

THE BLACK HACK

(texto baseado em “The Black Hack” v1.2 – 2016-04-03)

Um Hack ‘OSR’ da Primeira Edição
desenvolvido por
DAVID BLACK

--

Com elementos emprestados da era ‘original’ de jogos de RPG e da moderna teoria d20.

OBRIGADO A

Sem ordem de importância - Peter Regan, Tony Tucker, Olav Nygård, Chris McDowall, Mick Reddick, Eric Nieudan, Brian Wille, Jarret Crader, Greg Welty, Todo o trabalho dedicado pelos Grogards ao jogo, Turma de Hangouts OSR do Reino Unido, Todos os apoiadores do Kickstarter (vocês são os melhores!) e também a todas as pessoas que ajudaram na evolução do hobby do qual tanto nos beneficiamos.

O QUE É ISSO?

The Black Hack (TBH) é um RPG de mesa tradicional, jogado com papel, lápis e dados que tem como base o RPG de Fantasia original da década de 70. Em contrapartida, novos elementos são adicionados e outros retirados, tornando-o um jogo com a alma do RPG original sob abordagem concisa e simplificada.

A MECÂNICA CENTRAL

Tudo que um personagem pode tentar com chance de falha é resolvido testando um atributo. Para obter sucesso em um teste de atributo, o jogador deve rolar *abaixo* de seu valor em um d20.

Monstros não fazem testes - para evitar seus ataques, um personagem realiza o teste. A única situação em que monstros rolam dados é para causar dano.

ROLANDO ATRIBUTOS

Atributos são gerados com 3d6 na seguinte ordem Força (FOR), Destreza (DES), Constituição (CON), Inteligência (INT), Sabedoria (SAB), Carisma (CAR). Se um atributo de 15+ é rolado, o próximo deve ser rolado com 2d6 + 2, e então continuar com 3d6 até que outro 15+ seja rolado. Quando todos os atributos forem gerados, 2 podem ser intercambiados.

ESCOLHA UMA CLASSE

Há quatro escolhas. Guerreiro, Clérigo, Conjurador, Ladrão – sua classe define quanto dano você causa, seus Pontos de Vida e habilidades únicas.

COMPRAR EQUIPAMENTO

Todo novo personagem começa com 3d6 x 10 moedas com as quais podem comprar seus equipamentos. Também começam com um conjunto de vestes e uma arma de uma mão permitida por sua classe.

PONTOS DE ARMADURA

Armadura fornece proteção reduzindo dano recebido. Cada tipo reduz o dano por uma quantia limitada. Pontos de Armadura são recuperados quando um personagem descansa. Se um PJ ou monstro usa sua armadura pra absorver todo o dano permitido, estará muito cansado ou ferido para utilizar o equipamento de forma eficaz – a partir daí, recebem todo o dano.

TIPO	PONTOS
Acolchoada	2
Couro	4
Cota de Malha	6
Placas e Malha	8
Escudo pequeno	2
Escudo grande	4

Monstros têm 1 ponto de armadura para cada DV acima de 1. Para calcular rapidamente é só subtrair 1 de seu DV. Eles também podem portar escudos (Até um valor máximo de 10)

PROFICIÊNCIA COM ARMADURAS

Se um personagem usa uma armadura que não está listada em sua classe, eles adicionam seu total de Pontos de Armadura (independente do quanto tenham utilizado) a qualquer jogada de Ataque ou Evitar Dano.

ITEM	CUSTO	DADO DE USO	NOTAS
Armadura Acolchoada	50	-	2 Pontos de Armadura
Armadura de Couro	100	-	4 Pontos de Armadura
Cota de Malha	350	-	6 Pontos de Armadura
Placas e Malha	600	-	8 Pontos de Armadura
Escudo Pequeno / Grande	50/100	-	2/4 Pontos de Armadura
Mochila	5	-	Carga extra +2
Frasco de óleo	2	d6	-
Ferramentas de Trabalho	2	-	-
Símbolo Sagrado	25	-	+2 SAB quando banir
Água Benta	25	d4	-
Pregos de Ferro	1	-	-
Lanterna	10	-	-
Espelho de mão	5	-	-
Comida preservada	15	d8	-
Comida fresca	5	d4	-
Corda (15 metros)	1	-	-
Saco pequeno	1	-	-
Saco grande	2	-	-
Ferramentas de ladrão	25	-	-
Pederneira	3	-	-
Tochas (6)	1	d6	Dado de Uso de uma tocha
Odre de vinho	1	d6	-
Vinho	1	-	-
Ervas comuns sortidas	10	d8	-
Vara (3 metros)	1	-	-
Aljava de Flechas/Viotes	10	d10	-
Arma de duas mãos	50	-	-

CONVERTENDO JOGADAS DE PROTEÇÃO

The Black Hack não possui jogadas de proteção. Ao invés disso, o jogador deve rolar um teste de atributo quando algum feitiço, armadilha ou efeito tiver impacto sobre o personagem utilizando as diretrizes abaixo. Lembre-se dos conselhos na seção Adversários Poderosos.

FOR	DES	CON
Dano físico <i>impossível</i> de esquivar.	Dano físico <i>passível</i> de esquivar.	Veneno, Doença ou Morte.

INT	SAB	CAR
Resistir a Feitiços e Magia.	Enganação e Ilusões.	Efeitos de encantamento.

TURNOS DOS JOGADORES

Durante o turno de um jogador, um personagem pode mover-se e executar uma ação. Ele pode atacar, procurar uma pista, conversar com um PNJ, conjurar um feitiço – interagir com o mundo é uma ação. Frequentemente ocorrerão testes de atributos para definir o que acontece.

TEMPO & TURNOS

Há dois tipos importante de tempo considerado - Momentos (*rodadas*) e Minutos (*turnos*). Momentos são utilizados durante combate e cenas rápidas de perigo e Minutos para exploração e aventura. O MJ pode alterar essa percepção conforme a necessidade trocando Minutos por Horas, Dias ou até mesmo Meses se houver essa necessidade na aventura.

MOVIMENTO & DISTÂNCIA

Em vez de utilizar valores precisos, TBH considera 4 faixas abstratas para medir distâncias. Perto, Próximo, Longe e Distante. Em seu turno todo personagem pode se mover para um local Próximo como parte de uma ação que pode ser executada em qualquer estágio do movimento. Eles também podem deixar de agir para se mover para um local Longe. Tudo que for superior a Longe pode ser classificado como Distante e custa 3 movimentos para ser alcançado.

Esse sistema é projetado para o estilo de jogo narrativo conhecido como ‘teatro da mente’, e não tenta medir fielmente distâncias e contar casas. Para converter entre distâncias e essa abstração (para feitiços ou áreas de efeito) use as seguintes diretrizes:

PERTO	PRÓXIMO	LONGE
0 – 1,5 m	1,5 – 18 m	18 - 36 m

INICIATIVA

Quando o combate se inicia, todos devem se colocar em ordem para que executem ações e reações em turnos. Cada personagem testa sua DES, aqueles que passarem vão antes dos adversários. Eles devem agir como um grupo – decidindo sua própria sequência de ações. Quem falhar no teste de DES vai depois dos oponentes.

DV DE UM MONSTRO

DV representa o nível de um monstro e o número de d8 rolados para determinar seus PVs.

ATACANDO, DEFENDENDO & DANO

Quando um personagem ataca uma criatura, deve rolar abaixo de seu atributo FOR para um Ataque Corpo a Corpo ou DES para um Ataque à distância. De forma semelhante, quando uma criatura atacar, o personagem deve rolar abaixo de sua FOR contra um Ataque Corpo a Corpo e DES contra um Ataque à distância para evitar receber dano. O MJ tem a palavra final sobre qual atributo deve ser testado.

O dano causado por um ataque é baseado na classe do personagem ou no número de DV de um monstro.

Para realizar um Ataque Corpo a Corpo um adversário deve estar Perto. Ataques à Distância contra adversários Perto são possíveis, mas o atacante sofre uma Desvantagem.

Monstros causam dano com base no seu DV - *consultar a tabela logo adiante*, mas se você preferir utilizar o dano de um suplemento que estiver jogando, pode fazer isso sem problemas.

ARMAS DE DUAS MÃOS

Para armas maiores e mais mortais deve-se adicionar +2 a quaisquer dados rolados com elas. Elas causam mais dano, mas também é mais difícil acertar.

DANO CRÍTICO

Se um jogador obtém o resultado 1 em uma jogada de ataque, dobra-se o dano. Se tirar um 20 ao evitar um ataque, toma dano dobrado. Os Pontos de Armadura são utilizados normalmente.

DV DO MONSTRO	DANO
1	d4 (2)
2	d6 (3)
3	2d4 (4)
4	d10 (5)
5	d12 (6)
6	d6 + d8 (7)
7	2d8 (8)
8	3d6 (9)
9	2d10 (10)
10	d10 + d12 (11)

MORTE & MORRER

Quando um personagem é reduzido a zero Pontos de Vida (PV) é colocado Fora de Ação (FdA), fica inconsciente e não pode executar nenhuma ação. Quando o combate terminar / o perigo se for, um personagem que esteja FdA pode rolar na tabela (*logo a seguir*) para ver o que acontece. Se sobreviver, o personagem ganha 1d4 PV.

Se o grupo for vencido, ou se forem incapazes de recuperar o corpo do personagem, o mesmo estará perdido para sempre!

ADVERSÁRIOS PODEROSOS

Para cada DV acima do nível de um personagem, somar +1 a toda jogada que o mesmo realizar para qualquer teste de atributo que determine o resultado de um conflito entre o próprio e o PNJ. - *Um personagem de nível 3 defendendo-se de ataques de monstros com 5 DV soma +2 a sua jogada.*

CURA

Personagens podem receber Pontos de Vida de Cura Mágica, Poções, e Habilidades. Eles nunca podem ganhar mais do que o seu valor máximo - e também não podem ficar com menos de zero. Quando curar um personagem que está FdA, considere-o com o PVs. O personagem curado estará novamente ativo e não mais FdA

FORA	DE AÇÃO
1	Nocauteado - Apenas sofreu um nocaute.
2	Cabeça Inchada - Desvantagem em todos os testes na próxima hora.
3	Ossos Quebrados - FOR, DES e CON têm -2 pelo próximo dia.
4	Aleijado - FOR ou DES são reduzidos permanentemente em 2
5	Desfigurado - CAR reduzido a 4.
6	Morto - Não está mais vivo.

VANTAGEM E DESVANTAGEM

O MJ pode decidir que uma ação ou tarefa tenha chances maiores ou menores de sucesso. Nesse caso pede-se ao jogador que role um d20 adicional quando realizar o teste. Com Vantagem utiliza-se o menor resultado e com Desvantagem, o maior.

DESCANSO

Quando personagens descansam por cerca de uma hora, eles recuperam o uso de seus Pontos de Armadura. Uma vez por dia, após descansar, eles podem rolar um Dado de Vida associado a sua classe e recuperar aquela quantidade de PV.

EXPERIÊNCIA

Aventureiros aprendem vencendo e superando obstáculos. Matar um Kobold chato não trará grande aprendizado. Sobreviver a uma masmorra, completar uma missão ou simplesmente sobreviver para contar a história são coisas que trazem perspectiva e crescimento. O antigo sistema de experiência foi descartado.

Para cada sessão / nível de masmorra / missão / evento significativo que o personagem sobreviva, ganha-se um nível.

O MJ decide quais situações permitem subir de nível, e recomenda-se que essa decisão se mantenha coerente durante a campanha.

GANHANDO NÍVEIS

Quando um personagem sobe de nível, seu valor máximo de Pontos de Vida aumenta rolando o Dado de Vida da classe. O jogador também deve rolar um d20 para cada Atributo, se o resultado for maior - aquele Atributo aumenta em 1.

CARGA

Um personagem pode carregar uma quantidade de itens igual à sua FOR sem problemas. Se carregar mais do que isso está com Sobrecarga, e todos os testes de atributo são feitos com Desvantagem e só é possível se mover até um local Próximo. Carregar mais do que o dobro da FOR é impossível.

ARMAS DE CLASSE

Quando utilizar uma arma não listada em sua classe, os testes de combate têm Desvantagem.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

O MJ deve rolar um d4 a cada 15 minutos de tempo real (você *está* prestando atenção, certo?) Um resultado de 1-2 significa que os jogadores encontrarão uma criatura aleatória ou distração nos Minutos(turnos) seguintes.

REAÇÕES DE CRIATURAS

Alguns monstros e PNJs terão personalidades predeterminadas e objetivos que orientarão o MJ a escolher suas ações e sentimentos em relação aos personagens. Aqueles que não tiverem, como criaturas de encontros aleatórios, fazem uma Jogada de reação na seguinte tabela:

ROLAGEM	REAÇÃO
1	Fugir e então rolar novamente.
2	Evitar totalmente os PJs.
3	Negociar com os PJs.
4	Ajudar os PJs.
5	Confundir os PJs com amigos.
6	Enganar os PJs (rolar de novo).
7	Chamar reforços.
8	Capturar/Comer/Matar os PJs.

BANIR MORTOS-VIVOS

Clérigos podem tentar banir todos os mortos-vivos que estiverem perto utilizando uma ação. Eles devem passar em um teste de SAB para cada grupo de criaturas que tentarem banir, adicionando o DV da criatura à jogada. O MJ determinará que criaturas pertencem a cada grupo particular.

Monstros mortos-vivos que são Banidos por Clérigos devem gastar todo o seu movimento (e converter ações em movimentos) para fugir para longe do Clérigo por 2d4 Momentos após serem Banidos.

DADO DE USO

Qualquer item listado na seção de equipamentos e tiver um Dado de Uso é considerado um item de consumo limitado. Quando for utilizado, no próximo Minuto (turno), seu Dado de Uso é rolado. Se o resultado for 1-2 então o dado de uso é rebaixado para o próximo valor na seguinte sequência:

d20 > d12 > d10 > d8 > d6 > d4

Se você rolar 1 ou 2 em 1d4, o item foi consumido e o personagem não poderá usar novamente.

ITENS MÁGICOS

Armas mágicas tipicamente somam +1 a qualquer atributo testado empunhando a arma, e +1 para cada dado de dano rolado. Armas mais poderosas (+2/3) podem ser encontradas se o MJ as incluir.

Armaduras mágicas dobram a quantidade de PA que a armadura teria normalmente. Por exemplo, uma Cota de Malha Mágica tem 12 Pontos de Armadura. A regra de Pontos de Armadura é seguida normalmente.

Jogos OSR tradicionais lidam com itens mágicos somando +1 ou +2 nas jogadas de ataque e CA. Se o MJ pretende liberar armaduras mágicas mais fortes (+2/3) a jogadores de nível alto, pondere com cautela triplicar os Pontos de Armadura

GUERREIRO

PV Inicial : $d10 + 4$

PV Por Nível/Descansando : $1d10$

Armas & Armaduras : Qualquer e todas

Dano por Ataque : $1d8 / 1d6$ Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Uma vez por hora, durante o combate, um Guerreiro pode recuperar $d8$ PV perdidos.

Como parte de sua ação, um Guerreiro pode fazer 1 ataque por nível.

Se um Guerreiro falha em um teste de FOR ou DES e tomaria dano proveniente de um ataque, pode optar por quebrar (destruir) seu escudo - se tiver um equipado - e ignorar o dano.

SUBINDO DE NÍVEL

Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para FOR e DES.

LADRÃO

PV Inicial : $d6 + 4$

PV Por Nível/Descansando : $1d6$

Armas & Armaduras : Todas as Espadas, Todos os Arcos, Acolchoada, Couro, Escudos Pequenos

Dano por Ataque : $1d6 / 1d4$ Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Rolar com Vantagem quando testar DES para evitar dano ou efeitos de armadilhas e dispositivos mágicos

Rolar com Vantagem quando atacar por trás e causar $2d6 / 2d4 +$ nível de Ladrão de dano.

Rolar com Vantagem ao executar tarefas delicadas, escalar, ouvir sons, mover-se em silêncio, entender linguagens escritas e abrir fechaduras.

SUBINDO DE NÍVEL

Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para DES ou SAB.

CLÉRIGO

PV Inicial : d8 + 4

PV Por Nível/Descansando : 1d8

Armas & Armaduras : Todas as Armas de Contusão, Acolchoada, Couro, Cota de Malha, Todos os Escudos

Dano por Ataque : 1d6 / 1d4 Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Rolar com Vantagem quando testar CON para evitar dano por envenenamento ou ser paralisado.

Um Clérigo pode utilizar uma ação para banir todos os mortos-vivos Próximos testando sua SAB e somando o DV da criatura à jogada.

SUBINDO DE NÍVEL

Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para FOR ou SAB.

CONJURAÇÃO DIVINA

Começando no segundo nível, Clérigos podem conjurar um número de Magias Divinas por dia, ver a seção de Conjuração.

LIVRO DE MAGIAS

Clérigos iniciam com um grande Livro de Magias contendo um total de 1d4 magias da lista de Conjuração Divina de níveis 1 e 2.

CONJURADOR

PV Inicial : $d4 + 4$

PV Por Nível/Descansando : $1d4$

Armas & Armaduras : Espadas de uma mão e Cajado

Dano por Ataque : $1d4 / 1$ Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Rolar com Vantagem quando testar INT para evitar dano ou efeitos de feitiços ou dispositivos mágicos.

SUBINDO DE NÍVEL

Role para ver se os atributos aumentam, role duas vezes para INT ou SAB.

CONJURAÇÃO ARCANA

Conjuradores podem conjurar um número de Magias Arcanas por dia, ver a seção de Conjuração.

LIVRO DE MAGIAS

Conjuradores iniciam com um grande Livro de Magias contendo um total de $1d4+2$ magias da lista de Conjuração Arcana de níveis 1 e 2.

CONJURAÇÃO

Conjuradores e Clérigos possuem a habilidade de conjurar magias que são escolhidas de sua lista de classe apropriada (nas páginas seguintes).

Eles podem conjurar qualquer magia lendo de seu livro de magias ou podem memorizar uma quantidade de magias igual ao seu Nível e conjurá-las sem ter que ler.

Eles possuem um número de 'cargas mágicas' (*spell slots*) que podem utilizar diariamente - conforme mostrado nas duas tabelas a seguir. Esse valor representa a 'energia' do conjurador e como é desgastante conjurar magias durante um longo período. Quando as 'cargas mágicas' se esgotam, não é mais possível conjurar magias.

Uma vez que uma magia seja conjurada, o Clérigo/Conjurador deve testar sua SAB/INT - somando o nível da magia à jogada. Se falharem, reduzem o número de 'cargas mágicas' correspondente ao nível da magia que acabaram de conjurar em 1. Quando uma magia memorizada é conjurada, não é esquecida.

Após aproximadamente *8 horas de descanso*, a quantidade de 'cargas mágicas' de um personagem volta ao seu valor máximo.

Se uma magia de um jogo tradicional da era OSR pede que uma criatura realize uma jogada de proteção, o personagem deve testar sua INT ou SAB - para ver se a conjuração foi poderosa o suficiente para vencer sua resistência (lembre-se da regra de Adversários Poderosos).

MAGIAS DIVINAS DIÁRIAS

Nota: as colunas são *nível de carga mágica*, linhas são *nível de personagem*.

	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-
7	2	2	2	1	-	-	-
8	2	2	2	2	1	-	-
9	3	3	2	2	2	1	-
10	3	3	3	2	2	2	1

MAGIAS ARCANAS DIÁRIAS

Nota: as colunas são *nível de carga mágica*, linhas são *nível de personagem*.

	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	1	-	-
9	4	3	3	2	2	1	-
10	4	3	3	2	2	2	1

MAGIAS DIVINAS

1

- Curar Ferimentos Leves : Cura 1d8 PV em um alvo Próximo.
- Detectar o Mal : Tudo o que estiver Próximo e for maligno brilha - 5mins.
- Luz : Cria uma luz fraca em um ponto ou objeto Próximo - 1hr.
- Proteção contra o Mal : Vantagem em todos os testes nocivos de uma fonte Maligna - 1hr.
- Purificar Comida e Bebida : Remove toda doença de toda a comida e bebida Próxima.

2

- Abençoar : Aliados Próximos ganham +1 nos atributos em ataques e jogadas de proteção - 1hr.
- Encontrar Armadilhas : Percebe todas as armadilhas próximas - 10mins.
- Prender Pessoa : Paralisa 1d4 alvos Próximos. Testar SAB em todos os turnos para ver se o efeito continua.
- Silêncio : Silêncio mágico cai sobre tudo Próximo a um alvo - 1hr.
- Falar com Animais : Pode entender e falar com animais - 1hr.

3

- Luz do dia : Uma área próxima é iluminado por luz solar - 1hr.
- Curar Doença : Cura um alvo Próximo de todas as doenças.
- Encontrar Objeto : Percebe a direção de um objeto conhecido - 1 minuto/nível.
- Oração : Todos os aliados Próximos defendem-se de ataques com Vantagem - 1d4 momentos.
- Remover Maldição : Remove uma maldição de um alvo Próximo.
- Falar com os Mortos : Pergunta 3 questões a um cadáver Próximo.

4

- Criar Comida/Água : Cria comida/água suficiente para todas as criaturas Próximas por um dia.
- Curar Ferimentos Graves : Cura 3d8+3 PV em um alvo Próximo.
- Neutralizar Veneno : Remove veneno/Imunizar um alvo Próximo - 10mins.
- Proteção contra o Mal : Aliados Próximos ganham 6 PA temporários contra criaturas malignas - 10mins.

5

- Comungar : A Divindade do Clérigo responde com sinceridade a 3 perguntas - 10mins.
- Dissipar o Mal : Remove uma magia Divina Próxima (Maligna).
- Dedo da Morte : Escolha um alvo Próximo e teste SAB, se passar o alvo fica FdA.
- Praga : Teste SAB para todos os alvos Próximos, eles perderão 2d8 PV nos próximos 1d6 turnos.
- Missão : Force uma criatura Próxima a obedecer uma ordem.
- Ressuscitar os Mortos : um alvo voluntário, Próximo, e que tenha morrido a até 7 dias volta a viver.

6

- Animar Objeto : Dê a um objeto Próximo movimento e uma inteligência simples - 10mins.
- Barreira de Lâminas : Parede cerca uma área Próxima, SAB para atacar alvos Perto (3d8) - 10mins.
- Conjurar Elemental : Invoca um elemental com DV igual ao nível do conjurador - 1hr.
- Encontrar Caminho : O caminho para um local escolhido é revelado - 1hr.
- Falar com Monstros : Pode entender e falar com monstros - 1hr.
- Palavra de Retorno : Permite teleportar de volta para onde essa magia foi conjurada - 1 ano.

7

- Servo Aéreo : Invoca um servo para recuperar um objeto distante.
- Magia Astral : Projeta um avatar do conjurador em no plano escolhido - 1hr.
- Controlar o Clima : Controla o clima Próximo a condições extremas - 10mins.
- Terremoto : Teste SAB para todas as criaturas Próximas, sucessos faz com que fiquem FdA.
- Palavra Sagrada : Criaturas Próximas com menos de 5 PV morrem, 6-10 DV ficam são por 1d4

turnos.

- Caminho do Vento : Transformar-se em névoa e de volta, à vontade - 1 dia.
- Restauração : Recupera todos os níveis perdidos para monstros com drenagem de nível.

MAGIAS ARCANAS

1

- Encantar : Um alvo Próximo obedece comandos. Testar SAB a cada turno para ver se o efeito continua.
- Detectar Magia : Tudo o que estiver Próximo e for mágico brilha - 5mins.
- Luz : Cria uma luz fraca em um ponto ou objeto Próximo - 1hr.
- Mísseis Mágicos : Um alvo Próximo, Longe ou Distante sofre 1d4 de dano/nível.
- Escudo : Recebe 2 PA / nível.
- Sono : Coloca seres 'no valor de' 4d6 DV para dormir - 8hrs.

2

- Escuridão : Cria escuridão que preenche uma área Próxima e que bloqueia todo o tipo de visão - 1hr.
- Invisibilidade : Uma criatura próxima torna-se invisível até que ataque ou a magia cancelada.
- Toctoc : Uma porta ou fechadura Próxima é aberta.
- Levitar : O conjurador flutua a até 2 metros do chão - 10mins/nível.
- Teia : Enche uma área Próxima de teias, cessando o movimento. Teste SAB/hr para ver se o efeito permanece.

3

- Visão no escuro : Ver no escuro absoluto - 10min/nível.
- Dissipar Magia : Remove uma magia arcana Próxima.
- Bola de Fogo : 1d6 criaturas Próximas recebem 1d6/nível de dano.
- Ler Idiomas/Magia : Lê em todos os idiomas e magia - 10mins.
- Boca Mágica : Cria uma boca ilusória que repete uma frase para todas as criaturas Próximas.

4

- Confusão : 2d6 alvos Próximos imediatamente fazem uma jogada de Reação.
- Porta Dimensional : Teleporta um alvo para um local Distante.
- Metamorfosear a Si/Outros : Transforma a aparência de uma criatura na de outra.
- Remover Maldição : Remove uma maldição de um alvo Próximo.
- Parede de Fogo/Gelo : Uma parede cerca uma área Próxima, SAB para atacar alvos Perto (3d6) - 10mins
- Parede de Pedra/Ferro : Uma parede cerca uma área Próxima - 1hr.

5

- Animar Mortos : Criar 2d4 Esqueletos/Zumbis com DV/nível a partir de cadáveres próximos.
- Nuvem da Morte : Qualquer um com menos de 5DV que tocá-la deve testar INT ou ficar FdA - 1hr.
- Criar Elemental : Cria um Elemental do tipo escolhido com 3d4 DV.
- Contatar Plano Superior : Fazer 1 pergunta / nível.
- Mente débil : Reduz a INT de um alvo próximo a 4 - 10mins/nível.
- Telecinesia : Mover objetos Próximos - 1hr.
- Teleporte : Transporta um alvo Próximo para qualquer lugar conhecido pelo conjurador.

6

- Concha Anti-Magia : Cria uma Zona Próxima em volta do conjurador bloqueando toda magia.
- Feitiço Mortal : 2d8 alvos Próximos com 7DV ou menos morrem.
- Desintegrar : Faz com que um alvo Próximo transforme-se em um pó fino.
- Perseguidor Invisível : Invoca um monstro extradimensional para executar uma tarefa.
- Pedra em Carne : Transforma um alvo Próximo em pedra (ou vice-versa).

7

- Desejo Limitado : Altera a realidade de forma ou tempo limitado.
- Palavra de Poder, Matar : Um alvo Próximo com 50PV ou menos morre e não pode ser

ressuscitado.

- Conjuração de Demônios : Invoca um Demônio com $2DV$ / nível.
- Enxame de Meteoros : Mesmo efeito de conjurar Bola de Fogo 4 vezes.
- Parar o Tempo : Para o tempo completamente em uma área Próxima - $1d4+1$ Momentos.

CRIATURA	DV	AÇÕES E PODERES ESPECIAIS
Besouro de Fogo	1	Glândulas luminosas têm um dado de uso de d8.
Morcego Vampiro Gigante	1	dano de 1d6 no momento seguinte ao ataque.
Centopeia Mortal	1	Mordida (o) mais teste de CON ou 'FdA' - tem apenas 1-2 PV.
Demônio Manes	1	2 Garras (1d2) + 1 Mordida (1d4), Recebe metade do dano causado por armas não mágicas.
Goblin	1	Tem apenas 1d6 PV.
Hobgoblin	1	Geralmente tem um escudo reserva se o principal for quebrado.
Berserker Humano	1	Desvantagem em jogada de defesa quando o Berserker ataca.
Formiga Gigante Guerreira	2	Mordida Venenosa (1d6) + Teste de CON ou causar mais 2d6 de dano com o ataque.
Verme da Carneça	2	Mordida (1) + 6 Tentáculos (o) + Teste de CON ou ficar Paralisado.
Ghoul	2	2 Garras (1d3) + 1 Mordida (1d4) + Teste de CON ou ficar Paralisado.
Sanguessuga Gigante	2	Drena um Nível um Momento após causar o dano.
Bugbear	3	Todos os testes de DES têm com Desvantagem.
Harpia	3	Canção - teste de CAR ou os PJs movem-se em direção a ela.
Homem rato	3	Não é possível ter Vantagem ao tentar surpreender um Homem rato.
Sombra	3	Toque (1d4 e -1 FOR), só é ferida por armas mágicas.
Doppelganger	3	Alterar a forma em um momento, desvantagem contra testes de magia.
Inumano	3	Só podem ser atingidos por armas mágicas ou de prata Drena 1 Nível quando acerta.
Cão teleportador	4	Teleporta-se para um local próximo uma vez por luta.
Urso pardo	4	2 Garras (1d3) + se as duas garras acertarem abraçar e causar mais 1d8 de dano.
Gárgula	4	2 Garras (1d3) + 1 Mordida (1d4) + 1 chifre (1d6).
Cubo Gelatinoso	4	Se tocar, realizar um teste de CON ou ficar Paralisado, imune a frio e relâmpago.
Lobisomem	4	Só pode ser ferido por armas de prata.
Ogro	4	Concede vantagem em todos os testes de CAR feitos contra ele.
Cocatrice	5	Mordida (1d3) + Teste de CON ou Petrificação.
Urso coruja	5	2 Garras (1d6) + 1 Mordida (2d6) + Abraço causando 2d8 de dano se a jogada de ataque for 1-4.
Basilisco	6	Se houver contato visual Teste de CON ou ser Petrificado
Succubus/Incubus	6	2 Garras (1d3), Vantagem em testes de magia, imune a armas não mágicas, drena nível (-1) com beijo. Pode conjurar Enfeitiçar (magia) uma vez por hora.

CRIATURA	DV	AÇÕES E PODERES ESPECIAIS
Múmia	6	Ataques interrompem a cura natural até que curar ferimentos seja aplicado, imune a armas normais, metade do dano de armas mágicas.
Banshee	7	Guincho - teste de CON ou Paralisia por 2d6 momentos.
Gênio	7	Pode assumir forma Gasosa, Criar Objetos, Criar Ilusões, Conjurando Invisibilidade (magia) como uma ação.
Espectro	8	Uma pessoa morta por um Espectro torna-se um Espectro em 1d6 minutos.
Quimera	8	2 Garras (1d3) + 2 Chifres de bode (1d4) + 1 Mordida de Leão (2d4) + 1 Mordida de Dragão (3d4) ou Baforada de fogo como um Dragão (3d8).
Demônio Balor	9	Espada (1d12+2) + Chicote (0) + Teste de DES ou ser puxado para Perto do Balor e queimar com 3d6 dano por fogo.
Demônio Hezrou	9	2 Garras (1d3) + 1 Mordida (2d8), Causar Medo (como em Banir) ou Escuridão (magia) - cada um uma vez por luta.
Pudim Negro	10	Objetos de Metal que tocam-no são derretidos no próximo momento.
Gigante do Gelo	10	Arremessa grandes pedregulhos ou grandes blocos de gelo.
Gigante de Pedra	12	Apenas magias que afetam pedra ou objetos de pedra, armas devem ser +2 ou melhores para causar dano a ele.
Lesma Gigante	12	Cuspir Ácido - d4+2 alvos próximos (1d12) teste de DES para 1/2 do dano.
Dragão	9 a 11	2 Garras (1d8) + Mordida (1d10), Baforada de fogo - d4+2 alvos próximos (3d8) Pode conjurar 1d4 magias de nível 1 + 1d2 magias de nível 2.

EXEMPLO DE JOGO

MJ : Então vocês estão nos esgotos, afundados até o joelho na lama, está escuro e para o norte há uma porta corrediça, o que vocês querem fazer?

Ladrão : A porta está Próxima?

MJ : Sim.

Ladrão : Vou me mover até ela como minha ação e verificar se há armadilhas.

Guerreiro : Se for seguro tentarei entortar as barras.

Conjurador : E eu conjurarei Luz no meu cajado.

MJ : Ok, Ladrão, teste sua Sabedoria rolando um d20 abaixo de seu atributo SAB - para verificar se há armadilhas na porta.

Ladrão : *rola o dado* Consegui!

MJ : Você tem certeza de que não há nada pra te machucar ali, Guerreiro, você ainda quer entortar as barras? Se sim, teste sua Força!

Guerreiro : *rola o dado* Essa foi fácil!

MJ : Muito bem, agora Conjurador, você conjura Luz no seu cajado. É uma magia de nível 1 certo?

Conjurador : Aham.

MJ : Ok, então teste sua Inteligência e some 1 à sua jogada no d20, se você falhar, perderá uma carga mágica de nível um pelo resto do dia.

Conjurador : *rola o dado* Eu tenho que rolar abaixo e não abaixo ou igual certo?

MJ : Correto

Conjurador : Maldição, Eu falhei.

MJ : Azarado! Além das barras entortadas há um longo e escuro túnel de esgoto descendo profundamente. O que vocês querem fazer?

Guerreiro : Explorar o túnel abaixo..?

Ladrão : Concordo! Eu espreitarei à frente.

Conjurador : E eu protegerei a retaguarda!

MJ : Ok Ladrão, você desce pelo esgoto, ainda Próximo a seus amigos, por favor teste sua Destreza para ver o quão silencioso você está sendo - lembre-se que você tem Vantagem em testes de furtividade, role dois d20's e escolha o resultado que preferir.

Ladrão : *rola o dado* apesar de rolar dois dados, tirei um 17 e um 19. Quais as más notícias?

MJ : Hmm. Você fez tanto barulho tentando ser silencioso, um Ghoul escondido nas sombras perto de você avança e ataca!

Ladrão : Maldito!

MJ : Hora de iniciativa! Todo mundo testando sua Destreza, passar significa que vocês agem antes do Ghoul, falhar significa que vão depois. Ladrão, você rola com Desvantagem.

Guerreiro : Eu vou antes.

Conjurador : E eu depois.

MJ : Ladrão?

Ladrão : Quanto tempo pra eu poder rolar outro personagem? Eu vou depois.

Guerreiro : Quero descer pelo esgoto e esmagar o Ghoul com minha Espada larga.

MJ : Ok Guerreiro, você se move para Perto do Ghoul. Teste sua Força para ver se você consegue acertá-lo, você deve somar +1 à jogada, já que o Ghoul é um adversário poderoso.

Guerreiro : *rola o dado* Rolei um 7! *rola de novo* São 8 PV de dano.

MJ : Bom golpe! Agora é a vez do Ghoul. Ladrão, teste sua Destreza para tentar se esquivar das Garras Paralisantes do Ghoul e de sua mordida. Lembre-se do +1.

Ladrão : *rola o dado* Hmpf! 18.

MJ : Ah meu caro. Você sente uma sensação de dormência por todo o seu corpo. Teste sua Constituição, se você falhar, o Ghoul te paralisou.

Ladrão : *rola o dado* Somo o +1 a isso também?

MJ : Sim. Conjurador, você vê o Ladrão cair duro no chão, o que você faz?

Conjurador : Vou começar a me afastar lentamente.

Ladrão : Te pego na próxima vida, seu idiota!