prefeito. Outros grupos também servem como centros de poder muito importantes.
- ◆ **Defesa:** Um grande exército de soldados profissionais, polícia e guarda da cidade. Cada nobre residente tem pelo menos uma pequena força de soldados pessoais.
- ◆ **Comércio:** Quase todas as mercadorias e serviços estão prontamente disponíveis. Muitas estalagens e tavernas recebem os viajantes.
- ◆ **Organizações:** Existem muitos templos, guildas e outras organizações e algumas controlam significativamente os assuntos da cidade.

GOVERNO

Na ausência dos impérios e grandes reinos, o poder e a autoridade no mundo de D&D estão concentrados nas vilas e cidades. Alguns nobres ostentam títulos que suas famílias carregaram durante os impérios antigos – duques, barões, condes, viscondes, às vezes um príncipe até mesmo um rei proclamado. Tais nobres possuem autoridade sobre as vilas e cidades onde vivem e todas as terras ao redor. Eles coletam impostos da população e os usam para tocar os projetos de construções públicas, pagar os soldados e bancar um estilo de vida confortável para si mesmos (embora alguns nobres também tenham uma herança em riquezas considerável). Em troca, prometem proteger seus cidadãos das ameaças, como orcs saqueadores, exércitos de hobgoblins e bandos de bandidos humanos.

Os nobres governantes indicam oficiais para agirem em seus nomes nas aldeias, supervisionarem a coleta de impostos e servirem como juízes em disputas criminais. São plebeus nativos nomeados conselheiros, xerifes e senescais pelas aldeias, e ocupam essas posições por serem respeitados pelos demais cidadãos.

Dentro das vilas e cidades, os Senhores dividem a autoridade (e responsabilidades administrativas) entre os nobres inferiores, geralmente seus próprios parentes e também com os representantes da classe média. Um prefeito de berço nobre é indicado para liderar o conselho da vila ou cidade e executar as mesmas funções administrativas que os conselheiros desempenham nas aldeias. O conselho é composto por representantes eleitos pela classe média de comerciantes e artesãos. Apenas os nobres mais tolos ignoram as reivindicações dos conselhos de suas cidades, já que o poder econômico da classe média é mais importante para a prosperidade de uma vila ou cidade do que a autoridade hereditária da nobreza.

Quanto maior for um povoado, mais ele tende a ter outros indivíduos ou organizações que também ostentem poder significativo. Mesmo numa aldeia, um indivíduo popular – um ancião sábio ou um fazendeiro bem quisto – pode ter mais influência do que o conselheiro eleito e um

MAPEANDO UM POVOADO

Ao desenhar o mapa de um povoado para o seu jogo, não se preocupe com a localização de cada construção.

Para criar uma aldeia, rascunhe algumas estradas, incluindo as rotas de comércio que seguem para fora da aldeia e as estradas locais que ligam as fazendas das redondezas ao centro da aldeia. Indique a localização do centro da aldeia e quaisquer características importantes do terreno nessa área. Se os personagens visitarem lugares específicos, marque-os no mapa.

Faça o mesmo para vilas e cidades, indicando as maiores estradas e corpos aquosos, assim como o terreno ao redor. Desenhe as muralhas e marque a localização das características importantes como o forte do prefeito, os templos mais importantes etc. Para as cidades, inclua muralhas internas e crie a personalidade de cada distrito. Você pode nomear cada um deles de acordo com esta personalidade, identificando tipos de comércio predominante na área (Praça dos Tanoeiros, Rua dos Templos), uma característica geográfica (Campina, Leito do Rio), ou um local de grande importância (Quartelão dos Nobres).

conselheiro sábio deveria evitar a inimizade desse tipo de pessoa. Nas vilas e cidades, o mesmo poder pode estar nas mãos de um templo importante, uma guilda independente do conselho ou de um único indivíduo com um poder mágico que justifique essa influência.

DEFESA

Os soldados – os profissionais e de milícia – prestam serviço dobrado na maioria dos povoados. É deles a responsabilidade de defender o povoado das ameaças externas, incluindo bandidos e saqueadores. Eles também mantêm a ordem do lado de dentro. As maiores cidades possuem forças separadas para esses dois propósitos (a guarda e a milícia). Em muitas cidades, o governante nobre também possui uma guarda pessoal de soldados para garantir a segurança do seu forte, além da responsabilidade de defenderem as muralhas da cidade. Esses soldados também vêm de famílias nobres.

O tamanho de uma força de defesa profissional depende do tipo de povoado e da população local. Se uma aldeia tem soldados de guarda em tempo integral, seu número máximo talvez chegue a vinte e cinco. Geralmente uma vila ou cidade chega a ter um soldado para cada cem habitantes no mínimo e em regiões especialmente perigosas ou com grande índice criminal, cerca do dobro disso. Exceto nas maiores cidades, a guarda está mais apta a lidar com as perturbações da ordem do que com a investigação. Os detetives especializados na solução de crimes são raros. Em vez disso, a guarda costuma oferecer recompensas pela resposta de mistérios ou pela entrega de criminosos para a justiça – ótimas oportunidades para os aventureiros se mostrarem úteis!

COMÉRCIO

Até mesmo as menores aldeias fornecem acesso rápido aos equipamentos necessários para uma aventura. Provisões, tendas, mochilas e armas simples são fáceis de conseguir. Os mercadores viajantes trazem armaduras, armas militares e equipamentos mais específicos. A maioria das aldeias possui estalagens que atendem aos viajantes, onde é possível apreciar refeições e camas quentes, mesmo quando a qualidade deixa muito a desejar. Quando os personagens pararem num povoado para descansar e repor suprimentos, dê a eles um pouco da ambientação local, como o nome da estalagem onde eles passaram a noite e siga com a aventura em seguida.

Mesmo as menores aldeias dependem muito do comércio com outros povoados, sejam elas vilas ou cidades. Os comerciantes as visitam regularmente, vendendo itens de primeira necessidade e artigos de luxo aos aldeões e qualquer bom mercador terá muitos contatos por toda a região. Quando os personagens tiverem itens mágicos para vender, sempre haverá um mercador viajante na vila – ou a caminho – para comprá-lo diretamente deles. O mesmo se aplica às mercadorias mundanas e exóticas: quase ninguém numa aldeia possui uma ou tem utilidade para uma corda de seda, mas os comerciantes que cruzam as maiores cidades sempre terão uma disponível.

Os mercadores viajantes também são uma ótima forma de introduzir ganchos de aventuras aos aventureiros enquanto cuidam de seus assuntos. Caso percebam que as rotas de comércio importantes não são mais tão seguras quanto costumavam ser, é possível que os comerciantes contratem seguranças competentes para manter suas mercadorias a salvo. Costumam passar adiante as notícias da região, incluindo assuntos que certamente exigirão o envolvimento dos aventureiros. Contudo, tais comerciantes não podem oferecer serviços especializados. Quando os personagens precisarem de uma biblioteca, dos conselhos de um velho sábio, de um amestrador que saiba lidar com os ovos de grifo encontrados ou de um arquiteto para projetar seu castelo, é mais provável encontrar esse profissional em uma grande cidade do que numa aldeia. Esses serviços são menos importantes do que os itens mágicos e outras mercadorias para a economia do jogo e portanto, não se sinta mal por ter de esquecer o bom senso em nome da diversão.

Obviamente, é natural que os personagens viajem para muito além suas aldeias originais ao buscarem por aventuras. Quando estiverem na Cidade de Latão, eles devem poder comprar até mesmo os itens mágicos mais caros a qualquer momento. Não há problema em permitir que os personagens viajem até grandes centros comerciais para fazerem um bom negócio, especialmente quando estiverem em níveis mais altos e lidando com grandes quantias em dinheiro, desde que isto não atrapalhe sua aventura.

A ECONOMIA DOS ITENS MÁGICOS

Na maior parte do tempo, os itens mágicos encontrados nas aventuras serão de nível superior ao dos personagens. Serão itens fabulosos e é bem provável que os jogadores queiram ficar com eles. Conforme os personagens sobem de nível, os novos itens encontrados podem substituir os antigos – o guerreiro encontra uma *espada flamejante* +3 e não quer mais sua *espada mágica* +2.

Nessas situações, os personagens poderiam simplesmente vendê-los – é um pouco mais vantajoso do que usar o ritual Desencantar Item Mágico, porque os personagens não precisam pagar o custo dos componentes mágicos. Um comerciante, agente ou receptor compraria os itens dos personagens por um quinto do valor de mercado, esperando vendê-los para obter algum lucro significativo (geralmente, um pouco acima do valor do item). Tais compradores são difíceis de encontrar, mas o lucro possível vale o risco.

Os personagens podem usar os tesouros monetários, além do ouro obtido pela venda dos itens, para adquirir novos itens mágicos. Não é possível criar itens acima do seu nível e geralmente os personagens não podem pagar por itens com mais do que alguns níveis acima do deles. Assim, é mais vantajoso usar o ritual Encantar Item Mágico para os itens de mesmo nível ou menor, ao invés de comprá-los dos comerciantes, agentes ou receptadores, já que nesses casos, há a cobrança de uma taxa que vai de 10 a 40% acima do valor do item. Quando quiserem itens que estão acima do seu nível, os aventureiros precisarão procurar os comerciantes.

Você pode decidir que itens mágicos não podem ser comprados ou vendidos em seu mundo e ainda assim ter um bom jogo. Os personagens podem depender unicamente dos rituais para duplicar suas economias vendidas ou compradas sem ter que lidar com o dinheiro de mão em mão. O *residuum* coletado dos itens desencantados oferecerá os componentes mais caros para os rituais necessários ao se encantar determinado item. Se quiser que os personagens dependam completamente dos rituais, remova o custo de execução do ritual Desencantar Item Mágico, tornando-o tão eficiente quanto a venda do item.

Por outro lado, você pode conduzir os personagens para o comércio em vez dos rituais ao alterar os preços pagos por itens mágicos. É possível ignorar a taxa aleatória de lucro dos comerciantes ou mesmo mudá-la para que existam itens abaixo do preço normal. Por exemplo, jogue 1d6 normalmente, mas neste caso o 1 significa que o item está disponível a 10% abaixo do preço base, 2 significa que ele está disponível pelo preço básico e 3–6 significa entre 10 a 40% de taxa acima do preço comum. Os itens estarão prontamente disponíveis e algumas vezes, os personagens conseguirão até mesmo conseguir um bom negócio.

ORGANIZAÇÕES

Templos, guildas, sociedades secretas, academias e ordens são forças importantes na ordem social de qualquer povoado. Ocasionalmente, essas influências se estendem por muitas cidades, simulando uma autoridade política de longo alcance igual a que foi arruinada pela queda dos impérios. As organizações também podem representar uma parte importante nas vidas dos personagens jogadores, agindo como seus patronos, aliados ou inimigos, assim como qualquer PdM individual. Ao se unirem a essas organizações, eles se tornarão parte de algo maior do que o indivíduo e isso pode conceder um sentido mais amplo com relação ao mundo.

RELIGIÃO

Os templos e ordens religiosas estão entre as organizações mais importantes e influentes no mundo. Elas tendem a exercer uma influência direta sobre os personagens que canalizam poderes divinos, até mesmo sobre clérigos e paladinos que operam como agentes livres, independentes de hierarquias.

Mesmo diante do fato da veneração aos deuses ser universal, não há uma hierarquia religiosa propriamente dita. Um templo de Bahamut de uma cidade pode não estar relacionado com o templo de Bahamut da outra e cada um deles pode apresentar rituais próprios e interpretações sutilmente diferentes dos dogmas gerais dessa divindade.

A maioria dos templos é dedicada a mais de uma divindade e um templo onde o altar de Bahamut está próximo de Moradin pode ter uma representação diferente do Dragão de Platina do que a de um local onde ele seja venerado ao lado de Erathis. No primeiro, seus aspectos protetores podem ser enfatizados – ele e Moradin resistem juntos para proteger a comunidade. Ao lado de Erathis, ele pode estar mais para um cruzado divino, que combate o mal para o avanço da civilização.

No Templo da Montanha Celestial, por exemplo, Bahamut, Moradin e Kord partilham o espaço no templo da mesma forma que todos afirmam que partilham um domínio divino. Nos templos das aldeias, os altares de Bahamut ficam ao lado dos de Moradin e Pelor e os ritos pedem a proteção desses deuses para a aldeia e plantações. O Templo da Cidade Brilhante é dedicado à Pelor, Erathis e Ioun, que juntos partilham domínio e interesse sobre os vários aspectos da vida urbana e da civilização. Santuários construídos ao longo das estradas, por outro lado, celebram os deuses das estradas e das áreas selvagens – Avandra, Melora e Sehanine. O Templo dos Destinos venera os três deuses do destino: a donzela Avandra, deusa da sorte; a matrona Ioun, deusa da profecia; e a anciã A Rainha de Rapina, que corta definitivamente as tramas que unem a vida de todos. Os templos eladrin (e alguns élficos) apresentam altares para Corellon e Sehanine – e alguns possuem altares rudimentares onde nenhum sacrifício é oferecido, um lugar reservado para Lolth quando ela se reconciliar definitivamente com os outros deuses da sua família.

Um templo no mundo de D&D não costuma ter uma rotina de celebrações agendadas. Em vez disso, o templo está sempre aberto e constantemente ocupado. Os sacerdotes executam os ritos diários exigidos pelos deuses, cada um num altar separado. Os seguidores trazem seus filhos, parentes feridos ou doentes e até seu gado para receber as bênçãos dos sacerdotes e onde fazem suas próprias preces e sacrifícios pedindo o favor dos deuses. Fiéis e penitentes ajoelham-se em grandes átrios. Nos dias sagrados, as multidões se espremem para preencher todo o espaço disponível, muitas vezes durante todo o dia. Esses são eventos sociais e religiosos e as preces dos ritos são abafadas pelo murmurinho da conversa.

Outras organizações também possuem fundamentação religiosa. As ordens de cavaleiros dedicados à Bahamut ou Bane, academias dedicadas a Ioun, organizações cívicas que honram Erathis, sociedades de auxílio aos viajantes dedicadas à Avandra, guildas de ofícios que evocam o nome de Moradin e sociedades secretas de assassinos dedicadas a Zehir, todas têm sua influência sobre as cidades e vilas grandes do mundo.

OUTRAS ORGANIZAÇÕES

É claro que nem toda organização tem base religiosa. As ordens de cavalaria são formadas com o patrocínio da nobreza. Eruditos e estudiosos de assuntos similares reúnem-se em Academias. As estalagens diversas vilas criam redes informais e iniciativas solidárias para ajudar viajantes. Os comerciantes e artesãos formam guildas para proteger seus interesses governamentais e supervisionar o treinamento de aprendizes. As organizações criminosas de todos os tipos operam nas sombras e nos becos dos povoados.

Embora magos não sejam comuns, toda grande cidade tem uma associação de praticantes de rituais arcanos, feiticeiros que podem realizar magias simples, estudiosos interessados em assuntos místicos, além dos magos de verdade. Essas organizações podem ser contatos importantes para personagens magos e bruxos, um lugar onde encontrar um mentor ou comprar rituais. Elas representam tradições de magia específicas, que podem se refletir em magias únicas, rituais específicos, talentos exclusivos e até mesmo em caminhos exemplares. A Torre Espiral

é um exemplo – uma organização religiosa dedicada a Corellon que ensina a tradição feérica da magia arcana e guia os personagens magos para uma trilha exemplar específica (descrito no *Livro do Jogador*). A Ordem da Wyvern Dourada é uma associação liberal de conjuradores que usam seus talentos para objetivos militares. Os magos da Wyvern Dourada aprendem a trilha exemplar do mago de batalha, adquirindo talentos de combate, como Magia Certeira.

As organizações militares podem apoiar qualquer personagem, particularmente aqueles que usam a fonte de poder marcial – guerreiros, senhores da guerra, patrulheiros e ladinos. Tais personagens podem ser veteranos da polícia ou da guarda local de uma cidade, do destacamento de um nobre ou de uma companhia de mercenários que viaja de cidade em cidade prestando seus serviços. As ordens de cavalaria também incentivam seus integrantes a viajarem pelo mundo em busca dos objetivos da ordem, situação que se adapta muito bem à vida de um aventureiro.

As gangues criminosas, guildas, seitas e sociedades secretas são inimigos presentes particularmente nas campanhas ambientadas nas áreas urbanas. Os personagens podem sair em busca de um vilão específico para trazê-lo à justiça, mas virariam alvos de outros assassinos da mesma guilda. De repente, eles estarão envolvidos numa aventura maior do que eles acreditavam, lidando com um o sub-mundo do crime que os considera inimigos mortais.

CÍRCULOS DE TELEPORTE

Uma característica que indica a importância das cidades maiores na economia de um mundo de fantasia é a presença dos círculos de teleporte permanentes. Os rituais como Portal Vinculado e Portal Planar exigem tais círculos, geralmente encontrados nos templos (especialmente naqueles dedicados a Ioun, Avandra ou Erathis), universidades, quartéis de organizações arcanas e localizações civis de destaque. Entretanto, como todos os círculos de teleporte podem ser usados para invadir uma cidade, eles costumam estar sob proteções militares e mágicas.

Durante a criação de uma cidade fantástica, decida onde haverá círculos de teleporte e quais serão conhecidos pelos personagens que aprenderam o ritual Portal Vinculado. Se os personagens costumam usar um Círculo de Teleporte para retornar à base de operações, é possível usá-lo como gancho para desenvolver o enredo de sua campanha. O que os personagens fariam se chegassem num círculo de teleporte e encontrassem todos os distritos costumeiros em ruínas e os guardas jogados pelo chão repleto de poças de sangue? E se a chegada deles interrompesse uma discussão entre dois sacerdotes inimigos no Templo da Cidade Brilhante?

POVOADOS FANTÁSTICOS

No mundo mágico dos jogos de D&D, a maioria dos povoados segue os padrões descritos acima. Porém, existem muitas exceções maravilhosas, cidades onde a magia ou os monstros representam um papel significativo no governo, defesa, comércio ou nas organizações. Outras raças também podem conter povoados diferentes daqueles descritos anteriormente e podem ser usados para incluir uma ambientação exótica nos povoados que seus jogadores visitam.

Invés de ter uma vila ou cidade governada por um nobre qualquer, que tal um mago governante, talvez um aventureiro aposentado, cujos poderes mágicos tornariam uma guarda pessoal de soldados desnecessária? Tais povoados poderiam apresentar uma facilidade maior para o acesso aos rituais e itens mágicos menores – ou o mago poderia restringir severamente qualquer tipo de magia que desafie sua autoridade.

Um clérigo, paladino, anjo ou semideus poderia governar uma cidade numa teocracia, onde os mandamentos religiosos seriam tão importantes quanto a lei. Dependendo do governante, uma teocracia pode ser um lugar muito bom ou muito cruel para se viver ou visitar.

O que acontece quando um dragão decide tomar o controle de uma cidade? Ou se um devorador de mentes controlasse o baronato da cidade preocupado somente com seus assuntos malignos? E se um governante fosse um lich ou vampiro que só coloca mortos-vivos nos cargos de poder?

Esses exemplos sugerem que nem todo povoado no mundo de D&D é um ponto de luz na escuridão – alguns fazem parte das trevas. Os hobgoblins e os drow são tão civilizados quanto os humanos, mas suas cidades são verdadeiros pesadelos tirânicos tomados forma onde outras raças são escravizadas. Até mesmo uma vila comum pode ser um lugar tão sombrio e perigoso quanto uma masmorra se seu governante for um devoto de Asmodeus ou mesmo um autocrata implacável. Uma visita a essas cidades pode ser uma aventura e é possível criar toda uma campanha que coloque os personagens no papel de criminosos ou rebeldes cuja tarefa é a de libertar escravos e derrubar os governantes tiranos.

Mesmo num povoado fantástico, não deve haver muitos personagens do Mestre com classes do *Livro do Jogador*. Os personagens dos jogadores são a exceção, em parte por pertencerem a essas classes e evoluírem no decorrer das aventuras. A maioria dos cidadãos é composta por lacaios de nível 1, exemplares de nível baixo tirados do *Manual dos Monstros* ou seres criados usando as diretrizes de construção do Capítulo 10. Os sacerdotes de um templo são pessoas comuns que talvez tenham adquirido algum domínio sobre os rituais – ou não. Um mago de guilda poderia ser o mago humano do *Manual dos Monstros*, com magias e rituais simples. Reserve as classes do *Livro do Jogador* para PdMs exóticos e importantes, particularmente patronos e vilões.



Incontáveis quilômetros de áreas selvagens e perigosas estendem-se por entre as áreas civilizadas do mundo. Quando os personagens abandonam a segurança precária das vilas e cidades, entram rapidamente num mundo de monstros e bandidos, onde a própria terra pode se tornar hostil. Mesmo se estiverem atravessando apenas alguns quilômetros entre uma vila e uma masmorra próxima, as áreas selvagens são verdadeiros obstáculos.

As áreas selvagens dividem-se em três categorias amplas. Regiões que outrora habitadas e reclamadas por forças da natureza – cobertas por florestas, engolidas por pântanos ou entulhadas por escombros trazidos pelo vento do deserto e pela areia cortante. As estradas transitadas agora não passam de fragmentos de tijolos espalhados pelo chão. Mesmo no ápice dos grandes impérios do passado, as regiões entre as cidades eram selvagens e somente patrulhas frequentes eram capazes de manter seguras as rotas de comércio. Hoje, estão repletas de ruínas lotadas de monstruosidades, incluindo os resquícios em escombros dessas cidades ancestrais. As missões podem levar os aventureiros até essas ruínas para em busca das galerias de artefatos perdidos, para investigarem rumores de um povoado sobrevivente no meio da área selvagem ou à procura de tesouros.

Outras regiões nunca foram habitadas. Elas consistem principalmente de terrenos inóspitos – desertos, montanhas e tundras congeladas, grandes áreas de selvas e pântanos. Nestas regiões não existem ruínas dos impérios antigos do mundo, exceto pelos indícios de uma colônia de vida curta que fracassou em domar as terras selvagens ao seu redor. E ainda podem conter locais muito mais fantásticos – onde a magia se concentra em nodos, ou onde partes da Agrestia das Fadas, do Pendor das Sombras ou o Caos Elemental tocam o mundo e alteram sua natureza por essa aproximação. Os aventureiros podem encontrar uma forja criada por arcontes do fogo ou uma montanha recoberta de gelo arrancada do chão e suspensa no ar. As missões podem levá-los a buscar uma fonte de poder mágico num pico proibido ou uma cidade que supostamente aparece no deserto apenas uma vez por século.

Por fim, mesmo nos dias dos impérios caídos, os colonizadores e pioneiros combatem as áreas selvagens nas fronteiras, na esperança de levar a luz da civilização e fundar novos reinos e impérios. As maiores cidades-estado do mundo estabelecem colônias nos limites de suas esferas de influência e almas corajosas e persistentes constroem aldeias rudimentares nas proximidades de jazidas de minérios e outros recursos. Devotos de Erathis buscam domar as áreas selvagens e os servos de Avandra vagam em busca de novas fronteiras. Esses tímidos núcleos de civilização mal conseguem iluminar a escuridão com a fraca luz que os cerca, mas podem servir como base de operação para os aventureiros com motivos para desbravar a região. Uma cidade-estado poderia enviar os personagens numa missão para encontrar ou salvar uma colônia que perdeu o contato ou os personagens que servem a Erathis podem assumir uma missão para encontrar uma colônia para si.

CLIMA

Conforme os personagens se aventuram nas áreas selvagens, o clima pode ser uma das ameaças mais significativas. Pode ser algo simples como uma chuva fina que obscurece seus oponentes ou até ventos cortantes que impedem o deslocamento em combate. Nevascas também podem complicar uma escalada através de um caminho montanhoso, ou uma tempestade viva poderia atacar sem aviso enquanto todos buscam abrigo. Esses exemplos mostram quatro formas possíveis de usar o clima numa aventura nas áreas selvagens.

A chuva, neblina ou nevasca cria terreno escurecido (pág. 61). Também é possível que elas criem terreno acidentado no chão. Use as características do clima combinadas com diversos tipos de terrenos quando estiver criando encontros.

Ventos súbitos podem se tornar um perigo do tipo obstáculo num encontro (pág. 86). Num passo montanhoso mais estreito, o vento poderia ser uma força constante que age como uma corrente de água. Ou poderia soprar uma vez a cada intervalo de rodadas (jogue 1d4 por rodada, um resultado de 4 indica uma rajada de vento).

A nevasca num passo montanhoso traiçoeiro complica um encontro de desafio de perícia. Ela pode forçar os PdJs a realizar testes de Tolerância a cada hora, ou testes de Acrobacia para evitar escorregões fatais.

Uma tempestade viva é uma armadilha detonadora, possivelmente do tipo solitário, que constitui um encontro. Ela ataca toda rodada, com raios de eletricidade, rajadas de vento ou trovoadas. Em terreno aberto, os PdJs não podem receber cobertura – e eles podem descobrir que, quando possível, a tempestade transforma a cobertura em perigos adicionais, disparando contra galhos de árvores ou rochas para derrubá-los de onde estiverem escondidos. As contramedidas podem incluir testes de Natureza para prever e evitar esses ataques. Os defensores podem usar a ação de prestar auxílio para proteger os personagens mais frágeis dos efeitos da tempestade, concedendo um bônus de defesa contra os ataques da tempestade.

O clima também pode ser um detalhe narrativo para criar a ambientação de sua aventura ou encontro. É uma parte importante da sua descrição – seu mundo parece mais real com a mudança do clima e passagem das estações. e Além disso, você controla o clima de sua aventura e por isso não precisa seguir as regras meteorológicas do mundo real.

PERIGOS AMBIENTAIS

As aventuras nas áreas selvagens apresentam outro tipo de risco: o próprio ambiente. Os aventureiros de regiões polares se arriscam diante do congelamento e hipotermia, os exploradores do deserto enfrentam a insolação e os montanhistas precisam encarar os perigos da altitude.

No mundo de D&D, cataclismos mágicos podem transformar regiões inteiras em terreno hostil. As Terras dos Mortos Uivantes drenam a força vital daqueles que invadem suas fronteiras e as cinzas vulcânicas do Monte Skuldan, alimentado pelos próprios gigantes do fogo, podem sufocar o último suspiro do aventureiro mais resistente.



A perícia Tolerância determina como um aventureiro pode suportar esses perigos. A cada oito horas dentro de uma área de perigo ambiental, o personagem precisa ser bem-sucedido num teste de Tolerância. O personagem perde um pulso de cura a cada fracasso. Se os pulsos de cura estiverem esgotados e o personagem fracassar em outro teste, ele perde uma quantidade de pontos de vida igual ao seu nível.

A aventura determina a CD para os testes de Tolerância. Aqui estão algumas referências úteis. Ao criar seus próprios perigos ambientais, confie na tabela Classe de Dificuldade e Dano por Nível (pág. 42) e no seu bom senso.

Condição	CD de Tolerância
Clima severo	20
Altitude elevada	21
Altitude extrema	26
Frio	22
Frio congelante	26
Calor	22
Calor sufocante	26
Fumaça ou cinzas sufocantes	26
Energia necromântica residual	31

Quando um personagem tira um descanso prolongado dentro de uma área de perigo ambiental, ele recupera os pulsos de cura usados em combate, mas não recebe os que foram perdidos por fracassos em testes de Tolerância. Durante as seis horas que durarem esse descanso, o personagem recebe +2 de bônus nos testes de Tolerância por descansar sem esforço físico.

Se dois ou mais perigos ambientais se aplicarem ao mesmo tempo (como escalar uma montanha debaixo de uma nevasca), os personagens fazem testes de Tolerância separados contra cada um deles.

INANIÇÃO, SEDE E SUFOCAÇÃO

Quando não houver comida, bebida ou ar, aplique a famosa Regra de Três. Um aventureiro pode suportar três semanas sem comida, três dias sem água e três minutos sem ar em situações não extremas. Depois disso, a situação se transforma num teste de resistência para os PdJs.

No final desse período (três semanas, três dias ou três minutos), o personagem precisa ser bem-sucedido num teste de Tolerância CD 20. Um sucesso permite que ele resista mais um dia (em caso de fome ou sede) ou mais uma rodada (se não estiver respirando). A partir daí, a cada período o teste deve ser repetido contra uma CD 25, depois contra uma CD 30, e assim por diante.

Quando fracassar no teste, o personagem perde um pulso de cura, mas deve continuar realizando testes. Um personagem que não tem pulsos de cura e fracassa no teste sofre dano igual ao seu nível.

Em situações extenuantes, como em um combate, ficar sem ar é muito mais perigoso. Um personagem que estiver segurando a respiração durante um combate subaquático, por exemplo, precisa ser bem-sucedido num teste de Tolerância CD 20 no final do seu turno sempre que sofrer dano durante rodada.

Assim como nos perigos ambientais, um personagem não pode recuperar pulsos de cura perdidos por conta de inanição, sede ou sufocação até que se alimente, beba ou recupere o ar.

Um personagem que é reduzido a 0 ponto de vida ou menos por um destes efeitos e permanece sob sua influência, continua sofrendo o dano indicado acima até morrer ou ser resgatado.

O mundo ocupa um lugar especial no centro do universo. Ele é o meio de campo onde ocorrem os conflitos entre os deuses e os primordiais e entre os próprios deuses, combatidos pelos seus servos mortais e imortais. Mesmo assim, boatos afirmam a existência de outros planos dimensionais que cercam esse mundo, mundos próximos de onde algumas fontes de poder se originam e poderosas criaturas habitam, incluindo demônios, diabos e os próprios deuses.

Antes da existência do mundo, o universo era dividido em duas partes, o Mar Astral e o Caos Elemental. Algumas lendas dizem que esses dois reinos já foram um só, mas nem mesmo os deuses sabem ao certo, por são originários do Mar Astral.

O MAR ASTRAL

O Mar Astral flutua acima o mundo, um líquido oceano prateado com estrelas visíveis debaixo de um mar raso. Camadas de luz das estrelas se partem como véus diáfanos revelando os domínios, as moradas dos deuses, flutuando como ilhas no Mar Astral. Nem todos os deuses vivem nestes domínios – o palácio da Rainha de Rapina, em Letherna, fica no Pendor das Sombras e o lar de Lolth, os Fossos de Teias Demoniacas, está localizado no Abismo. Avandra, Melora e Torog vagam pelo mundo e tanto Sehanine quanto Vecna vagam por todo o cosmos.

Arvador é um reino de belezas naturais e energia arcana que rivaliza a Agrestia das Fadas. É o lar de Corellon e, às vezes, de Sehanine. Arvador parece ser parte tanto da Agrestia quanto do Mar Astral e viajantes afirmam que é possível alcançá-lo através desses dois planos.

A Cidade Brilhante de Hestavar, como sugere seu título, é uma vasta metrópole onde habitam Erathis, Ioun e Pelor. Os residentes poderosos de todos os planos viajam para a Cidade Brilhante para comprar e vender mercadorias exóticas.

Tytherion, chamada de Noite Eterna, é o domínio sombrio que Tiamat e Zehir partilham. Nenhuma luz é capaz de perfurar suas profundezas funestas e perigosas, assombradas por dragões e seres sobrenaturais. A Fortaleza de Ferro de Chernoggar é o forte de Bane no Mar Astral. Como seu nome sugere, é uma poderosa fortificação de metal escurecido por ferrugem, que dizem ser impenetrável aos ataques. Além disso, Gruumsh fez seu lar no eterno

SIGIL, A CIDADE DOS PORTAIS

Em algum lugar em meio aos planos, pois não flutua no Mar Astral, nem está emaranhado nas raízes do Caos Elemental, orbita a Cidade dos Portais, uma metrópole frenética chamada Sigil. O comércio planar acontece livremente por suas ruas, facilitado pela quantia desconcertante de portais que levam a todos os cantos do universo conhecido – e a todos aqueles que ainda devem ser explorados. A governante da Cidade dos Portais é a enigmática Senhora da Dor, cuja natureza é alvo de uma especulação sem limites.

campo de batalha do lado de fora das muralhas da fortaleza, determinado a derrubá-las um dia. Guerreiros imortais lutam e morrem de ambos os lados desse conflito, voltando à vida ao anoitecer.

Celestia é o reino divino de Bahamut e Moradin. Kord também passa muito tempo nessas encostas montanhosas por sua velha amizade com esses deuses, mas sua natureza tempestiva o impede de chamar esse lugar de lar. Através dos véus, já em Celestia, o viajante chega aos sopés mais baixos de sua grande montanha. Atrás dele, a montanha desaparece se transformando em névoa prateada na imensidão abaixo.

Os Nove Infernos é o lar de Asmodeus e dos diabos. É um plano escuro e incandescente de cavernas continentais governadas por príncipes beligerantes, ainda que todos estejam definitivamente sob o punho de ferro de Asmodeus.

O CAOS ELEMENTAL

E O ABISMO

Nas fundações do mundo, o Caos Elemental rodopia como uma tempestade de elementos conflitantes em constante mutação – fogo e eletricidade, terra e água, furacões e trovões vivos. Assim como os deuses se originaram no Mar Astral, os primeiros habitantes do Caos Elemental foram os primordiais, criaturas de poder derivado puramente dos elementos. Eles moldaram o mundo a partir da matéria-prima do Caos Elemental e, se tivessem vencido a guerra, o mundo já teria sido destruído e transformado novamente em matéria-prima. Os deuses concederam ao mundo um estado permanente, algo impossível para a natureza dos primordiais.

O Caos Elemental é composto por um tipo de plano onde os viajantes podem se mover, mas a paisagem é cortada por rios de eletricidade, mares de fogo, rochedo flutuantes, montanhas de gelo e outras formações compostas pelas forças elementares mais rudimentares. Entretanto, ainda é possível abrir caminho lentamente com destino às camadas mais profundas do Caos Elemental. Lá, ele se transforma em um turbilhão cáustico, mais escuro e mortífero em direção ao fundo.

Bem abaixo de todo esse pesadelo está o Abismo, lar dos demônios. Tharizdun, o Deus Acorrentado, plantou um fragmento de maldade pura no coração do Caos Elemental antes que o mundo fosse terminado e todos os deuses o aprisionaram por esse ato de blasfêmia (essa história é contada com mais detalhes na descrição dos “Demônios” no *Manual dos Monstros*). O Abismo é tão entrópico quanto o Caos Elemental onde se encontra, mas é ativamente mais malevolente, enquanto o restante de todo o Caos Elemental é simplesmente indomável.

O MUNDO E SEUS ECOS

O mundo não tem um nome adequado, mas ele possui uma variedade de nomes prosaicos e poéticos usados pelas pessoas que sempre tem necessidade de nomeá-lo de algo além de “o mundo”. Ele é chamado de a criação, mundo médio, mundo natural, mundo criado ou mesmo *Obra Primeira*.

Os primordiais formaram o mundo a partir da matéria-prima do Caos Elemental. Observando essa obra do Mar Astral, os deuses ficaram fascinados com esse mundo. Como

criaturas filosóficas e idealistas, eles enxergaram um espaço para infinitos aprimoramentos no trabalho dos primordiais e sua imaginação tomando forma e substância a partir da abundância de material criativo que ainda pairava no cosmos. A vida se espalhou pela superfície do mundo, os elementos em mutação se transformaram em oceanos e massas de terra, enquanto as luzes difusas se tornaram o sol, a lua e as estrelas. Os deuses captaram a essência astral e a misturaram com as menores porções de material criativo para criar os mortais que povoariam o mundo e os venerariam em troca. Os elfos, anões, humanos e todos os demais surgiram nesse período de criação espontânea. Ressentidos pela intromissão dos deuses no seu trabalho, os primordiais começaram uma guerra que abalou o universo, mas os deuses emergiram vitoriosos e o mundo permaneceu como eles haviam moldado.

Durante a formação do mundo, os primordiais entenderam que algumas partes estavam vividas e brilhantes demais e acabaram por descartá-las. Julgavam outras muito turvas e obscuras e também se livraram delas. Essas parcelas descartadas da criação se agruparam, unindo-se para formar os ecos da criação do mundo. Quando os deuses tomaram parte na criação, criaram-se outras decorrências como a Agrestia das Fadas e o Pendor das Sombras, trazendo vida às criaturas locais como se fossem ecos dos mortais do mundo. Portanto, o mundo surgiu com dois parentes: a brilhante Agrestia das Fadas e o sombrio Pendor das Sombras.

O Pendor das Sombras é um eco obscuro do mundo. Ele toca o mundo em lugares de escuridão profunda, às vezes vazando para o mundo, outras vezes tragan-

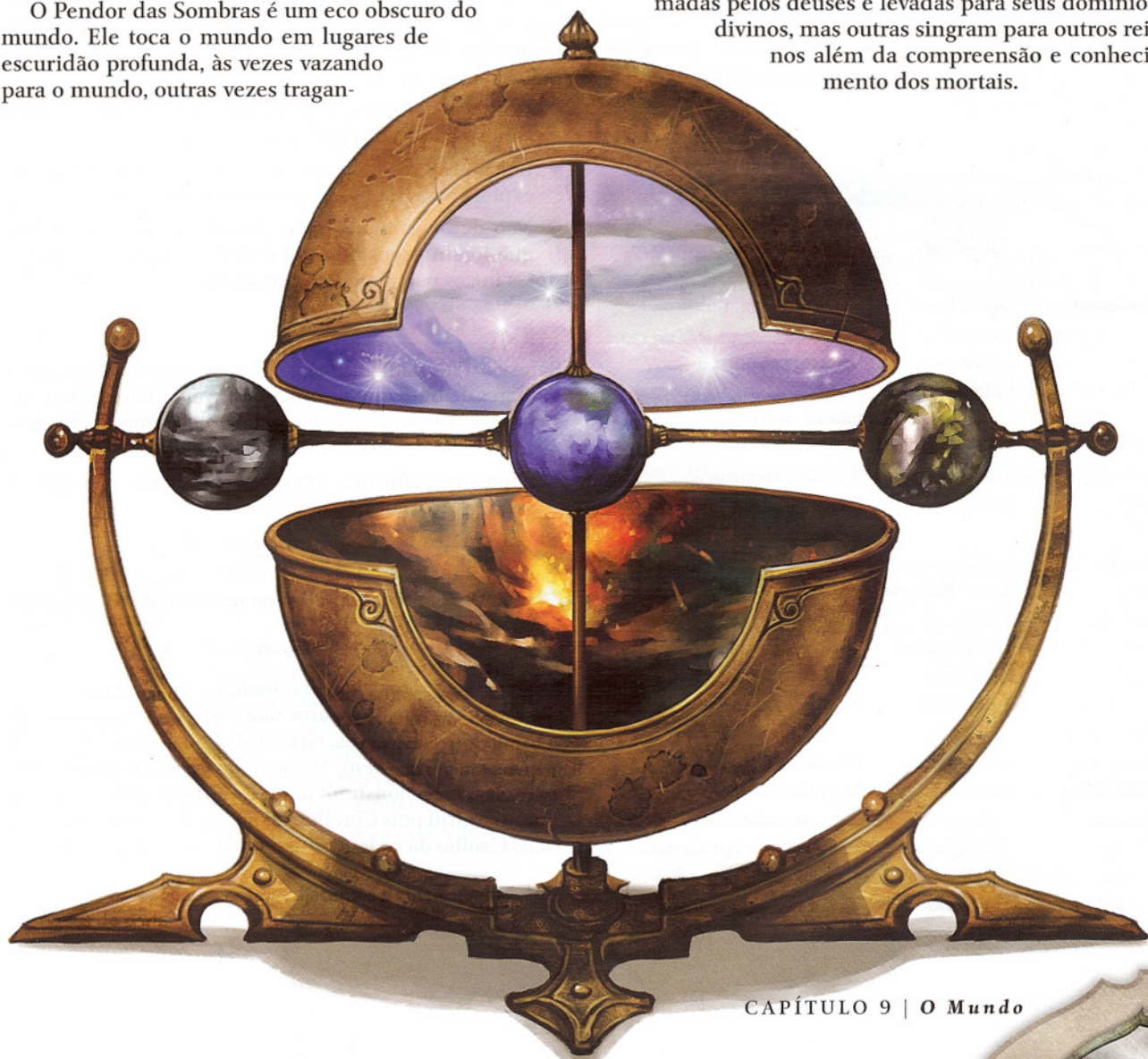
do viajantes desavisados com seu abraço tenebroso. Ele não é completamente maligno, mas tudo no Pendor tem seu lado sinistro e sombrio. Quando as criaturas mortais morrem, seus espíritos viajam primeiro para o Pendor das Sombras antes de seguir para o seu destino final.

A Agrestia das Fadas é um reflexo encantado do mundo. As energias arcanas fluem através dela como se fossem rios de água cristalina. Sua beleza e majestade são incomparáveis no mundo e todas as criaturas da Agrestia estão imbuídas com uma parcela de poder fantástico.

E ALÉM...

Os estudiosos afirmam que o universo descrito aqui não é tudo o que existe – dizem que existe algo além do Mar Astral e do Caos Elemental. As evidências dessa ideia surgem na forma das criaturas mais alienígenas conhecidas, monstros aberrantes como os aboletes e os orbes murmurantes. Essas criaturas não parecem ser parte do mundo ou de qualquer reino conhecido e, onde vivem, a realidade se altera ao seu redor. Esse fato leva os sábios a postularem a existência de um lugar denominado Reino Distante, um local onde as leis da realidade funcionam de forma diferente do universo conhecido.

Além disso, as almas dos mortos – ainda que viajem primeiro para o Pendor das Sombras – seguem para além algum tempo depois. Algumas almas são reclamadas pelos deuses e levadas para seus domínios divinos, mas outras singram para outros reinos além da compreensão e conhecimento dos mortais.



As divindades no mundo de D&D são poderosas, mas não onipotentes, sábias, mas não oniscientes e viajam pelo mundo todo, mas não onipresentes. Sem a essência de todas as criaturas do universo, elas sozinhas são apenas essência astral. Os deuses são entidades compostas por pensamento e ideais, não sujeitas às limitações sofridas pelos seres vivos.

Por sua natureza astral, os deuses são capazes de feitos inacreditáveis. Podem surgir nas mentes de outras criaturas, falar com elas através de sonhos e visões, mesmo sem se manifestarem fisicamente. Eles podem surgir em diversos lugares ao mesmo tempo. Conseguem ouvir as orações dos seus seguidores (mas eles nem sempre o fazem). Porém, é também possível para os deuses criar formas físicas para si com um esforço momentâneo e o que fazem quando surge a necessidade – quando mortais aventureiros de nível épicos presunçosos demais ousam desafiar-lhes em seus próprios domínios, por exemplo. Nessas formas, onde podem vencer e serem vencidos, estão sujeitos a sofrer consequências terríveis como resultado. Ainda assim, para se destruir um deus é preciso mais do que simplesmente acabar com sua forma física com magia ou espada. Os deuses já mataram outros deuses (Asmodeus foi o primeiro a fazê-lo) e os primordiais já mataram muitos deuses durante sua grande guerra. Para um mortal cumprir tais façanhas são necessários rituais de poder assombroso que aprisionem a divindade em sua forma física – e só então entrar numa batalha verdadeiramente épica para derrotar essa forma.

AS DIVINDADES

Divindade	Tendência	Áreas de Influência
Asmodeus	Maligno	Poder, dominação, tirania
Avandra	Bondosa	Mudança, sorte, comércio, viagem
Bahamut	Leal e Bom	Justiça, honra, nobreza, proteção
Bane	Maligno	Guerra, conquista
Corellon	Indiferente	Magia arcana, primavera, beleza, artes
Erathis	Indiferente	Civilização, invenções, leis
Gruumsh	Caótico e Maligno	Tumulto, destruição
Ioun	Indiferente	Conhecimento, profecias, técnicas
Kord	Indiferente	Tempestades, força, batalhas
Lolth	Caótica e Maligna	Aranhas, sombras, mentiras
Melora	Indiferente	Ermos selvagens, mares
Moradin	Leal e Bondoso	Criação, artesãos, família
Pelor	Bondoso	Sol, verão, agricultura, tempo
A Rainha de Rapina	Indiferente	Morte, destino, inverno
Sehanine	Indiferente	Trapaça, lua, amor, outono
Tharizdun	Caótico e Maligno	Aniquilação, loucura
Tiamat	Maligno	Riqueza, avareza, vingança
Torog	Maligno	Subterrâneo, aprisionamento
Vecna	Maligno	Mortos-vivos, segredos
Zehir	Maligno	Escuridão, veneno, serpentes

Os servos mais poderosos dos deuses são seus exarcas. Alguns exarcas são anjos cuja prestação de serviços fiéis os rendeu essa condição exaltada. Outros eram serviçais mortais que obtiveram tal condição através de façanhas poderosas. Asmodeus tem os diabos como seus exarcas e tanto Bahamut quanto Tiamat concederam essa condição de poder aos dragões mais poderosos. Cada exarca é um exemplo único de sua espécie, dotado de capacidades muito além dos demais anjos, mortais e monstros.

DEUSES MALIGNOS

Os deuses bondosos, leais e bondosos e indiferentes foram descritos no *Livro do Jogador*. Os deuses malignos e caóticos e malignos não foram detalhados naquele livro pois o jogo entende que os personagens dos jogadores veem essas divindades e seus serviçais como inimigos. Os vilões da sua campanha, no entanto, podem ser servos das divindades malignas.

ASMODEUS

Asmodeus é o deus da tirania e da dominação. Ele governa os Nove Infernos com punho de ferro e grande eloquência. Além dos diabos, as criaturas malignas, como os rakshasas, pagam tributos ao deus e os tieflings malignos e alguns bruxos são atraídos para suas seitas sombrias. Seus dogmas são rígidos e suas punições implacáveis:

- ◆ Buscar poder sobre os demais, para que os governe com a mesma força do Senhor do Inferno.
- ◆ Retribuir o mal com o mal. Se uma criatura for gentil, explore essa fraqueza em benefício próprio.
- ◆ Não demonstrar piedade ou misericórdia diante dos que forem pegos desprevenidos na escalada ao poder. Os fracos não merecem compaixão.

BANE

Bane é o deus maligno da guerra e da conquista. As nações militares de humanos e goblins o servem e conquistam em seu nome. Os guerreiros e paladinos malignos o cultuam. Ele ordena a um seguidor:

- ◆ Nunca permitir que seu medo o domine, mas lance-o sobre os corações de seus oponentes.
- ◆ Punir a insubordinação e desordem.
- ◆ Aprimorar as técnicas de combate até a perfeição, seja você um general poderoso ou um mercenário solitário.

GRUUMSH

Gruumsh é o deus caótico e maligno da destruição, o senhor das hordas de bárbaros saqueadores. Enquanto Bane comanda as conquististas, Gruumsh exorta seus seguidores a matarem e pilharem. Os orcs são seus seguidores mais ferrosos e demonstram um ódio em particular contra os elfos e eladrim pois Corellon arrancou-lhe um dos olhos. O Deus Caolho dá ordens simples aos seus seguidores:

- ◆ Conquistar e destruir.
- ◆ Permitir que sua força esmague os fracos.
- ◆ Fazer tudo o que desejar e não deixar ninguém impedi-lo.

LOLTH

Lolth é a deusa caótica e maligna da sombra, mentiras e aranhas. Tramar e trair são seus dogmas e suas sacerdotisas são uma das únicas forças constantes de perturbação na estável sociedade dos drow malignos. Embora seja propriamente uma divindade e não um demônio, detém a alcunha de Rainha Demoníaca das Aranhas. Ela ordena aos seus seguidores:

- ◆ Fazer o que for preciso para obter e sustentar o poder.
- ◆ Confiar nos disfarces e calúnias, de preferência evitando conflito direto.
- ◆ Buscar a morte dos elfos e eladrin em qualquer oportunidade.

THARIZDUN

Tharizdun é a divindade caótica e maligna que criou o Abismo. Ele não é mencionado no *Livro do Jogador* e nem indicado no *Manual dos Monstros*, pois sua existência não é amplamente conhecida. Poucas seitas esparsas de cultistas dementes o reverenciam, conclamando-o como o Deus Acorrentado ou o Olho Elemental Ancião. Tharizdun não se comunica com seus seguidores, portanto seus comandos são desconhecidos, mas suas seitas ensinam seus integrantes a:

- ◆ Canalizar o poder do Deus Acorrentado, para que ele possa se libertar.
- ◆ Resgatar as relíquias e criptas do Deus Acorrentado.
- ◆ Buscar a obliteração do mundo, em antecipação à libertação do Deus Acorrentado.

TIAMAT

Tiamat é a deusa maligna da riqueza, ganância e inveja. Ela é matrona dos dragões cromáticos e daqueles cuja cobiça por riquezas supera qualquer outro objetivo ou preocupação. Ela ordena aos seguidores:

- ◆ Acumular tesouros, adquirir muito e gastar pouco. A riqueza é a recompensa em si.
- ◆ Não perdoar nenhum deslize e não deixar nenhuma ofensa impune.
- ◆ Tomar dos outros o que quiser. Aqueles que carecem da força para defender suas posses não são dignos delas.

TOROG

Torog é o deus maligno do Subterrâneo, patrono dos carcereiros e torturadores. As superstições comuns defendem que se seu nome for pronunciado, o Rei Rastejante surgirá das profundezas e o infeliz para o Subterrâneo, onde este passará uma eternidade de aprisionamento e torturas. Os carcereiros e torturadores rezam para ele no fundo das cavernas e porões e as criaturas do Subterrâneo também o reverenciam. Ele ensina que seus seguidores devem:

- ◆ Buscar e reverenciar os locais mais profundos da terra.
- ◆ Apreciar o ato de infligir dor e considerar toda a dor que lhe for infligida como um tributo a Torog.
- ◆ Aprisionar o que estiver ao seu encargo e reprimir os que estiverem vagando livres.

VECNA

Vecna é o deus maligno dos mortos-vivos, necromancia e dos segredos. Ele governa o que não deve ser conhecido e tudo sobre o que as pessoas querem manter em segredo. Os conjuradores malignos e os conspiradores prestam-lhe tributos. Ele os ordena a:

- ◆ Nunca revelar tudo o que se sabe.
- ◆ Encontrar a semente das trevas no seu coração e protegê-la; encontrá-la nos demais e tirar vantagem disso.
- ◆ Enfrentar os seguidores de todas as outras divindades para que Vecna governe o mundo sozinho.

ZEHIR

Zehir é o deus maligno da escuridão, veneno e assassinato. As cobras são sua criação favorita e os yuan-ti o veneram acima de todos os outros deuses, oferecendo sacrifícios em forma de fossas repletas de serpentes que se retorcem umas contra as outras. Ele ordena a seus seguidores:

- ◆ Esconder-se sob o manto da noite, para que seus feitos possam ser mantidos em segredo.
- ◆ Matar em nome de Zehir e oferecer cada assassinato como um sacrifício.
- ◆ Apreciar os venenos, e cercar-se de serpentes.

DIVINOS E MALIGNOS

As divindades malignas e caóticas e malignas possuem clérigos e paladinos assim como as demais. Entretanto, os poderes dessas classes, como apresentados no *Livro do Jogador*, são fortemente voltados para personagens bondosos e leais. Os jogadores podem achar contraditório combater um paladino de Zehir cuja arma emita luz radiante.

Você pode mudar a natureza dos poderes sem alterar seus efeitos básicos, fazendo-os parecerem mais adequados para os servos de divindades malignas: mude o tipo de dano de uma oração, por exemplo, para que os clérigos e paladinos malignos causem dano necrótico em vez de radiante. Quando um servo cegaria seu alvo com luz sagrada, ele pode, em vez disso, lançar uma mortalha de escuridão pegajosa sobre os olhos da vítima. O fogo sagrado que consome um oponente com dano flamejante contínuo poderia se tornar uma rajada de gosma ácida que devora a carne ou chamas arroxeadas que causa efeitos idênticos.

Os artefatos são itens mágicos únicos e com um nome, cuja criação ou existência não pode ser explicada pelas leis normais da magia. Diferentes dos itens mágicos comuns, os artefatos são parte da própria trama do mundo, um pedaço da história do universo.

Os artefatos possuem nível, mas não têm preço – eles não podem ser comprados ou criados e sua presença passageira garante que eles não terão um impacto de longo prazo na riqueza total de um personagem. Assim como acontece com os itens mágicos normais, o nível de um artefato mede a potência de suas propriedades e poderes, mas diferentes destes, os artefatos muitas vezes quebram as regras comuns sobre a utilização de itens mágicos.

Um artefato não pode ser criado, desencantado nem destruído por nenhum dos meios disponíveis para os demais itens mágicos. Na verdade, o acesso de um personagem a um artefato (e até mesmo a conservação de artefatos recuperados) está totalmente sob o seu controle. Um personagem pode sair numa missão para encontrar um artefato específico cuja existência é conhecida ou suposta, mas o personagem só encontrará essa relíquia quando Mestre autorizar.

Do mesmo modo, o personagem pode procurar por um método específico de destruir um artefato conhecido, caso esta destruição esteja de acordo com os objetivos de sua campanha. A destruição de um artefato deve exigir um esforço extraordinário – os artefatos normalmente são imunes a todas as formas de dano ou mutações indesejadas de sua forma – e cada artefato apresenta uma forma única de ser destruído. Por exemplo, você pode decidir que um personagem seria capaz de destruir o Olho de Vecna atirando-se (com o olho implantado no próprio crânio) dentro da Fenda de Pyradon, uma fenda flamejante nas profundezas do Caos Elemental. A Mão de Vecna, no entanto, poderia resistir a esse destino, exigindo que seu portador amputasse a de seu próprio braço usando a espada de um deus morto cuja coroa de crânios adorna o topo da *Varinha de Orcus*.

LIMITE DE USO DOS ARTEFATOS

Um artefato não conta como um item mágico quando ativa seu poder diário. Em outras palavras, a utilização do poder diário de um artefato não custa ao personagem sua utilização do poder diário de um item mágico, colocando-se fora deste limite.

COMPORTAMENTO DOS ARTEFATOS

Os artefatos são conscientes – mesmo os pouco comunicativos – e possuem suas próprias motivações. Sob muitos aspectos, eles funcionam como PdMs. Um artefato coopera com o seu portador enquanto isso estiver de acordo com os seus objetivos e com a sua natureza.

A descrição de cada artefato contém uma listagem de objetivos e notas de interpretação para sua personalidade. Alguns deles são malevolentes e procuram corromper seus portadores, ao passo que outros podem influenciá-los a executarem grandes atos de heroísmo.

Sobretudo, o poder de um artefato muda de acordo com a sua atitude ou ligação com seu portador atual. Quando este executa ações de acordo com seus objetivos, um artefato se torna mais poderoso, mas caso o portador aja contra os desígnios do artefato, seu poder diminui. A mentalidade do artefato é medida por meio do valor de concordância.

CONCORDÂNCIA

O valor de concordância de um artefato indica sua atitude em relação ao seu portador. A escala vai de 0 (enfurecido) a 20 (contente).

Quando um personagem toma posse de um artefato, ele começa com um valor de concordância igual a 5 (a raça, classe ou outras características do portador podem ajustar esse valor inicial). Diversas ações e eventos aumentam ou diminuem esse valor enquanto o personagem tiver o artefato. Quando o artefato estiver contente com as ações do seu portador, sua concordância sobe. Quando o portador agir de forma contrária aos desejos do artefato, sua concordância diminui.

O portador conhece os fatores que mudam essa concordância – é de total interesse do artefato expressar seus desejos e expectativas. Mas mantenha o valor de concordância em segredo, dizendo ao jogador apenas se os poderes ou propriedades do artefato mudaram. O valor exato para a mudança de atitude deve ser apenas de conhecimento do Mestre.

CONCORDÂNCIA

Valor	Atitude do Artefato
16–20	Contente
12–15	Satisfeito
5–11	Normal
1–4	Insatisfeito
0 ou menos	Enfurecido

SEGUINDO SEU RUMO

Seja qual for sua natureza, todos os artefatos partilham um traço comportamental em comum: em algum momento eles seguem seu próprio rumo. Quando um personagem adquire o *Machado dos Lordes Anões*, ele saberá instintivamente que, assim como aconteceu com todos os heróis e vilões que brandiram essa arma antes dele, sua posse deste artefato será temporária.

Todo artefato tem objetivos únicos. Quando um portador tiver avançado o objetivo do artefato ou provado ser um caso perdido, o artefato seguirá seu rumo. Durante alguns níveis, torne as intenções do artefato parte do enredo da sua história e de uma possível missão para os PdJs. Crie prováveis pontos de saída para esse artefato antes de permitir que um personagem tome posse dele.

ARTEFATOS E A RPGA

Os artefatos não podem ser utilizados nos eventos da RPGA a menos que o evento permita a utilização de um. Se você obtiver o direito de usar um artefato num evento da RPGA, o artefato “segue seu rumo” no final da aventura; não é possível mantê-lo para um evento futuro.

Como regra geral, planeje a permanência de um artefato com um personagem por cerca de um a três níveis de jogo. Você pode abrir exceções, é claro, mas esse é um período adequado para permitir que um artefato específico atue em sua campanha.

Um artefato segue adiante quando o Mestre decidir. Uma missão particularmente poderosa pode ser um final grandioso para a presença do artefato – Onde precise ser sacrificado para a conclusão da missão ou o ato de derrotar o campeão maligno acabe com seu poder. É possível que o artefato decida que há tarefas mais importantes e é necessário em outro lugar. É claro que nem todos os pontos de saída são heroicos – um vilão poderia roubá-lo para seu próprio uso ou a maldade do artefato poderia incentivar os personagens a destruí-lo.

Quando um artefato decidir seguir seu rumo, ele o fará da maneira mais adequada de acordo com seus princípios, sua atitude atual e à história da campanha. Um artefato benevolente, como o *Machado dos Lordes Anões*, costuma escolher um momento tranquilo para desaparecer. Se sua atitude estiver positiva, ele aguarda até a próxima vez que seu portador subir de nível e se despede, desejando boa sorte ao personagem nas aventuras que estão por vir. Se a atitude estiver negativa, ele desaparecerá no final do encontro atual, deixando clara sua insatisfação com o portador durante a partida.

Um artefato malevolente como o *Olho de Vecna* não se importa em abandonar seu portador no momento mais inoportuno (como por exemplo, arrancando-se da órbita ocular do personagem durante um combate).

COMPREENDENDO UM ARTEFATO

Mais do que qualquer outro item mágico, um artefato é parte do mundo – sua história se mescla na história, nas lendas do passado remoto e possivelmente de um futuro distante. Esse capítulo apresenta quatro exemplos de artefatos. Outros podem ser encontrados em suplementos e guias de campanha. Para compreender um artefato e colocá-lo no seu mundo, considere o seguinte.

1: O que ele é, e o que quer? Cada artefato tem personalidade e objetivos próprios. Você não precisa inventar uma história enorme, especialmente se for impossível dos personagens conhecerem todos os detalhes no decorrer do jogo. Porém, lembre-se de como o artefato se comunica e do que ele diz, tratando-o como um PdM com as mesmas peculiaridades e amplas possibilidades que os PdMs apresentam.

2: Modificadores de concordância. Cada artefato tem de um a três modificadores positivos de concordância e esta mesma quantia de modificadores negativos que se adaptam à personalidade e aos objetivos deste artefato. A concordância do artefato aumenta 1d10 quando o portador sobe de nível. Outros modificadores positivos podem incluir a execução de determinada missão em nome de um grupo ou indivíduo específico (uma religião ou outra organização, o herdeiro de uma linhagem específica ou similar) ou matar um tipo de inimigo específico. Os modificadores negativos poderiam se originar de qualquer comportamento que o artefato desaprove, recusar suas ordens ou apresentá-lo a alguém que pareça um portador melhor.

3: Novos efeitos para cada atitude. Os artefatos costumam ter propriedades e poderes que funcionam da mesma forma, independente do seu valor de concordância com o portador. Estes são comparáveis aos poderes de outros itens mágicos do nível do artefato – um bônus de melhoria similar (no caso de uma arma, armadura ou amuleto), e outros poderes e propriedades de acordo com os poderes do personagem.

Os maiores poderes do artefato são concedidos apenas a um portador em quem o artefato confie. Conforme a concordância entre os dois evolui, o artefato fica mais poderoso. Seus melhores poderes podem exceder até mesmo as habilidades mais potentes do personagem, embora o maior poder de um artefato nunca deva estar mais do que cinco níveis acima do nível do personagem.

Por outro lado, quando a atitude do artefato piora, ele fica menos poderoso. Seus poderes ou propriedades são reduzidos em potência, ele aplica penalidades que encorajam (ou desencorajam) determinados comportamentos, ou ele busca ativamente ferir seu portador ou seus aliados.

Um portador sempre pode usar os poderes padrão de um artefato (a menos que a descrição da atitude do item diga o contrário). Os poderes concedidos pela atitude de um artefato, todavia, só estarão disponíveis enquanto o artefato apresentar o valor de concordância adequado (ou superior).

A COTA INVULNERÁVEL DE ARND

A *Cota Invulnerável* é adequada para personagens que estão em meados do estágio heroico.

A Cota Invulnerável de Arnd

Nível Heroico

Esta cota de malha brilhante pertenceu a um pobre clérigo de Kord que lutou para libertar seu vilarejo de um barão tirânico. Imbuída com o espírito de combate do clérigo e com força sagrada, a Cota Invulnerável de Arnd busca recobrar sua glória ancestral.

A Cota Invulnerável de Arnd é uma cota de malha +2.

Melhoria: CA

Propriedade: O usuário adquire resistência 5 vs. flamejante, ácido e eletricidade.

Propriedade: O usuário recebe +2 de bônus de item nos testes de resistência.

Poder (Sem Limite ♦ Arma, Divino): Ação Padrão. O personagem utiliza o poder *golpe valente* (paladino 1).

Poder (Sem Limite): Ação Mínima. Altere uma das resistências concedidas pela armadura para qualquer outra entre as seguintes: ácido, congelante, flamejante, energia, eletricidade, necrótico, psíquico ou radiante. Essa resistência permanece modificada até que o portador use este poder para alterá-la novamente.

Poder (Sem Limite): Ação Mínima. Transforme a *Cota Invulnerável* numa armadura de placas, brunea ou cota de malha.

Poder (Encontro ♦ Cura): Ação Mínima. O usuário gasta um pulso de cura.

OBJETIVOS DA COTA

INVULNERÁVEL DE ARND

- ◆ Vestir um herói que será lembrado pelas lendas.
- ◆ Colocar-se à prova diante de ameaças e desafios cada vez maiores.
- ◆ Derrotar tiranos.

INTERPRETANDO A COTA

INVULNERÁVEL DE ARND

A *Cota Invulnerável* enfrenta o perigo, para isso ela incentiva seu portador a se colocar em situações cada vez mais arriscadas. A *Cota Invulnerável* não estará contente a menos que seu portador mergulhe nas batalhas. O planejamento e a estratégia não estão na lista de prioridades deste artefato. A *Cota Invulnerável* não se comunica com seu portador, mas inflige um estado emocional para que ele se sinta compelido a batalhar e desesperado com a derrota.

CONCORDÂNCIA

Valor inicial	5
O personagem sobe de nível	+1d10
O personagem é aclamado publicamente por completar uma missão principal	+1
O personagem derrota um inimigo três ou mais níveis acima do seu (máximo 1/dia)	+1
O personagem é reduzido a 0 ponto de vida ou menos em combate	-1
O personagem foge de um combate	-1

CONTENTE (16-20)

“Não há limites para os atos de bravura que podemos cometer”.

A *Cota Invulnerável de Arnd* está empolgada em possuir um herói para proteger. Ela começa literalmente a brilhar de orgulho, emitindo uma luminosidade constante num raio de 2quadrados.

Propriedade: O usuário adquire resistência 10 vs. ácido, flamejante e eletricidade. Isso substitui as resistências comuns concedidas pelo artefato.

Propriedade: O usuário recebe +5 de bônus na defesa de Vontade contra os efeitos de Medo.

Poder (Diário): Ação Mínima. O usuário pode manifesta uma *aura de coragem* (aura 2) que persiste até o final do seu próximo turno. O personagem e seus aliados dentro da aura recebem +5 de bônus nas jogadas de ataque.

SATISFEITA (12-15)

“Estamos destinados para a grandeza”.

A *Cota Invulnerável de Arnd* está contente com a bravura e dedicação de seu portador e aumenta ainda mais o seu poder, tentando incitar seu portador a grandes glórias.

Propriedade: O usuário recebe +2 de bônus na defesa de Vontade contra os efeitos de Medo.

Poder (Diário): Ação Livre. O usuário recebe 1 ponto de ação.

NORMAL (5-11)

“A glória não aguarda ninguém – nós devemos pegá-la pelo pescoço!”

A *Cota* quer que seu portador se coloque a caminho do perigo e ela o incentiva a cometer atos de ousadia.

INSATISFEITA (1-4)

“Nem tudo está perdido – Eu ainda posso me redimir!”

Especial: O usuário sofre -2 de penalidade em todas as defesas contra criaturas de nível igual ou inferior ao dele.

ENFURECIDA (0 OU MENOS)

“Eu não sou digno de uma armadura tão boa”.

A *Cota* considera seu portador um covarde e exige que ele encontre alguém mais valoroso para vesti-la.

O bônus de melhoria na AC do artefato diminui para +1.

Especial: O usuário sofre -5 de penalidade em todas as defesas contra criaturas de nível igual ou inferior ao dele.

SEGUINDO SEU RUMO

“Nossos nomes viverão nas lendas”.

A *Cota Invulnerável* reconhece que a bravura de seu portador não precisa mais de ajuda. Quando ele subir seu próximo nível, a *Cota Invulnerável* se transforma numa quantia de *residuum* equivalente a 5.000 PO. Sua magia e consciência surgirão num outro lugar do mundo, dentro de outro conjunto de armadura.

Além disso, o usuário recebe +1 de bônus permanente nos testes de Diplomacia e Intimidação. Mesmo os que não conhecem sua bravura reconhecem a aura de grandeza em torno dele – um resquício da *Cota*.

Se a *Cota Invulnerável* seguiu adiante por conta de sua insatisfação com o portador, então ele recebe -1 de penalidade permanente nos testes de Diplomacia e Intimidação e a armadura se transforma num monte de pó sem valor.

O MACHADO DOS LORDES ANÕES

O *Machado* é adequado para personagens de nível épico.

O Machado dos Lordes Anões Nível Épico

Uma das cinco ferramentas concedidas por Moradin aos primeiros anões, o *Machado dos Lordes Anões* surge em épocas de grandes crises – geralmente nas mãos de um campeão destinado a salvar o povo anão.

O *Machado dos Lordes Anões* é um machado grande trovejante +5 com as seguintes propriedades e poderes.

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +5d6 de dano, ou +5d10 de dano contra criaturas de tamanho Médio ou maior

Propriedade: Essa arma causa 2d10 de dano adicional contra criaturas de tamanho Médio ou maior.

Propriedade: É possível arremessar o *Machado* como se ele fosse uma arma pesada de arremesso (alcance 5/10). Assim como uma arma mágica de arremesso, ele retorna ao portador depois de ser arremessado.

Propriedade: O personagem é capaz de compreender o idioma dos anões e ler a escrita Davek.

Poder (Diário) ◆ Cura, Divina: Ação Padrão. O personagem pode usar *abrigo contra a morte* (paladino 16).

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode usar este poder quando atinge um inimigo com o Machado. O alvo fica derrubado. O espaço do inimigo e todos os quadrados a até 2 quadrados dele explodem, tornando-se terreno acidentado até o final do encontro. O personagem e seus aliados podem se mover nessa área como se ela fosse terreno comum.

OBJETIVOS DO MACHADO DOS LORDES ANÕES

- ◆ Ajudar os anões a prosperarem, mantendo as tradições ancestrais desse povo.
- ◆ Trazer aos goblins e (especialmente) aos gigantes a morte que eles tanto merecem.
- ◆ Se tornar uma inspiração para pessoas honradas em toda parte.



INTERPRETANDO O MACHADO DOS LORDES ANÕES

O Machado dos Lordes Anões é taciturno – mesmo para os padrões das armas conscientes nas brumas da história antiga. Ele se comunica por meio de ordens grosseiras que apenas o seu portador é capaz de ouvir. Ele urge seu portador a combater qualquer gigante que encontrar e fica muito mal-humorado quando lhe é negada essa honra.

CONCORDÂNCIA

Valor inicial	5
O portador sobe de nível	+1d10
O portador é um anão	+2
O portador completa uma missão em nome de líderes anões	+1
O portador mata um gigante (máximo 1/dia)	+1
O portador ou seu aliado ataca um anão (máx. 1/encontro)	-2
O portador desobedece a uma diretriz de líderes anões	-2

CONTENTE (16-20)

“Milhares de ancestrais anões guiam o caminho dessa lâmina. Eu sou apenas um numa linhagem contumaz de campeões”.

O Machado está claramente em sintonia com o seu portador nesse ponto e juntos eles fazem tudo o que for desejado pelos anões.

O bônus de melhoria do Machado aumenta para +6.

Decisivo: +6d6 de dano, ou +6d10 de dano contra criaturas de tamanho Médio ou maior.

Propriedade: Essa arma causa 3d10 de dano adicional contra criaturas de tamanho Médio ou maior.

Poder (Diário): Ação Mínima. O portador pode convocar a *aura do trovão* (aura 1) que persiste até o começo do seu próximo turno. Qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 15 de dano trovejante e fica derrubado.

Especial: Um exarca ou anjo a serviço de Moradin pode surgir de dentro do Machado para oferecer orientações proféticas ou enviá-lo numa missão. Ele não lutará pelo portador.

SATISFEITO (12-15)

“Acovardem-se, gigantes! Esse Machado já derramou o sangue dos seus ancestrais selvagens”.

O portador se provou ser um representante digno dos anões e o Machado estará com ele enquanto seus atos forem dignos de confiança.

Poder (Diário + Cura): Ação Mínima. O personagem recupera pontos de vida como se tivesse gastado um pulso de cura.

NORMAL (5-11)

“O Machado pede a minha fidelidade aos anões”.

O Machado está soturno e cauteloso com seu novo portador até que ele prove seu valor e dedicação.

INSATISFEITO (1-4)

“Estou desapontando o Machado – e os Anões”.

O portador está combatendo os anões ou desobedecendo a seus líderes legítimos e o Machado não está contente. Se o portador não mudar sua postura, o Machado o abandonará em breve.

Especial: O portador sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e de dano contra qualquer criatura que não seja um goblin ou gigante. Essa penalidade se aplica mesmo que o personagem só esteja segurando o Machado.

ENFURECIDO (0 OU MENOS)

“Eu fracassei – o Machado não está contente”.

O portador não está atingindo as expectativas do Machado, eles não permanecerão juntos por muito tempo.

O bônus de melhoria do Machado diminui para +4.

Decisivo: +4d6 de dano, ou +4d10 de dano contra criaturas de tamanho Médio ou maior.

Propriedade: Essa arma causa 2d10 de dano adicional contra criaturas de tamanho Médio ou maior.

Especial: O portador sofre -5 de penalidade nas jogadas de ataque e de dano contra qualquer criatura que não seja um goblin ou gigante. Essa penalidade se aplica mesmo que o personagem só esteja segurando o Machado.

SEGUINDO SEU RUMO

“O Machado me diz que ele é necessário em outro lugar agora”.

O Machado deseja ir para um lugar onde seja útil e num determinado ponto saberá que é mais necessário em outras mãos. Quando o personagem subir de nível, o Machado desaparecerá, sua consciência e todas as outras habilidades viajarão para outras terras, em busca de outro herói. Se o Machado estiver pelo menos satisfeito, ele deixará para trás um machado grande trovejante +6 “comum” para o campeão brandir em seu lugar.

A MÃO DE VECNA

A Mão é adequada para personagens que estão em meados do estágio exemplar.

A Mão de Vecna não tem função alguma a não ser que esteja implantada no toco de um braço que já teve uma mão. A amputação de uma das mãos para dar lugar à Mão de Vecna causa dano igual à metade do máximo de pontos de vida do personagem. Uma vez implantada, a Mão de Vecna se torna parte do corpo do seu portador. Ela conserva sua aparência grotesca, embora ainda funcione como se fosse uma mão normal.

Mão de Vecna

Nível Exemplar

A Mão de Vecna, uma das duas relíquias abandonadas por Vecna antes que ele ascendesse à divindade, é uma mão esquerda mumificada, gelada ao toque. Ela conserva uma parcela do poder possuído por Vecna quando mortal – um poder com uma devoção singular para o mal.

Posição do item: Mãos

Propriedade: O hospedeiro recebe +2 de bônus de item nos testes de Atletismo.

Propriedade: Quando estiver usando um poder de ataque concedido pela Mão, o hospedeiro poderá usar seu valor de atributo físico mais elevado (dentre Força, Constituição ou Destreza) nesse ataque, independente do valor que estiver indicado na descrição do poder.

Poder (Sem Limite ♦ Arcano, Implemento): Ação Padrão. O hospedeiro utiliza o poder *aperto diabólico* (bruxo 1).

Poder (Encontro ♦ Arcano, Implemento): Ação Padrão. O hospedeiro utiliza o poder *sinal do mau presságio* (bruxo 7).

Poder (Encontro): Ação de Movimento. O hospedeiro utiliza o poder *patas de aranha* (bruxo 6).

OBJETIVOS DA MÃO DE VECNA

- ♦ Unir-se ao Olho de Vecna.
- ♦ Difundir o culto à Vecna pelo mundo.
- ♦ Extrair segredos daqueles que os mantém e usar esses segredos como ferramentas de traição.
- ♦ Instalar-se numa entidade viva poderosa, preferivelmente um usuário de magia arcana evoluído.

INTERPRETANDO A MÃO DE VECNA

A Mão de Vecna pode se mover independentemente dos desejos de seu portador para se comunicar, usando uma estranha linguagem de sinais que só é compreendido pelo personagem que implantou a Mão. Sua habilidade de se comunicar fica limitada enquanto ela não estiver implantada. Quando um personagem humanoide toca a Mão, ela ganha vida, arranhando a mão esquerda da criatura que a tocou. Ao mesmo tempo, o personagem sente um surto de poder, acompanhado por pela sensação de que seus maiores desejos estão ao seu alcance.

CONCORDÂNCIA

Até que o personagem implante a Mão, ela não terá valor de concordância e não concederá nenhuma de suas propriedades e poderes.

Valor inicial	5
O hospedeiro sobe de nível	+1d10
O hospedeiro é capaz de conjurar uma magia arcana	+2
O hospedeiro implanta o Olho de Vecna	+2
O hospedeiro trai um amigo íntimo numa situação de risco	+1
O hospedeiro descobre um segredo importante de um refém	+1
O hospedeiro ou um aliado destrói uma criatura morta-viva (máximo 1/encontro)	-2
O hospedeiro passa 8 horas na presença de um conjurador arcano de nível superior (máximo 1/dia)	-2

CONTENTE (16-20)

“Eu sou a mão de Vecna no mundo”.

A Mão de Vecna está satisfeita com seu hospedeiro – por hora. Ela se concentra em atingir os desígnios de Vecna sobre o mundo, confiante que encontrou um veículo eficaz para suas ambições.

Propriedade: O bônus de item da Mão nos testes de Atletismo aumenta para +5.

Propriedade: O hospedeiro sofre -5 de penalidade nos testes de Diplomacia.

Poder (Diário ♦ Arcano): Ação Mínima. O hospedeiro manifesta uma *aura da morte* (aura 10) que persiste até o final do seu próximo turno. Enquanto a aura estiver ativa, qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano necrótico. Toda vez que um inimigo sofre dano dessa forma, o hospedeiro recupera 10 pontos de vida.

SATISFEITA (12-15)

“Todo o poder está ao alcance dessa Mão”.

A Mão de Vecna está bastante satisfeita com seu hospedeiro, mas ainda está procurando por um melhor. Ela está contente em servir ao seu hospedeiro, mas ocasionalmente age por conta própria para lembrá-lo de quem realmente está no comando. Ele pode acordar no meio da noite e encontrar a Mão fechada em torno de sua garganta, por exemplo.

Propriedade: O bônus de item da Mão nos testes de Atletismo aumenta para +3.

Propriedade: O hospedeiro sofre -2 de penalidade nos testes de Diplomacia.

Poder (Encontro ♦ Arcano, Implemento, Necrótico): Ação Padrão. O hospedeiro pode arremessar uma esfera de energia necrótica com a Mão (explosão de área 1 a até 10 quadrados, maior modificador de atributo físico vs. Reflexos, 2d10+5 de dano necrótico e 5 de dano necrótico contínuo (TR encerra)).

NORMAL (5-11)

“Eu posso sentir o poder da Mão”.

Quando é implantando num hospedeiro, a Mão passa a se comunicar tentando estabelecer os termos de relacionamento e indicar quais atividades ela prefere ou detesta.

INSATISFEITA (1-4)

“A Mão não faz o que eu ordeno, ela faz o que ela quer”.

A Mão de Vecna acredita que esse hospedeiro é inadequado para satisfazer suas ambições e busca ativamente um hospedeiro melhor. Porém, ela é maligna o bastante para se divertir com o hospedeiro atual primeiro, mesmo nas situações mais perigosas.

Propriedade: O hospedeiro sofre -2 de penalidade nos testes de Diplomacia.

Especial: Uma vez por dia, a qualquer momento, a *Mão* pode escolher soltar o que estiver segurando e tentar sufocar seu hospedeiro. A *Mão* faz um ataque especial contra a defesa de Fortitude do hospedeiro, jogando 1d20 + nível do hospedeiro. Se obtiver sucesso, o hospedeiro fica pasmo (TR encerra). Até obter sucesso no teste de resistência, a vítima não pode usar a *Mão* para atacar, manipular objetos ou usar os poderes da *Mão*.

Primeiro, a *Mão* costuma atrapalhar seu hospedeiro fora de situações perigosas, tentando mostrar quem está no comando. Depois do primeiro aviso, vale tudo.

ENFURECIDA (O OU MENOS)

“Tire-a de mim! Afaste-se dela!”

Nesse ponto, a *Mão de Vecna* estará em guerra com seu hospedeiro e vai querer torturá-lo antes de seguir para um hospedeiro mais aceitável.

Propriedade: O hospedeiro sofre -5 de penalidade nos testes de Diplomacia.

Especial: Uma vez por encontro, a qualquer momento, a *Mão* pode escolher soltar o que estiver segurando e tentar sufocar seu hospedeiro. A *Mão* faz um ataque especial contra a defesa de Fortitude do hospedeiro, jogando 1d20 + nível do hospedeiro. Se obtiver sucesso, o hospedeiro fica pasmo (TR encerra). Até obter sucesso no teste de resistência, a vítima não pode usar a *Mão* para atacar, manipular objetos ou usar os poderes da *Mão*.

Especial: Toda vez que o hospedeiro fracassar num ataque, há 25% de chance que a *Mão* use aperto *diabólico* contra um aliado do personagem que estiver dentro do alcance da magia (determinado aleatoriamente pelo Mestre).

SEGUINDO SEU RUMO

“Eu sou Vecna”.

A *Mão de Vecna* consome o corpo e a mente de seu hospedeiro. O personagem morre instantaneamente e seu corpo se transforma em pó. Mesmo se o personagem for revivido dos mortos, ele terá sempre uma mão decepada como lembrança de ter possuído a *Mão*.

A *Mão* retorna ao seu hospedeiro divino, Vecna, levando as memórias do hospedeiro e saboreando os segredos que descobriu. Depois de algum tempo, Vecna mandará a *Mão* de volta ao mundo para colher mais segredos de outros personagens arcanos incautos ou gananciosos.

Se o hospedeiro também possuir o *Olho de Vecna*, esse artefato também volta para a divindade.

O OLHO DE VECNA

O *Olho* é adequado para personagens de nível exemplar.

O *Olho de Vecna* não tem função nenhuma se não estiver implantado permanentemente numa cavidade ocular vazia. A remoção de um olho para abrir espaço para o *Olho de Vecna* é um procedimento sangrento que causa dano igual a três vezes o valor do pulso de cura do personagem. Esses pontos de vida não podem ser recuperados até que o personagem realize um descanso prolongado. Depois de instalado, o *Olho de Vecna* se torna parte do corpo do seu portador, funcionando como se fosse um olho comum (embora conserve sua aparência grotesca).

O Olho de Vecna

Nível Exemplar

O *Olho de Vecna*, uma das duas relíquias abandonadas por Vecna antes que ele ascendesse à divindade, é um orbe vermelho e embalsamado que pulsa como se estivesse vivo, no entanto, permanece gelido ao toque. Ele conserva uma parcela do poder possuído por Vecna quando mortal – um poder com uma devoção singular para o mal.

Posição do item: Cabeça

Propriedade: O hospedeiro recebe +1 de bônus de item nos testes de Arcanismo, Intuição e Percepção.

Propriedade: O *Olho* concede visão no escuro.

Propriedade: Quando estiver usando um poder de ataque concedido pelo *Olho*, o hospedeiro pode usar seu valor de atributo mental mais elevado (dentre Inteligência, Sabedoria ou Carisma) nesse ataque, independente do valor que estiver indicado na descrição do poder.

Poder (Sem Limite ♦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico): Ação Padrão. O hospedeiro utiliza o poder *olhar pungente* (bruxo 1).

Poder (Encontro ♦ Arcano, Ilusão, Implemento, Psíquico): Ação Padrão. O hospedeiro utiliza o poder *atolar a mente* (bruxo 7).

Poder (Diário ♦ Arcano): Ação Padrão. O hospedeiro utiliza o poder *olho do bruxo* (bruxo 16).

OBJETIVOS DO OLHO DE VECNA

- ♦ Unir-se à *Mão de Vecna*.
- ♦ Difundir o culto à Vecna pelo mundo.
- ♦ Extrair segredos daqueles que os mantêm e usar esses segredos como ferramentas de traição.
- ♦ Instalar-se numa entidade viva poderosa, preferivelmente um usuário de magia arcana evoluído.

INTERPRETANDO O OLHO DE VECNA

O *Olho de Vecna* se comunica silenciosamente com seu hospedeiro, causando alucinações vívidas sobre o que ele deseja. Essas visões são sutis no começo, mas eventualmente elas se tornam pavorosas e mais explícitas.

A habilidade do *Olho* se comunicar fica limitada quando ele não estiver instalado numa órbita ocular. Aqueles que manipularem o *Olho* enquanto ele estiver solto, receberão apenas visões breves de poder – ou qualquer outro objetivo que as instigue. Eles também terão clara noção do que é preciso fazer para adquirir os poderes do *Olho*.

Valor inicial	5
O hospedeiro sobe de nível	+1d10
O hospedeiro é capaz de conjurar uma magia arcana	+2
O hospedeiro implanta a <i>Mão de Vecna</i>	+2
O hospedeiro trai um amigo íntimo numa situação de risco	+1
O hospedeiro descobre um segredo importante de um refém	+1
O hospedeiro ou um aliado mata uma criatura morta-viva (máximo 1/encontro)	-2
O hospedeiro passa 8 horas na presença de um conjurador arcano de nível superior (máximo 1/dia)	-2

CONTENTE (16-20)

“O Olho e eu somos um”.

O Olho de Vecna está satisfeito com seu hospedeiro – por hora. Ele se concentra em atingir os desígnios de Vecna sobre o mundo, confiante que encontrou um veículo eficaz para suas ambições.

Propriedade: O bônus de item do Olho nos testes de Arcanismo, Intuição e Percepção aumenta para +5.

Propriedade: O hospedeiro sofre -5 de penalidade nos testes de Diplomacia.

Poder (Diário + Arcano, Implemento): Ação Mínima. O hospedeiro manifesta uma *aura de visão nítida* (aura 10) que persiste até o final do seu próximo turno. Enquanto a aura estiver ativa, o hospedeiro recebe +10 de bônus em todas as jogadas de ataque, testes de perícia e testes de atributo realizados contra criaturas dentro da aura.

SATISFEITO (12-15)

“O Olho... ele revela muito a mim”.

O Olho de Vecna está bastante satisfeito com seu hospedeiro, mas ainda está procurando por um melhor. Ele está contente em servir ao seu hospedeiro, mas ocasionalmente envia uma visão aterrorizante para lembrá-lo de quem realmente está no comando.

Propriedade: O bônus de item do Olho nos testes de Arcanismo, Intuição e Percepção aumenta para +2.

Propriedade: O hospedeiro sofre -2 de penalidade nos testes de Diplomacia.

Poder (Encontro + Arcano, Implemento, Necrótico): Ação Padrão. O hospedeiro pode disparar um raio de energia necrótica pelo Olho (linha de visão, maior valor de atributo mental vs. Fortitude, 3d6+5 de dano necrótico e 5 de dano necrótico contínuo (TR encerra)).

NORMAL (5-11)

“Eu posso sentir o poder do Olho”.

Quando é implantando num hospedeiro, o Olho passa a se comunicar tentando estabelecer os termos de relacionamento e indicar quais atividades ele prefere ou detesta.

INSATISFEITO (1-4)

“O Olho está me mostrando coisas. Coisas terríveis”.

O Olho de Vecna acredita que esse hospedeiro é inadequado para satisfazer suas ambições e busca ativamente um hospedeiro melhor. Porém, ele é maligno o bastante para se divertir com o hospedeiro atual primeiro, mesmo nas situações mais perigosas.

Propriedade: O hospedeiro sofre -2 de penalidade nos testes de Diplomacia.

Especial: Uma vez por dia, a qualquer momento, o Olho pode causar uma visão aterrorizante na mente do hospedeiro. O Olho faz um ataque especial contra a defesa de Vontade do hospedeiro, jogando 1d20 + nível do hospedeiro. Se obtiver sucesso, o hospedeiro fica atordoado (TR encerra).

Primeiro, o Olho costuma causar essas visões fora de situações perigosas, tentando forçar seu hospedeiro a adotar uma postura mais complacente. Contudo, depois dos primeiros avisos o Olho não se importa mais em causar a visão até mesmo numa situação de combate.

ENFURECIDO (0 OU MENOS)

“Arranque-o fora! Não deixe que ele veja você!”

Nesse ponto, o Olho de Vecna estará em guerra com seu hospedeiro e vai querer torturá-lo antes de seguir para um hospedeiro mais aceitável.

Propriedade: O hospedeiro sofre -5 de penalidade nos testes de Diplomacia.

Especial: Uma vez por encontro, a qualquer momento, o Olho pode causar uma visão horrorosa na mente do hospedeiro. O Olho faz um ataque especial contra a defesa de Vontade do hospedeiro, jogando 1d20 + nível do hospedeiro. Se obtiver sucesso, o hospedeiro fica cego e atordoado (TR encerra).

Especial: Toda vez que o hospedeiro fizer um teste de iniciativa no começo de um encontro, há 25% de chance que o Olho use *olhar mordaz* contra um dos aliados do hospedeiro que estiver dentro do alcance da magia (determinado aleatoriamente pelo Mestre).

Especial: O Olho pode falar através do hospedeiro enquanto ele estiver atordoado ou inconsciente. Ele pode usar tanto a voz natural do hospedeiro quanto um zunido sinistro, assustador e estridente.

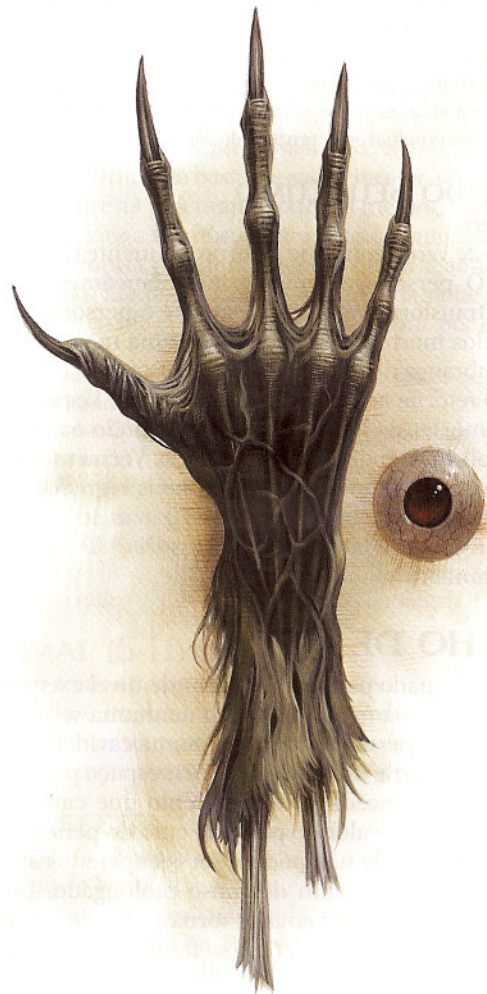
SEGUINDO SEU RUMO

“Eu sou Vecna”.

O Olho de Vecna consome o corpo e a mente de seu hospedeiro. O personagem morre instantaneamente e seu corpo se transforma em pó. Mesmo se o personagem for revivido dos mortos, ele carregará para sempre uma órbita vazia como lembrança de ter possuído o Olho.

O Olho retorna ao seu hospedeiro divino, Vecna, levando as memórias do hospedeiro e saboreando os segredos que descobriu. Depois de algum tempo, Vecna mandará o Olho de volta ao mundo para colher mais segredos de outros personagens arcanos incautos ou gananciosos.

Se o hospedeiro também possuir a *Mão de Vecna*, esse artefato também volta para a divindade.



O *Livro do Jogador* apresenta os dez idiomas falados no mundo de D&D, junto com as seis escritas usadas para registrá-los. O *Manual dos Monstros* inclui informações sobre os idiomas falados e às vezes escritos pelas criaturas, mas é claro que existem algumas variações individuais dentro desses padrões.

Um universo com dez idiomas pode parecer improvável, mas isso é fácil de explicar dentro do contexto do mundo de D&D e ainda melhor para a dinâmica de jogo.

Os deuses possuem sua própria linguagem, o Supernal, que é partilhado com seus servos angelicais. Quando uma divindade ou anjo fala em Supernal, os ouvintes que não falam esse idioma compreendem suas palavras como se ele estivesse falando no idioma dessas criaturas. Os deuses e anjos podem escolher disfarçar seu idioma, mas o Supernal é o único idioma entendido por todo o universo.

Quando os deuses criaram as raças do mundo, cada uma ouviu a linguagem Supernal de forma diferente, baseada em suas características fundamentais da natureza. Foi dessas variações distintas ouvidas que surgiram os idiomas básicos do mundo – Comum para os humanos e halflings, Élfico para os elfos e eladrin, Goblin para as raças goblins, Anão para os anões e Dracônico para os dragões.

Os primordiais possuem um idioma próprio sem nenhuma das qualidades especiais do Supernal. Os titãs e gigantes adotaram um dialeto deturpado desse idioma como sua própria língua e o Abissal é uma variação do Primordial corrompida pelo mal no coração do Abismo.

Esses idiomas fundamentais se difundiram entre as outras criaturas do mundo e dos planos, com variações dialéticas ainda que não haja nenhuma alteração significativa.

As escritas seguiram uma lógica similar. O Supernal e o Primordial possuem suas próprias escritas. As principais raças civilizadas desenvolveram diversas escritas para transcrever os idiomas fundamentais: o Comum, as runas Davek para o Anão, a escrita Rellânica para o Élfico e a caligrafia Iokhárca para o Dracônico. O Goblin é o único idioma fundamental do mundo que carece de escrita própria, graças à natureza bárbara e brutal da raça goblin. Os idiomas dos Gigantes usam as runas Davek dos anões, dado ao longo período de servidão que os anões passaram junto aos gigantes.

O Dialeto Subterrâneo é um idioma relacionado à comunicação alienígena com o Reino Distante, utilizado por criaturas influenciadas pela energia desse lugar além do mundo e dos planos. Ele aplica a escrita Rellânica pois os drow foram os primeiros a transcrevê-lo, herança da convivência com as criaturas aberrantes no Subterrâneo.

Ter apenas dez idiomas mantém o andamento do jogo. Para um grupo de aventureiros, fica fácil dominar quase todos e as criaturas inteligentes encontradas pelo mundo saberão um pouco do idioma Comum. A familiaridade com esses idiomas permite que os grupos de aventuras leiam as inscrições e tomos encontrados no mundo. O ritual de nível 1 Compreender Idioma é de grande valia para estas situações. De maneira geral, um idioma não precisa ser um elemento importante no jogo – a não ser que você queira.

Os personagens e seus oponentes podem usar os idiomas como um tipo de código, falando entre si em idiomas que seus inimigos são incapazes de compreender. Um senhor eladrin arrogante poderia se recusar a falar em Comum e ignorar qualquer um que não fale Élfico. Os goblins selvagens podem não compreender o Comum, forçando os personagens a negociar a libertação dos reféns com eles em Goblin. Quando usar os idiomas dessa forma, lembre-se de evitar que os jogadores não participantes fiquem entediados.

Basicamente, a escrita independe do idioma. Assim como diversos idiomas no mundo real usam o mesmo alfabeto para transcrever suas diferentes palavras, o Comum pode ser escrito em Davek ou Rellânico tão facilmente quanto no alfabeto humano. Os personagens podem encontrar textos anões em runas Davek que usam palavras em Comum – ou no idioma Abissal. Esse texto exigiria familiaridade com esses dois idiomas para ser decifrado.

Os seis alfabetos básicos apresentados no *Livro do Jogador* podem não ser os únicos utilizados em seu mundo. Talvez um império antigo possua sua própria escrita, uma que nenhum dos personagens esteja familiarizado. Isso poderia funcionar como um enigma de criptograma (pág. 83), forçando os jogadores a adivinharem qual runa ou caractere substitui cada letra na escrita “Comum”.

PALAVRAS DE PODER

Os idiomas Supernal e Abissal são línguas usadas atualmente para a comunicação, mas elas também incluem palavras de poder – palavras cujas sílabas contêm a magia primordial da criação (no caso do Supernal) ou do mal primordial (no Abissal). Os personagens dos jogadores não podem conhecer esses idiomas inicialmente. Eventualmente, eles podem aprender a comunicação básica nesses idiomas, mas sem dominar as ideias mais complexas. Os mortais que aprenderem o Supernal não adquirem a habilidade de compreender as palavras de maneira universal. Os textos que abrigam essas palavras em cada uma das linguagens poderiam liberar efeitos de poder devastador – podendo até mesmo ser artefatos.

FERRAMENTAS DO MESTRE

COMO MESTRE, você deve exercitar continuamente sua imaginação a fim de apresentar novos desafios aos seus jogadores. Um Mestre não deve se limitar às regras de encontro apresentadas neste livro, nem mesmo aos monstros do *Manual dos Monstros* – só a imaginação controla o que ele é capaz de fazer. Este capítulo fala sobre como ir além do básico para tornar seu jogo de D&D cada vez mais seu.

Personalizar sua campanha envolve arte e ciência. Aqui você encontrará informações mecânicas – novas regras para criar e modificar monstros e outros desafios. Este capítulo também oferece muitos conselhos sobre como dar asas à sua imaginação sem desequilibrar o seu jogo. Acima de tudo, ele fala sobre como se divertir!

Este capítulo inclui as seguintes seções:

- ◆ **Personalizando os Monstros:** Aqui apresentamos ferramentas para ajustá-lo a ajustar habilidades, incluir funções especiais ou adicionar níveis aos monstros existentes.
- ◆ **Criando Monstros:** Como criar seus próprios monstros para complementar os apresentados no *Manual dos Monstros*.
- ◆ **Criando PdMs:** Como criar personagens do Mestre, sejam eles vilões ou aliados importantes. Eles funcionam de forma muito similar aos personagens dos jogadores, usando as mesmas classes e regras básicas.
- ◆ **Criando Regras da Casa:** Conselhos sobre como personalizar sua campanha com novas regras de sua autoria.
- ◆ **Masmorras Aleatórias:** Aqui você encontra regras para criar uma aventura de improviso ou um bom ponto de partida para uma masmorra pronta.
- ◆ **Encontros Aleatórios:** Uma forma de criar desafios no calor do momento – mesmo sem um Mestre de Jogo!





DAN SCOTT

O *Manual dos Monstros* oferece centenas de inimigos para suas aventuras, mas eles não são tudo o que está disponível. Você também pode personalizar os monstros existentes para aumentar sua utilidade, tornando-os mais fortes, fracos ou apenas diferentes.

Quando você quiser fortalecer um ogro com alguns níveis ou transformá-lo num furioso monstro de elite, poderá encontrar aqui as ferramentas necessárias para fazê-lo. Também falaremos sobre como incluir uma classe num monstro, dando a ele poderes de combate do *Livro do Jogador*.

Existem vários métodos para adaptar um monstro existente: mude o nível dele, equipe-o, altere sua aparência e comportamento ou aplique um modelo. Cada uma dessas soluções será discutida abaixo.

AUMENTANDO OU DIMINUINDO O NÍVEL

Aumentar o nível de um monstro é fácil. Basta aumentar suas jogadas de ataque, defesas e CA em 1 ponto para cada nível que quiser ajustá-lo. Para cada dois níveis, aumente em 1 o dano que a criatura causa com seus ataques. O monstro também recebe pontos de vida adicionais a cada nível, de acordo com sua função (consulte a tabela Estatísticas dos Monstros por Função, pág. 184).

Diminuir o nível de um monstro utiliza o mesmo processo, de forma inversa. Para cada nível que quiser diminuir um monstro, reduza suas jogadas de ataque, defesas e CA em 1 ponto e seus pontos de vida de acordo com sua função. Para cada dois níveis, também reduza o dano dos ataques em 1.

Esse processo funciona muito bem para ajustar o nível de um monstro até cinco níveis, para cima ou para baixo. Além disso, o monstro muda tanto que é melhor você criar outra criatura com a função e nível desejado.

ADICIONANDO EQUIPAMENTO

Você pode acrescentar equipamento a um monstro para torná-lo um pouco mais desafiador ou para mostrar de onde os personagens conseguem seu tesouro. Nestes casos, o equipamento não deve ser aleatório – deve servir algum propósito no encontro. Lembre-se de considerar esses itens como parte do tesouro geral que vai distribuir aos jogadores durante a aventura (consulte “Tesouros”, pág. 124).

Armadura: Antes de acrescentar uma armadura a um monstro, você deve determinar primeiro se ela é boa o bastante para aumentar a CA dele. Considere o bônus de armadura efetivo do monstro – uma medida do quanto a CA da criatura provém de sua armadura ou de sua grossa carapaça. Esse número é igual à CA do monstro menos 10 menos o maior valor entre os modificadores de Destreza e Inteligência (já modificado pela metade do nível) da criatura. Não leve em consideração o modificador de Destreza ou Inteligência se a criatura estiver usando armadura pesada. Agora, subtraia da CA original, o bônus de armadura efetivo e inclua o bônus da nova armadura. Se a criatura estava usando uma armadura pesada e colocou uma armadura leve, adicione também o maior valor dentre os modificadores de Destreza e Inteligência dela.

Se o bloco de estatísticas do monstro não mencionar nenhuma armadura, utilize o maior valor entre a CA original e a CA com o ajuste da armadura. A maioria das criaturas possui uma proteção natural bem grossa que lhes fornece bônus de armadura. Se a armadura desejada for pior que a armadura natural da criatura, use o bônus de CA da armadura natural. Uma armadura, como um conjunto de cota de malha, não acumula com uma armadura natural, como a carapaça de um inseto ou as escamas grossas de um dragão.

Por exemplo, um ogro selvagem tem CA 19 (vamos assumir que ele está usando trapos de uma armadura de peles). Fazendo o cálculo acima, descobrimos que seu bônus de armadura efetivo é +5 ($19 - 10 - 4$ [Des]). Colocar uma cota de malha nesse ogro melhoraria sua CA em 1 ponto, para 20, já que o bônus da cota é +6, 1 a mais do que o efetivo.

Itens Mágicos: Um monstro equipado com itens mágicos pode usar normalmente os poderes concedidos pelo item.

Bônus de Melhoria: Um monstro se beneficia do bônus de melhoria nas jogadas de ataque, defesas ou CA apenas se esse bônus for maior do que seu limiar mágico, como mostra a tabela a seguir.

O limiar mágico de um monstro é uma representação abstrata do equipamento, poder e eficácia geral dessa criatura contra personagens de mesmo nível. Se você entregar ao monstro um item mágico que conceda um bônus nas jogadas de ataque e dano ou nas defesas, subtraia o limiar mágico desse bônus antes de aplicá-lo. Por exemplo, uma *clava grande* +2 nas mãos de um ogro selvagem de nível 8 aumenta suas jogadas de ataque e dano em +1, uma vez que o limiar mágico dessa criatura é +1.

LIMIAR MÁGICO DOS MONSTROS

Nível do Monstro	Limiar Mágico
1-5	+0
6-10	+1
11-15	+2
16-20	+3
21-25	+4
26-30	+5

Lembre-se que as estatísticas de jogo de um monstro foram criadas tendo em mente o nível dele. Portanto, qualquer alteração em seus valores de ataque, defesa ou dano, pode ser considerada como uma alteração no nível do monstro (como descrito acima). Evite a tentação de simplesmente dar aos monstros armas e armaduras melhores. Fazer com que todos os seus ogros selvagens usem armaduras de placas e *espadas grandes* +3 pode parecer razoável, mas só vai fazer com que eles tenham valores de ataque, dano e defesa de um monstro de nível mais alto – o que os torna um desafio mais difícil do que os outros brutos de nível 8.

Se você quiser acrescentar equipamento a um monstro para mudar seus valores de ataque, defesa ou dano mais que um ponto, talvez o melhor seja realizar essas alterações como parte de um ajuste de nível. Por exemplo, um ogro selvagem com uma armadura de placas e uma *espada grande* +3 possuem CA, jogadas de ataque e dano três pontos acima do normal – quase a mesma coisa que um monstro três níveis acima dele (+3 em todas as defesas, +3 nas jogadas de ataque e +1 no dano). Portanto, o melhor a fazer é transformá-lo num ogro selvagem de nível 11 e conceder-lhe pontos de vida adicionais para acompanhar as mudanças.

MUDANÇAS COSMÉTICAS

Os personagens estão explorando as ruínas de uma antiga cidade no meio da selva, agora totalmente dominada pelos yuan-ti. Eles descobrem estranhos humanoides arbóreos com braços compridos que se lançam à batalha nas costas de vespas gigantes. O que serão esses seres misteriosos?

Essa técnica é útil para manter os jogadores atentos mesmo quando eles já decoraram o *Manual dos Monstros*. Use as estatísticas de um monstro conhecido, mas mude completamente sua aparência quando descrevê-lo aos jogadores. Você também pode fazer pequenas adaptações nos poderes deles, mudando o tipo de dano ou detalhes da armas (por exemplo, tentáculos que chicoteiam podem virar uma cauda fustigante).

MODELOS

Um modelo é como uma receita para alterar um monstro. Cada modelo oferece instruções para modificar os pontos de vida e as defesas de uma criatura, além de dar a ela novos poderes e habilidades. Basta escolher um monstro, escolher um modelo, seguir as instruções, e pronto!

Esta seção apresenta mais de uma dúzia de modelos para personalizar seus monstros. Os **modelos vocacionais** adaptam um monstro para um propósito específico numa aventura. Também é possível incluir um modelo vocacional a um PdM (consulte “Criando PdMs”, pág. 186, para maiores informações). Os **modelos de classe** permitem que você inclua características de uma classe a um monstro.

Vários Modelos: Cada um desses modelos foi feito para ser usado isoladamente, transformando um monstro num inimigo de elite. Entretanto, você pode transformar um monstro padrão numa criatura solitária aplicando dois modelos sobre ela. Siga as instruções para a aplicação de cada modelo, um por vez, mas só inclua os pontos de vida de um modelo (a seu critério). Depois disso, duplique o total de pontos de vida da criatura, aumente o bônus nos testes de resistência para +5 e adicione 1 ponto de ação.

Também é possível transformar um monstro de elite em solitário, aplicando um modelo sobre ele, duplicando seu total de pontos de vida, ajustando seu teste de resistência e adicionando 1 ponto de ação, como explicado acima.

Esse método é rápido e fácil, mas traz alguns riscos. Por exemplo, os pontos de vida do monstro, depois de duplicados, podem ficar abaixo da média para um monstro solitário de mesmo nível e função. Depois que tiver encerrado o processo de adaptação, lembre-se de fazer um “teste de verossimilhança” no monstro, comparando suas estatísticas e habilidades a outros monstros de poder similar.

MODELOS VOCACIONAIS

Acólito demoníaco

Adepto álgido

Campeão de batalha

Cavaleiro da morte

Demagogo

Devastador

Enfurecido selvagem

Espreitador sombrionato

Guarda-costas

Herdeiro das chamas

Lich

Mestre da morte

Múmia campeã

Múmia mestre

Natifeérico

Vampiro mestre

MODELOS DE CLASSE

Bruxo

Clérigo

Guerreiro

Ladino

Mago

Paladino

Patrulheiro

Senhor da Guerra

LENDO OS MODELOS

Um modelo lista algumas mudanças nas estatísticas de um monstro e concede a ele alguns novos poderes e habilidades. De modo geral, se um modelo não altera uma determinada estatística, ela não aparece na lista.

Cada modelo também apresenta os pré-requisitos necessários para que ele seja aplicado num monstro. Alguns podem ser usados em qualquer monstro enquanto outros só funcionam com tipos específicos ou em determinados estágios do jogo.

Os monstros modificados conservam todos os seus poderes e habilidades naturais, exceto os que foram substituídos ou que são conflitantes com os concedidos pelo modelo.

Como exemplo, segue o modelo do lich.

LICH

Pré-requisito: Nível 11, Inteligência 13

Lich

(morto-vivo)

Controlador ou Artilheiro de Elite

XP de Elite

Sentidos Visão no escuro

Defesas +2 na CA; +4 em Fortitude; +4 em Vontade

Imunidades doenças, venenoso

Resistências 5 + 1/2 nível vs. necrótico

Testes de Resistência +2

Pontos de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição (controlador) ou +6 por nível + valor de Constituição (artilheiro)

Regeneração 10 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)

PODERES

Mestre da Magia (mínima; recarrega ☒ ☒)

O lich recupera a utilização de um poder por encontro já utilizado.

Aura Necromântica (Necrótico) aura 5

Qualquer criatura viva que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano necrótico.

Mestre Necrótico

O lich pode converter o dano de qualquer poder de ataque para necrótico. Mude a palavra-chave da energia do poder para necrótico ou inclua necrótico num poder de ataque que não causa dano de nenhum tipo de energia.

Todo modelo começa com uma breve descrição que explica sua natureza, seguida de um parágrafo que diz os tipos de criatura ou classes às quais o modelo pode ser aplicado.

Pré-requisito: Esse registro aparece quando a criatura precisa atender a algum requisito para obter o modelo, como pertencer a um tipo específico ou ter um nível mínimo.

As demais informações são apresentadas da mesma forma que aparecem nos blocos de estatísticas dos monstros, de modo a facilitar sua aplicação.

Função: A função de combate do monstro aparece no canto superior direito do bloco de estatísticas.

Tipo e Palavras-Chave: As informações na segunda linha, à esquerda, indicam essas estatísticas. Quando um modelo inclui uma palavra-chave ao monstro, como morto-vivo, ela aparece aqui. O monstro conserva todas as suas palavras-chave que já possuía.

Sentidos: Acrescente esta habilidade ao registro Sentidos do monstro.

Defesas: Ajuste a CA e as outras defesas da criatura conforme descrito aqui.

Imunidades/Resistências/Vulnerabilidades: Acrescente os valores indicados. Se o monstro já tiver uma ou mais dessas habilidades, use apenas o melhor valor.

Testes de Resistência +2: Todos os monstros de elite recebem +2 de bônus nos testes de resistência.

Pontos de Ação 1: Todos os monstros de elite recebem 1 ponto de ação.

Pontos de Vida: Adicione os pontos de vida indicados de acordo com a nova função do monstro e depois acrescente o valor de Constituição da criatura ao novo total de pontos de vida.

HABILIDADES DUPLICADAS OU CONFLITANTES

Quando estiver aplicando um modelo num monstro, basta acrescentar as habilidades e poderes do modelo aos que o monstro já possuía. É possível, contudo, que alguns desses poderes e habilidades contradigam ou dupliquem poderes pré-existentis.

A regra básica nesse tipo de situação é que os valores numéricos das habilidades duplicadas não são cumulativos (consulte “Bônus e Penalidades” no *Livro do Jogador*, pág. 275, para maiores informações); o monstro utiliza o melhor valor.

As regras abaixo abordam outras situações incomuns.

- ◆ Quando um monstro com vulnerabilidade a um determinado tipo de dano recebe, de um modelo, resistência ou imunidade ao mesmo tipo de dano, ele ainda conserva sua vulnerabilidade. Por exemplo, uma criatura com vulnerabilidade 10 vs. necrótico que recebe resistência 10 vs. necrótico de um modelo, não sofre dano adicional de ataques necróticos. Contudo, se um efeito reprimir sua resistência necrótica, a criatura ainda será vulnerável a dano necrótico.
- ◆ Quando um modelo concede a um monstro um poder por encontro que ele já tem, a criatura passa a ter uma utilização adicional por encontro deste poder. Coordene essas habilidades separadamente, uma vez que elas podem ter recargas diferentes.

Poderes: Acrescente os poderes indicados ao bloco de estatísticas do monstro, calculando os valores de ataque e dano. O bônus de um poder de ataque geralmente depende do nível da criatura e está indicado como “Nível + N” onde “Nível” é o nível do monstro e “N” é um número que deve ser somado ao nível. O dano é ajustado de acordo com o modificador de um determinado atributo, assim como acontece nos poderes dos PdJs.

MODELOS VOCACIONAIS

Os modelos vocacionais adaptam um monstro ou PdM para cumprir um determinado propósito dentro da aventura. Alguns refletem arquétipos clássicos de vilões, como o mestre da morte que comanda exércitos de mortos-vivos. Outros ajudam o monstro a ocupar uma função específica num encontro, como o guarda-costas que protege os aliados enquanto seu mestre cumpre com seus planos.

ACÓLITO DEMONIACO

Este modelo representa os sacerdotes cruéis de Orcus, os insanos líderes das seitas de Demogórgone, os enfurecidos sagrados de Bafomé e seguidores de outros príncipes-demônios. É preciso que o próprio príncipe-demônio infunda poder a um de seus acólitos para que ele receba este modelo.

O “acólito demoníaco” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer humanoide ou animal mágico para representar um sacerdote de um culto demoníaco. Se estiver modificando um PdM, este modelo combina melhor com clérigos, bruxos e mago – principalmente os clérigos que renegaram suas divindades e procuraram demônios em busca de “bênçãos”.

Pré-requisito: Humanoide ou animal mágico

Acólito Demoníaco **Controlador de Elite (Líder)**
Humanoide ou animal mágico (demônio) XP de Elite

Defesas +1 na CA; +2 em Fortitude; +2 em Vontade

Resistências 5 vs. (escolha um tipo)

Nível 11: Resistências 10 vs. (escolha dois tipos)

Nível 21: Resistências 15 vs. (escolha três tipos)

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição

PODERES

Escudo da Majestade Abissal aura 5

Os aliados dentro da aura adquirem as resistências do acólito.

Potência Abissal

O acólito demoníaco recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de dano.

Nível 11: +4 de bônus de poder nas jogadas de dano.

Nível 21: +6 de bônus de poder nas jogadas de dano.

Consumir Almas (reação imediata, quando um aliado a até 5 quadrados é reduzido a 0 ponto de vida ou menos)

O acólito demoníaco recupera um número de pontos de vida igual à metade do seu nível.

ADEPTO ÁLGIDO

Um adepto álgido é um campeão elemental do frio, escolhido especialmente para aprender os poderes do seu mestre. Os seres elementais concedem o poder do gelo para servos especialmente fiéis, tais como sacerdotes completamente devotados ou um guerreiro de talento inigualável.

O “adepto álgido” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer humanoide ou animal mágico para representar um monstro abençoado com o poder elemental do frio. Se estiver modificando um PdM, este modelo combina melhor com bruxos e magos.

Pré-requisito: Humanoide ou animal mágico

Adepto Álgido

Humanoide ou animal mágico (elemental)

Controlador de Elite

XP de Elite

Defesas +2 na CA; +2 em Fortitude

Resistências 5 vs. congelante

Nível 11: Resistências 10 vs. congelante

Nível 21: Resistências 15 vs. congelante

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição

PODERES

Corpo de Gelo

Qualquer criatura que atingir o adepto álgido com um ataque corpo a corpo fica lenta até o final do seu próximo turno.

Mestre do Gelo

O adepto álgido pode converter o dano de qualquer poder de ataque para congelante. Mude a palavra-chave da energia do poder para congelante ou inclua congelante num poder de ataque que não causa dano de nenhum tipo de energia.

CAMPEÃO DE BATALHA

O campeão de batalha é um monstro humanoide mais resistente que o normal, nativo de uma tribo ou nação civilizada, como um rei goblin, uma drow duelista ou o comandante de uma guarnição de anões. Ele não é somente um combatente talentoso, mas também uma inspiração para seus aliados em combate.

O “campeão de batalha” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer monstro humanoide. Se estiver modificando um PdM, esse modelo combina melhor com guerreiros, paladinos e senhores da guerra.

Pré-requisito: Humanoide

Campeão de Batalha

Humanoide

Soldado de Elite (Líder)

XP de Elite

Defesas +2 na CA; +2 em Fortitude

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição

PODERES

Táticas do Mestre da Batalha

O campeão de batalha e seus aliados causam 1d6 de dano adicional contra inimigos flanqueados pelo campeão de batalha.

Nível 11: 2d6 de dano adicional.

Nível 21: 3d6 de dano adicional.

Talento de Batalha

O campeão de batalha obtém um sucesso decisivo nas jogadas de ataque com um resultado de 19 ou 20 natural.

Ataque Inspirador

Quando obtiver um sucesso decisivo, o campeão de batalha e seus aliados a até 5 quadrados recuperam um número de pontos de vida igual à metade do nível do campeão de batalha.

CAVALEIRO DA MORTE

Os cavaleiros da morte são guerreiros poderosos que receberam o dom da pós-vida eterna, seja como punição por alguma traição grave ou como recompensa por uma vida de serviços a um mestre sinistro. A alma de um cavaleiro da morte está aprisionada à arma que ele brande, agregando poder necrótico as suas notórias habilidades marciais. Os cavaleiros da morte são ótimos líderes de grupos de mortos-vivos.

O “cavaleiro da morte” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer monstro. A maioria dos cavaleiros da morte surge a partir de um PdM defensor, como o guerreiro ou paladino. Os monstros com a função de soldado, desde os gigantes do fogo até os githyanki e yuan-ti abominações, também formam cavaleiros da morte bastante eficazes.

Pré-requisito: Nível 11

Cavaleiro da Morte

(morto-vivo)

Soldado de Elite (Líder)

XP de Elite

Sentidos Visão no escuro

Defesas +2 na CA; +4 em Fortitude; +2 em Vontade

Imunidades doenças, venenoso

Resistências 10 vs. necrótico

Nível 21: Resistências 15 vs. necrótico

Vulnerabilidades 10 vs. radiante

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição

PODERES

Coordenar Mortos-Vivos aura 10

Os mortos-vivos de nível inferior dentro da aura recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque.

Arma Espiritual ✦ Arma, Necrótico

Quando estiver atacando com sua arma de combate corpo a corpo, o cavaleiro da morte causa 5 de dano necrótico adicional ao alvo.

↔ Chamas Profanas (padrão; recarrega ☒ ☒) ✦ Flamejante, Necrótico

Explosão contígua 2; nível + 2 vs. Reflexos; 6d8 + modificador de Constituição de dano necrótico e flamejante às criaturas vivas; mortos-vivos dentro da explosão (incluindo o cavaleiro da morte) causam 2d6 de dano flamejante adicional com seus ataques corpo a corpo até o final do próximo turno do cavaleiro da morte.

ARMA ESPIRITUAL

O processo de se tornar um cavaleiro da morte exige que o conjurador aprisione a essência imortal do cavaleiro na mesma arma utilizada no ritual. Se esta arma for quebrada ou destruída, o cavaleiro pode usar uma ação mínima para tocá-la e restaurá-la às suas perfeitas condições.

Um cavaleiro da morte fica pasmo e enfraquecido enquanto não estiver em posse de sua arma espiritual. Qualquer outra criatura que não seja o cavaleiro da morte também fica pasma e enfraquecida enquanto estiver carregando essa arma.

Uma arma espiritual perde suas propriedades quando seu respectivo cavaleiro da morte é destruído.

DEMAGOGO

Este modelo retrata um vilão com uma força de personalidade avassaladora que deseja manipular e usar os outros. Seus seguidores são completamente fanáticos à sua causa, não importando o preço – mesmo na morte, ou pior.

O “demagogo” é um modelo que você pode aplicar a qualquer humanoide ou animal mágico para representar o líder de um grupo ou organização maligna. Qualquer PdM ou monstro em posição de liderança e que usa os outros em benefício próprio serve para esse modelo.

Pré-requisito: Humanoide ou animal mágico

Demagogo

Humanoide ou animal mágico

Controlador de Elite (Líder)

XP de Elite

Defesas +2 em Fortitude; +4 em Vontade; +4 em todas as defesas vs. efeitos de encanto ou medo

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição

PODERES

Fanatismo Eterno aura 5

Os aliados (que não sejam lacaios) de nível inferior dentro da aura permanecem vivos quando reduzidos a 0 ponto de vida ou menos. A criatura morre no final do seu próximo turno se ainda estiver com 0 ponto de vida ou menos.

Defesa da Turba

O demagogo recebe +1 de bônus em todas as defesas para cada aliado adjacente a ele.

Fuga Sagaz (movimento; recarrega ☒ ☒)

O demagogo percorre o dobro do seu deslocamento. Ele só pode se mover para quadrados que o levem para longe de seus inimigos. Esse deslocamento não provoca ataques de oportunidade.

DEVASTADOR

O devastador é um especialista na magia de combate. Ele é um especialista em espalhar a destruição, varrendo os inimigos do campo de batalha.



O “devastador” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer criatura humanoide para representar um conjurador treinado na guerra. Se estiver modificando um PdM, esse modelo combina melhor com clérigos, bruxos e magos.

Pré-requisito: Humanoide

Devastador

Humanoide

Artilheiro de Elite

XP de Elite

Defesas +2 na CA; +2 em Reflexos

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +6 por nível + valor de Constituição

PODERES

Modelador de Magia

Quando um devastador utiliza um poder de ataque de explosão contígua ou de área, ele pode escolher até dois aliados dentro da área de efeito do poder. Esses aliados não são afetados pelo poder.

Poder Sem Fim (mínima; recarrega ☒)

O devastador recupera a utilização de um poder por encontro já utilizado.

ENFURECIDO SELVAGEM

Um enfurecido selvagem é um campeão brutal e cruel em combate. Ele não depende de aliados para alcançar sucesso no combate, confiando em seu vigor físico e força bruta.

O “enfurecido selvagem” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer criatura humanoide. Ele é ideal para criar vilões de uma raça humanoide maligna, como um líder orc guerreiro, um chefe tribal dos gigantes das colinas ou um campeão da tribo dos homens lagarto. Se estiver modificando um PdM, esse modelo combina melhor com guerreiros e paladinos.

Pré-requisito: Humanoide

Enfurecido Selvagem

Humanoide

Bruto de Elite (Líder)

XP de Elite

Defesas +4 em Fortitude

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +10 por nível + valor de Constituição

Regeneração 5

Nível 11: Regeneração 10

Nível 21: Regeneração 15

PODERES

Frenesi Homicida

O enfurecido selvagem recebe 1 ponto de ação na primeira vez num encontro que reduzir um inimigo a 0 ponto de vida ou menos.

Reprimenda Selvagem (reação imediata, quando é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)

O enfurecido selvagem realiza um ataque básico corpo a corpo.

ESPREITADOR SOMBRIONATO

O Pendor das Sombras concede poderes àqueles que exploram seus conhecimentos proibidos e rituais obscuros. Um espreitador sombrionato atrai a essência desse plano para o seu próprio corpo e alma, causando uma transformação radical em sua aparência e habilidades. A criatura adquire uma tonalidade de pele acinzentada, seus cabelos ficam negros e seus olhos brancos e sem pupilas. Uma aura de sombra está sempre pairando sobre um espreitador sombrionato, dando a ele um ar sinistro.

O “espreitador sombrionato” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer criatura humanoide para representar um assassino ou ladrão que barganhou com os poderes do Pendor das Sombras. Os goblins, drow, shadar-kai e outros seres que dependem da furtividade são boas opções para esse modelo. Se estiver modificando um PdM, esse modelo combina melhor com ladinos e bruxos.

Pré-requisito: Humanoide

Espreitador Sombrionato

Humanoide (sombrio)

Espreitador de Elite

XP de Elite

Sentidos Visão no Escuro

Defesas +2 na CA, +2 em Reflexos, +2 em Vontade

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +6 por nível + valor de Constituição

PODERES

Manto de Sombra (mínima; encontro)

O espreitador sombrionato fica invisível até o final do seu próximo turno.

☛ **Nuvem de Escuridão** (mínima; encontro)

Explosão contígua 1; este poder cria uma zona de escuridão que persiste até o final do próximo turno do espreitador. A zona bloqueia a linha de visão de todas as criaturas, exceto o espreitador de sombras. Qualquer criatura que estiver totalmente dentro da nuvem (exceto o espreitador sombrionato) fica cega até sair.

GUARDA-COSTAS

Vilões sempre conseguem encontrar criaturas ingênuas para ajudá-los com seus planos. No entanto, eles ainda precisam de alguma mão-de-obra mais capacitada. O guarda-costas é um dos seguidores mais importantes que um vilão pode obter, um combatente fanático que daria a vida para proteger seu mestre.

O “guarda-costas” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer criatura humanoide. Se estiver modificando um PdM, esse modelo combina melhor com guerreiros, paladinos e patrulheiros.

Pré-requisito: Humanoide

Guarda-Costas

Humanoide

Soldado de Elite

XP de Elite

Defesas +2 na CA; +2 em Fortitude, +1 em Reflexos, +1 em Vontade

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição

PODERES

Presença Indomável

Sempre que atacar um inimigo, tendo obtido sucesso ou não, o guarda-costas pode marcar o adversário. A marca persiste até o final do próximo turno do guarda-costas. Uma criatura marcada sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque que não incluam o guarda-costas como alvo. Uma criatura só pode ser afetada por uma marca por vez. Uma nova marca substitui a anterior.

Além disso, sempre que um oponente marcado pelo guarda-costas e adjacente a ele realiza um ajuste ou um ataque que não o inclua como alvo, o guarda-costas pode realizar um ataque básico de corpo a corpo contra esse inimigo usando uma interrupção imediata.

Portar Escudo

Os aliados do guarda-costas adjacentes a ele recebem +2 de bônus de poder na CA.

HERDEIRO DAS CHAMAS

Um herdeiro das chamas é um campeão elemental do fogo, escolhido especialmente por sua devoção ao fogo que tudo consome. Os seres elementais concedem a bênção do fogo aos servos especialmente fiéis.

O “herdeiro das chamas” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer humanoide ou animal mágico para representar um monstro infundido com o poder elemental do fogo. Se estiver modificando um PdM, este modelo combina melhor com bruxos e magos.

Pré-requisito: Humanoide ou animal mágico

Herdeiro das Chamas

Humanoide ou animal mágico (elemental)

Controlador de Elite

XP de Elite

Defesas +1 na CA; +2 em Fortitude, +2 em Reflexos

Resistências 5 vs. flamejante

Nível 11: Resistências 10 vs. flamejante

Nível 21: Resistências 15 vs. flamejante

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição

PODERES

Corpo de Chamas

Qualquer criatura que atingir o herdeiro das chamas com um ataque corpo a corpo sofre dano flamejante igual a 2 + metade do nível do herdeiro.

Mestre do Fogo

O herdeiro das chamas pode converter o dano de qualquer poder de ataque para flamejante. Mude a palavra-chave da energia do poder para flamejante ou inclua flamejante num poder de ataque que não causa dano de nenhum tipo de energia.

LICH

Os liches são conjuradores arcanos malignos que trilham o caminho da pós-vida para atingir a imortalidade. Eles são criaturas frias e maquiavélicas que buscam cada vez mais poder, conhecimentos perdidos e os mais terríveis segredos arcanos.

Alguns liches conhecem um ritual que os conserva mesmo após terem sido destruídos, vinculando sua essência a uma filacteria. Quando um lich que executou esse ritual é reduzido a 0 ponto de vida ou menos, ele e suas posses se desfazem em pó, mas ele ainda não terá sido destruído. O lich ressurgue com suas posses num espaço adjacente a sua filacteria após 1d10 dias, a menos que ela seja localizada e destruída.

O “lich” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer criatura inteligente de nível 11 ou superior. Ele combina melhor com PdMs arcanos, como magos e bruxos, e com monstros dotados de poderes arcanos, como os observadores ou os oni. Outras criaturas altamente inteligentes também podem se transformar em liches, como os devoradores de mentes.

Pré-requisito: Nível 11, Inteligência 13

Lich

(morto-vivo)

Controlador ou Artilheiro de Elite

XP de Elite

Sentidos Visão no escuro**Defesas** +2 na CA; +4 em Fortitude; +4 em Vontade**Imunidades** doenças, venenoso**Resistências** 5 + 1/2 nível vs. necrótico**Testes de Resistência** +2**Pontos de Ação** 1**Pontos de Vida** +8 por nível + valor de Constituição (controlador) ou +6 por nível + valor de Constituição (artilheiro)**Regeneração** 10 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)**PODERES****Mestre da Magia** (mínima; recarrega ☒ ☒)

O lich recupera a utilização de um poder por encontro já utilizado.

Aura Necromântica (Necrótico) aura 5

Qualquer criatura viva que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano necrótico.

Mestre Necrótico

O lich pode converter o dano de qualquer poder de ataque para necrótico. Mude a palavra-chave da energia do poder para necrótico ou inclua necrótico num poder de ataque que não causa dano de nenhum tipo de energia.

MESTRE DA MORTE

Um mestre da morte é a epítome do poder necromântico. Ele pode convocar mortos-vivos para servi-lo e destruir seus inimigos com magias profanas, drenando-lhes a energia vital.

O “mestre da morte” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer humanoide, geralmente um clérigo, mago ou bruxo. Ele representa um conjurador que vasculhou os segredos da necromancia usando-os para criar e controlar mortos-vivos.

Um mestre da morte está sempre acompanhado por quatro lacaios mortos-vivos de mesmo nível ou inferior.

Pré-requisito: Humanoide**Mestre da Morte**

Humanoide (sombrio)

Controlador de Elite (Líder)

XP de Elite

Defesas +2 na CA; +2 em Fortitude; +2 em Vontade**Resistências** 5 vs. necrótico

Nível 11: Resistências 10 vs. necrótico

Nível 21: Resistências 15 vs. necrótico

Testes de Resistência +2**Ponto de Ação** 1**Pontos de Vida** +8 por nível + valor de Constituição**PODERES****Mortalha do Túmulo (Necrótico)** aura 5

Os mortos-vivos dentro da aura perdem sua vulnerabilidade a dano radiante.

☞ **Chamado do Túmulo** (padrão; encontro)

À distância 10; quatro lacaios mortos-vivos do mesmo nível do mestre da morte ou inferior surgem em quaisquer espaços livres dentro do alcance do poder. Esses lacaios mortos-vivos agem imediatamente após o mestre do túmulo.

MÚMIA CAMPEÃ

Uma múmia campeã é criada por meio de um ritual sombrio destinado a conservar uma criatura além de sua longevidade comum ou revivê-la após a morte. Esse ritual costuma ser reservado para campeões e guerreiros religiosos importantes, mas também pode ser utilizado para amaldiçoar almas desafortunadas à prisão na pós-vida.

A “múmia campeã” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer humanoide, especialmente os brutos e líderes. Este modelo tem uma relação muito forte com personagens divinos, portanto se estiver modificando um PdM, ele combina melhor com clérigos, paladinos ou guerreiros a serviço de uma divindade.

Pré-requisitos: Humanoide, nível 11**Múmia Campeã**

Humanoide (morto-vivo)

Bruto de Elite (Líder)

XP de Elite

Sentidos Visão no escuro**Defesas** +2 na CA, +2 em Fortitude, +4 em Vontade**Imunidades** doenças, venenoso**Resistências** 10 vs. necrótico

Nível 21: Resistências 15 vs. necrótico

Testes de Resistência +2**Ponto de Ação** 1**Pontos de Vida** +10 por nível + valor de Constituição**Regeneração** 10 (se sofrer dano flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)**PODERES****Desespero (Medo)** aura 5

Os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra a múmia campeã.

☉ **Pancada Pútrida** (padrão; sem limite) ☛ **Doença, Necrótico**
Nível + 5 vs. CA; 2d8 + modificador de Força de dano necrótico e o alvo contrai podridão da múmia (pág. 49). O nível da podridão da múmia é igual ao nível da múmia campeã.

MÚMIA MESTRE

Uma múmia mestre é criada por meio de um ritual sombrio destinado a conservar uma criatura além de sua longevidade comum ou revivê-la após a morte. Esse ritual costuma ser reservado para líderes religiosos importantes, mas também pode ser utilizado para amaldiçoar almas desafortunadas à prisão na pós-vida.

A “múmia mestre” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer humanoide, especialmente os controladores e líderes. Este modelo tem uma relação muito forte com

personagens divinos, portanto se estiver modificando um PdM, ele combina melhor com clérigos. Alguns bons candidatos para este modelo seriam uma drow sacerdotisa, um corrompido vidente, um kuo-tua chicoteador e um yuan-ti maledicente discípulo de Zehir.

Pré-requisitos: Humanoide, nível 11

Múmia Mestre

Humanoide (morto-vivo)

Controlador de Elite (Líder)

XP de Elite

Sentidos Visão no escuro

Defesas +2 na CA, +2 em Fortitude, +4 em Vontade

Imunidades doenças, venenoso

Resistências 10 vs. necrótico

Nível 21: Resistências 15 vs. necrótico

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição

Regeneração 10 (se sofrer dano flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)

PODERES

Desespero (Medo) aura 5

Os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra a múmia mestre.

← **Maldição da Múmia** (quando reduzida a 0 ponto de vida)

Explosão contígua 10; contra inimigos; nível + 2 vs. Vontade; o alvo contrai podridão da múmia (pág. 49). O nível da podridão da múmia é igual ao nível da múmia mestre.

NATIFEÉRICO

As criaturas natifeéricas personificam a Agrestia das Fadas, tendo sido sutilmente transformadas pela poderosa magia incontrolável desse plano. Alguns foram submetidos a longos períodos de exposição à magia feérica, enquanto outros foram escolhidos dentre os prediletos dos senhores feéricos, recebendo dons especiais em troca de lealdade.

O “natifeérico” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer animal ou humanoide, representando um ser afetado pelo poder místico das fadas.

Pré-requisito: Humanoide ou animal

MONSTROS, PODERES E BÔNUS DE ATAQUE

Ao aplicar um modelo de classe a um monstro, você pode determinar o bônus de ataque dos poderes da classe de duas formas. Utilize sempre aquela que conceder o maior bônus, para que seu vilão tenha uma chance melhor de atingir os personagens.

O método mais simples é calcular o bônus de ataque usando o nível da criatura, seu equipamento (se tiver) e o modificador do atributo, como se estivesse criando um personagem. Contudo, este resultado pode ser inferior ao que se esperaria de um monstro de mesmo nível e função. Nesse caso, procure na tabela de Estatísticas dos Monstros por Função (pág. 184) o bônus de ataque (vs. CA ou outras defesas) adequado para um monstro do nível e função desejado (considere a função do modelo e não a função original do monstro). Utilize o maior dos dois valores.

Use seus próprios critérios para determinar qual é o valor mais adequado, mas tenha em mente que um monstro com um bônus de ataque menor que o esperado dificilmente será capaz de representar uma ameaça.

Natifeérico

Animal ou humanoide (feérico)

Guerrilheiro de Elite

XP de Elite

Defensas +1 na CA; +2 em Reflexos, +2 em Vontade

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição

Poderes

Passo Pelas Névoas (movimento; encontro)

O natifeérico se teleporta 3 quadrados.

† **Beleza Inegável** (interrupção imediata, quando é alvo de um ataque corpo a corpo; sem limite)

Contra o atacante; nível + 2 vs. Vontade; o atacante deve escolher outra criatura como alvo ou encerrar seu ataque.

↘ **Atração das Selvas** (padrão; recarrega ☐)

À distância 10; nível + 2 vs. Vontade; o alvo é empurrado 5 quadrados e fica pasmo (TR encerra).

VAMPIRO MESTRE

Os vampiros mestres são vilões mortos-vivos poderosos e perigosos. Alguns já foram crias vampíricas, libertadas após a morte de seus criadores, enquanto outros foram mortais escolhidos para receber o “dom” da imortalidade. Eles podem criar exércitos de crias vampíricas com seu *olhar dominador* ou transmitir seus poderes a mortais escolhidos.

O “vampiro mestre” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer criatura humanoide de nível 11 ou superior. Os vampiros mestres conservam a aparência que tinham em vida, embora tenham pele mais pálida e caninos mais proeminentes. Além disso, eles ficam irrevogavelmente malignos.

Pré-requisitos: Humanoide, nível 11



Vampiro Mestre Controlador ou Guerrilheiro de Elite

Humanoide (morto-vivo)

XP de Elite

Sentidos Visão no escuro

Defesas +2 na CA, +2 em Fortitude, +2 em Reflexos, +2 em Vontade

Imunidades doenças, venenoso

Resistências 10 vs. necrótico

Nível 21: Resistências 15 vs. necrótico

Vulnerabilidades 10 vs. radiante

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição

Regeneração 10 (enquanto estiver exposto à luz direta do sol, sua regeneração não funciona)

PODERES

† **Drenar Sangue** (padrão, recarrega quando uma criatura adjacente fica sangrando) ♦ **Cura**

Requer vantagem de combate; nível + 2 vs. Fortitude; 2d12 + modificador de Carisma de dano, o alvo fica enfraquecido (TR encerra) e o vampiro mestre recupera um número de pontos de vida igual a um quarto do seu total de pontos de vida.

✂ **Olhar Dominador** (mínima, recarga ☹) ♦ **Encanto**

À distância 5; nível + 2 vs. Vontade; o alvo fica dominado (TR encerra, com -2 de penalidade). *Efeito Posterior:* O alvo fica pasmo (TR encerra). O vampiro mestre só pode dominar uma criatura por vez.

Forma de Névoa (padrão; encontro) ♦ **Metamorfose**

O vampiro mestre torna-se incorpóreo e adquire um deslocamento de voo 12, mas não pode realizar ataques. O vampiro mestre consegue permanecer em forma de névoa por até 1 hora ou encerrar o efeito usando uma ação mínima.

MODELOS DE CLASSE

Usando os modelos de classe é possível acrescentar características de uma classe de personagem específica a um monstro. Os oito modelos a seguir representam as classes do *Livro do Jogador*.

Adicionar uma classe a um monstro segue o mesmo processo simples de aplicação de um modelo. Se quiser modificar o nível do monstro com classe, primeiro faça os ajustes como descrito na página 174 e depois inclua o modelo de classe desejado.

Este método funciona melhor com os blocos de estatísticas dos monstros já existentes. Use as regras de criação de novos monstros (pág. 184) se desejar incluir uma classe a uma criatura de sua autoria.

Se os efeitos de uma característica de classe dependem do nível, como o poder de clérigo *palavra de cura*, use o nível do monstro. Como sempre, o monstro conserva todas as suas habilidades e poderes originais a menos que eles contradigam ou dupliquem os poderes do modelo.

ESCOLHENDO PODERES DE CLASSE

O principal motivo para se aplicar um modelo de classe a um monstro é poder escolher um poder que se encaixe perfeitamente nele. Para monstros do estágio heroico, escolha um poder de classe de cada categoria: sem limite, por encontro, diário e utilitário. Para monstros de outros estágios, escolha poderes adicionais como indicado abaixo.

- ♦ **Poderes Sem Limite** Escolha um.
- ♦ **Poderes Por Encontro** Escolha um poder de nível igual ou inferior ao do monstro. Para monstros de nível 11 ou mais, escolha um poder por encontro adicional. Esses poderes devem ser de níveis diferentes.
- ♦ **Poderes Diário** Escolha um poder de nível igual ou inferior ao do monstro. Para monstros de nível 21 ou mais, escolha um poder diário adicional. Esses poderes devem ser de níveis diferentes.
- ♦ **Poderes Utilitários** Escolha um poder de nível igual ou inferior ao do monstro. Para monstros de nível 11 ou mais, escolha um poder utilitário adicional. Para monstros de nível 21 ou superior, escolha um terceiro poder utilitário. Esses poderes devem ser de níveis diferentes.

LENDO UM MODELO DE CLASSE

Os modelos de classe seguem o mesmo formato geral dos modelos vocacionais. Algumas informações que são exclusivas deste modelo são explicadas abaixo.

Fonte de Poder: Essa informação pode interagir com outras regras de jogo. Consulte o *Livro do Jogador*, pág. 54, para maiores informações.

Perícias Treinadas: Se um monstro já é treinado na perícia concedida pelo modelo, ele não pode substituí-lo por outra.

Características de Classe: Consulte as descrições no *Livro do Jogador* para detalhes sobre as características das classes.

Implementos: Quando um modelo de classe permite que uma criatura use um ou mais tipos de implemento, essa informação aparece aqui.

Proficiência com Armas/Armaduras: Se um monstro já tem proficiência com a arma ou armadura concedida pelo modelo, ele não pode substituí-lo por outra.

BRUXO

Fonte de Poder: Arcano.

Bruxo

Guerrilheiro de Elite

Defesas +1 em Reflexos, +1 em Vontade

Testes de Resistência +2

Ponto de Ação 1

Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição

Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, à distância simples

Proficiência com Armaduras Traje, corselete

Perícias Treinadas Duas perícias dentre as opções do bruxo

Características de Classe Maldição do Bruxo, Pacto Místico,

Rajada mística, Tiro Primoroso

Implementos Bastões, varinhas

CLÉRIGO

Fonte de Poder: Divino.

Clérigo	Controlador de Elite (Líder)
Defesas +2 em Vontade	
Testes de Resistência +2	
Ponto de Ação 1	
Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição	
Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, à distância simples	
Proficiência com Armaduras Traje, corselete, gibão, cota	
Perícias Treinadas Religião, mais uma perícia dentre as opções do clérigo	
Características de Classe Canalizar Divindade, Conhecimento do Curandeiro, <i>palavra de cura</i>	
Implemento Símbolo sagrado	

GUERREIRO

Fonte de Poder: Marcial.

Guerreiro	Soldado de Elite
Defesas +2 em Fortitude	
Testes de Resistência +2	
Ponto de Ação 1	
Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição	
Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples, à distância militares	
Proficiência com Armaduras Traje, corselete, gibão, cota, bruna; escudo leve, escudo pesado	
Perícias Treinadas Duas perícias dentre as opções do guerreiro	
Características de Classe Aptidão com Armas dos Guerreiros, Desafio de Combate, Superioridade em Combate	

LADINO

Fonte de Poder: Marcial.

Ladino	Guerrilheiro de Elite
Defesas +2 em Reflexos	
Testes de Resistência +2	
Ponto de Ação 1	
Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição	
Proficiência com Armas Adaga, besta de mão, shuriken, funda, espada curta	
Proficiência com Armaduras Traje, corselete	
Perícias Treinadas Ladinagem, mais uma perícia dentre as opções do ladino	
Características de Classe Aptidão com Armas dos Ladinos, Ataque Furtivo, Golpe Inicial, Táticas Ladinhas	

MAGO

Fonte de Poder: Arcano.

Mago	Artilheiro de Elite
Defesas +2 em Vontade	
Testes de Resistência +2	
Ponto de Ação 1	
Pontos de Vida +6 por nível + valor de Constituição	
Proficiência com Armas Adaga, bordão	
Proficiência com Armaduras Traje	
Perícias Treinadas Arcanismo, mais uma perícia dentre as opções do Mago	
Características de Classe Conjuração Ritual, grimório, Maestria em Implemento Arcano, truques	
Implementos Cajados, orbes, varinhas	

PALADINO

Fonte de Poder: Divino.

Paladino	Soldado de Elite
Defesas +1 em Fortitude, +1 em Reflexos, +1 em Vontade	
Testes de Resistência +2	
Ponto de Ação 1	
Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição	
Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples	
Proficiência com Armaduras Traje, corselete, gibão, cota, bruna, placas; escudos leves, escudos pesados	
Perícias Treinadas Religião, mais uma perícia dentre as opções de paladino	
Características de Classe Canalizar Divindade, Desafio Divino, <i>imposição de mãos</i>	
Implemento Símbolo sagrado	

PATRULHEIRO

Fonte de Poder: Marcial.

Patrulheiro	Guerrilheiro de Elite
Defesas +1 em Fortitude, +1 em Reflexos	
Testes de Resistência +2	
Ponto de Ação 1	
Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição	
Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples, à distância militares	
Proficiência com Armaduras Traje, corselete, gibão	
Perícias Treinadas Exploração ou Natureza (à sua escolha), mais uma perícia dentre as opções do patrulheiro	
Características de Classe Estilo de Combate, Presa do Caçador, Tiro Primoroso	

SENHOR DA GUERRA

Fonte de Poder: Marcial.

Senhor da Guerra	Soldado de Elite (Líder)
Defesas +1 em Fortitude, +1 em Vontade	
Testes de Resistência +2	
Ponto de Ação 1	
Pontos de Vida +8 por nível + valor de Constituição	
Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples	
Proficiência com Armaduras Traje, corselete, gibão, cota; escudos leves	
Perícias Treinadas Duas perícias dentre as opções do senhor da guerra	
Características de Classe Líder de Combate, <i>palavra de inspiração</i> , Presença Imponente	

As criaturas apresentadas no *Manual dos Monstros* e as informações sobre como personalizar os monstros (pág. 174) devem suprir a maior parte de sua necessidade. Contudo, se você realmente precisa criar uma criatura do zero, as diretrizes a seguir devem ajudá-lo nesse processo.

CRIAÇÃO DE MONSTROS PASSO A PASSO

Seguindo as etapas abaixo, você terá um monstro praticamente pronto em suas mãos, faltando apenas definir alguns detalhes.

1. Escolha o Nível. O nível do monstro determina suas principais estatísticas, incluindo as defesas, bônus de ataque e pontos de vida.

2. Escolha a Função. A função do monstro sugere os tipos de poder que ele usa em combate. O Capítulo 4 descreve melhor as funções dos monstros e a tabela Estatísticas de Monstro por Função (nesta página) mostra como isso influencia em suas estatísticas e poderes.

3. Determine os Valores de Atributo. Você pode considerar os valores de atributo em pares, com cada par correspondendo a uma das três defesas (Fortitude, Reflexos e Vontade). Os valores de atributo também ajudam a determinar os bônus de ataque e perícia e a Classe de Armadura do monstro.

Em média, o par de valores de atributo mais elevado será igual a 13 + metade do nível do monstro. Por exemplo, o maior atributo de um monstro de nível 8 deve ter 17 (13 + 4). Contudo, o atributo que governa os ataques primários do monstro deve estar 3 pontos acima disso, portanto, 16 + metade do nível do monstro. Neste caso, um monstro de nível 8 que depende de seus ataques corpo a corpo deve ter um valor de Força igual a 20.

4. Determine os Pontos de Vida. O nível e a função de um monstro determinam seus pontos de vida. Os monstros também ganham um número fixo de pontos de vida por nível, assim como os personagens. Use a tabela de Estatísticas de Monstro por Função para determinar esse valor.

5. Calcule a Classe de Armadura. A CA de um monstro é baseada em seu nível e função. Uma CA média é igual a 14 + nível do monstro, mas algumas funções mudam essa média, conforme indicado na tabela.

6. Calcule as Outras Defesas. O nível do monstro também determina suas defesas. As defesas baseadas num atributo de valor médio são iguais a 12 + nível do monstro. Para cada 2 pontos que o valor de atributo variar

da média, ajuste a defesa em +1 (se for maior) ou -1 (se for menor).

7. Escolha os Poderes. A parte mais complicada da criação de um monstro é inventar seus os poderes. Para inspirá-lo, pesquise os poderes das criaturas do *Manual dos Monstros*. Esse livro contém uma listagem de monstros por nível e função, portanto, é muito fácil encontrar outras criaturas similares ao seu novo monstro. Basta escolher algum poder que combine, modificando-o conforme for preciso, ou criar um novo usando um poder como base de comparação.

Um monstro precisa de um ataque básico, que pode ser corpo a corpo ou à distância e geralmente pode ser usado à vontade; alguns tipos de monstros podem ter um segundo tipo de ataque básico. Depois, para cada estágio, inclua um poder por encontro ou recarregável (um poder para monstros de estágio heroico, dois para exemplares, três para épicos).

8. Calcule o Bônus de Ataque. O bônus de ataque de um monstro é definido por seu nível e função. Os poderes que afetam a CA costumam ter um bônus de ataque mais elevados do que aqueles que afetam outras defesas.

9. Defina o Dano dos Ataques: Use a tabela Dano por Nível para definir o dano dos ataques do monstro. A maioria dos ataques sem limite deve usar a média normal de dano indicada na tabela. No caso de ataques que podem atingir diversos alvos, ou ataques corpo a corpo de monstros artilheiros, ou ataques de monstros controladores que também incluam funções de controle significativas, use a média baixa de dano.

No caso de ataques com uma precisão inferior (incluindo os ataques dos brutos) e ataques de monstros espreitadores que causam muito dano, use a coluna com a média elevada de dano. Só utilize as expressões de dano limitado para os ataques que são usados uma ou duas vezes no combate – poderes por encontro ou com recarga.

10. Detalhes Adicionais. A criação de monstros não acaba na matemática. Acrescente detalhes visuais e informações táticas de sua criação.

MONSTROS DE ELITE E SOLITÁRIOS

Os monstros de elite e solitários representam os oponentes mais resistentes contra os quais os personagens devem lutar; o Capítulo 4 apresenta mais detalhes sobre essas criaturas. Eles representam grandes vilões, estrelas de uma campanha ou “chefes” intimidantes usados no clímax de uma aventura.

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS POR FUNÇÃO

	Guerrilheiro	Bruto	Soldado	Espreitador	Controlador	Artilheiro
Bônus de iniciativa	+2	–	+2	+4	–	–
Pontos de vida	8 + Con + (nível × 8)	10 + Con + (nível × 10)	8 + Con + (nível × 8)	6 + Con + (nível × 6)	8 + Con + (nível × 8)	6 + Con + (nível × 6)
CA	Nível + 14	Nível + 12	Nível + 16	Nível + 14	Nível + 14	Nível + 12
Outras defesas	Nível + 12	Nível + 12	Nível + 12	Nível + 12	Nível + 12	Nível + 12
Ataque vs. CA*	Nível + 5	Nível + 3	Nível + 7	Nível + 5	Nível + 5	Nível + 7
Ataque vs. outras defesas*	Nível + 3	Nível + 1	Nível + 5	Nível + 3	Nível + 4	Nível + 5

* Reduza o bônus de ataque em 2 para os poderes que afetem vários alvos.

DANO POR NÍVEL

Nível	Expressões de Dano Normal		
	Baixas	Médias	Elevadas
1-3	1d6+3	1d10+3	2d6+3
4-6	1d6+4	1d10+4	2d8+4
7-9	1d8+5	2d6+5	2d8+5
10-12	1d8+5	2d6+5	3d6+5
13-15	1d10+6	2d8+6	3d6+6
16-18	1d10+7	2d8+7	3d8+7
19-21	2d6+7	3d6+8	3d8+7
22-24	2d6+8	3d6+8	4d6+8
25-27	2d8+9	3d8+9	4d6+9
28-30	2d8+10	3d8+10	4d8+10

Nível	Expressões de Dano Limitado		
	Baixas	Médias	Elevadas
1-3	3d6+3	2d10+3	3d8+3
4-6	3d6+4	3d8+4	3d10+4
7-9	3d8+5	3d10+5	4d8+5
10-12	3d8+5	4d8+5	4d10+5
13-15	3d10+6	4d8+6	4d10+6
16-18	3d10+6	4d10+7	4d12+7
19-21	4d8+7	4d10+7	4d12+7
22-24	4d8+8	4d12+8	5d10+8
25-27	4d10+9	5d10+9	5d12+9
28-30	4d10+9	5d10+9	5d12+9

Os vilões icônicos do D&D, como o vampiro Conde Strahd von Zarovich ou o demilich Acererak, são monstros solitários. Esses inimigos são poderosos o bastante para, sozinhos, enfrentarem todo um grupo de aventureiros. Os monstros de elite são resistentes o suficiente para combaterem, sozinhos, um grupo de nível baixo, mas normalmente dispõem de alguns aliados. Lareth, o Belo, um clérigo maligno de Lolth, é um bom exemplo. Embora seja poderoso, ele nunca entraria em combate sem alguns capangas, gnolls ou carnicais ao seu lado.

CRIANDO NOVOS MONSTROS DE ELITES

Uma forma fácil de criar um vilão memorável é converter um monstro existente em sua própria versão de elite. Numa masmorra infestada de goblins, por exemplo, um combatente bugbear de elite se torna um líder nato. A aplicação de um modelo é uma forma fácil de “aprimorar” um monstro, seja ele do *Manual dos Monstros* ou uma criação sua.

Contudo, se você não deseja adicionar um modelo, consulte as seguintes diretrizes para transformar um monstro em elite.

1. Ajuste a Função. O nível e a função do monstro permanecem os mesmos, mas agora ele é uma criatura de elite.

2. Ajuste os Pontos de Vida. Um monstro de elite tem um número de pontos de vida igual ao dobro de sua versão padrão.

3. Ajuste as Defesas. Aumente até três das defesas da criatura, incluindo a CA, em 2 pontos. Concentre-se primeiro nas melhores defesas da criatura. Se seu monstro tem uma defesa mais fraca, não a aumente.

4. Ajuste os Testes de Resistência: Todos os monstros de elite têm +2 de bônus nos TRs.

5. Acrescente 1 Ponto de Ação: Todos os monstros de elite têm 1 ponto de ação.

6. Ajuste os Poderes e Habilidades: Uma criatura de elite vale por dois monstros padrão, mas ainda possui apenas um conjunto de ações por turno. Na verdade, você estará trocando dois conjuntos de ação por um. Portanto, um monstro de elite precisa ter mais oportunidades para atacar, enfraquecer ou reagir de alguma forma aos personagens.

Recarrega ao Sangrar pela Primeira Vez: Via de regra, os monstros de elite ficam mais perigosos quando estão em risco. Para refletir isso, escolha um dos poderes por encontro da criatura. Ele recebe uma segunda utilização desse poder ao sangrar pela primeira vez no encontro.

Ações Imediatas: Um monstro de elite geralmente tem alguma forma de interferir ou reagir às ações dos personagens. Muitos dos modelos descritos anteriormente nesse capítulo incluem poderes que concedem uma ação imediata, seja de interrupção ou de reação, para neutralizar ou reagir a um ataque ou deslocamento do adversário.

Ataques Adicionais: Como alternativa às ações imediatas, permita que uma criatura de elite faça um ataque adicional no seu turno. Talvez um ataque especial que pode ser desferido uma vez por turno, usando uma ação mínima, ou simplesmente um ataque duplo que consome uma ação padrão.

CRIANDO NOVOS MONSTROS SOLITÁRIOS

Também é possível transformar uma criatura padrão num monstro solitário aterrorizante para ser usado no clima de sua aventura.

A adição de dois modelos (ou apenas um, se a criatura já for de elite) é uma forma “rápida e fácil” de transformar um monstro em solitário – como explicado na seção “Modelos”. Contudo, também é possível criar um monstro solitário a partir do zero.

1. Ajuste a Função. O nível e a função do monstro permanecem os mesmos, mas agora ele é uma criatura solitária.

2. Ajuste os Pontos de Vida. Um monstro solitário tem um número base de pontos de vida igual a 8 vezes o seu nível + 1, mais seu valor de Constituição. Para monstros solitários de nível 10 ou menos, multiplique esse resultado por 4 para obter seu total de pontos de vida. Para monstros solitários de nível 11 ou mais, multiplique esse resultado por 5 para obter seu total de pontos de vida.

3. Ajuste as Defesas. Aumente até três defesas, incluindo CA, em 2.

4. Ajuste os Testes de Resistência: Todos os monstros solitários têm +5 de bônus nos TRs.

5. Acrescente 1 Ponto de Ação: Todos os monstros solitários têm 2 pontos de ação.

6. Ajuste os Poderes e Habilidades: Uma criatura solitária vale por cinco monstros padrão em combate, portanto precisa ter várias formas de realizar ações adicionais. Ela também precisa ter outras maneiras de usar seus poderes durante seu turno e interferir com os personagens.

Mais Poderes Sem Limite: Escolha um dos poderes por encontro da criatura. Ele agora pode ser usado como um poder sem limite.

Ações Padrão Adicionais: A forma mais fácil de permitir que um monstro solitário enfrente todo um grupo de personagens de uma só vez é dar a ele ações padrão adicionais em cada turno. Dessa forma, ele sempre poderá realizar pelo menos dois ataques no seu turno; além de um terceiro, quando necessário, usando um ponto de ação.

Os personagens do Mestre (PdMs) são o elenco de apoio no drama estrelado pelos jogadores. Eles ajudam a dar mais vida às aventuras e campanhas, criando um mundo que pareça mais real.

Os PdMs costumam ser criaturas humanoides com personalidades distintas e propósitos claramente definidos na campanha. Um deles pode ser um paladino da Rainha de Rapina que vaga pela terra, uma figura soturna que pode se tornar um inimigo ou aliado. Outro pode ser um clérigo maquiavélico de Asmodeus que conduz uma seita secreta, o principal antagonista de sua aventura. Um terceiro pode ser um campeão orc violento, ainda que honrado, um poderoso senhor da guerra e mais uma opção como aliado ou adversário. Todos devem possuir uma forte caracterização baseada em sua classe e em suas conexões com outras partes do mundo.

Dito isso, um Pdm não precisa de tantos detalhes de história e personalidade quanto os PdJs. Muitos PdMs só precisam de um nome, algumas perícias e uma ou duas palavras sobre seu lugar no mundo e sua relação com os PdJs. Por exemplo, Avarun, o sacerdote da vila, venera Erathis e possui alguns pergaminhos com rituais: Curar Doença (4), Reviver os Mortos (1) e Remover Aflição (2).

Você também pode escrever algumas frases para resumir os elementos essenciais para que um Pdm possa interagir com os personagens de forma significativa e memorável.

Ocupação: A primeira frase apresenta o NPC, descrevendo sua forma de vida.

Descrição Física: Essa frase oferece um resumo breve da aparência do Pdm. Além do básico (altura e porte, cor da pele, cabelos e olhos, e assim por diante), invente alguma peculiaridade para ajudá-lo a diferenciar este personagem na mente dos jogadores. Sorteie ou escolha uma peculiaridade na tabela a seguir ou invente uma.

Atributos e Perícias: Aqui você deve anotar as habilidades do Pdm que estiverem acima ou abaixo da média – muita força ou uma estupidez incrível, por exemplo. Você deve mencionar quaisquer perícias que ele tenha, mesmo que ela não esteja relacionada com sua ocupação. Mais tarde essas anotações vão ajudá-lo a criar as estatísticas do Pdm.

Ideais e Motivações: Resuma os ideais do Pdm e as coisas que o motivam a agir. Esses fatores podem ter um impacto na interação dele com o grupo, além de ajudá-lo a definir como ele irá reagir aos PdJs.

Comportamento: Essa frase descreve como o Pdm interage com as pessoas – características que se destacam na mente dos jogadores. Um Pdm pode ser urbano, sarcástico, escandaloso e antipático, ter a fala mansa ou condescendente. Alguns PdMs têm um comportamento diferente dependendo de com quem estão falando – lembre-se de anotar isso aqui também.

Conhecimentos Úteis: Esse Pdm sabe alguma coisa que pode beneficiar os PdJs? Essa informação pode servir só para a ambientação ou pode ser usada como pista fundamental para levá-los mais fundo na aventura.

Costumes: Descreva uma característica memorável do Pdm, algo para os PdJs se lembrarem. Eles podem esquecer o nome, mas se lembrarão do ferreiro que fala difícil. Sorteie ou escolha uma mania da tabela ou invente uma.

COSTUMES DO PDM

d20	Costume
1	Costuma cantar, assoviar ou murmurar
2	Fala em rimas ou versos
3	Tem uma voz particularmente alta ou baixa
4	Engole palavras, é fanho ou gagueja
5	Articula com clareza
6	Fala alto
7	Sussurra
8	Usa um discurso rebuscado ou palavras longas
9	Costuma usar palavras erradas
10	Faz juramentos e exclamações pomposas
11	Faz piadas e trocadilhos constantemente
12	Tende a ser pessimista
13	Mente ou se irrita quando fica nervoso
14	Estrábico
15	Olhar perdido
16	Mastiga algo
17	Marcha
18	Brinca com os dedos
19	Rói unhas
20	Brinca com os cabelos ou coça a barba

PECULIARIDADES DE PDM

d20	Peculiaridade
1	Jóias chamativas (brincos, colares, braceletes)
2	Piercings
3	Roupas berrantes ou estranhas
4	Roupas formais ou muito limpas
5	Roupas rasgadas e muito sujas
6	Cicatriz evidente
7	Sem dentes
8	Sem dedos
9	Cor incomum nos olhos (ou cada um de uma cor)
10	Tatuagem
11	Marca de nascença
12	Cor incomum de pele
13	Careca
14	Barba ou cabelo trançado
15	Cor incomum de cabelo
16	Agitação nervosa nos olhos
17	Nariz diferente
18	Postura diferente – corcunda ou muito pomposo
19	Excepcionalmente belo
20	Excepcionalmente feio

criação de PdMs PASSO A PASSO

Quando não encontrar no *Manual dos Monstros* exatamente o que você precisa, siga as instruções abaixo para criar um Pdm. Lembre-se que muitos PdMs só precisam de um nome, algumas frases de história (como descrito na página anterior), uma ou duas perícias e talvez um ritual. A maioria não possui classe nem mesmo função (no sentido dos

monstros). Só encare o processo de criação completo de um PdM quando souber que ele servirá como oponente ou aliado dos PdJs. Caso contrário, estará tendo trabalho demais à toa.

Seguindo o mesmo pensamento, trate dos PdMs como se fossem monstros. Ou seja, dê a eles somente o que for preciso para colocá-los num encontro ou aventura. Não trate um PdM com um jogador cuida de seu PdJ. Isso exige um trabalho que vai muito além do necessário. A maioria dos PdMs, mesmo os oponentes, precisa apenas do mesmo nível de detalhamento que você dá a um monstro. Em casos muito raros, como quando você deseja criar um vilão para toda a campanha, aí talvez valha a pena detalhá-la da mesma forma que um PdJ, mas isso deve ser uma exceção – uma exceção rara.

1. Escolha o Nível. O nível do PdM determina suas principais estatísticas, assim como a ameaça que ele representa ao grupo.

2. Escolha Classe e Raça. Decida qual é a classe mais adequada para a função desse PdM. Algumas classes funcionam melhor numa função do que em outra, dependendo dos poderes escolhidos. Use os blocos de estatísticas de NPC que seguem.

3. Determine os Valores de Atributo. Utilize o conjunto padrão de atributos. Distribua os seis valores conforme apropriado ao PdM, aplicando quaisquer modificadores raciais. Então ajuste os valores de acordo com o nível do PdM, como faria com um PdJ. A tabela abaixo resume todos os aumentos nos valores de atributo nos níveis apropriados (esses aumentos não são cumulativos).

VALORES DE ATRIBUTO DE UM PDM

Conjunto Padrão de Atributos: 16, 14, 13, 12, 11, 10.

Nível	Aumento nos Valores de Atributo
4	+1 em dois atributos
8	+2 em dois atributos
11	+3 em dois atributos, +1 em todos os outros
14	+4 em dois atributos, +1 em todos os outros
18	+5 em dois atributos, +1 em todos os outros
21	+6 em dois atributos, +2 em todos os outros
24	+7 em dois atributos, +2 em todos os outros
28	+8 em dois atributos, +2 em todos os outros

4. Determine os Pontos de Vida e os Pulsos de Cura. Os pontos de vida de um PdM são definidos principalmente por sua classe, função e nível, como descrito abaixo. Um PdM é basicamente um monstro e por isso, seu total de pontos de vida precisa ser compatível com o de um monstro.

Os PdMs também podem usar pulsos de cura. Assim como os monstros, eles só possuem um pulso de cura por estágio. Portanto, um PdM heroico (nível 1 - 10) possui um pulso de cura e um PdM épico (nível 21 ou mais) possui três.

Assim como os personagens, os PdMs podem retomar o fôlego uma vez por encontro usando uma ação padrão.

5. Calcule as Defesas. Determine os valores de Fortitude, Reflexos e Vontade do PdM usando a fórmula padrão: $10 + 1/2 \text{ nível} + \text{modificador de atributo relevante}$. Calcule a Classe de Armadura do PdM como você faria com um personagem, incluindo o bônus de armadura.

Depois de calcular esses números, inclua quaisquer bônus de classe e raça nas defesas apropriadas. Então, adicione o bônus de nível (na tabela abaixo) para representar os aprimoramentos adquiridos com o passar do tempo, como descreve a caixa de texto “Bônus de Nível e Limiar Mágico”.

Se equipar um PdM com um item mágico que conceda a ele um bônus nas defesas, subtraia deste bônus o limiar mágico do PdM, como explicado na caixa de texto.

BÔNUS DE NÍVEL E LIMIAR MÁGICO DOS PDMS

Nível	Bônus de Nível	Limiar Mágico
1-5	+1	+0
6-10	+3	+1
11-15	+5	+2
16-20	+7	+3
21-25	+9	+4
26-30	+11	+5

6. Escolha os Poderes. Como descrito abaixo.

Poderes Sem Limite: Escolha um.

Poderes por Encontro: Escolha um poder de nível apropriado ao PdM. Acrescente um novo poder de nível inferior para PdMs de nível 11 ou mais.

Poderes Diários: Escolha um poder de nível apropriado ao PdM. Acrescente um novo poder de nível inferior para PdMs de nível 21 ou mais.

Poderes Utilitários: Escolha um poder de nível apropriado ao PdM. Acrescente um novo poder de nível inferior para PdMs de nível 11 ou mais e outro para PdMs de nível 21 ou mais.

7. Escolha as Perícias. Escolha uma ou duas perícias treinadas para o PdM, usando a lista de perícias da classe, a seguir.

8. Escolha o Equipamento. Escolha armas e armaduras do Capítulo 7 do *Livro do Jogador*, levando em conta a classe e a raça do PdM.

Também é possível equipar um PdM com um item mágico de nível apropriado, mas se estiver lidando com um antagonista, considere esse item como uma parcela do te-

BÔNUS DE NÍVEL E LIMIAR MÁGICO

Conforme os PdJs adquirem níveis, eles escolhem talentos e encontram itens mágicos que aumentam seu bônus de ataque e defesa. O bônus de nível, apresentado na tabela acima, é uma abstração que ajuda os PdMs a acompanharem os personagens. Você pode pensar neles como uma representação dos talentos que você não se incomodou em escolher, dos itens mágicos de nível inferior ou do poder intrínseco do PdM.

Adicione esse valor na CA e nas outras defesas do PdM, assim como em suas jogadas de ataque e dano.

O limiar mágico de um PdM também está relacionado ao seu bônus de nível. Quando equipar um PdM com um item mágico que concede um bônus nas defesas ou nas jogadas de ataque e dano, subtraia o limiar mágico desse bônus antes de aplicá-lo.

Por exemplo, ao equipar um PdM de nível 12 com uma *espada longa mágica* +4, adicione apenas +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano, uma vez que o limiar mágico para esse nível é +2.

souro da aventura (consulte “Distribuindo Tesouros”, pág. 125, para maiores informações).

9. Calcule os Bônus de Ataque e Dano. Calcule o bônus de ataque e de dano do PdM como se ele fosse um PdJ, incluindo o bônus de nível, como foi feito com as defesas no passo 5. A arma escolhida no passo 8 determina o dano dos poderes baseados em armas.

Se equipar o PdM com um item mágico, lembre-se de subtrair o valor do limiar mágico do bônus de melhoria da arma, como foi feito com as defesas no passo 5.

10. Escolha os Rituais: Talvez seja adequado dar ao seu PdM alguns pergaminhos de ritual, principalmente se ele for um aliado dos personagens. Pergaminhos também podem ser utilizados por PdMs que não são conjuradores – lembre-se que os vilões podem realizar rituais poderosos “detrás das câmeras” para ajudar a conduzir a narrativa.

PdM BRUXO

Fonte de Poder: Arcano. **Função:** Guerrilheiro

Defesas +1 em Reflexos, +1 em Vontade

Pontos de Vida 8 por nível + valor de Constituição

Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, à distância simples

Proficiência com Armaduras Traje, corselete

Perícias Treinadas Duas perícias dentre as opções do bruxo

Características de Classe Maldição do Bruxom, *Rajada mística*, Pacto Místico

Implementos Bastões, varinhas

PdM CLÉRIGO

Fonte de Poder: Divino. **Função:** Controlador (Líder)

Defesas +2 em Vontade

Pontos de Vida 8 por nível + valor de Constituição

Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, à distância simples

Proficiência com Armaduras Traje, corselete, gibão, cota

Perícias Treinadas Religião, mais uma perícia dentre as opções do clérigo

Características de Classe Canalizar Divindade (um poder), *palavra de cura*

Implemento Símbolo sagrado

PdM GUERREIRO

Fonte de Poder: Marcial. **Função:** Soldado

Defesas +2 em Fortitude

Pontos de Vida 8 por nível + valor de Constituição

Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples, à distância militares

Proficiência com Armaduras Traje, corselete, gibão, cota, bruna; escudo leve, escudo pesado

Perícias Treinadas Duas perícias dentre as opções do guerreiro

Características de Classe Desafio de Combate

PdM LADINO

Fonte de Poder: Marcial. **Função:** Guerrilheiro

Defesas +2 em Reflexos

Pontos de Vida 8 por nível + valor de Constituição

Proficiência com Armas Adaga, besta de mão, shuriken, funda, espada curta

Proficiência com Armaduras Traje, corselete

Perícias Treinadas Ladinagem, mais uma perícia dentre as opções do ladino

Características de Classe Aptidão com Armas dos Ladinos, Ataque Furtivo, Golpe Inicial

PdM MAGO

Fonte de Poder: Arcano. **Função:** Artilheiro

Defesas +2 em Vontade

Pontos de Vida 6 por nível + valor de Constituição

Proficiência com Armas Adaga, bordão

Proficiência com Armaduras Traje

Perícias Treinadas Arcanismo, mais uma perícia dentre as opções do Mago

Características de Classe Conjuração Ritual, grimório, Maestria em Implemento Arcano

Implementos Cajados, orbes, varinhas

PdM PALADINO

Fonte de Poder: Divino. **Função:** Soldado

Defesas +1 em Fortitude, +1 em Reflexos, +1 em Vontade

Pontos de Vida 8 por nível + valor de Constituição

Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples

Proficiência com Armaduras Traje, corselete, gibão, cota, bruna, placas; escudos leves, escudos pesados

Perícias Treinadas Religião, mais uma perícia dentre as opções de paladino

Características de Classe Desafio Divino, *imposição de mãos*

Implemento Símbolo sagrado

PdM PATRULHEIRO

Fonte de Poder: Marcial. **Função:** Guerrilheiro

Defesas +1 em Fortitude, +1 em Reflexos

Pontos de Vida 8 por nível + valor de Constituição

Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples, à distância militares

Proficiência com Armaduras Traje, corselete, gibão

Perícias Treinadas Exploração ou Natureza (à sua escolha), mais uma perícia dentre as opções do patrulheiro

Características de Classe Estilo de Combate, Presa do Caçador

PdM SENHOR DA GUERRA

Fonte de Poder: Marcial. **Função:** Soldado (Líder)

Defesas +1 em Fortitude, +1 em Vontade

Pontos de Vida 8 por nível + valor de Constituição

Proficiência com Armas Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples

Proficiência com Armaduras Traje, corselete, gibão, cota; escudos leves

Perícias Treinadas Duas perícias dentre as opções do senhor da guerra

Características de Classe Líder de Combate, *palavra inspiradora*

CRIANDO REGRAS DA CASA

Como Mestre de Jogo, você assume diversos papéis: narrador, árbitro, ator, criador de aventuras e escritor. Alguns Mestres gostam de assumir um sexto papel adicional: criador de regras. As regras da casa são variações nas regras básicas desenvolvidas para uma campanha específica. Elas aumentam a diversão no seu jogo de D&D tornando-o único e refletindo aspectos específicos do seu mundo.

Uma regra da casa também pode servir como uma “melhoria” de uma característica do jogo que seu grupo não gosta. As regras do D&D não têm como levar em conta a variedade de campanhas e os estilos de jogo específicos de cada grupo. Se você discorda de como as regras lidam com alguma coisa, mude-as de acordo com o que você julgar adequado.

Os conselhos a seguir não vão torná-lo um desenvolvedor de jogos experiente – nós precisaríamos de mais do que uma página para isso – mas devem servir como uma introdução básica aos conceitos por trás da criação das regras. Depois que estiver familiarizado com essas ideias, a melhor forma de aprender mais sobre o desenvolvimento do jogo é jogando, vendo o que é divertido e o que não é e usando essas descobertas para guiar seu próprio trabalho.

CRIAÇÃO DE REGRAS

Antes de começar a criar uma regra da casa, pergunte-se quanto necessária ela é. Uma nova regra não vai ajudá-lo se não solucionar os problemas causados pela anterior. Tenha em mente:

- ♦ Por que é preciso mudar ou criar essa regra?
- ♦ O que essa mudança deve solucionar?
- ♦ Como essa nova regra vai alcançar seu objetivo?

Pense cuidadosamente sobre as razões para a mudança ou inclusão de uma regra. Ela vai combater um problema persistente em sua campanha ou apenas um incidente isolado? É possível lidar com problemas isolados de outras formas mais eficazes. Ainda mais importante: os outros jogadores concordam sobre a necessidade dessa mudança? Você tem autoridade para fazer o que quiser com o jogo, mas seus esforços não ajudarão se você não tiver um grupo com quem jogar.

Se ainda acreditar que uma mudança se faz necessária, pense no que uma regra revisada deveria fazer. É preciso ter uma visão clara sobre a função das regras antes de começar a criá-la. Comece pensando em sua intenção – não se preocupe com a mecânica ainda. Imagine o que você quer que aconteça na mesa de jogo quando a regra entra em cena.

Depois que tiver refletido sobre a função que a regra deve cumprir, escreva como ela funciona. Esse material não precisa ser muito extenso nem ter o formato de uma carta oficial. Você pode modificá-la ou ajustá-lo no decorrer do jogo.

Jogar com a nova regra é a parte mais importante do processo de criação. Fique atento em como a regra afeta o jogo. Ela atinge o objetivo previsto? Seu grupo se diverte mais por causa dela? Se a resposta for não, revise-a ou refaça-a. É muito raro uma regra funcionar perfeitamente na primeira tentativa.

EXEMPLOS DE REGRAS DA CASA

Seguem alguns exemplos de regras da casa, assim como alguns argumentos sobre os objetivos de cada uma.

VEXAME

Quando uma criatura obtém um resultado de 1 natural numa jogada de ataque, seu turno se encerra imediatamente e ela concede vantagem de combate a todos os atacantes até o começo do seu próximo turno.

Se essa jogada for parte de um ataque de área ou contíguo, realize todas as jogadas de ataque antes de encerrar o turno.

Um vexame, ou “falha crítica”, é um ataque fracassado que coloca o atacante numa posição ruim. Muitos Mestres gostam da simetria que existe entre obter um vexame com um resultado de 1 natural para equilibrar a possibilidade do sucesso decisivo com um resultado de 20 natural. Essa regra destaca a incerteza do combate, de como um lutador treinado pode tropeçar ou subestimar um ataque a ponto de não conseguir reagir a nenhum contra-ataque.

A exceção para ataques contíguos e de área é algo que você provavelmente descobriria durante o jogo. Esses poderes afetam vários alvos ao mesmo tempo, diferente daqueles que você desfere uma vez contra cada oponente, portanto não faria sentido cancelar os ataques restantes. Dessa forma, mesmo se um mago passar um vexame numa única jogada de ataque com uma bola de fogo, a magia ainda atingirá os outros monstros na área.

Personagens que utilizam poderes que requerem várias jogadas de ataque têm mais chances de passar vexames do que os outros personagens, afinal eles realizam mais jogadas de ataque (e consequentemente vão obter mais 1s naturais). Portanto, o mago do grupo pode ficar um pouco frustrado de passar vexame todo combate só porque ele joga três vezes mais ataques do que o guerreiro.

A regra de vexame acrescenta uma sensação de incerteza ao combate, portanto funciona melhor para jogadores que gostam de elementos aleatórios de perigo. Além disso, também é divertido tirar vantagem das falhas críticas dos monstros.

SUCESSOS DECISIVOS E FALHAS CRÍTICAS EM PERÍCIAS

Num teste de perícia ou de atributo, um resultado de 20 natural será um sucesso decisivo e um resultado de 1 natural será uma falha crítica.

Num sucesso decisivo, o personagem obtém sucesso automaticamente e recebe +5 de bônus nos testes com essa perícia até o final do seu próximo turno. Num desafio de perícia, inclua uma vitória adicional na contagem.

Numa falha crítica, o personagem fracassa automaticamente e sofre -5 de penalidade nos testes com essa perícia até o final do seu próximo turno. Num desafio de perícia, inclua uma derrota adicional na contagem.

Essa regra da casa estende a simetria entre os resultados de 1 ou 20 naturais aos testes de perícia. Alguns Mestres não gostam da ideia dos testes de perícia sempre poderem resultar num sucesso, não deixando nenhuma chance para tentativas desesperadas.

Essa regra da casa inclui uma parcela adicional de incerteza e tensão às situações fora do combate, especialmente nos desafios de perícia (pág. 72). Os monstros e PdMs também podem obter os benefícios (e assumir os riscos) dessa regra, o que pode ter consequências inesperadas no jogo.

Os personagens saíram vagando inesperadamente para dentro do Grande Labirinto sob a cidade dos minotauros? Talvez você tenha ficado sem o seu tempo de preparação de sempre, ou talvez você só queira um ambiente de masmorra um pouco estranho. Independente de estar preparando uma coisa rápida para a aventura da noite ou procurando diversão para um dia chuvoso, criar masmorras aleatórias é uma forma simples de preencher uma folha de papel quadriculado.

As tabelas fornecidas nesta seção o ajudarão a criar rapidamente o ambiente de uma masmorra. Você pode desenhar os corredores e câmaras por sua conta, pode usar os exemplos oferecidos aqui ou usar pedaços de qualquer *D&D Masmorras Montáveis* para representá-los. As dimensões são apresentadas em quadrados.

Para começar, copie uma das áreas apresentadas aqui numa folha de papel quadriculado ou use fotocópias da matriz de combate nas páginas 222 e 223 deste livro. Se estiver criando uma masmorra de improviso enquanto joga com seus jogadores, encaixe as peças ou desenhe na matriz de combate para criar um ponto de partida. Então escolha um caminho – ou deixe os jogadores escolherem – e jogue 1d20 para consultar a tabelas de Corredores ou de Portas a seguir.

COMO ISSO TERMINA?

Seguir às instruções nesta seção podem levá-lo a criar complexos vastos de masmorras que preencham mais que uma única folha de papel quadriculado. Se quiser restringir um pouco a masmorra, defina previamente alguns limites para saber até onde pode ir.

Não Saia do Papel: Se alguma característica exceder os limites de sua folha de papel, restrinja ou limite-a de alguma outra forma. Um corredor pode acabar num beco sem saída no limite do mapa. Uma câmara pode ficar menor, pode ser substituída por uma escadaria ou pode se transformar numa parede desabada.

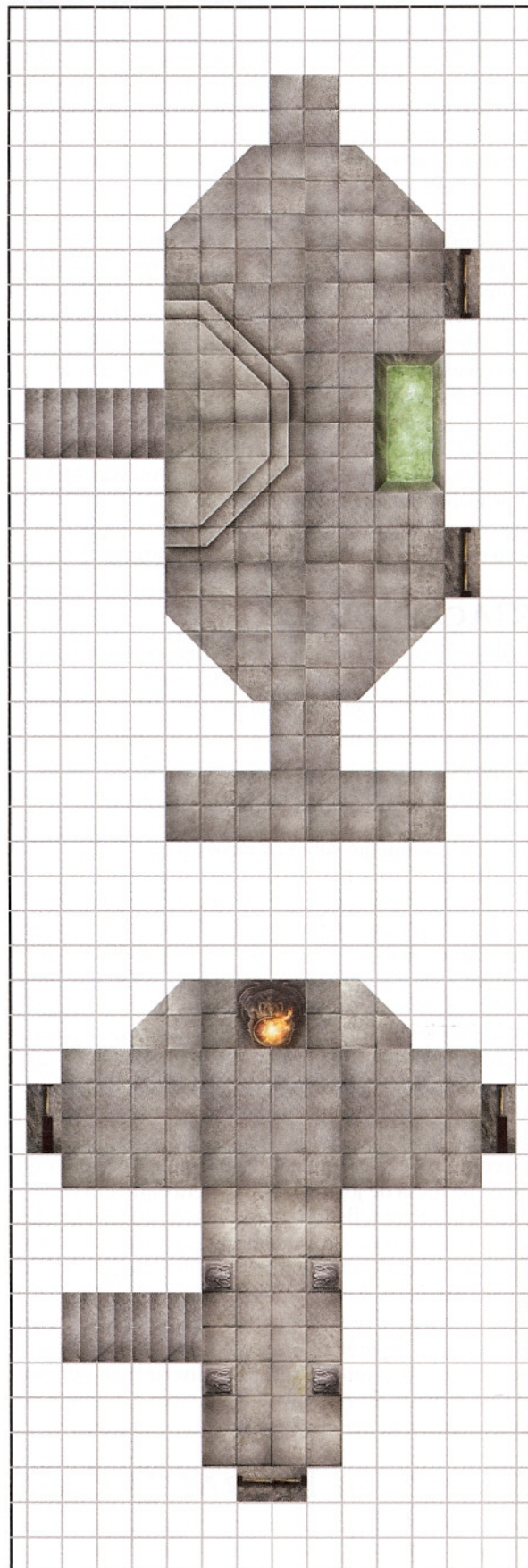
Um Nível por Vez: Depois que você tiver criado de oito a dez câmaras, pare. Esse conteúdo é o bastante para avançar seus personagens um nível inteiro e render-lhes as parcelas adequadas de tesouros. Apague as portas e corredores que ainda não foram preenchidos ou encontre formas de conectá-los uns aos outros.

CORREDORES

Uma masmorra pode começar com um corredor, ou talvez você precise de um corredor como um separador entre as portas e as câmaras.

Resultado de 1-19: Se um corredor terminar numa porta, câmara ou escadaria, vá para a seção adequada e jogue novamente o dado, comparando o resultado com as tabelas ali presentes.

Se uma passagem se dividir numa interseção ou tiver uma ramificação, escolha um caminho e jogue novamente na tabela de Corredores. Se este corredor alcançar uma porta ou escadaria, escolha entre a porta ou escadaria ou volte ao corredor anterior, jogando o dado na seção apropriada. É você quem decide em qual quadrado vai dese-



nhar uma passagem, porta ou escadaria, seja desenhando-a num mapa ou alinhando a peça de *D&D Masmorra Montáveis* onde quiser.

Quando um corredor termina sem saída, escolha um caminho diferente e jogue o dado na tabela apropriada.

Resultado de 20: Um resultado de 20 indica algum tipo de encontro aleatório, seja uma armadilha ou perigo, ou um ou mais monstros. Consulte a seção “Encontros Aleatórios” na página 193 para informações sobre como criar o conteúdo desses locais.

CORREDORES

d20	Corredor
1	Reto 4 quadrados
2	Reto 8 quadrados
3-5	Termina numa porta
6	Reto 4 quadrados, porta à direita
7	Reto 4 quadrados, porta à esquerda
8	Reto 4 quadrados, passagem lateral à direita
9	Reto 4 quadrados, passagem lateral à esquerda
10	Bifurcação (“T”)
11	Encruzilhada (“X”)
12	Vira 90° à esquerda
13	Vira 90° à direita
14-15	Termina numa câmara (sem porta)
16	Termina numa escadaria
17	Reto 4 quadrados, com escadaria à direita
18	Reto 4 quadrados, com escadaria à esquerda
19	Sem saída
20	Encontro aleatório

PORTAS

O primeiro passo na criação das portas de uma sala é decidir se elas são fáceis de abrir ou não. Se você quiser portas de dificuldade variada, primeiro consulte a tabela Tipos de Porta. O material da porta determina a dificuldade de abri-la, que aumenta de acordo com o estágio de jogo (compare o resultado na coluna adequada). Consulte a página 64 no Capítulo 4 para maiores detalhes sobre os diferentes tipos de portas e grades.

TIPOS DE PORTA

d20	Estágio		
	Heroico	Exemplar	Épico
1-4	Livre	Emperrada ou trancada	Pedra
5-8	Madeira	Pedra	Ferro
9-11	Emperrada ou trancada	Ferro	Grade de madeira
12-14	Pedra	Grade de madeira	Adamante
15-17	Ferro	Adamante	Grade de ferro
18-20	Grade de madeira	Grade de ferro	Grade de Adamante

Depois de determinar a dificuldade da porta, jogue outra vez o d20 e consulte a tabela a seguir para saber o que ela guarda.

ALÉM DA PORTA

d20	Característica
1-2	Corredor à esquerda e à direita
3-8	Corredor adiante
9-18	Câmara
19	Escadaria
20	Porta falsa e armadilha

Resultado de 1-8: Volte para a seção “Corredores”, jogue o dado novamente e compare o resultado com a tabela.

Resultado de 9-18: Consulte a seção “Câmaras”, jogue o dado novamente e compare o resultado com a tabela.

Resultado de 19: Vá para a seção “Escadarias”, jogue o dado novamente e compare o resultado com a tabela. Se sua masmorra tem apenas um piso, jogue o dado novamente ou substitua o resultado.

Resultado de 20: Um resultado de 20 indica uma porta falsa que ativa uma armadilha. Consulte “Armadilhas e Perigos” no Capítulo 5 e escolha a armadilha adequada para o nível dos personagens.

CÂMARAS

Em algum momento uma porta ou corredor sempre levam a algum tipo de câmara. Embora algumas salas sejam pequenas, áreas maiores funcionam melhor para o combate já que permitem mais opções de deslocamento e variação no terreno. As câmaras criadas na tabela abaixo são grandes o bastante e têm espaço suficiente para o grupo, monstros e perigos.

Primeiro jogue o dado e compare o resultado com a tabela Tamanho e Forma da Câmara, depois consulte a tabela Saídas da Câmara para definir quantos caminhos levam para fora desse local (o caminho de chegada não conta). Você deve decidir onde estão as saídas ou escolher uma peça de masmorra com o número de saídas correspondente. Para cada saída que não for uma escadaria, jogue outro d20 para saber se ela é uma porta ou corredor. Se sua masmorra tem apenas um piso, jogue novamente os resultados de escadaria ou o substitua por outro tipo de saída.

TAMANHO E FORMA DA CÂMARA

d20	Câmara
1-2	Sala quadrada, 8 × 8 quadrados
3-4	Sala quadrada, 10 × 10 quadrados
5-6	Sala retangular, 6 × 8 quadrados
7-8	Sala retangular, 8 × 10 quadrados
9-10	Sala retangular, 10 × 16 quadrados
11-12	Sala octogonal, 8 × 8 quadrados
13-14	Sala octogonal, 8 × 12 quadrados
15-16	Sala octogonal, 12 × 12 quadrados
17-18	Sala irregular, cerca de 8 × 10 quadrados
19-20	Sala irregular, cerca de 10 × 16 quadrados



SAÍDAS DA CÂMARA

d20	Saídas
1-5	Nenhuma
6-11	Uma
12-15	Duas
16-17	Três
18	Quatro
19	Apenas uma escadaria
20	Uma saída e uma escadaria

Para cada saída que não seja uma escadaria, jogue 1d20:

1-10, saída por uma porta

11-20, saída por um corredor

Finalmente jogue o dado e compare o resultado na tabela a seguir para determinar quaisquer características incomuns da câmara, distribuindo-as como quiser. Você pode jogar mais de uma vez se quiser, ou fazer com que vários quadrados apresentem a mesma característica, mas cuidado com o exagero. A seção “Características de Terreno” no Capítulo 4 tem mais conselhos sobre como usar efetivamente um terreno.

CARACTERÍSTICAS DA CÂMARA

d20	Características
1-3	Entulho ou outros terrenos acidentados
4-5	Rachadura ou fenda
6-7	Estátua, obelisco ou objeto similar
8-9	Fosso
10-13	Fossa, fonte ou pia
14-16	Mobília
17-18	Altar, braseiro ou símbolo arcano no chão
19	Plataforma ou balcão
20	Sarcófago

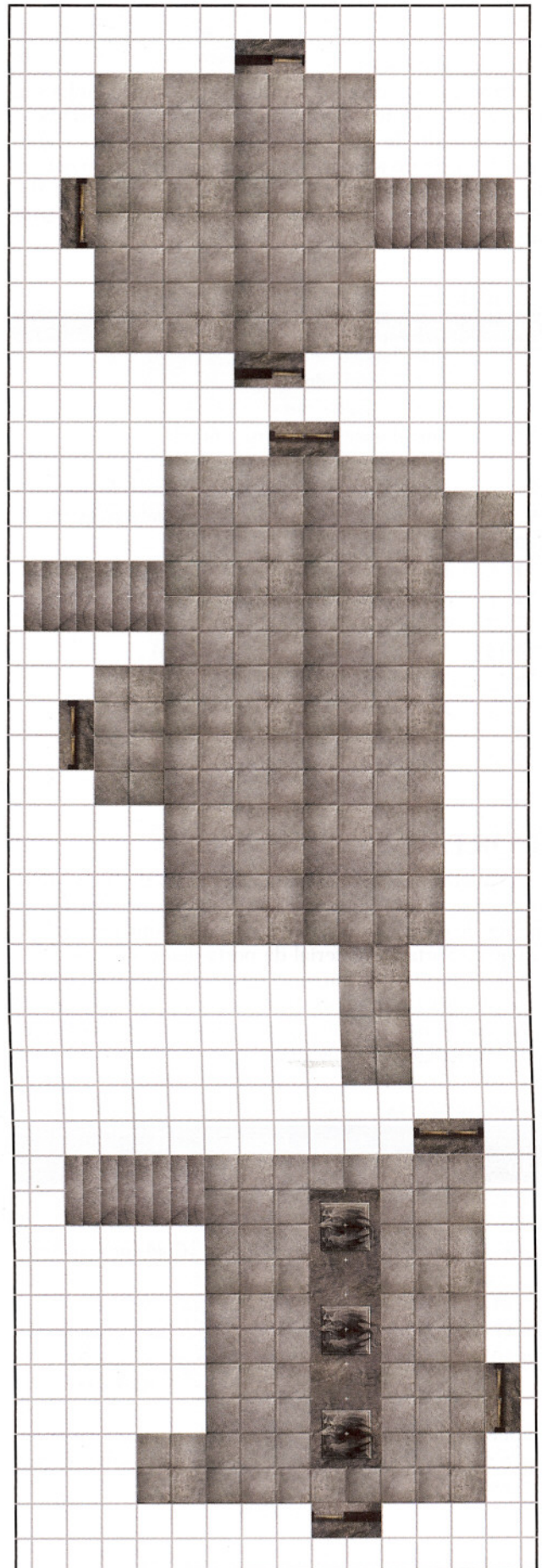
ESCADARIAS

A existência de escadarias presume que a masmorra tenha mais de um piso. Se quiser manter sua masmorra simples, jogue novamente os dados que resultarem em escadarias ou substitua-os por outros tipos de característica.

No que se refere a esta seção, “escadarias” incluem outros meios de subir ou descer, como chaminés, vãos (com ou sem elevadores) e escadas de mão. A distância entre os pisos de sua masmorra fica a seu critério; 9 metros é um bom número de referência.

ESCADARIAS

d20	Escadarias
1	Sobe para um caminho sem saída
2	Desce para um caminho sem saída
3-9	Desce um piso
10-14	Sobe um piso
15-17	Alçapão seguido de escada que sobe um piso
18-19	Alçapão seguido de escada que desce um piso
20	Poço vertical que sobe e desce um piso em cada direção



Às vezes você precisa preparar um grupo de monstros para desafiar seus personagens no calor do momento. Esta seção ensina como povoar masmorras aleatórias com encontros desafiadores. Também é aqui que falaremos sobre como jogar D&D sem um Mestre de Jogo!

Normalmente um encontro aleatório é mais simples do que um encontro preparado pelo Mestre, mas não precisa ser menos divertido. É possível criar desafios estratégicos interessantes com algumas rolagens de dados.

BASE DO ENCONTRO

Antes de criar um encontro aleatório, é necessário estabelecer sua dificuldade e sua natureza.

Para definir a dificuldade do encontro, jogue 1d20 e consulte a tabela a seguir.

DIFICULDADE DO ENCONTRO

d20	Dificuldade
1-4	Fácil
5-16	Moderado
17-20	Difícil

Agora, jogue 1d10 na tabela de Modelo de Encontro abaixo para definir o tipo de encontro. Os modelos de encontro estão disponíveis no Capítulo 4.

MODELO DO ENCONTRO

d10	Modelo
1-2	Comandante e tropa
3-4	Matilha
5-6	Covil do dragão
7-8	Controle do campo de batalha
9-10	Linha dupla

Se quiser mais variedade e uma oportunidade de incluir armadilhas e perigos (consulte o Capítulo 5) no processo, jogue 1d10 novamente e consulte a tabela de Características Adicionais do Encontro, a seguir.

CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS DO ENCONTRO

d10	Característica Adicional
1-4	Nenhuma característica adicional
5	Substitua um monstro por uma armadilha
6	Substitua um monstro por um perigo
7	Substitua um monstro por um espreitador
8	Como o modelo acima, mas inclua uma armadilha
9	Como o modelo acima, mas inclua um perigo
10	Como o modelo acima, mas inclua um espreitador

Todos os modelos de encontro do Capítulo 4 sugerem uma composição para diferentes níveis de dificuldade. Se o modelo apresentar diversas opções para a mesma dificuldade (como a matilha), é possível sortear ou escolher uma.

Agora vem a parte complicada: escolher os monstros (ou armadilha e perigos) para o encontro. No caso das armadilhas e perigos, escolha um exemplo no Capítulo 5 que estiver mais próximo do nível que você deseja. Para os monstros, a melhor opção é usar a listagem de criaturas por função e nível do *Manual dos Monstros*. Você pode escolher as criaturas que quiser ou sorteá-las. Digamos que você está criando um encontro do tipo comandante e tropa para um grupo de nível 4 e precisa de soldados ou brutos de para compô-lo. O *Manual dos Monstros* apresenta quatro tipos diferentes de brutos de nível 4 e três de soldados. Para sortear entre os setes monstros disponíveis, jogue 1d8. Se obtiver um resultado de 8, escolha um monstro de nível 5.



O BARALHO DE ENCONTROS

Você também pode criar um encontro aleatório usando um baralho de cartas que representem os monstros, armadilhas e perigos. Os cartões de estatísticas que acompanham os produtos de *D&D Miniatures* são perfeitos para isso, já que apresentam um resumo das estatísticas dos monstros para facilitar a consulta. Esse método exige alguma preparação, mas é muito divertido e tem resultados mais flexíveis.

Antes do jogo, você precisa preparar um baralho de encontro. Para uma aventura com oito a dez encontros, prepare cerca de quinze cartas. É possível que você não use todas elas, mas essa quantidade permite uma maior variedade. Crie uma mistura de funções baseada na lista-gem abaixo.

BARALHO DE MONSTROS

- ◆ 18 soldados ou brutos
- ◆ 14 guerrilheiros
- ◆ 5 lacaios
- ◆ 5 artilheiros
- ◆ 5 controladores
- ◆ 2 espreitadores
- ◆ 1 solitário

Considerando a seleção acima, inclua níveis de desafio conforme mostramos a seguir (na lista, “Nível” sempre se refere ao nível dos personagens).

NÍVEL DO MONSTRO

- ◆ 7 monstros de Nível - 2
- ◆ 30 monstros de Nível - 1 a Nível + 1
- ◆ 8 monstros de Nível + 2 ou Nível + 3
- ◆ 5 monstros de Nível + 4 ou Nível + 5

Você pode sortear os monstros aleatoriamente, mas criará encontros mais interessantes e coesos trabalhando com um tema, como monstros aberrantes ou cultistas malignos. Misturar temas funciona bem – por exemplo, junto com os aberrantes você pode colocar um forte contingente de demônios ou seguidores de demônios. Você pode separar cartas diferentes contendo a mesma criatura.

CRIANDO ENCONTROS

Quando chegar a hora de criar o encontro, tire uma carta do baralho para cada personagem do grupo. Cada carta representa um monstro de uma função específica, com duas exceções. Uma carta de um monstro soldado ou bruto representa dois monstros iguais, enquanto uma carta de um laçao representa quatro criaturas.

Depois que você tiver sorteado todas as cartas, componha o encontro usando os princípios abaixo. Re-embaralhe todas as cartas que não forem usadas de volta no monte para o próximo encontro



- ◆ Todos os encontros devem conter dois brutos ou soldados, além de dois ou três monstros de outras funções. No caso de um grupo com mais de cinco jogadores, inclua um novo monstro para cada personagem adicional.
- ◆ Se um espreitador for sorteado, coloque-o de lado e sorteie outra carta. Crie o encontro com as cartas sorteadas, incluindo a nova, e só depois coloque o espreitador no encontro.
- ◆ Se sortear um monstro solitário, ele deve ser a única criatura do encontro. Devolva as outras cartas para o baralho.

Se você acha que alguns monstros se encaixam naturalmente a uma determinada situação, basta escolhê-los no baralho em vez de sortear-los.

AJUSTES

Você pode incluir características especiais a algumas cartas do seu baralho para deixar os encontros mais interessantes e fazê-los parecer mais com uma aventura.

Chefe: Inclua uma carta com um monstro poderoso (seis ou sete níveis acima os personagens) e indique-a como sendo o “chefe”, o vilão principal da aventura. O objetivo do grupo é derrotar esse monstro. Na primeira vez que comprar essa carta, não a inclua diretamente no encontro – compre uma para substituí-la e re-embaralhe o chefe no monte. Isso dará aos personagens um primeiro vislumbre empolgante do vilão, criando expectativa para o duelo definitivo com esse inimigo. O chefe pode ter espiado por uma porta por trás de outras criaturas ou se colocado num lugar seguro, em vantagem, para assistir o progresso da batalha (essa é uma ótima oportunidade para que ele expresse uma bravata do tipo “Vocês caíram na minha armadilha, aventureiros tolos!” e depois dê uma gargalhada ensandecida antes de fugir). Um chefe realmente trapaceiro pode até escapar duas vezes antes do confronto final com os aventureiros.

Outra forma de lidar com um chefe é deixar sua carta fora do baralho no começo da aventura. Depois que os PdJs tiverem derrotado um ou dois monstros que você escolheu como desafios-chave, embaralhe a carta do chefe no monte. Por exemplo, você pode decidir que o chefe só chegará depois que os jogadores encontrarem o monstro solitário.

Evoluindo o Baralho: Para criar a sensação de progresso, você pode fazer sua masmorra mudar com o tempo. Para isso, comece com um baralho de encontros e conforme os personagens forem avançando na masmorra, inclua cartas de um baralho reserva com encontros mais difíceis.

Nesta opção, você deve criar dois baralhos de encontro, colocando criaturas de nível mais elevado no segundo monte. Conforme o grupo derrotar os monstros, armadilhas e perigos do primeiro baralho, substitua as cartas derrotadas por um mesmo número de cartas aleatórias do segundo baralho. Conforme a aventura continuar, os encontros se tornarão cada vez mais difíceis.

Você pode combinar essa opção com um monstro chefe. Nesse caso, deixe a carta do chefe de fora até que os personagens derrotem uma ou mais criaturas do segundo baralho. Depois embaralhe essa carta no segundo baralho.

Para uma variação interessante, tente dar aos dois baralhos temas diferentes. O primeiro baralho pode conter vários insetos e bestas, enquanto o segundo é composto de clérigos malignos, suas criaturas mortas-vivas e seus guardas humanoides. Nesse exemplo, os personagens podem estar tentando encontrar e destruir um templo maligno. Eles começam encontrando os habitantes comuns de uma masmorra, mas aos poucos vão encontrando os integrantes do templo, que irão conduzi-los para a batalha final.

Armadilhas e Perigos: Você pode incluir armadilhas, perigos e características interessantes de terreno durante seus encontros aleatórios. Para fazer isso, basta colocar cartas adicionais representando esses desafios – além das quinze cartas de monstros. Sempre que uma dessas cartas for sorteada, inclua-a no encontro e compre outra carta do baralho.

JOGANDO SEM UM MESTRE

Isso pode parecer estranho, principalmente escrito num *Guia do Mestre*, mas é perfeitamente possível jogar D&D sem um Mestre. Se todos estiverem querendo se divertir numa sequência de combates empolgante, sem nenhum comprometimento com um enredo ou um objetivo, uma masmorra aleatória com um baralho de encontro é tudo o que você precisa. Alguém precisa preparar o baralho e conduzir os monstros durante o jogo. No entanto isso não precisa ser feito sempre pela mesma pessoa. Os jogadores podem decidir juntos a ação dos monstros e deixar que o jogador que está sendo alvo de um ataque faça a jogada de ataque (ou o jogador à esquerda).

Uma masmorra aleatória sem Mestre é uma boa forma de se divertir quando o Mestre não pode jogar – ou durante a hora do almoço, desde que ninguém na sua escola ou no seu trabalho se importe com um grupo de pessoas jogando dados e imitando gritos de batalha!

QUEDA ESCARPADA

Para onde vão os personagens dos jogadores quando não estiverem combatendo dentro de masmorras lúgubres ou explorando ruínas ancestrais? Onde irão gastar todo o tesouro que conseguiram e descansar para a próxima aventura? A resposta é simples: para a base de operações.

A base de operações é um refúgio onde os heróis podem interagir com seus patronos, ouvir os rumores, vender obras de arte ou itens mágicos e comprar novos equipamentos. Ela pode ser um vilarejo élfico sobre a copa das árvores que fica perto da masmorra que os heróis estão explorando, uma vila comercial cheia de humanos por onde passam muitas pessoas interessantes, uma fortaleza de anões isolada nas fronteiras, ou uma cidade enorme povoada por milhares de pessoas. Seja qual for a natureza da base de operações, ela é o lugar para onde os personagens dos jogadores voltam no intervalo entre as aventuras, e é o lugar onde começam as novas aventuras.

Esse capítulo apresenta uma vila chamada Queda Escarpada, que pode ser usada como base de operações para o seu primeiro jogo de D&D.

- ◆ **A Vila de Queda Escarpada:** Esta seção inclui uma descrição sobre a história da vila, os personagens importantes e as localidades notáveis. Queda Escarpada oferece aos aventureiros algumas estalagens onde descansarem, tavernas para se divertirem, mercados com quem negociar e contatos ou patronos que podem conduzi-los à sua próxima aventura.
- ◆ **O Vale Nentir:** A região em torno de Queda Escarpada é uma fronteira esparsamente povoada, por onde se alastram algumas ruínas e covis de monstros. Essa seção é um panorama das terras em torno de Queda Escarpada.
- ◆ **Envolvendo os Jogadores:** Nesta seção, nós oferecemos sugestões de como dar aos personagens dos seus jogadores algumas relações com Queda Escarpada e seu povo.
- ◆ **O Covil dos Kobolds:** O capítulo termina com uma aventura pronta: O Covil dos Kobolds. Se estiver procurando por uma chance de começar a ser um Mestre de Jogo, essa aventura é para você.





Queda Escarpada fica no meio das Colinas da Lua, ao lado da queda do Rio Nentir. É o ponto de encontro de viajantes que usam a velha Estrada do Rei para ir ao norte ou sul, a Estrada do Comércio para seguir o leste e o rio para navegar. As colinas das redondezas abrigam diversos vales menores onde vivem os fazendeiros e gente simples; todos vivendo a menos de dez quilômetros da cidade. Em geral, o povo de fora das muralhas de Queda Escarpada ganha seu sustento com o plantio ou na criação de gado e as pessoas dentro do vilarejo são artesãos, trabalhadores ou comerciantes. Aqueles sem outras perspectivas levam uma vida dura como carregadores e entregadores entre o Cais Inferior e o Cais Superior (ou vice-versa).

Queda Escarpada importa mercadorias manufaturadas das grandes cidades, que ficam rio abaixo, e metais trabalhados da cidade anã de Martelo Vigente. O vilarejo exporta madeira, couro, frutas e grãos, e também faz negócios com uma cidade próxima chamada Abrigo do Inverno. As colinas próximas abrigam muitas pedreiras de mármore que já produziram uma boa quantia desse mineral, mas a área tem pouca demanda para essas pedras ornamentais, e são poucos os escultores que a compram atualmente.

QUEDA ESCARPADA

Uma pequena vila construída sobre as ruínas de uma cidade maior, Queda Escarpada fica numa das encruzilhadas do Vale Nentir.

População: 1.350; cerca de outros 900 vivem dentro de alguns quilômetros em torno da vila. A maior parte do povo de Queda Escarpada é humano, halfling e anão. Nenhum dracônato ou eladrin é morador permanente, mas viajantes de todas as raças passam por ela dependendo da ocasião.

Governo: O nobre humano Faren Markelhay é o Lorde Protetor (lorde hereditário) da vila. Ele é o encarregado da justiça, defesa e legislação na cidade. O Lorde Protetor elege o conselho da vila para supervisionar a rotina de comércio e os projetos públicos.

Defesa: A Guarda de Queda Escarpada nomeia sessenta combatentes (veja o bloco de estatísticas a seguir), que também servem como condestáveis. O Forte Pedraluna é seu quartel. O Lorde Protetor pode convocar até 350 homens na milícia em emergências.

Estalagens: Estalagem Nentir; Unicórnio Prateado. O Unicórnio Prateado é mais sofisticado e oferece um serviço melhor; a Estalagem Nentir serve a uma clientela um pouco mais interessante.

Tavernas: Cervejaria Lua Azul; Adega Gnomo Sortudo; Adega e Estalagem Nentir.

Suprimentos: Casa de Comércio Meia Lua; Provisões Vivenda.

Templos: Templo de Erathis; Templo Canção Lunar (Sehanine); Casa do Sol (Pelor).

HISTÓRIA DE QUEDA ESCARPADA

Até cerca de quatro séculos atrás, as Colinas da Lua e as redondezas do Vale Nentir eram fronteiras esparsamente povoadas, lar das tribos de caçadores das montanhas e reinos remotos povoados por criaturas não-humanas, como os anões e os elfos. Os gigantes, minotauros, orcs, ogros e goblins atormentavam a região. As ruínas como as que ficam nos Montes Cinzentos ou os fortes circulares no topo das Colinas Antigas existem desde esses

dias, assim como as histórias sobre o herói Vendar e o dragão do Nentir.

Com a ascensão do império de Nerath no sul, os colonizadores humanos começaram a subir em direção ao Nentir, estabelecendo vilas como Fastormel, Campo Eufônico e Abrigo do Inverno. Uma heroína nerathana chamada Aranda Markelhay recebeu alvará para a construção de um forte na foz das Cataratas de Nentir. Ela ergueu uma torre simples no lugar onde hoje é o Forte Pedraluna há trezentos e dez anos atrás e sob a sua proteção a vila de Queda Escarpada começou a crescer.

Durante os dois séculos seguintes, Queda Escarpada cresceu tornando-se um povoado pequeno e próspero. Era uma parada natural para os comerciantes e os Markelhays a governavam bem. Quando o império de Nerath começou a sucumbir, há cerca de um século atrás, Queda Escarpada continuou a florescer – por algum tempo. Noventa anos atrás, uma horda de orcs selvagens conhecida como as Lanças Sangrentas desceram do Passo Pétreo e pisotearam o vale. O exército de Queda Escarpada foi derrotado numa tentativa audaz de conter as Lanças Sangrentas nos Montes Sepulcrais. As Lanças Sangrentas incendiaram e saquearam Queda Escarpada para depois continuar causando destruição pelo Vale Nentir.

Nas décadas que seguiram a Guerra das Lanças Sangrentas, Queda Escarpada lutou para se restabelecer. A vila é apenas uma sombra de outrora; são poucos os mercadores que atualmente cruzam o rio. Uma região de quilômetros nas redondezas está repleta de propriedades e casarões abandonados dos dias de Nerath. Mais uma vez, o Vale Nentir voltou a ser uma fronteira esparsamente povoada onde poucas pessoas vivem. Esse é um local que precisa de alguns heróis.

LOCAIS DE INTERESSE

Queda Escarpada é dividida em dois grandes distritos por um penhasco íngreme que atravessa a vila. A área ao norte do penhasco é conhecida localmente como Cidade Alta. Esse distrito sobreviveu à queda da cidade relativamente em bom estado e foi a primeira região a ser repovoada. Ao sul do penhasco fica a Cidade Baixa, que tende a ser mais nova e pobre. Em caso de emergências, as pessoas recuam para a Cidade Alta – o penhasco e as muralhas da vila cercam completamente essa parte de Queda Escarpada, tornando-a altamente defensiva.

O mapa da próxima página indica todos os locais numerados que serão discutidos nessa seção. Quatro desses locais incluem estatísticas de PdMs que podem entrar em conflito com os PdJs.

1. TORRE DA ESPERA

É uma velha fortificação construída numa ilhota do Rio Nentir para proteger a cidade de qualquer ataque fluvial vindo do norte. Ela caiu em ruínas antes mesmo do saque na cidade antiga e agora não passa de uma carcaça vazia repleta de ratos e pássaros.

Dica para o Mestre: De acordo com uma lenda local, a torre já serviu como prisão para nobres que eram muito bem relacionados para serem assassinados ou maltrata-



QUEDA ESCARPADA

metros 0 15 30 60 150



dos. O fantasma de uma princesa maligna que estudava cultos demoníacos assombra a torre. Você pode criar uma masmorra pequena debaixo dessas ruínas, abrigando um espectro furioso e seus lacaios demoníacos.

2. CAIS SUPERIOR

As embarcações que descem o Nentir precisam parar aqui e descarregar sua carga, que é transportada pela vila até o Cais Inferior, onde é recolocada em embarcações estacionadas depois das cataratas. Da mesma forma, uma carga que estiver navegando na direção contrária é descarregada na parte inferior e carregada para o cais superior onde é colocada nas embarcações que estão subindo o rio.

Um anão pugilista muito grosseiro chamado Barstomun Barba Forte coordena a guilda de carregadores e exige uma porcentagem de qualquer quantia paga aos trabalhadores que carregam a carga para cima e para baixo. Barstomun e seus capangas estão tentando ampliar os negócios intimidando os mercadores que vendem suas cargas na região e forçando-os a contratar carregadores da guilda para manusear mercadorias pela cidade.

Barstomun Barba Forte		Bruto de Nível 4
Humanoide natural (Médio), anão		175 XP
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra	
PV 67; Sangrando 33		
CA 16; Fortitude 18, Reflexos 15, Vontade 15		
Testes de Resistência +5 contra efeitos venenosos		
Deslocamento 5		
⬇ Cruzado de Direita (padrão; sem limite)		
+7 vs. CA; 1d6+4 de dano.		
⬇ Soco Rápido (mínima; sem limite)		
+7 vs. CA; 1d6+4 de dano.		
Esquiva e Arremesso (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; encontro)		
+7 vs. Fortitude; o alvo é conduzido 1 quadrado e fica derrubado.		
Firmar-se ao Solo		
Quando um efeito força Barstomun a se mover – por meio das manobras puxar, empurrar ou conduzir – ele se desloca 1 quadrado a menos do que o valor indicado. Quando um ataque deixa Barstomun derrubado, ele pode realizar um teste de resistência para não ficar derrubado.		
Tendência Imparcial	Idiomas Anão, Comum	
Perícias Tolerância +7		
For 18 (+6)	Des 13 (+3)	Sab 13 (+3)
Con 17 (+5)	Int 11 (+2)	Car 8 (+1)

3. PONTE DOS CINCO ARCOS

Os anões artesãos da cidade de Martelo Vigente construíram uma sofisticada ponte de pedra sobre o Nentir há duzentos anos. Embora a ponte tenha sido destruída quando Queda Escarpada caiu, os grandes pilares de pedra que a sustentavam permaneceram intactos e há alguns anos atrás as pessoas da vila colocaram novos suportes de madeira sobre as fundações de pedra.

Uma pequena guarita protege o lado oeste da ponte. Cinco guardas de Queda Escarpada sob o comando da Sargento Thurmina protegem essa guarita. Eles cobram uma taxa de 1 PC por cabeça (e 1 PP por montaria) para utilização da ponte em qualquer direção. Thurmina é uma mulher rude famosa por fazer vistas grossas aos carregadores que atravessam pela ponte quando é bem paga para isso.

A correnteza do rio fica muito forte ao sul da ponte. As embarcações (chamadas nadadores) que se aventurarem além das margens correm perigo de serem arrastados pelas cataratas.

4. ESTALAGEM NENTIR

A Estalagem Nentir é uma construção recente, feita de pedra crua e madeira firme, ao lado da margem oeste do rio. Os comerciantes de Abrigo do Inverno ou Martelo Vigente compõem a clientela, junto com os viajantes que costumam estar de passagem. Um bom quarto com duas camas de solteiro sai por 5 PP o pernoite. A Estalagem Nentir também abriga uma taverna agitada, que é popular entre as pessoas que vivem nos vales da margem oeste do rio.

O proprietário é um meio-elfo charmoso chamado Erandil Zemoar que apareceu em Queda Escarpada cerca de dois anos atrás, comprou terras e construiu a estalagem. O dinheiro que Erandil usou para construir a estalagem não é dele; ele encantou uma nobre mais velha do sul distante, roubou parte da fortuna dela e fugiu das autoridades.

Um dos frequentadores mais assíduos da Estalagem Nentir é um nobre exilado do sul chamado Serim Selduzar, que nutre grandes ambições sobre a vila. Ele é um tiefling astuto que demonstra bom humor diante de suas “circunstâncias infelizes atuais” e é portador de um ar sarcástico e maldoso. Serim diz ser o terceiro filho de um nobre sulista com pouca herança garantida. Ele contará aos interessados que está pensando em estabelecer uma pequena mansão em algum lugar nas redondezas, mas na verdade quer derrubar a família Markelhay, para se instalar como o novo Lorde Protetor. O tiefling está procurando por sócios para ajudá-lo e um bando de aventureiros entusiasmados se encaixaria perfeitamente em seus planos. Se tiver a chance, ele ficará amigo dos PdJs na esperança de conseguir ludibriá-los a derrubar os Markelhays.

5. PORTÃO DO CAVALEIRO

O portão ao norte de Queda Escarpada é conhecido como o Portão do Cavaleiro, pois os cavaleiros do Lorde Protetor costumam sair e entrar na cidade através da estrada homônima. Esse portão consiste em poderosas portas de madeira reforçadas com ferrolhos e um portão interno de grade levadiça entre um par de torres de pedra. A grade levadiça costuma ser fechada ao por do sol e os portões são fechados apenas em épocas de perigo.

O quartel do portão acomoda cinco guardas de Queda Escarpada além do Sargento Nereth, que comanda o portão. Ele é um esnobe de nariz empinado que insiste em cumprir rigorosamente todas as regras; os guardas que servem ali não o suportam.

AS MURALHAS DA VILA

A Cidade Alta de Queda Escarpada é protegida de ambos os lados por uma muralha (o rio e o penhasco protegem os outros dois). Ela consiste em duas barreiras paralelas de blocos de pedra com poucos metros de distância entre si com cerca de 6 metros de altura. A cada cem metros, uma pequena torre fortifica a muralha. Dois pares de sentinelas (guardas do castelo de Queda Escarpada) caminham pelo topo da muralha à noite, mas a menos que o perigo seja eminente, as torres ficam trancadas e não são guarnecidas. As guaritas nos portões são permanentemente guarnecidas.

6. CASA DO UNICÓRNIO PRATEADO

Durante muitos anos, a Unicórnio Prateado clamava ser “o Orgulho de Queda Escarpada”, cobrando seus preços altíssimos pelo serviço atencioso e quartos bem arrumados. A recente abertura da Estalagem Nentir foi um belo golpe nos negócios do Unicórnio Prateado, cuja proprietária, uma matriarca halfling mal humorada chamada Wisara Ostreira, desaprova firmemente. Ela sente que há alguma coisa estranha sobre Erandil Zemoar, mas sabe que não deve se intrometer nisso.

Um quarto no Unicórnio Prateado custa hoje 2 PO o pernoite.

7. CASA DE COMÉRCIO MEIA LUA

A família Meia Lua é um clã grande e disperso de halflings que mantém pequenos entrepostos comerciais em diversos povoados ao longo do Vale Nentir. Esse é o maior e mais importante desses estabelecimentos. Está sob os cuidados de Selarund Meia Lua, um halfling amistoso que despeja um rio interminável de chavões aos seus clientes, tais como “Nunca chove, mas alguém sempre se molha!” ou “Prego não tem medo de martelo sem cabo!”. Na maior parte do tempo, ninguém sabe do que ele está falando, mas Selarund é mais astuto do que parece e fica de olho em todos os acontecimentos da cidade.

A Casa de Comércio Meia Lua é um lugar excelente para comprar qualquer uma das ferramentas, equipamentos, suprimentos ou roupas comuns descritas no *Livro do Jogador*.

8. FORTE PEDRALUNA

Lar do Lorde Protetor Faren Markelhay, o Forte Pedraluna é um velho castelo localizado no topo de uma colina íngreme sobre a cidade. A parte interna da amurada abriga um quartel para os cerca de sessenta guardas de Queda Escarpada. A qualquer hora, existem cerca de vinte deles descansando no local. As outras construções no pátio incluem um estábulo, um arsenal, uma capela, um ferreiro e diversos armazéns. O forte é a grande construção em forma de “D” na ponta norte do castelo.

Faren Markelhay é um humano careca de meia idade de mente astuta e uma sagacidade sarcástica. É um homem ocupado e julga os assuntos locais pessoalmente, portanto os aventureiros que o convocarem para uma audiência precisarão esperar um longo tempo para uma entrevista curta. Entretanto, ele está ávido por notícias dos outros vilarejos do Vale (e de terras distantes também) e nunca se nega a atender aqueles que trazem informações ou aguardam para conversar com ele.



Dica para o Mestre: O Lorde Protetor está sempre procurando por mercenários viajantes ou aventureiros em busca de serviço para se livrar de uma corja de bandidos, afugentar uma besta perigosa ou escoltar uma carga valiosa até o seu destino. Os kobolds do Covil dos Kobolds estão causando muitos problemas na Estrada do Rei ultimamente estão no topo da lista do lorde; se os personagens dos jogadores estiverem à procura de serviço, Lorde Markelhay os mandará primeiro para o Covil dos Kobolds (veja a aventura no final desse capítulo). Ele também ouviu rumores sobre o vilarejo Abrigo do Inverno estar passando por problemas e encorajará os PdJs a ajudarem o Lorde Protetor daquela vila.

A esposa de Lorde Markelhay é a Senhora Allande Markelhay (humana maga de nível 4). É uma mulher calma e reservada, dez anos mais jovem que seu marido. Uma estudiosa das artes arcanas, ela usa seus poderes para aconselhá-lo. Eles têm quatro filhos; o mais velho, Ernesto, está viajando no sul, vivendo na corte de outro governante.

9. BOSQUE DOS TÚMULOS

Ao longo das encostas sulistas das Colinas Pedraluna cresce um bosque fechado que nunca foi completamente vasculhado. Dentro de suas trilhas cheias de matagal jaz o antigo cemitério do castelo (agora já completamente tomado pela vegetação) e uma colina onde houve uma batalha séculos atrás.

Dica para o Mestre: Estas criptas antigas estão conectadas à passagens secretas seladas que levam a partes perigosas das Cavernas Pedraluna debaixo da cidade. Você pode criar sua própria masmorra aqui.

10. CASA DO SOL

Quando Queda Escarpada era uma cidade maior, ela abrigava diversos templos de tamanhos variados localizados nos distritos da Cidade Alta. Com o abandono da cidade, muitos foram esquecidos, incluindo a Casa do Sol, um templo dedicado a Pelor. Esse lugar também inclui santuários dedicados a Kord e Bahamut. Recentemente, um zeloso sacerdote anão de Pelor chamado Grundelmar chegou a Queda Escarpada vindo de Martelo Vigente e restabeleceu esse velho templo. Grundelmar é imponente e dogmático, um verdadeiro pregador que fala muito quando o assunto é a destruição do mal onde quer que espreite.

Dica para o Mestre: Grundelmar está preocupado com as condições da Estrada do Comércio e vai encorajar veementemente qualquer candidato a herói que esteja buscando pelo covil dos criminosos no Ninho do Corvo com a intenção de lidar com esses foras da lei. Esse covil é uma boa oportunidade para criar sua própria masmorra.

11. CASA AZAER

A Casa Azaer é uma companhia mercante pequena e próspera, administrada pelos tieflings da família de mesmo nome. Eles importam mercadorias (incluindo armas e armaduras) de Martelo Vigente, Campo Eufônico e das terras ao sul, organizando caravanas até Abrigo do Inverno muitas vezes por ano. A Casa Azaer é um ótimo lugar para comprar qualquer equipamento comum do *Livro do Jogador*, embora seus preços estejam um pouco acima da média.

Amara Azaer é a encarregada dos negócios da casa em Queda Escarpada e ela passa a maior parte tempo cuidando disso. Embora seja jovem, essa tiefling é muito esperta e não perde uma oportunidade de lucro para os negócios dos Azaer.

12. CATARATAS DE NENTIR

O Rio Nentir despenca por cerca de 60 metros em três patamares de queda d'água. Na pequena ilha no meio das cataratas fica uma estátua de um antigo herói humano chamado Vendar, a mão erguida como se estivesse desafiando os inimigos que se aproximam pela baixada do rio. Uma lenda local reza que Vendar matou um dragão que habitava as cavernas debaixo das cataratas.

13. TEMPLO DE ERATHIS

É um grande templo, de construção impressionante de mármore nativo da região. Sua capela é uma grande abóboda com um domo de quase dez metros de altura. O templo de Erathis é o maior e mais influente templo na vila. O lugar também abriga santuários de Ioun e Moradin.

A Sumo Sacerdotisa Dirina Aurora Castanha coordena dois sacerdotes e diversos acólitos – cidadãos que passam parte do seu dia trabalhando no templo. Ela é uma mulher com cerca de sessenta anos, certa de sua superioridade em relação ao dogma de Erathis, e fica desapontada com o fato de as pessoas de Queda Escarpada não prestarem a devida reverência à “divindade padroeira da cidade”. Ela está familiarizada com diversos rituais de adivinhação e restauração e pode ajudar os aventureiros com as magias rituais que precisarem – em troca da doação adequada à Erathis, obviamente. Ela tem acesso limitado aos seguintes pergaminhos de rituais: Mão do Destino (1), Curar Doença (4), Reviver os Mortos (1), Remover Aflição (2).

14. PENHASCO

Queda Escarpada é dividida pela metade por um grande penhasco que vai do noroeste ao sudoeste da cidade. A altura do penhasco varia entre 45 a 75 metros. Ele não só é quase completamente vertical, como também é muito alto e escarpado para ser escalado com facilidade. Qualquer um que salte (ou seja empurrado) da parte de cima despenca por cerca de 1d6+3 m antes de conseguir parar em alguma reentrância, numa beirada precária, por exemplo.

15. CATACUMBAS

Os penhascos de pedras calcárias entre a Cidade Alta e a Cidade Baixa abrigam diversas cavernas, usadas pelo povo de Queda Escarpada como criptas durante séculos. Quando as cavernas ficam cheias, elas são seladas e esquecidas. Naturalmente, não faltam histórias sobre os tesouros escondidos dentro das criptas e também sobre os mortos-vivos que vagam protegendo essas riquezas.

Dica para o Mestre: Essas histórias têm um pouco de verdade; a parte das catacumbas que está sendo usada atualmente é segura o bastante, mas os exploradores que abrirem caminho pelos trechos mais antigos podem tropeçar em armadilhas mortíferas, maldições ancestrais, santuários malignos e em alguns mortos-vivos maldosos.

16. TEMPLO DA CANÇÃO DA LUA

O terceiro dos templos de Queda Escarpada é dedicado à Sehanine. Ele também contém santuários de Corellon e Avandra. Os Markelhays consideram Sehanine sua padroeira e há muito tempo doam quantias generosas ao templo. Esse edifício ocupa uma posição de destaque sobre o penhasco e seus minaretes podem ser visto de qualquer canto da Cidade Baixa.

O líder do templo é o Sumo Sacerdote Ressimae Luz Estelar, um elfo sábio e bondoso, aposentado do mundo de aventuras há décadas atrás, levando hoje uma vida de contemplação. É um músico habilidoso e adora ensinar as crianças da vila, mesmo aquelas cuja situação financeira não as permite pagar pelas aulas. Ele tem acesso restrito aos seguintes pergaminhos de rituais: Curar Doenças (2), Reviver os Mortos (1), Remover Aflições (1).

17. ESTÁBULOS DE QUEDA ESCARPADA

Lannar Thistleton é dono desse lugar e fornece equipamentos de equitação como rédeas, estribos, selas. Ele também vende ferraduras, carroças e quase qualquer outra coisa que tenha a ver com cavalos. Lannar mantém um grande curral há cerca de 1,5 quilômetro da vila e sempre tem vários cavalos de cavalgada ou de arado ou mulas prontas para usar, bem ao lado do Portão do Mago. Esse halfling é uma fonte excelente de rumores, pois lida com viajantes subindo e descendo pelas estradas. Ele é um sujeito amigável, com cerca de quarenta anos e uma prole enorme de filhos em sua casa fora da cidade.

18. PORTÃO DO MAGO

O portão oriental de Queda Escarpada é conhecido como Portão do Mago, pois é a entrada mais próxima da Torre do Heptarca. A estrada para o leste segue alguns quilômetros até as colinas vizinhas, conectando várias fazendas e lares construídos fora das muralhas com a vila.

O portão se parece com o Portão do Cavaleiro em sua construção e também guarnecido por um destacamento de cinco soldados e um sargento. O líder é o Sargento Murgeddin, um anão veterano da Guerra das Lanças Sangrentas e também esteve presente na Batalha do Sepulcro, onde o exército de Queda Escarpada foi derrotado. É bem fácil soltar a língua de Murgeddin: basta uma bebida grátis para o anão contar suas memórias sobre as guerras vividas.

Dica para o Mestre: Durante a batalha, Murgeddin testemunhou a fuga do Lorde Markelhay para dentro das catacumbas sob a Abadia da Atalaia para nunca mais sair. O anão suspeita que a espada ancestral dos Markelhays – a espada mágica de Aranda Markelhay chamada *Ruína da Lua* – foi perdida em algum lugar debaixo da Abadia. A região subterrânea da Abadia é um ótimo lugar para criar sua própria masmorra.

19. IMPORTAÇÕES NAERUMAR

Considerado o melhor estabelecimento comercial, o Importações Naerumar lida com gemas, joalheria, arte e bugigangas mágicas. O proprietário é Orest Naerumar, um tiefling de impecável maneirismo e discrição. Ele se corresponde com parentes e colegas em várias vilas e cidades fora do Vale Nentir; em um prazo de semanas, ele consegue encomendar itens mágicos menores ou itens exóticos de maior valor. Além disso, Orest costuma comprar itens interessantes, pois a procura é grande em outras cidades.

Ele não faz perguntas sobre a origem de itens vendidos dentro de sua loja, mas não é um atravessador – ele não comprará itens de origem duvidosa ou declarados como roubo.

Dica para o Mestre: Ele costuma usar seus contatos para que os halflings do Clã Rio Célere sejam os únicos a transportar encomendas especiais – joias, gemas ou itens mágicos valiosos. Em caso de itens excepcionalmente valiosos ou perigosos, é possível que ele se organize de maneira diferente. Se os personagens estiverem procurando serviços, Orest poderia contratá-los para guardar ou entregar bens valiosos para algum mercador em outra vila.

Orest Naerumar	Guerrilheiro de Nível 8
Humanoide natural (Médio), tiefling ladino	200 XP
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +5; visão na penumbra
PV 79; Sangrando 39	CA 21; Fortitude 19, Reflexos 23, Vontade 22
Resistências 9 vs. flamejante	Deslocamento 6
⬇ Adaga (padrão; sem limite) ⬆ Arma	+11 vs. CA; 1d4 + 2 de dano.
⬇ Floreio Ardiloso (padrão; sem limite) ⬆ Arma, Marcial	+14 vs. CA; 1d4 + 10 de dano.
⬇ Golpe Ofuscante (padrão; encontro) ⬆ Arma, Marcial	+14 vs. CA; 1d4 + 5 de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno de Orest.
Cólera Infernal (mínima; encontro)	Orest recebe +1 de bônus de poder na próxima jogada de ataque contra um inimigo que o tenha atingido desde seu último turno. Se obtiver sucesso e causar dano, Orest causa 5 de dano adicional.
Golpe Inicial	No começo do encontro, Orest obtém vantagem de combate contra quaisquer inimigos que ainda não tenham agido no encontro.
Ataque Furtivo	Orest causa 2d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.
Sanguissedento	Orest recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra inimigos sangrando.
Tendência Imparcial	Idiomas Anão, Comum
Perícias Blefe +13, Diplomacia +14, Intuição +11, Furtividade +10	For 13 (+5) Des 19 (+8) Sab 14 (+6)
Con 15 (+6)	Int 15 (+6) Car 20 (+9)
Equipamento normalmente sem armadura, carrega uma adaga mágica de nível 6 a 8	

20. PROPRIEDADE DOS KAMROTH

Esse é o lar do auto proclamado “lorde” Armos Kamroth, um rico latifundiário que arrenda terras aos fazendeiros e pastores da região. Armos é um homem rígido, careca e na casa dos cinquenta que aparenta estar emprestando dinheiro de boa fé e apenas quantias permitidas por lei – mas já comprou furtivamente dúzias de fazendas abandonadas no decorrer dos anos e transformou seus proprietários em seus arrendatários.

Armos é um avaroso da pior espécie que venera Tiamat em segredo. Ele lidera um pequeno círculo de pessoas com os mesmos ideais que se reúnem às escondidas nas câmaras secretas debaixo de sua confortável propriedade. Qualquer notícia sobre tesouros descobertos por heróis itinerantes vai inflamar sua avareza e levá-lo a tramar formas de separar os aventureiros de suas riquezas.

Armos Kamroth	Controlador de Nível 5 (Líder)
Humanoide natural (Médio), humano clérigo	200 XP
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +6
PV 54; Sangrando 27	
CA 18; Fortitude 16, Reflexos 15, Vontade 20	
Deslocamento 5	
⊕ Maça (padrão; sem limite) ⊕ Arma	
+7 vs. CA; 1d8 + 3 de dano.	
✦ Lança da Fé (padrão; sem limite) ⊕ Divino, Implemento	
À distância 5; +7 vs. Reflexos; 1d8 + 5 de dano e um aliado recebe +2 de bônus de poder no seu próximo ataque contra o alvo.	
✦ Causar Medo (padrão; encontro) ⊕ Divino, Implemento	
À distância 10; +7 vs. Vontade; o alvo se afasta de Armos usando seu próprio deslocamento +1. O alvo em fuga evita espaços perigosos e terreno acidentado quando possível. Esse deslocamento provoca ataques de oportunidade.	
Fortuna Divina (livre; encontro) ⊕ Divino	
Armos recebe +1 de bônus na próxima jogada de ataque ou teste de resistência até o final do seu próximo turno.	
Palavra de Cura (mínima; 2/encontro) ⊕ Cura, Divino	
Explosão contígua 5; Armos ou um aliado podem gastar um pulso de cura e recuperar 1d6 ponto de vida adicionais.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Dracônico
Perícias Diplomacia +8; Religião +7	
For 14 (+4)	Des 12 (+3) Sab 18 (+6)
Con 14 (+4)	Int 11 (+2) Car 12 (+3)
Equipamento cota de malha, maça, símbolo sagrado de Tiamat sob as vestes.	

21. CASCATA BANHO DE LUA

Um riacho pequeno e ligeiro conhecido como Banho de Lua atravessa Queda Escarpada para encontrar o Rio Nentir. Ele raramente se alarga mais que 6 m e mais fundo que 1,5 m. As crianças da cidade adoram brincar na piscina que se forma na base da cascata durante o verão.

22. TORRE DO HEPTARCA

É uma construção alta, encimada por um pináculo heptagonal feito de uma pedra verde pálida, diferente de tudo que existe na vila. Nos dias que antecederam a Guerra das Lanças Sangrentas, esse era o centro da guilda de magos de Queda Escarpada – uma ordem com cerca de uma dúzia de magos e estudiosos arcanos. Encantamentos defensivos evitaram que os orcs saqueassem a torre, mas os membros da guilda morreram lutando pela cidade ou fugiram para regiões mais seguras.

Atualmente, a torre é propriedade de Nimozaran, o Verde, um velho mago antigo aprendiz dos últimos magos da guilda. Nimozaran se intitula o “Sumo Heptarca de Queda Escarpada” e mestre da guilda, cuja afiliação atualmente inclui apenas ele mesmo e um halfling não muito promissor chamado Tobolar Pés Ligeiros. Nimozaran exige que qualquer membro da guilda em potencial pague uma pesada taxa de iniciação e nenhum dos poucos arcanistas que residem ou visitam a cidade viu razão para se matricular. Ele é capaz de ensinar uma quantia limitada de rituais, incluindo Compreender Idioma, Olho do Alarme e Encantar Item Mágico.

O andar mais alto da torre é um salão que inclui um círculo de teleporte permanente. Os personagens que utilizarem rituais de viagem podem definir o círculo como seu destino (embora certamente assustem o velho Nimozaran se o fizerem).

23. CERVEJARIA LUA AZUL

Esta cervejaria fica às margens do Riacho Banho de Lua e é a melhor taverna em Queda Escarpada. O proprietário é um camarada nervoso, fácil de ser irritado, na casa dos cinquenta, chamado Par Ganhador. O verdadeiro gênio por trás da Lua Azul é a mestra cervejeira halfling Kemara Garrafa Parda. Ela se contenta em deixar Par se irritar com a administração da taverna, enquanto ela passa o seu tempo aperfeiçoando sua seleção de maltes e cervejas.

A Lua Azul é popular entre os comerciantes halfling das embarcações que aportam ao longo do Cais Inferior, assim como entre os comerciantes e fazendeiros que vivem na região ao sul de Queda Escarpada. O velho anão Teldorthan (área 24) e o Sargento Murgeddin (área 18) bebem uma caneca ou duas aqui frequentemente e ambos podem oferecer aos heróis iniciantes boas ideias sobre aventuras em potencial.

24. ARSENAL TELDORTHAN

O anão Teldorthan Dente-de-Ferro é o ferreiro e armeiro da cidade. Ele é um camarada velho e tagarela que passa seu tempo com um cachimbo enfiado entre os dentes e trocando história com seus clientes, enquanto seus aprendizes (dois dos quais são seus filhos) fazem todo o trabalho. Entretanto, não se engane – Teldorthan é um mestre armeiro, e sob sua supervisão, seus aprendizes fazem um trabalho de qualidade excepcional.

Ele tem em estoque (ou pode fabricar rapidamente) quase qualquer arma ou armadura mundana encontrada no *Livro do Jogador*, embora ele aconselhe os iniciantes a experimentarem um martelo: “Se você conseguir firmar um prego, então consegue matar um orc! Você consegue firmar um prego, não consegue?”.

Dica para o Mestre: Teldorthan perdeu recentemente uma valiosa peça de couro de dragão que desejava transformar numa armadura brunea. Uma caravana comercial havia enviado a mercadoria de Abrigo do Inverno, mas foi atacada por kobolds perto da Floresta do Manto, tendo a carga saqueada. O anão tem fortes suspeitas de que esses kobolds estejam se escondendo na mansão abandonada chamada de Covil dos Kobolds e ele quer que alguém recupere sua mercadoria. Ele está disposto a pagar os PdJs para recuperar este item valioso. Essa oferta pode levar os jogadores para o exemplo de aventura que está no final desse capítulo.

25. PORTÃO DO REI

O portão sul de Queda Escarpada foi destruído no ataque que devastou a cidade há tempos atrás e ainda não foi completamente reconstruído. Uma das duas torres não passa de escombros e existem vários buracos grandes nas muralhas ao sul do penhasco, pelos quais qualquer um poderia entrar na cidade.

Independente da sua condição atual, o Portão do Rei ainda é usado como posto de vigia pela guarda de Queda Escarpada e o Sargento Gerdrand é o encarregado local; ele é um homem alto e magricela que não fala muito, respondendo às perguntas com um resmungo ou um aceno de cabeça.

26. JARDIM DO MERCADO

A maior parte do povo de Queda Escarpada vive sobre o penhasco na Cidade Alta e só desce nas ruas da Cidade Baixa para negociar, que é onde o comércio prolifera. Essa praça ampla é um prado gramado e aberto onde os comerciantes nativos e visitantes de fazem negócios num clima agradável. As crianças da cidade se reúnem aqui para brincar de pique-esconde e cinco-marias.

27. PROVISÕES VIVENDA

O maior armazém de Queda Escarpada é a Vivenda, que compra e vende quase qualquer coisa – comida, roupas, mantimentos, cordas, ferramentas, equipamento, couro e tudo mais. Comparado à Casa de Comércio Meia Lua, a Vivenda tem preços um pouco mais baixos, mas mercadorias de qualidade um pouco inferior.

A proprietária é Nimena Vivenda, a viúva do velho e esquecido Marken Vivenda. Marken se associou com bandidos e infames, ganhando um bom dinheiro em cima da compra de mercadorias roubadas dos seus vizinhos. Sua viúva deu continuidade a essa prática. Nimena tem ares de uma camponesa sedutora, mas quando chega a hora de falar dos “negócios do quartinho dos fundos” ela é insensível, ambiciosa e mesquinha. Ela tem três filhos jovens e todos estão aprendendo rápido o negócio da família.

Nimena é uma receptadora disposta a comprar o que quiserem vender, mas ela não pagará um cobre a mais do que achar que deve.

28. ADEGA GNOMO SORTUDO

O Gnomo Sortudo é altamente reconhecido como o estabelecimento mais barato e grosseiro onde se pode beber algo dentro de Queda Escarpada. Ele atende os carregadores e trabalhadores das docas próximas e as pancadarias são eventos comuns na noite da vila.

O proprietário do Gnomo Sortudo é um sujeito desagradável chamado Kelson. Ele coordena os Ratos do Rio, uma pequena gangue de rua que atormenta a Cidade Baixa, sediados nos fundos de sua taverna.

Kelson		Guerrilheiro de Nível 5
Humanoide natural (Médio), halfling ladino		200 XP
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +6	
PV 52; Sangrando 26		
CA 20; Fortitude 16, Reflexos 21, Vontade 16		
Deslocamento 6		
⚔ Adaga (padrão; sem limite) ⚔ Arma		
+8 vs. CA; 1d4 + 3 de dano.		
⚔ Golpe Decidido (padrão; sem limite) ⚔ Arma, Marcial		
Kelson se desloca 2 quadrados antes do ataque; +11 vs. CA; 1d4 + 6 de dano.		
⚔ Castelo Real (padrão; encontro) ⚔ Arma, Marcial		
+11 vs. Reflexos; 2d4 +6 de dano; Kelson troca de lugar com um aliado voluntário adjacente.		
Golpe Inicial		
No começo do encontro, Kelson obtém vantagem de combate contra quaisquer inimigos que ainda não tenham agido no encontro.		
Reação Lépidia		
Kelson recebe +2 de bônus racial na CA contra ataques de oportunidade.		
Segunda Chance (interrupção imediata; encontro)		
O atacante refaz a jogada de ataque e utiliza o segundo resultado, mesmo que seja inferior.		
Ataque Furtivo		
Kelson causa 2d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.		
Tendência Maligno	Idiomas Comum	
Perícias Blefe +9, Diplomacia +9, Furtividade +12, Manha +7		
For 14 (+4)	Des 20 (+7)	Sab 11 (+2)
Con 12 (+3)	Int 10 (+2)	Car 15 (+4)
Equipamento armadura de couro, adaga, um item mágico de nível 4 a 6.		

29. CAIS INFERIOR

Barcos pesqueiros e embarcações similares aportam aqui para descarregar e embarcar carregamentos transportados por toda extensão do rio. Como descrito no Cais Superior, a guilda dos carregadores defende invejosamente seu monopólio no transporte da carga entre as cataratas costuma intimidar os comerciantes a pagar pelos serviços dos seus carregadores – mesmo se não precisarem. Além da guilda, outra gangue de encrenqueiros atormenta o Cais Inferior: os Ratos do Rio. São ladrões e valentões de rua sempre à procura de uma chance de arrombar os armazéns ou fingir-se de bêbado para assaltar passantes num beco escuro.

Embarcações pertencentes a diversos viajantes aportam aqui, o tipo mais comum sendo os barcos dos halflings do Clã Rio Célere. Os Rio Céleres transportam carregamentos por todo o curso até a foz do Nentir, centenas de quilômetros ao longo do leito do rio. Estão sempre prontos para levar passageiros e suas passagens são baratas. Irena Rio Célere é a matriarca do clã. Ela é uma comerciante astuta que finge ser uma vidente distraída para conseguir o dinheiro das pessoas lendo sua sorte e fabricando patuás de proteção.

Queda Escarpada fica perto do meio de uma ampla região fronteira conhecida como Vale Nentir. Hoje em dia, o vale agora está vazio, com apenas alguns vilarejos e aldeias agitadas espalhadas por esta grande comarca. As fazendas abandonadas, casarões arruinados e fortes em escombros se alastram a perder de vista. Bandidos, feras e monstros selvagens vagam livremente pelo vale, ameaçando qualquer um que viaje alguns quilômetros para longe dos vilarejos restantes. As viagens pelas estradas ou pelo rio costumam ser seguras – costumam. De vez em quando os viajantes passam por maus bocados nas estradas entre as cidades.

O Vale Nentir é uma região nortista, mas neva relativamente pouco – venta e faz muito frio no inverno. O Rio Nentir é grande demais para congelar, exceto em algumas das semanas mais frias do ano. Os verões são frescos e agradáveis.

As partes “conhecidas” do mapa são recobertas de uma mistura de terrenos – grandes vastidões de gramados abertos, grupos de florestas esparsas, colinas levemente onduladas e, ocasionalmente, um trecho de bosque cerrado e vegetação fechada. As baixadas representadas no mapa são gramados montanhosos com poucos arvoredos. As colinas são escarpadas, mais pedregosas e abrigam florestas esparsas nos vales e encostas entre os montes.

Os locais de interesse no Vale Nentir estão descritos abaixo.

ABADIA DA ATALAIÁ

Os Montes Sepulcrais receberam esse nome por conta do monumental monastério que jaz em ruínas há quase cento e cinquenta anos. O mosteiro era dedicado a Bahamut e servia como base de uma ordem militar de paladinos, famosa por combater nas longínquas cruzadas de Nerath. Segundo a história, os paladinos trouxeram um artefato sombrio recuperado numa cruzada para guardá-lo. Forças malignas se reuniram para invadir a abadia e o artefato. Existem vastos complexos de masmorras abaixo dessas ruínas e ainda devem abrigar o tesouro acumulado pelos velhos paladinos nas cruzadas.

ABRIGO DO INVERNO

Bem na encosta dos Velhos Marcos ao leste do Vale Nentir, está o vilarejo afastado de Abrigo do Inverno. Assim como Queda Escarpada, Abrigo do inverno é uma pequena cidade cercada por alguns quilômetros de fazendas e pastos. Esse vilarejo serve como base de operações durante a aventura *HI: A Fortaleza no Pendor das Sombras*.



CAMPO EUFÔNICO

Ao longo da encosta dos vales, acima do Rio Branco, existem cerca de meia dúzia de pequenas aldeias. Ao se unirem, elas formaram o Baronato de Campo Eufônico – um reino minúsculo cuja população total não é muito maior que a de Queda Escarpada. As pessoas de Campo Eufônico são fazendeiros, lenhadores e carpinteiros; inexpressivo é o comércio para cima e para baixo na velha Estrada do Rei. O governante de Campo Eufônico é o Barão Stockmer, um velho cansado, outrora conhecido pelo seu braço forte com a espada quando era jovem. Ele é um governante justo e misericordioso.

CASA DAS CINCO LÉGUAS

A Casa das Cinco Léguas é mais conhecida como a Estalagem das Cinco Léguas. É uma hospedaria fortemente construída cercada por uma paliçada de madeira. A Casa das Cinco Léguas atende os viajantes e mercadores que vão e vem de Martelo Vigente, ficando a um dia de viagem (cinco léguas) a leste da cidade. O proprietário é um humano enorme como um urso chamado Barton. Ele é um espetáculo de jovialidade, mas está secretamente aliado com os bandidos do Ninho do Corvo e os informa sobre quais viajantes devem ser roubados no trajeto até Queda Escarpada.

COVIL DOS KOBOLDS

Assim como a Morada dos Kalton, os escombros que agora são conhecidos localmente como Covil dos Kobolds já foram a propriedade de um membro da baixa nobreza que veio para o Vale Nentir estabelecer seus próprios domínios. Destruída durante a Guerra das Lanças Sangrentas, esse velho castelo já está abandonado há quase um século. As tribos de kobolds da Floresta do Manto agora espreitam em suas profundezas.

A aventura curta no final desse capítulo é ambientada no Covil dos Kobolds.

A ESPIRAL DO TROVÃO

Esse pico impressionante é o maior das Colinas Antigas. Debaixo da Espiral do Trovão jaz a antiga cidade de minotauros Saruun Khel. O reino dos minotauros caiu há cerca de cem anos antes de Queda Escarpada ter se estabelecido, quando um conflito pela sucessão levou a uma violenta guerra civil. Nos salões superiores da cidade dos minotauros, uma misteriosa ordem de magos conhecida como os Magos de Saruun se estabeleceu numa fortaleza secreta; os mercadores que passam pela Estrada do Comércio às vezes se abrigam aqui.

O labirinto de Saruun Khel é o cenário da aventura H2: *O Labirinto da Espiral do Trovão*.

FLORESTA EUFÔNICA

Essa grande área florestal vai desde o Rio Nentir até as montanhas e se estende por quilômetros em direção do sul. Ela separa o Vale Nentir das cidades litorâneas mais populosas ao sul. Um poderoso forte de goblins chamado Burgo da Adaga fica em algum lugar nos ermos sulistas, não muito longe da Morada dos Kalton; de lá saem ataques de goblins contra as caravanas que navegam pelo Nentir, ou enviam pequenas patrulhas de saqueadores para as fronteiras de Campo Eufônico.

Uma tribo de elfos conhecida como o Clã Cântico Bucólico vaga pela região a leste da floresta. Eles geralmente negociam com os humanos de Campo Eufônico e vigiam os passantes na Estrada do Rei. Há uma rixa antiga com os goblins do Burgo da Adaga e os goblins ficam do lado oeste da floresta para evitar as flechas rápidas e mortíferas dos elfos. Mas nos últimos meses, os goblins estão cada vez mais numerosos e ousados.

FORTALEZA NO PENDOR DAS SOMBRAS

Há muito tempo atrás, os soldados de Nerath construíram uma poderosa fortaleza sobre uma fenda que levava ao Pendor das Sombras para protegê-la. O velho forte jaz em ruínas agora e uma nova geração de cultistas já se fixou em segredo no local. Seu intuito é destruir os selos mágicos que impedem o contato com o Pendor das Sombras e abrir caminho para os horrores mortos-vivos desse lugar.

A fortaleza é descrita em detalhes na aventura H1: *Fortaleza no Pendor das Sombras*.

LONGÍNQUA

É uma minúscula aldeia de humanos situada na ponta leste do Lago Nen. As pessoas daqui lutam por um sustento miserável vendendo peixe defumado para os anões de Martelo Vigente. Eles também fazem negócios com os bárbaros Garra de Tigre da Floresta Raiz do Inverno. Quando o povo selvagem se aproxima para comercializar, eles vêm para Longínqua para negociar suas peles e âmbar em troca dos ótimos trabalhos forjados pelos anões.

MARTELO VIGENTE

Um forte de anões esculpido na rocha de um vale profundo nas Montanhas da Forja do Amanhecer, Martelo Vigente é o maior e mais rico vilarejo da região. A Estrada do Comércio passa pelos portões da cidadela e continua seguindo ao leste além da Cordilheira Forja do Amanhecer. Martelo Vigente é governada por um conselho de mestres, todos eles líderes das guildas mais poderosas da cidade. A atual Grã Mestra é a líder da guilda mercante, uma anã chamada Marsinda Fian'ouro. Os anões de Martelo Vigente protegem sua cidade por conta própria e não dão nada de graça, mas são honestos e urbanizados.

MORADA DOS KALTON

Ainda nos dias em que Nerath colonizava o Vale Nentir, a baixa nobreza em busca de terras para feudos construiu casarões e fortes nessa área. A Morada dos Kalton foi uma dessas tentativas, um pequeno forte construído pelo Lorde Arrol Kalton cerca de duzentos anos atrás. Lorde Arrol desejava colonizar o vale abaixo do Rio Branco, mas não conseguiu – os monstros do Atoleiro da Luz Enfeitiçada afastaram os arrendatários que ele trouxe consigo. Por fim, Arrol, sua família e alguns de seus serviços viveram sozinhos no forte semi construído que lentamente caiu em ruínas antes que eles desaparecessem completamente. Reza a lenda que existem tesouros escondidos – a velha fortuna dos Kalton – guardados em câmaras secretas debaixo das ruínas do forte.

NINHO DO CORVO

Esse pequeno forte fica na ponta sul das Colinas Antigas. Ele já abrigou um pequeno casarão, hoje em ruínas há muito tempo e recentemente foi dominado por uma gangue de bandidos. Os líderes dos bandidos são um trio de shadar-kai chamados Samminel, Erzoun e Geriesh. Eles têm negócios secretos com Barton, o proprietário da Casa das Cinco Léguas e pagam uma parcela do saque quando ele indica quais são os viajantes mais ricos para serem atacados ao longo da Estrada do Comércio.

O PASSO PÉTREO

Uma terra de colinas rochosas e escarpadas, cheia de desfiladeiros profundos, entrecortada por rios de águas claras e violentas, o Passo Pétreo é o lar de tribos de humanoides e gigantes perigosos. Orcs, ogros, gigantes e trolls espreitam as regiões mais distantes dessas terras áridas. Para a felicidade dos moradores do vale, os monstros raramente vêm para o leste além dos Picos dos Velhos Marcos. O grande aglomerado de orcs conhecido como as Mandíbulas Afia-das de Kulkoszar vive na parte nortista dessa vastidão; lá, o chefe da tribo Lanças Sangrentas governa centenas de guerreiros violentos.

RUÍNAS DE FASTORMEL

Antigamente, Fastormel era uma vila próspera nas margens do Lago Nen. Ela foi destruída pelos orcs Lanças Sangrentas e nunca mais foi repovoada. Era governada por um Lorde Mago (o mago mais poderoso da vila clamava o cetro de governo) e a Torre do Berço das Névoas do último Lorde Mago ainda está de pé entre as ruínas do vilarejo. A torre é cercada por uma estranha névoa prateada que nunca se dissipa, independente do clima.

O TEMPLO DOS CRÂNIOS AMARELOS

Uma cripta maligna arruinada existe no meio das colinas desoladas da área. Dizem as lendas que um príncipe rakshasa invocou demônios no local e os obrigou aos seus serviços prendendo suas essências vitais em crânios humanos banhados em ouro. Nenhum deles já foi recuperado das ruínas, mas a história persiste. As cavernas profundas abaixo das ruínas chegam até o Subterrâneo e, de tempos em tempos, monstros perigosos das profundezas emergem do local para vagar pelas redondezas.

O TÚMULO DA ESPADA

É um grande campanário localizado próximo dos Montes Cinzentos, uma região desolada. Os velhos clãs de humanos das colinas que viviam no Vale ergueram a construção séculos antes do povo civilizado criar Queda Escarpada. Os fundadores já se foram há muito tempo, mas seu campanário macabro perdurou. O Túmulo da Espada recebeu seu nome por causa das várias espadas enferrujadas de aspecto antigo que estão enterradas em torno dos túmulos, com as lâminas fincadas na terra; um visitante pode encontrar várias delas em poucos minutos só olhando ao redor. As lâminas parecem completamente comuns, sem indicar a velha magia de proteção da região.

ENVOLVENDO OS JOGADORES

Ao iniciar uma nova campanha de Dungeons & Dragons, geralmente é válido pedir para os jogadores criarem personagens novos, ambientados na região e cenário usados. Antes da primeira sessão de jogo, pergunte aos jogadores com que tipo de personagens eles gostariam de jogar. Munido dessa informação, você pode criar laços entre os personagens e a vila de Queda Escarpada. Os jogadores vão se importar muito mais sobre o que está acontecendo no vilarejo se tiverem razões para que seus personagens se importem com o lugar.

Se não gostar das ideias apresentadas aqui, sinta-se à vontade para criar suas próprias conexões para os personagens dos jogadores, ou para abolir qualquer tipo de conexão. Geralmente é divertido para um jogador interpretar “o estrangeiro”.

RAÇAS

Anões: Uma quantia considerável de anões vive em Queda Escarpada, portanto um personagem anão poderia ser facilmente um nativo da cidade – talvez um parente de Teldorthan Dente-de-Ferro. Do contrário, o lar de anões mais perto é Martelo Vigente, a uma semana de viagem. Os comerciantes e artesãos de Martelo Vigente viajam para Queda Escarpada para negociar ou trabalhar, ocupando as estalagens locais por algumas semanas.

Draconatos: Nenhum draconato é nativo de Queda Escarpada, mas os viajantes ocasionalmente passam pela região e às vezes arrumam serviços temporários, especialmente como guarda-costas ou seguranças de caravanas. Os halflings Meia Lua, a Casa Azaer e os importadores Naerumar têm empregos disponíveis para um aventureiro competente.

Eladrin: Os eladrin não são muito frequentes no vilarejo. Algumas das velhas mansões nas Colinas da Lua e nas vizinhanças próximas do Vale já foram os lares de ricas famílias eladrin; um PdJ eladrin poderia ter direito a uma propriedade abandonada a um quilômetro ou dois do vilarejo, o que lhe daria uma boa razão para atender ao chamado de Lorde Markelhay (e ganhar a animosidade de Armos Kamroth, que desejará as suas terras para si).

Elfos: Os elfos também são escassos nesta área, mas um pequeno grupo mora nas redondezas da cidade. Resilmæ Luz Estelar do templo de Sehanine poderia ser parente ou uma velha amiga de um personagem elfo. Os elfos de fora de Queda Escarpada podem pertencer ao Clã Cântico Bucólico da Floresta Eufônica.

Halflings: Os halflings são a raça mais numerosa em Queda Escarpada depois dos humanos e praticam todo tipo de atividade. Um nativo do vilarejo poderia ser parente da família Meia Lua, dos Ostreiros do Unicórnio Prateado ou dos Assovio Forte dos Estábulos Queda Escarpada. Os halflings descendentes dos comerciantes que passam pela região podem ser membros do clã Rio Célere.

Humanos: A maior parte do povo de Queda Escarpada é humano. Os personagens com históricos rurais tendem a crescer nas fazendas espalhadas pela vizinhança das Colinas da Lua. Os que tiverem um passado mais urba-

no podem ser filhos de grandes latifundiários como os Kamroths, ou rufiões e mercenários que tiveram uma infância difícil na Cidade Baixa.

Meio-Elfos: Um pequeno grupo de meio-elfos mora em Queda Escarpada e nas vizinhanças. A maioria é composta de fazendeiros ou pecuaristas bem sucedidos que vivem nas Colinas da Lua perto da cidade; o restante são artesãos especialistas – joalheiros, alfaiates ou carpinteiros – do povoado. Um PdJ meio-elfo poderia ser filho ou parente de uma família local.

Tieflings: Duas famílias tieflings e alguns indivíduos dessa raça vivem e prosperam em Queda Escarpada, incluindo os Azaers e os Naerumars.

CLASSES

Bruços: O povo de Queda Escarpada respeita os bruxos tanto quanto os magos – figuras misteriosas sempre tratadas com cautela. Os mercadores mais abastados sempre mantêm um “mago da casa” para aconselhá-los sobre os assuntos mágicos e, portanto, um bruxo poderia facilmente trabalhar para os Markelhays, para Amros Kamroth ou para qualquer outro indivíduo rico o bastante.

Clérigos: Como existem templos de Erathis, Pelor e Sehanine na cidade, um PdJ clérigo que venere a uma dessas divindades certamente teria aliados ou colegas por lá.

Guerreiros: Queda Escarpada é um entreposto comercial e os mercadores precisam de guarda-costas ou seguranças para as caravanas quando viajam para lugares distantes. Os Meia Luas e a Casa Azaer podem empregar um guerreiro. Os guerreiros de famílias abastadas podem estar a serviço dos Markelhays – jovens “lâminas da corte” que se destacam dos guardas típicos da guarnição.

Ladinos: Os membros de grupos como a guilda dos carregadores ou os Ratos do Rio serão contatos naturais para um PdJ ladino. Existe uma alta demanda por pessoas competentes em toda parte e um ladino também pode se encaixar como um agente de uma casa mercante como os Meia Luas ou os Azaers.

Magos: Um PdJ mago pode ser um aprendiz de Nimozaran, na Torre do Heptarca. A Senhora Markelhay também é uma maga muito competente e pode ter um PdJ mago sob sua tutela.

Paladinos: Assim como os clérigos, os paladinos dedicados a Erathis, Pelor ou Sehanine terão aliados naturais nos templos de Queda Escarpada. Além disso, os PdJ paladinos também podem ser aspirantes a cavaleiros jurados a serviço da família Markelhay.

Patrulheiros: Muitas das pessoas que vivem nos arredores de Queda Escarpada são silvícolas e caçadores; um PdJ patrulheiro poderia pertencer a uma dessas famílias. Os patrulheiros não-nativos podem ter vindo do Baronato de Campos Eufônicos ou da remota aldeia de Longínqua, ao nordeste.

Senhores da Guerra: Assim como os guerreiros ou paladinos, os senhores da guerra podem estar relacionados à casa dos Markelhay. Aqueles com menos condições podem servir como mercenários ou agentes das companhias mercantes como a Casa Azaer.



O casarão em ruínas que agora é conhecido como o Covil dos Kobolds já foi propriedade de um orgulhoso lorde menor, um forte murado com vista para a Estrada do Rei. Isso foi há anos atrás, o nome desse lorde e as glórias conquistadas já esquecidas há muito tempo. Atualmente, o lugar foi batizado de Covil dos Kobolds depois que esses humanoides maliciosos infestaram o local. A Floresta do Manto já tragou essa propriedade e árvores crescem e tomam espaço no meio dos jardins e pátios abandonados.

Diversas tribos de kobolds moram dentro das ruínas, se escondendo na vastidão de túneis e porões do local. As tribos disputam entre si, atacando os povoados mais próximos e atacam as caravanas na velha Estrada do Rei. Ultimamente, os kobolds ficaram mais agressivos. A tribo dos Chuta-Cuca dominou ou expulsou as tribos rivais. Encorajados, os Chuta-Cuca roubaram um vagão carregado de mercadorias valiosas de uma caravana na Estrada do Rei. No início da aventura, os personagens se encontrarão na pequena cidade de Queda Escarpada. Explique aos jogadores o que seus personagens sabem sobre si mesmos e diga que eles estão em busca de aventuras.

Use um dos ganchos abaixo para definir um histórico para os aventureiros, ou crie o seu próprio. Você não precisa de muitos detalhes; só precisa do bastante para explicar porque os PdJs estão juntos e porque eles estão indo investigar o Covil dos Kobolds.

Se decidir usar um dos ganchos, os PdJs também podem receber pontos de experiência por completarem uma missão. Quando grupo encerrar a missão, divida o prêmio em XP entre todos os personagens que participaram na missão.

GANCHO: COURO DE DRAGÃO

Os personagens dos jogadores foram contratados por Teldorthan Dente-de-Ferro, o anão armeiro. Junto da carga roubada com a carroça havia uma peça de couraça de dragão verde destinada a sua loja. O anão quer usar a couraça num sofisticado conjunto de armadura brunea. Teldorthan contrata os aventureiros para entrarem no covil dos kobolds e recuperarem seu couro de dragão. Se eles conseguirem, o anão os pagará 200 PO.

Alternativa: Os PdJs ouvem sobre a perda da carroça com o couro de dragão e se aproximam de Teldorthan para ver se há uma recompensa pela recuperação dessa mercadoria.

XP da Missão: 500 XP por recuperar o couro de dragão e devolvê-lo a Teldorthan Dente-de-Ferro.

GANCHO: CAÇA AOS KOBOLDS

O Lorde Protetor de Queda Escarpada já está farto dos ataques dos kobolds ao longo da velha Estrada do Rei. Se os PdJs se aproximarem dele em busca de trabalho, ele prontamente os oferecerá uma recompensa se limparem o Covil dos Kobolds. O Lorde Protetor prometeu uma recompensa de 10 PO por cada kobold aniquilado e um adicional de 100 PO se os PdJs trouxerem provas de que as ruínas estão livres dessas criaturas, como a máscara de ossos usada pelo líder da tribo.

Alternativa: O Lorde Protetor procura os PdJs individualmente para designá-los para essa missão.

XP da Missão: 750 XP por trazer a máscara de ossos para o Lorde Protetor como prova da aniquilação da ameaça dos kobolds.

GANCHO: TERRÍVEL SEGREDO

Nimozaran, o Verde, Alto Heptarca de Queda Escarpada, acredita que alguma coisa mais terrível e perigosa está por trás dos ataques dos kobolds. Eles parecem organizados e agressivos demais, comparados aos outros kobolds enfrentados pelo velho mago no passado. Ele perguntará aos PdJs se eles aceitam adentrar no local para descobrir o segredo do Covil dos Kobolds. Ele lhes oferece uma utilização do seu círculo de teleporte caso aceitem a missão.

Alternativa: Os PdJs procuram o velho mago para oferecer seus serviços em troca de sua boa vontade e qualquer ajuda mágica que ele esteja disposto a oferecer.

XP da Missão: 500 XP por retornarem a Nimozaran com notícias sobre a presença de um dragão branco nas ruínas.

INTRODUÇÃO PARA OS PDJS

Quando os PdJs decidirem explorar o Covil dos Kobolds, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Vocês viajam cerca de 20 quilômetros de Queda Escarpada pela região selvagem para encontrar as ruínas de uma mansão, outra grandiosa, hoje conhecida como o Covil dos Kobolds. Dentro da fortaleza, há um alçapão na base de uma velha torre de vigília. Ele deve levá-los para dentro das ruínas.

INTRODUÇÃO PARA O MESTRE

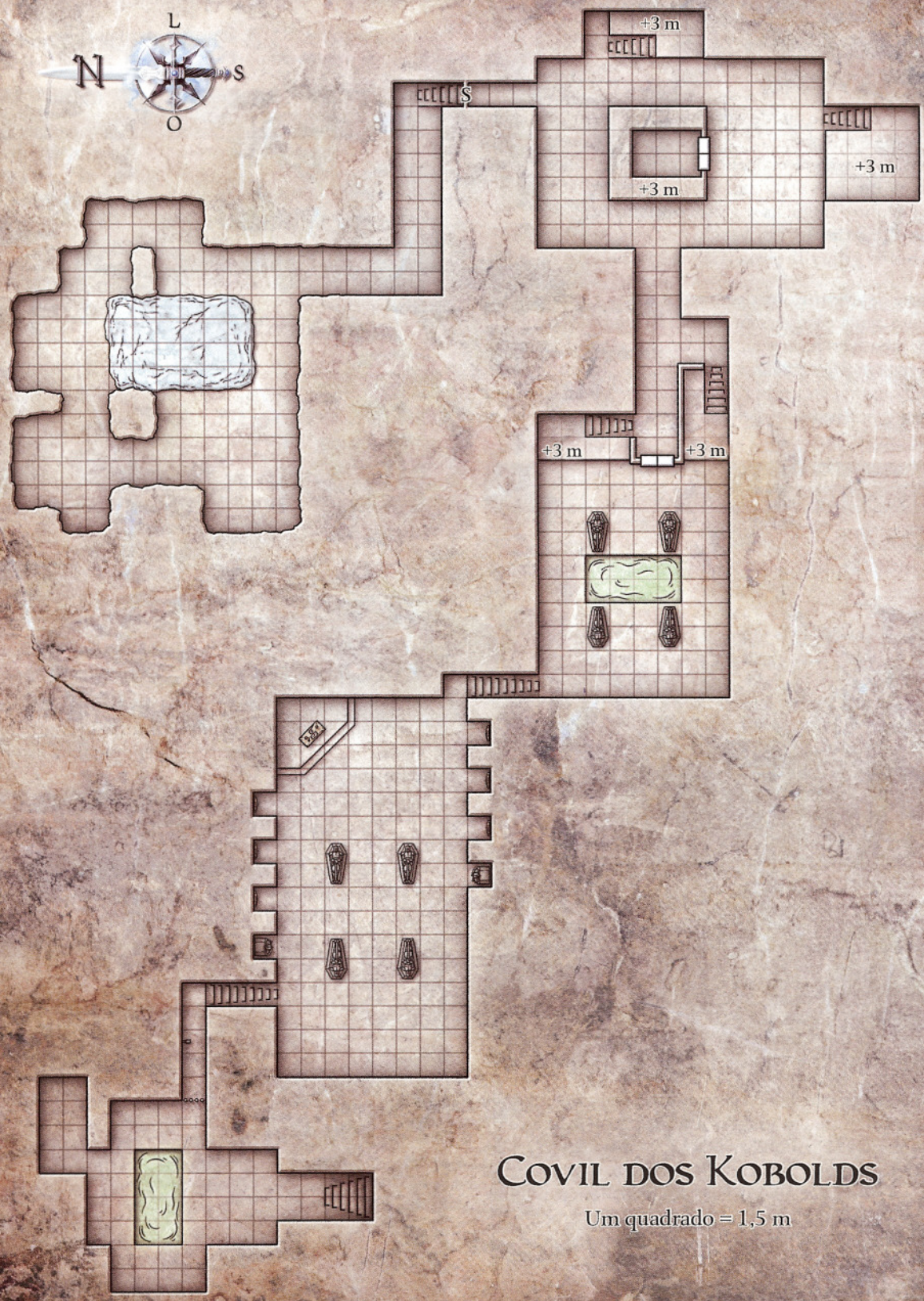
O “Covil dos Kobolds” é uma aventura simples de D&D para cinco personagens de nível 1. Ela tem um enredo curto e momentos decisivos muito breves; são apenas cinco encontros de combate em sequência. O intuito da aventura é dar ao Mestre algo fácil de conduzir na primeira vez que colocar as mãos neste livro, além de permitir que os outros jogadores do grupo explorem as habilidades dos seus personagens e aprendam o jogo.

Experimente dar mais vida aos kobolds e ao ambiente. O primeiro encontro é um combate simples, mas os próximos quatro apresentam ambientes interativos e armadilhas para demonstrar alguns dos elementos de um jogo de D&D.

Lembre-se de ler todos os encontros antes de conduzir a aventura, prestando atenção especialmente nas armadilhas e no terreno. Você também deve examinar atentamente os blocos de estatísticas dos monstros. Eles trazem alguns truques traiçoeiros para surpreender os PdJs!

MUDANDO O TESOURO

Como em qualquer aventura publicada, é bem possível que os tesouros disponíveis aqui não sejam ideais para o seu grupo de aventureiros. Você pode substituí-los por itens e equipamentos que agradem ao grupo. Os níveis dos dois itens encontrados nessa aventura estão indicados para facilitar as substituições.



COVIL DOS KOBOLDS
Um quadrado = 1,5 m

ÁREA 1: FOSSO DE LODO

Encontro de Nível 1 (500 XP)

PREPARAÇÃO

Esta área serve como a sala de vigia dos kobolds. Um fosso cheio de lodo oferece um obstáculo contra intrusos. Quando os PdJs chegarem, eles verão um kobold. Os outros permanecerão escondidos até que PdJs se movam mais para dentro da área.

Este encontro inclui as seguintes criaturas.

2 kobolds atiradores (A)

3 kobolds guerrilheiros (G)

Conforme os aventureiros entrarem nessa câmara, leia: *Ocupando a maior parte da sala adiante, há uma fossa comprida repleta de uma substância verde luminescente. Além dela, há um pequeno humanoide reptiliano em pé numa câmara sombria, espantado com sua presença. Ele carrega uma funda, e procura rapidamente uma pedra na algibeira do seu cinturão. Ele sibila e grita "Intrusosss! Intrusosss!"*

3 Kobolds Guerrilheiros (G)	Guerrilheiro de Nível 1	
Humanoide natural (Pequeno - Réptil)	100 XP	
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +0; visão no escuro	
PV 27; Sangrando 13		
CA 15; Fortitude 11, Reflexos 14, Vontade 13; veja também <i>pressentir armadilhas</i>		
Deslocamento 6		
⬇️ Lança (padrão; sem limite) ♦️ Arma		
+6 vs. CA; 1d8 de dano; veja também <i>ataque em turba</i> .		
Vantagem de Combate		
O kobold guerrilheiro causa 1d6 de dano adicional em ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.		
Ataque em Turba		
O kobold guerrilheiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque para cada kobold aliado adjacente ao alvo.		
Ajustável (mínima; sem limite)		
O kobold ajusta 1 quadrado.		
Pressentir Armadilhas		
O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.		
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Dracônico	
Perícias Acrobacia +7, Furtividade +9, Ladinagem +9		
For 8 (-1)	Des 16 (+3)	Sab 10 (+0)
Con 11 (+0)	Int 6 (-2)	Car 15 (+2)
Equipamento armadura de couro, lança		

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Fosso: O fosso tem 3 m de profundidade, cheio com pouco mais de 1 m com um limo verde e espesso. Qualquer PdJ que cair no fosso fica imobilizado. Um sucesso num teste de Força CD 13 permite que um PdJ se liberte. O limo é considerado terreno acidentado. As criaturas podem caminhar através dele, mas quando terminarem seu deslocamento sobre o limo ficarão imobilizadas como descrito acima.

Escarlar o fosso exige um sucesso num teste de Atletismo CD 10. Uma criatura que cair sofre 1d10-2 de dano, já que o limo suaviza um pouco a queda.

Portão: A passagem a leste tem um portão levadiço feito para impedir criaturas maiores. As criaturas Pequenas podem ignorá-lo, mas ele impedirá a passagem de pessoas maiores. Forçar o portão para cima exige um sucesso num

teste de Força CD 15. A alavanca para abri-lo está no corredor, logo depois do portão.

2 Kobolds Atiradores (A)	Artilheiro de Nível 1	
Humanoide natural (Pequeno - Réptil)	100 XP	
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +1; visão no escuro	
PV 24; Sangrando 12		
CA 13; Fortitude 12, Reflexos 14, Vontade 12; veja também <i>pressentir armadilhas</i>		
Deslocamento 6		
⬇️ Adaga (padrão; sem limite) ♦️ Arma		
+5 vs. CA; 1d4+3 de dano.		
⌚ Funda (padrão; sem limite) ♦️ Arma		
À distância 10/20; +6 vs. CA; 1d6+3 de dano; veja também <i>bala colante</i> .		
Bala Colante (padrão; sem limite)		
À distância 10/20; +6 vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (TR encerra).		
Ajustável (mínima; sem limite)		
O kobold ajusta 1 quadrado.		
Pressentir Armadilhas		
O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.		
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Dracônico	
Perícias Acrobacia +8, Furtividade +10, Ladinagem +10		
For 9 (-1)	Des 17 (+3)	Sab 12 (+1)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)	Car 10 (+0)
Equipamento armadura de couro, adaga, aljava com 20 balas comuns e 3 balas colantes (veja acima).		

TÁTICAS

O kobold atirador tenta atrair os PdJs para a sala, onde os outros estão escondidos. O atirador dispara contra os PdJs enquanto os dois guerrilheiros se dividem para fazer a volta no fosso e atacar.

Enquanto isso, os kobolds atrás do portão aguardam até que os PdJs estejam em sua linha de visão. Quando os PdJs tiverem entrado, eles atacam.

Os kobolds estão atentos contra ataques de área. Eles nunca ficam juntos a menos que possam ganhar condições de atar flanqueando.



ÁREA 2: A TUMBA

Encontro de Nível 1 (550 XP)

PREPARAÇÃO

Essa câmara já foi uma tumba. Os kobolds usam as armadilhas daqui para defender seu covil.

Esse encontro inclui as seguintes criaturas e armadilhas.

- 3 kobolds guerrilheiros (G)
- 2 armadilhas de dardos (1 e 2)

Quando os aventureiros entrarem nessa sala, leia:

A sala adiante contém quatro sarcófagos de pedra, todos apresentando sinais de vandalismo e violação. À esquerda, há dois conjuntos com três alcovas em cada. Outras duas alcovas, uma em cada parede, contêm peças completas de armaduras.

Do lado oposto da sala, numa área elevada do piso, há um altar improvisado de Tiamat.

3 Kobolds Guerrilheiros (G) **Guerrilheiro de Nível 1**
Humanoide natural (Pequeno - Réptil) 100 XP
Consulte a página 212.

Armadilha de Dardos **Detonador de Nível 1**
Armadilha 100 XP

Dardos são disparados dos conjuntos de armaduras, deixando a câmara mais perigosa.

Armadilha: Quando uma das armadilhas é ativada, um dardo é disparado pelo visor do elmo nos conjuntos de armaduras.

Percepção

- ◆ CD 20: O personagem percebe os mecanismos de disparo nas armaduras.
- ◆ CD 25: O personagem avista um dos gatilhos.

Gatilho

Quando um personagem ingressar ou começar seu turno num espaço de gatilho, a armadilha de dardos ataca.

Ataque

Interrupção Imediata À distância 10

Alvo: Uma criatura que ingressar ou começar seu turno num quadrado de gatilho

Ataque: +8 vs. CA

Sucesso: 1d6+2 de dano e o alvo fica imobilizado até o final do seu próximo turno.

Contramedidas

- ◆ Um personagem adjacente a um quadrado de gatilho pode desarmá-lo com um sucesso num teste de Ladinagem CD 20.
- ◆ Um personagem adjacente a um mecanismo de disparo pode desarmá-lo com um sucesso num teste de Ladinagem CD 25.
- ◆ Os conjuntos de armaduras podem ser destruídos (CA 12; PV 30; resistência 5 contra todos os tipos de dano).

TÁTICAS

Os kobolds tentarão tirar vantagem das armadilhas. Eles tentarão fazer os personagens os perseguirem pela sala, aproveitando o fato de criaturas Pequenas serem leves demais para ativar a armadilha.

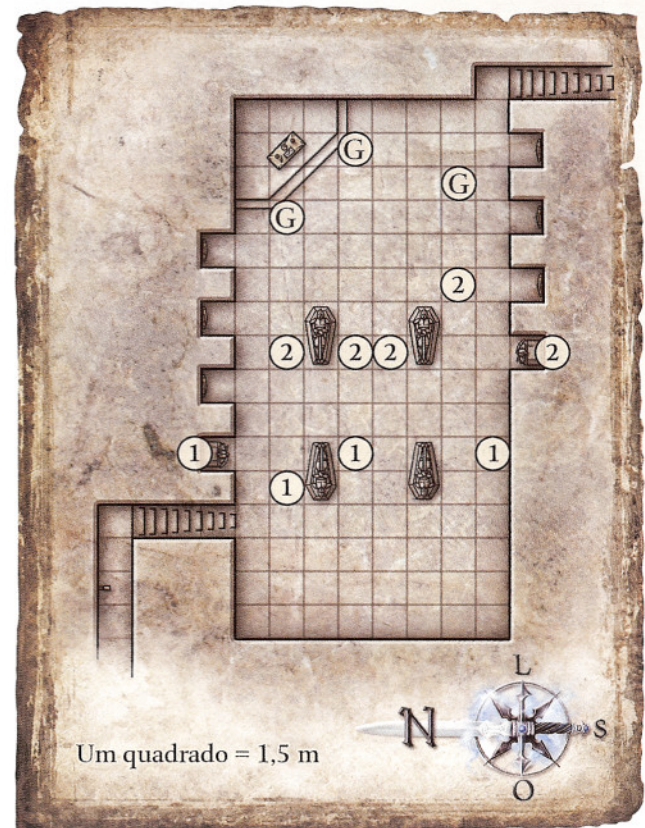
CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Sarcófagos: Os sarcófagos de pedra são terreno acidentado que fornece cobertura.

Armaduras: Esses dois conjuntos de armaduras de placas ficam inertes. Quando a armadilha de dardos é ativada, o visor dos seus elmos abre para revelar o mecanismo de disparo dos dardos.

Quadrados de Gatilho: Diversos quadrados no mapa estão marcados com os números 1 e 2. O 1 corresponde aos quadrados que ativam a armadilha 1. O mesmo vale para os de número 2. Os dois conjuntos de armaduras estão marcados com 1 e 2 para indicar a localização do mecanismo de disparo de cada armadilha.

Altar: Os kobolds construíram com dedicação esse altar rudimentar para a deusa dos dragões malignos. Uma pequena bolsa sobre o altar abriga 60 PO, uma oferenda para Tiamat.



ÁREA 3: CUCA-CUCA!

Encontro de Nível 2 (675 XP)

PREPARAÇÃO

Esta câmara foi transformada numa arena para os jogos de cuca-cuca, o esporte favorito no Covil dos Kobolds. Os personagens dos jogadores invadirão a câmara durante uma partida e descobrirão que esse jogo é um exercício de violência insana, típico dos kobolds.

Esse encontro inclui as seguintes criaturas.

- 2 kobolds atiradores (A)
- 2 dragonetes sentinela (D)
- 3 kobolds lacaios (L)

Quando os aventureiros entrarem nessa sala, leia:

Esta câmara tem a aparência de uma antiga tumba, mas os kobolds a transformaram em algo que quase pode ser chamado de parque de diversões.

Aqui existem quatro sarcófagos de pedra, com um fosso cheio de lodo entre eles. Do lado oposto da sala há uma porta dupla de madeira com uma plataforma elevadas de cada lado, ambas a 3 m do chão. Há dois kobolds sobre cada uma delas.

Vários crânios de animais foram alinhados sobre os sarcófagos, todos organizados em pilhas pequenas. Um kobold segura uma pedra melecada de lodo amarrada a uma corda comprida e presa no teto.

2 Dragonetes Sentinelas (D)		Bruto de Nível 2	
Animal natural (Pequeno - Réptil)		125 XP	
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +7		
PV 48; Sangrando 24			
CA 15; Fortitude 15, Reflexos 13, Vontade 12			
Imunidades medo (enquanto estiver a até 2 quadrados de um aliado)			
Deslocamento 6			
⊕ Mordida (padrão; sem limite)			
+6 vs. CA; 1d10+3 de dano (1d10+9 enquanto estiver a até 2 quadrados de um aliado)			
Tendência Imparcial		Idiomas –	
For 16 (+4)	Des 15 (+3)	Sab 12 (+2)	
Con 18 (+5)	Int 3 (-3)	Car 12 (+2)	

4 Kobolds Lacaios (L)		Lacão de Nível 1	
Humanoíde natural (Pequeno - Réptil)		25 XP	
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +1; visão no escuro		
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacão.			
CA 15; Fortitude 11, Reflexos 13, Vontade 11; veja também <i>pressentir armadilhas</i>			
Deslocamento 6			
⊕ Azagaia (padrão; sem limite) ⚡ Arma			
+5 vs. CA; 4 de dano.			
⊗ Azagaia (padrão; sem limite) ⚡ Arma			
À distância 10/20; +5 vs. CA; 4 de dano.			
Ajustável (mínima; sem limite)			
O kobold ajusta 1 quadrado.			
Pressentir Armadilhas			
O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.			
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Dracônico	
Perícias Furtividade +4, Ladinagem +4			
For 8 (-1)	Des 16 (+3)	Sab 12 (+1)	
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)	Car 10 (+0)	
Equipamento corselete de couro, escudo leve, 3 azagaias			

2 Kobolds Atiradores (A)		Artilheiro de Nível 1	
Humanoíde natural (Pequeno - Réptil)		100 XP	
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +1; visão no escuro		
PV 24; Sangrando 12			
CA 13; Fortitude 12, Reflexos 14, Vontade 12; veja também <i>pressentir armadilhas</i>			
Deslocamento 6			
⊕ Adaga (padrão; sem limite) ⚡ Arma			
+5 vs. CA; 1d4+3 de dano.			
⊗ Funda (padrão; sem limite) ⚡ Arma			
À distância 10/20; +6 vs. CA; 1d6+3 de dano; veja também <i>bala colante</i> .			
Bala Colante (padrão; sem limite)			
À distância 10/20; +6 vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (TR encerra).			
Ajustável (mínima; sem limite)			
O kobold ajusta 1 quadrado.			
Pressentir Armadilhas			
O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.			
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Dracônico	
Perícias Acrobacia +8, Furtividade +10, Ladinagem +10			
For 9 (-1)	Des 17 (+3)	Sab 12 (+1)	
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)	Car 10 (+0)	
Equipamento armadura de couro, adaga, aljava com 20 balas comuns e 3 balas colantes (veja acima).			

Pedra de Cuca-Cuca
Armadilha

Detonador de Nível 1
100 XP

Essa pedra coberta de lodo está amarrada numa longa corda pendurada por um gancho no teto.

Armadilha: Quando um kobold arremessa a pedra, ela ataca o alvo e depois volta para o kobold na outra plataforma.

Gatilho

Usando uma ação padrão, um kobold ataca com a pedra de cuca-cuca. Ela pode ser arremessada por dois kobolds diferentes a cada rodada.

Ataque

Ação Padrão Corpo a corpo 1

Alvo: Um personagem na área marcada no mapa.

Ataque: +8 vs. CA

Sucesso: 1d8+2 de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados.

Contramedidas

- ♦ Um personagem na área marcada pode preparar uma ação para atacar a corda (CA 14, PV 10; resistência 5 contra todos os tipos de dano).
- ♦ Um personagem pode realizar ataques à distância contra a corda.

TÁTICAS

Os kobolds tentam atingir os PdJs sem recorrer ao combate corpo a corpo.

Os kobolds lacaios se dividem, dois em cada plataforma. Dois deles usam suas ações para ativar a armadilha de cuca-cuca, sendo que um arremessa sua lança enquanto ela ainda não está ativa. Os outros dois lacaios permanecem nas escadas, fora de vista, prontos para substituir seus camaradas e manter a armadilha funcionando.

Os atiradores tentam atingir os PdJs com seus tiros de cola para paralisá-los e torná-los alvos mais fáceis para a pedra.

Os dragonetes sentinelas permanecem do outro lado da porta. Eles subirão as escadas para atacar os PdJs que tentarem escalar as plataformas e atacam qualquer um que abrir a porta.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Fosso: O fosso tem 3 m de profundidade, cheia com limo verde e espesso por quase 1 m. Qualquer PdJ que cair no fosso fica imobilizado. Um sucesso num teste de Força CD 13 permite que um PdJ se liberte. O limo é terreno acidentado. As criaturas podem caminhar através dele, mas quando terminarem seu deslocamento sobre o limo estarão imobilizadas como descrito acima.

Escalar o fosso exige um sucesso num teste de Atletismo CD 10. Uma criatura que cair sofre 1d10-2 de dano, já que o limo suaviza um pouco a queda.

Porta: A porta tem 20 PVs. Derrubá-la exige um sucesso num teste de Força CD 16.

Pedra de Cuca-Cuca: Esse mecanismo esquisito pode ser usado como uma armadilha. Os kobolds normalmente a balançam tentando atingir um crânio sobre os sarcófagos abaixo. O objetivo do jogo é atingir um crânio, fazer a rocha grudar nele e trazer o crânio para a plataforma. Quando os PdJs chegam ao local, os kobolds ficam bastante felizes em poder usar a rocha contra eles.

Plataformas: Não existem parapeitos nas plataformas elevadas. Escalar a parede até a plataforma exige um sucesso num teste de Atletismo CD 15. Espalhadas em pequenas pilhas no chão sobre as plataformas existem 100 PO, um rubi que vale 50 PO e duas granadas que valem 25 PO cada.



ÁREA 4: O PODEROSO CHEFÃO

Encontro de Nível 4 (850 XP)

PREPARAÇÃO

O chefe dos kobolds governa a partir desta câmara. Extremamente paranoico contra intrusos, ele mandou erigir uma elaborada armadilha de pedra esmagadora na área. Quando um PdJ entrar, o chefe ativa a rocha e se esconde em seu covil. Enquanto isso, os kobolds surgem para atacar os PdJs.

Esse encontro inclui as criaturas e armadilha a seguir.

- 2 kobolds atiradores (A)
- 1 kobold sacerdote dracônico (S)
- 2 kobolds dracoescudeiros (E)
- 1 dragonete da torre (D)
- 1 pedra esmagadora (P)

Quando os aventureiros chegarem nessa sala, leia:

Vocês adentram uma câmara com teto a cerca de 6 metros de altura. Diante de vocês, há uma parede com 3 m de altura que deixa passagens abertas tanto pela direita quanto pela esquerda. Subitamente, o som de madeira se quebrando ecoa pelo salão. O chão treme, cascatas de poeira caem do teto e algo grande, pesado e barulhento avança contra vocês pelo chão!

Kobold Sacerdote Dracônico (S) Humanoide natural (Pequeno - Réptil)	Artilheiro de Nível 3 150 XP
Iniciativa +4 Sentidos Percepção +4; visão no escuro PV 36; Sangrando 18 CA 17; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 15; veja também <i>pressentir armadilhas</i>	
Deslocamento 6	
⊕ Lança (padrão; sem limite) ♦ Arma +7 vs. CA; 1d8 de dano.	
☞ Orbe de Energia (padrão; sem limite) ♦ veja texto À distância 10; +6 vs. Reflexos; 1d10+3 de dano do tipo de energia escolhido (baseado no dragão mestre).	
⚡ Incitar Fé (mínima; encontro) Explosão contígua 10; os aliados kobolds dentro da área recebem 5 pontos de vida temporários e ajustam 1 quadrado.	
⚡ Sopro de Dragão (padrão; encontro) ♦ veja texto Rajada contígua 3; +6 vs. Fortitude; 1d10+3 de dano do tipo de energia escolhido (baseado no dragão mestre). <i>Fracasso:</i> Metade do dano.	
Ajustável (mínima; sem limite) O kobold ajusta 1 quadrado.	
Pressentir Armadilhas O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.	
Tendência Maligno Idiomas Comum, Dracônico Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10	
For 9 (+0) Des 16 (+4) Sab 17 (+4) Con 12 (+2) Int 9 (+0) Car 12 (+2)	
Equipamento gibão de peles, lança, máscara de ossos	

3 Kobolds Dracoescudeiros (E) Humanoide natural (Pequeno - Réptil)	Soldado de Nível 2 125 XP
Iniciativa +4 Sentidos Percepção +2; visão no escuro PV 36; Sangrando 18 CA 18; Fortitude 14, Reflexos 13, Vontade 13; veja também <i>pressentir armadilhas</i>	
Resistências 5 vs. (tipo de dano do dragão mestre)	
Deslocamento 5	
⊕ Espada Curta (padrão; sem limite) ♦ Arma +7 vs. CA; 1d6+3 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do kobold dracoescudeiro.	
Táticas do Dracoescudeiro (reação imediata, quando um inimigo adjacente ajusta, afastando-se, ou quando um adversário fica adjacente; sem limite) O kobold dracoescudeiro ajusta 1 quadrado.	
Ataque em Turba O kobold dracoescudeiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque para cada kobold aliado adjacente ao alvo.	
Ajustável (mínima; sem limite) O kobold ajusta 1 quadrado.	
Pressentir Armadilhas O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.	
Tendência Maligno Idiomas Comum, Dracônico Perícias Acrobacia +5, Furtividade +7, Ladinagem +7	
For 14 (+3) Des 13 (+2) Sab 12 (+2) Con 12 (+2) Int 9 (+0) Car 10 (+1)	
Equipamento armadura de couro, escudo pesado, espada curta	

Dragonete da Torre (D) Animal natural (Pequeno - Réptil)	Guerrilheiro de Nível 1 100 XP
Iniciativa +6 Sentidos Percepção +3 PV 29; Sangrando 14 CA 16; Fortitude 11, Reflexos 14, Vontade 13	
Deslocamento 4, voo 8 (pairar); veja também <i>ataque aéreo de passagem</i>	
⊕ Mordida (padrão; sem limite) +6 vs. CA; 1d6+4 de dano.	
⊕ Arrebatador (padrão; sem limite) +4 vs. Reflexos; 1 de dano e o dragonete da torre rouba um objeto pequeno do alvo, como um frasco, pergaminho ou moeda.	
⚡ Ataque Aéreo de Passagem (padrão; sem limite) O dragonete da torre voa 8 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O dragonete não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.	
Tendência Imparcial Idiomas –	
For 11 (+0) Des 18 (+4) Sab 16 (+3) Con 13 (+1) Int 3 (-4) Car 11 (+0)	

2 Kobolds Atiradores (A)		Artilheiros de Nível 1
Humanoide natural (Pequeno - Réptil)		100 XP
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +1; visão no escuro	
PV 24; Sangrando 12		
CA 13; Fortitude 12, Reflexos 14, Vontade 12; veja também <i>pressentir armadilhas</i>		
Deslocamento 6		
⚔ Adaga (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+5 vs. CA; 1d4+3 de dano.		
🏹 Funda (padrão; sem limite) ♦ Arma		
À distância 10/20; +6 vs. CA; 1d6+3 de dano; veja também <i>bala colante</i> .		
Bala Colante (padrão; sem limite)		
À distância 10/20; +6 vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (TR encerra).		
Ajustável (mínima; sem limite)		
O kobold ajusta 1 quadrado.		
Pressentir Armadilhas		
O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.		
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Dracônico
Perícias Acrobacia +8, Furtividade +10, Ladinagem +10		
For 9 (-1)	Des 17 (+3)	Sab 12 (+1)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)	Car 10 (+0)
Equipamento armadura de couro, adaga, aljava com 20 balas comuns e 3 balas colantes (veja acima).		

Pedra Esmagadora Detonador de Nível 3 Armadilha 150 XP

Uma pedra gigante rola pela câmara.

Armadilha: A pedra rola por cima de tudo que estiver em seu caminho.

Percepção

♦ CD 10: O personagem percebe a aproximação da pedra.

Iniciativa +5 Deslocamento 8

Gatilho

A armadilha joga iniciativa assim que o encontro começar.

Ataque

Ação de Oportunidade Corpo a corpo 1

Alvo: Qualquer personagem num espaço em que ela ingressar.

Ataque: +7 vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 de dano e o alvo fica derrubado.

Especial: Se a pedra encerrar seu turno no mesmo espaço que um personagem, ela faz um ataque secundário. Depois o personagem se move para um espaço adjacente desocupado à sua escolha.

Contramedidas

♦ Usando uma reação imediata, um personagem pode saltar sobre a rocha com um sucesso num teste de Atletismo CD 20.

TÁTICAS

Os kobolds preferem deixar a pedra esmagar os PdJs. Eles ficam nas laterais da câmara, atirando contra os personagens. Os atiradores sobem pelas escadas no interior da câmara para terem uma melhor posição de disparo.

O chefe da tribo (o sacerdote dracônico) e os dois dracoescudeiros permanecem sobre a plataforma. Se um PdJ se aproximar da plataforma, os dracoescudeiros realizam uma investida. O chefe usa seu *cajado do mago da guerra +1* para aumentar a área do ataque *sopro de dragão*.

O dragonete da torre é o animal de estimação do chefe. Ele voa até os personagens. Se conseguir roubar uma poção de um PdJ, ele vai trazê-la até as mãos de seu mestre.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

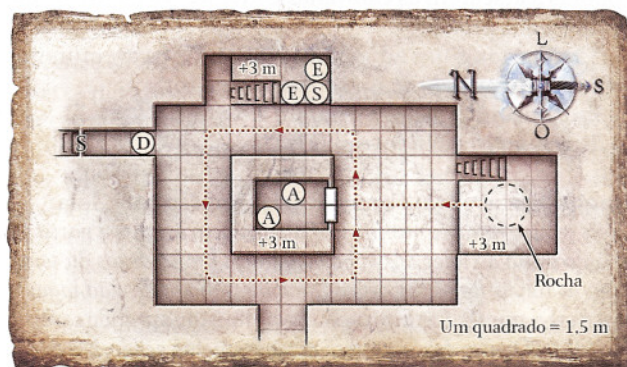
Sala Central: A muralha aqui tem 3 m de altura, e o teto dessa câmara fica há 6 m de altura. Os PdJs e os kobolds podem escalar a muralha para alcançar a câmara central. Uma escalada exige um sucesso num teste de Atletismo CD 10.

A muralha é ampla o bastante para permitir que uma criatura fique no topo.

Porta: A porta da sala central tem 20 PVs. Derrubá-la exige um sucesso num teste de Força CD 16.

Pedra: As estatísticas completas da armadilha estão indicadas acima. Ela começa no ponto indicado no mapa e segue nessa direção.

Plataforma: As plataformas elevadas não têm parapeitos. Escalar por sua lateral exige um sucesso num teste de Atletismo CD 15. A plataforma fica a 3 m de altura.



ENCERRANDO O ENCONTRO

Quando derrotarem os kobolds, os personagens encontram uma pequena chave na algibeira do cinturão do chefe, junto com um pedaço de pergaminho com a localização de uma porta secreta na alcova ao norte. A chave abre facilmente a porta, revelando um lance secreto de escadas que leva para a área do encontro final.

O líder da tribo de kobolds carrega um *cajado do mago da guerra +1* (item de nível 3).

Cajado do Mago da Guerra +1: Este cajado concede ao seu portador +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano. Num sucesso decisivo, ele causa 1d8+1 de dano adicional. Além disso, uma vez por dia, usando uma ação padrão, o usuário pode aumentar em 1 o tamanho de uma rajada ou explosão.

ÁREA 5: A VERDADEIRA AMEAÇA

Encontro de Nível 3 (750 XP)

PREPARAÇÃO

Essa câmara é o lar do jovem dragão branco Szartharrax. Embora ele ainda seja pequeno para os padrões de sua raça, é de longe o monstro mais perigoso no Covil dos Kobolds. Ele é o motivo pelo qual os Chuta-Cuca conseguiram sobrepujar as outras tribos de kobolds nessa área; Szartharrax decidiu poupá-los e devorar os outros líderes tribais, o que acabou persuadindo o restante dos monstros escamosos a jurarem lealdade aos Chuta-Cuca. Szartharrax deseja cada vez mais ouro e cobra pesados tributos de seus servos leais. O medo da fúria do dragão levou os kobolds a atacarem as caravanas e investirem contra os povoados mais próximos.

Szartharrax é um adversário resistente; os aventureiros terão que lutar bem se quiserem sobreviver.

Este encontro inclui a criatura a seguir.

1 dragão branco jovem (D)

Quando os aventureiros entrarem nessa sala, leia:

Vocês seguem através de uma longa passagem uivante a partir da sala do trono do líder dos kobolds para as profundezas da terra. Logo os túneis de pedra delicadamente trabalhada dão lugar a cavernas naturais. Por fim, vocês encontram uma grande caverna silenciosa. Dentro dela, o ar está estranhamente gelido. No centro da sala há uma grande poça de água escura congelada.

TÁTICAS

O dragão começa o encontro escondido na área indicada no mapa. Por estar escondido atrás de um grande pilar, faça um teste de Furtividade para o dragão e peça que os jogadores façam testes de Percepção para seus personagens. Os personagens com resultados inferiores ao da Furtividade do dragão estarão surpresos. Jogue iniciativa e comece o combate.

O dragão começa voando para um lugar bem à frente do grupo e usa seu sopro gelido contra o maior número possível de PdJs que puder incluir na área do ataque. Depois, ele imediatamente gasta 1 ponto de ação para usar sua habilidade Presença Assustadora. Nas rodadas seguintes, o dragão dilacera os aventureiros com seu ataque Fúria do Dragão. Szartharrax usa sua mordida se tiver a chance de realizar um ataque de oportunidade.

Dragão Branco Jovem Bruto Solitário de Nível 3

Animal mágico natural (Grande - Dragão)

750 XP

Iniciativa +1 Sentidos Percepção +7; visão no escuro

PV 200; Sangrando 100; veja também *sopro sangrento*

CA 18; Fortitude 20, Reflexos 16, Vontade 17

Resistências 15 vs. congelante

Testes de Resistência +5

Deslocamento 6 (caminhar no gelo), voo 6 (pairar), voo prolongado 10

Pontos de Ação 2

⬇ Mordida (padrão; sem limite) ⬆ Congelante

Alcance 2; +6 vs. CA; 1d8+4 de dano mais 1d6 de dano congelante (mais 1d6 de dano congelante com sucesso num ataque de oportunidade).

⬆ Garra (padrão; sem limite)

Alcance 2; +6 vs. CA; 1d8+4 de dano.

⬇ Fúria do Dragão (padrão; sem limite)

O dragão desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, o dragão desfere uma mordida contra a criatura.

⬅ Sopro (padrão; recarrega ☒ ☒) ⬆ Congelante

Rajada contígua 5; +4 vs. Reflexos; 3d6+4 de dano congelante e o alvo fica lento e enfraquecido (TR encerra ambos).

⬅ Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ⬆ Congelante

O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

⬅ Presença Assustadora (padrão; encontro) ⬆ Medo

Explosão contígua 5; contra inimigos; +4 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno

Idiomas Dracônico

Perícias Atletismo +15

For 18 (+5)

Des 10 (+1)

Sab 12 (+2)

Con 18 (+5)

Int 10 (+1)

Car 8 (+0)

Szartharrax evita os personagens com mais armadura, preferindo atingir oponentes com menos proteção. Se estiver sangrando, o dragão entra em fúria e ataca o PdJ mais próximo, ignorando qualquer tática inteligente em favor da força bruta.



PRÓXIMAS AVENTURAS

O grupo matou o dragão e derrotou os kobolds, mas os PdJs são iniciantes no ramo dos aventureiros.

Matar um dragão não é uma façanha fácil e talvez Szartharrax tenha aliados poderosos que buscarão vingança. Talvez a mãe ou os irmãos da criatura cacem os personagens e seus amigos.

Essa aventura também pode levar para eventos maiores. Os personagens podem encontrar uma carta na arca do tesouro de Szartharrax. É uma oferta de aliança, escrita em Dracônico, feita por um goblin senhor da guerra que deseja se unir aos monstros da região contra o povo de Queda Escarpada. Se você planeja conduzir a aventura *H1: A Fortaleza no Pendor das Sombras*, este goblin poderia ser o Dente-de-Ferro. A carta levará os PdJs para sua próxima aventura.

Nada melhor que uma boa e velha exploração de masmorras para fechar a aventura com chave de ouro. Tendo derrotado os kobolds, os personagens poderão explorar as cavernas de Szartharrax onde descobrirão passagens auxiliares para áreas mais profundas do complexo. Consulte a seção sobre criação de masmorras aleatórias ou crie sua própria aventura que envolva o restante dos lacaios do dragão. Talvez um clérigo kobold e seus lacaios mortos-vivos tenham descoberto uma cripta de Tiamat e Szartharrax precisava do couro de dragão de Teldorthan para finalizar um ritual terrível para a deusa dragão. É possível usar a criação aleatória de encontros como guia para povoar sua masmorra e suas aventuras. Escolha alguns monstros violentos, desenhe alguns mapas de encontro, crie uma história para levar os PdJs para essa aventura e continue jogando!

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Piscina: A piscina de água tem meio metro de profundidade e está completamente congelada. O gelo é considerado terreno acidentado, mas não afeta o dragão (graças à sua habilidade caminhar no gelo).

CONCLUSÃO

Se conseguirem matar o dragão, os personagens encontram uma pequena caverna adiante contendo uma arca de tesouro trancada (Ladinagem CD 20 para abri-la). A arca contém o pedaço de couro de dragão que Teldorthan deseja recuperar, 100 PO, uma pérola valendo 20 PO numa pequena bolsa de feltro e uma *espada longa de drenar vitalidade +1* (item de nível 5).

Espada Longa de Drenar Vitalidade +1: Essa espada longa concede ao seu portador +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano. Num sucesso decisivo, ela causa 1d6 de dano necrótico adicional. Além disso, o personagem recebe 5 pontos de vida temporários quando reduzir um inimigo a 0 ponto de vida ou menos com um ataque corpo a corpo usando a arma.

Resultado da Inic.

CARTÃO DE COMBATE DE PDJ

Nome do Personagem

Começo do Turno: Resolver Dano Contínuo

Retomou Fôlego? Pontos de Ação usados: Sangrando:

Pulsos de Cura usados:

Final do Turno: Realiza TRs e Encerra Efeitos

Condições: Atordoado, Cego, Dano Contínuo, Derrubado, Dominado, Enfraquecido, Ensurdecido, Imobilizado, Impedido, Inconsciente, Indefeso Lento, Marcado (coloque em parêntesis o nome da criatura que o marcou), Morrendo, Pasma, Petrificado, Surpreso. Abreviações de Duração: FdT = Final do Turno; CdT = Começo do Turno; TR = Teste de Resistência Encerra; FdE = Final do Encontro. Indicar o turno; Por Exemplo "Pasma/Tordek FdT." Risque a condição quando ela encerrar.

© 2008 Wizards

Resultado da Inic.

CARTÃO DE COMBATE DE PDJ

Nome do Personagem

Começo do Turno: Resolver Dano Contínuo

Retomou Fôlego? Pontos de Ação usados: Sangrando:

Pulsos de Cura usados:

Final do Turno: Realiza TRs e Encerra Efeitos

Condições: Atordoado, Cego, Dano Contínuo, Derrubado, Dominado, Enfraquecido, Ensurdecido, Imobilizado, Impedido, Inconsciente, Indefeso Lento, Marcado (coloque em parêntesis o nome da criatura que o marcou), Morrendo, Pasma, Petrificado, Surpreso. Abreviações de Duração: FdT = Final do Turno; CdT = Começo do Turno; TR = Teste de Resistência Encerra; FdE = Final do Encontro. Indicar o turno; Por Exemplo "Pasma/Tordek FdT." Risque a condição quando ela encerrar.

© 2008 Wizards

Resultado da Inic.

CARTÃO DE COMBATE DE MONSTRO

Nome do Monstro

Começo do Turno: Verificar Recarga, Resolver Dano Contínuo

_____ poder diário/por encontro usado: _____ poder diário/por encontro usado:

_____ poder diário/por encontro usado: Pontos de Ação usados (elite ou solitário): Sangrando:

Final do Turno: Realiza TRs e Encerra Efeitos

Condições: Atordoado, Cego, Dano Contínuo, Derrubado, Dominado, Enfraquecido, Ensurdecido, Imobilizado, Impedido, Inconsciente, Indefeso Lento, Marcado (coloque em parêntesis o nome da criatura que o marcou), Morrendo, Pasma, Petrificado, Surpreso. Abreviações de Duração: FdT = Final do Turno; CdT = Começo do Turno; TR = Teste de Resistência Encerra; FdE = Final do Encontro. Indicar o turno; Por Exemplo "Pasma/Tordek FdT." Risque a condição quando ela encerrar.

© 2008 Wizards

Resultado da Inic.

CARTÃO DE COMBATE DE MONSTRO

Nome do Monstro

Começo do Turno: Verificar Recarga, Resolver Dano Contínuo

_____ poder diário/por encontro usado: _____ poder diário/por encontro usado:

_____ poder diário/por encontro usado: Pontos de Ação usados (elite ou solitário): Sangrando:

Final do Turno: Realiza TRs e Encerra Efeitos

Condições: Atordoado, Cego, Dano Contínuo, Derrubado, Dominado, Enfraquecido, Ensurdecido, Imobilizado, Impedido, Inconsciente, Indefeso Lento, Marcado (coloque em parêntesis o nome da criatura que o marcou), Morrendo, Pasma, Petrificado, Surpreso. Abreviações de Duração: FdT = Final do Turno; CdT = Começo do Turno; TR = Teste de Resistência Encerra; FdE = Final do Encontro. Indicar o turno; Por Exemplo "Pasma/Tordek FdT." Risque a condição quando ela encerrar.

© 2008 Wizards



ÍNDICE

- Abismo, o 160
acólito demoníaco (modelo) 176
acumulador (motivações dos jogadores) 8
adepto álgido (modelo) 176
adormecido (condição de monstro) 36
adornos de masmorra 64
afogamento (perigos ambientais) 159
agitador (motivação de jogador) 8
Agrestia das Fadas 161
alçapões 65
aldeias, características das 153
alerta (condição de monstro) 36
algidez sufocante (terreno) 67
aliados (elenco de personagens) 116
aliados como alvos 40
altitude (perigos ambientais) 159
alvos legítimos 40
Arcanismo, perícia 26
áreas selvagens 158
areia ou lama (terreno) 66
arma espiritual 177
armadilhas 27, 59
armadilhas de elite e solitárias 86
armadilhas e perigos 85, 105
artefatos 164
artilheiro (função de monstro) 54, 62
árvores (terreno) 66
ator (motivação de jogador) 8
aventuras, baseadas em eventos 115
aventuras, publicadas 96
aventuras, relacionando 144
bruto (função de monstro) 54, 62
cálculo rápido de pontos de vida (tabela) 143
calor (perigos ambientais) 159
campanha, história da 140
campanha, tema da 134
campanhas publicadas 132
campeão de batalha (modelo) 177
Caos Elemental 160
características do terreno 110
cartões de combate 38, 220
cavaleiro da morte (modelo) 177
cenário da aventura 106
cenários ao ar livre 114
charadas 83
cidades, características das 153
círculo sagrado (terreno) 67
círculos de teleporte 156
civilização 152
Classe de Dificuldade e Dano por Nível (tabela) 42
Classes de Dificuldade para Testes de Perícia (tabela) 61
clima 158, 159
cobertura 43
colinas (terreno) 66
combate aquático 45
combate montado 46
combatente (motivação de jogador) 9
começando em níveis elevados 143
comércio (civilização) 154
complexidade (desafios de perícia) 72
complexidade (encontros) 104
concordância (artefatos) 164
condições e efeitos 27, 40
construções urbanas 111
contratempos 98
controlador (função de monstro) 54, 62
correnteza (terreno subaquático) 45
Cota Invulnerável de Arnd 165
criptogramas 82, 83
cristal-espelho (terreno) 67
D&D Insider 7
D&D, mundo de 150
danificando objetos 65
dano de queda 44
dano improvisado 42
dano por nível (tabela) 42, 185
defesa (civilização) 154
demagogo (modelo) 178
desafios de perícia 72, 84
descanso breve 41
descanso prolongado 41
deslocamento em três dimensões 45
detonador (função de armadilha/perigo) 86
deuses 162
devastador (modelo) 178
diagramas numéricos (enigmas) 82, 84
diamantes astrais 124
distraindo (condição de monstro) 36
divindades 162
doenças 49
elenco de personagens 116
encerrando uma campanha 147
encontro, elementos 104
encontro, nível do 56
encontros aleatórios 193
encontros difíceis 30
encontros, criando 194
energia necromântica (perigos ambientais) 159
enfurecido selvagem (modelo) 178
enigmas com palavras 82, 83
enigmas de citação 82, 83
enigmas de lógica 82, 84
escadarias 65
escadas 65
escolhendo poderes de classe 182
escorrega (terreno) 68
esqueirando-se (combate montado) 47
espectador (motivação de jogador) 9
espreitador (função de armadilha/perigo) 86
espreitador (função de monstro) 54, 62
espreitador sombrio (modelo) 178
estágio épico 146
estágio exemplar 146
estágio heroico 146
estágios de jogo 146
estátuas e pilares 65
estrutura da aventura 100
Exploração, perícia 26
explorador (motivação de jogador) 9
folhagem, folhas e vinhas (terreno) 66
fonte de poder (terreno) 68
fontes de luz 66
frio (perigos ambientais) 159
fumaça ou cinzas (perigos ambientais) 159
função do personagem 10
Furtividade, perícia 36, 37
gelo (terreno) 66
governo (civilização) 153
grama enredante (terreno) 68
guarda-costas (modelo) 179
guardião (função de armadilha/perigo) 86
guerrilheiro (função de monstro) 54, 62
habilidades duplicadas ou conflitantes (monstros) 176
herdeiro das chamas (modelo) 179
História, perícia 26
história, personagem 10, 11, 142
idiomas 171
ilusões (terreno) 68
imortalidade 147
inanição 159
iniciativa 38, 46
inimigos (elenco de personagens) 116
Intuição, perícia 26
investida (combate montado) 47
itens mágicos 27, 174
itens mágicos (tesouro) 125
itens mágicos, a economia dos 155
janelas (terreno) 66
jogadores ausentes 14
jogadores ausentes 121
jogando os dados 15
jogando sem um Mestre 195
joias 124
lacaio (função de monstro) 55, 59
lich (modelo) 179
líder (função de monstro) 55
Machado dos Lordes Anões 166
Mão de Vecna 168
mapeando 112, 154
Mar Astral 160
marcos 123
masmorras aleatórias 190
matriz de combate/mapa de combate 7, 25, 112
melhor amigo do Mestre 42
mestre da morte (modelo) 180
metas de XP total do encontro (tabela) 57
miniaturas 7, 25
missões 102, 122
missões, recompensas 122
móvel (terreno) 66
móveis e outras características 111
modelos 175
modelos de classe 182
modelos vocacionais 176
monstros de elite 55, 59
monstros por função, estatísticas dos (tabela) 184
monstros, criando 184
monstros, limiar mágico dos (tabela) 174
monstros, personalizando os 174
monstros, solitários 55, 59
morte (dos personagens) 30
motivações dos jogadores 8, 105
movimento forçado 44, 46
muco aderente (terreno) 68
muco da caverna (terreno) 68
múmia campeã (modelo) 180
múmia mestre (modelo) 180
muço de brasas (terreno) 68
narrador (motivação de jogador) 9
nateférico (modelo) 181
Natureza, perícia 26
nuvem de esporos (terreno) 68
objetos de valor 124
objetos, danificando 65
obras de arte 124
obstáculo (função de armadilha/perigo) 86
obstáculos 27
ocultação 61
Olho de Vecna 169
organizações (civilização) 155
origem e história dos personagens 142
ouvindo através de uma porta 37
palavras de poder 171
panfletos 25
pântano (terreno) 66
parapeitos e plataformas 65
parede ilusória (terreno) 68
paredes 64
paredes diagonais 113
passarelas (terreno) 66
patronos (elenco de personagens) 116
PdMs, bônus de nível e limiar mágico dos (tabela) 187
PdMs, criando 186
pedra de carga (terreno) 69
Pendor das Sombras 161
pensador (motivação de jogador) 10
pensamento metajogo 15
percepção às cegas 67
Percepção, perícia 26, 36, 37, 41, 64
perigos 27, 59
perigos ambientais 158
personagens adicionais (elenco de personagens) 116
pilar da vida (terreno) 69
piso vasado (terreno) 66
poças 65
poções (tesouro) 126
poderes por nível de classe (tabela) 143
Pontos de ação 41, 123
pontos de experiência 120
portas 64
portas secretas 65
portões levadiços 64
povoado 152
povoado fantástico 157
preparado (condição de monstro) 36
pulsos de cura 76, 159
recebendo XP 120
recompensa em pontos de experiência (tabela) 57, 120
regras da casa 189
religião (civilização) 155
Religião, perícia 26
ritmo de evolução 121
rituais 27
rocha sangrenta (terreno) 69
ruas (terreno) 66
salas de masmorra 110
sangrando 27
sede 159
sentido sísmico 67
seteiras (terreno) 66
Sigil 160
Socorro, perícia 49
soldado (função de monstro) 55, 62
subindo de nível 121
sucesso decisivo e falha crítica (regra da casa) 189
sufocação 159
superaventuras 138
suprimentos 6
surpresa 36
tamanho do grupo 6, 31, 58, 125
tapearias e cortinas 65
teias de aranha (terreno) 69
teleportadores (terreno) 69
terreno acidentado 44, 48, 60, 64, 65
terreno ao ar livre 66
terreno de cobertura 62
terreno de impedimento 44, 61
terreno desafiador 44, 61
terreno escurecido 61
terreno íngreme 44
terreno mundano 64
terreno obstruído 44, 61
terreno subaquático 45
tesouro, parcelas de 126
tesouros 124
teste de perícia em grupo 74
testes de conhecimento 26
testes passivos de perícia 26, 74
testes resistidos (desafios de perícia) 74
Tolerância, perícia 49, 50, 158, 159
três dimensões 45
turbilhão (terreno) 69
vampiro mestre (modelo) 181
vários personagens 14
vasculhar ambientes 41
vegetação (terreno) 66
veneno 50
vexame (regra da casa) 189
vilas, características das 153
visão bloqueada 36
visão e sentidos especiais 67
visão na penumbra 67
visão no escuro 67
voando 47

GRANDES HERÓIS BUSCAM GRANDES AVENTURAS

O mundo está em trevas e tesouros incríveis esperam por aventureiros corajosos o bastante para enfrentar os perigos que ele tem a oferecer. Este livro básico do RPG Dungeons & Dragons traz tudo o que o Mestre precisa pra criar aventuras memoráveis e campanhas épicas para desafiar os mais audazes aventureiros.

O Guia do Mestre traz as regras da 4ª Edição e algumas orientações para que você crie e conduza encontros, aventuras e campanhas.

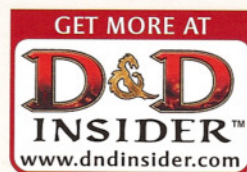
O livro oferece diversos conselhos para Mestres novatos e veteranos, incluindo as regras oficiais para a distribuição de pontos de experiências e tesouros, criação de personagens do Mestre e utilização de artefatos no jogo.

Outros produtos básicos para a 4ª edição de DUNGEONS & DRAGONS

Livro do Jogador[®]

Manual dos Monstros[®]

D&D[™] Masmorras Montáveis



Devir
DEVIR LIVRARIA

14

NÃO
RECOMENDADO
PARA MENORES
DE 14 ANOS

Contém: Assassinato
e agressão física

DEV217507200
ISBN: 978-857532-346-5



9 788575 323465