

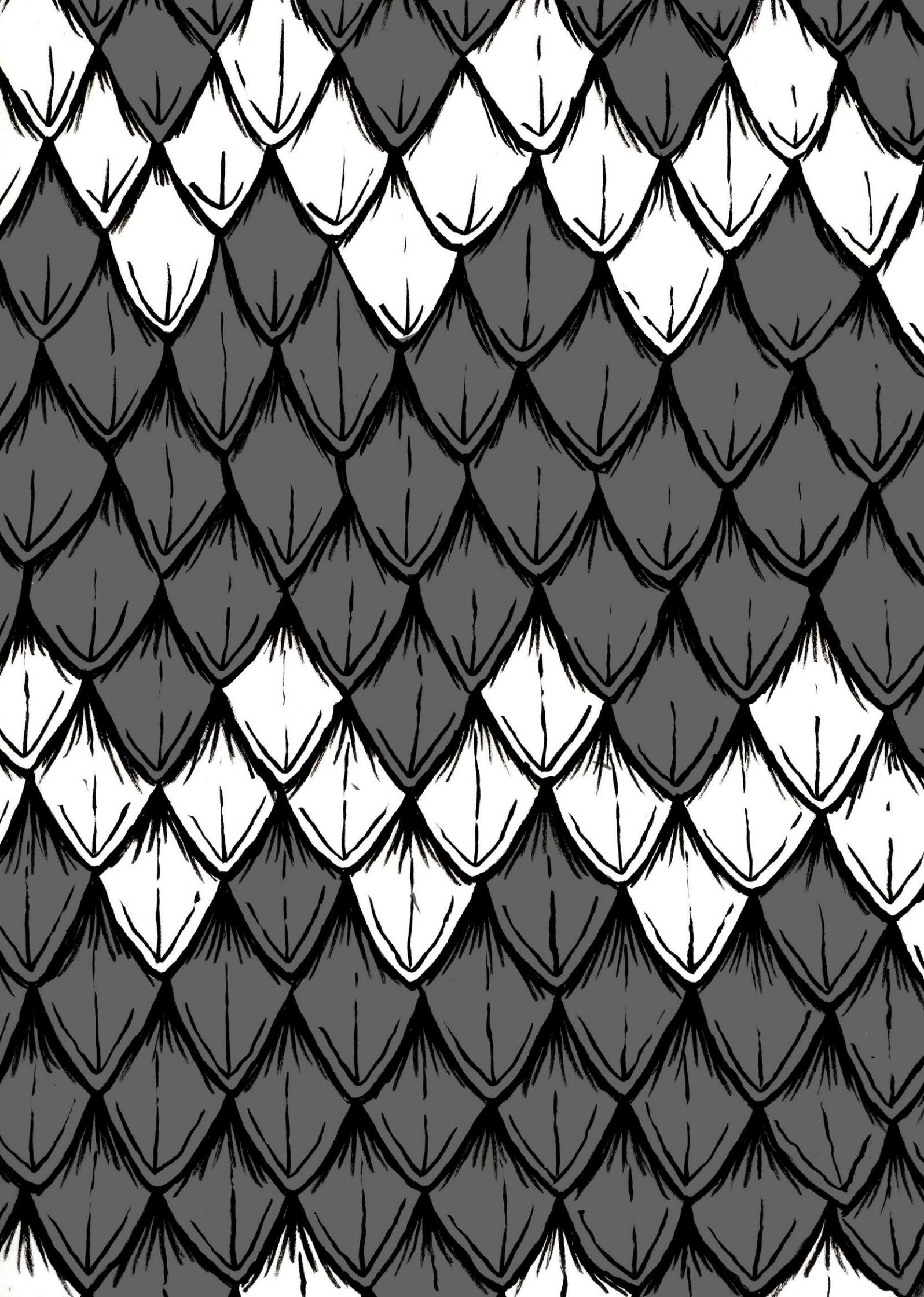
BRUXOS BARBAROS &

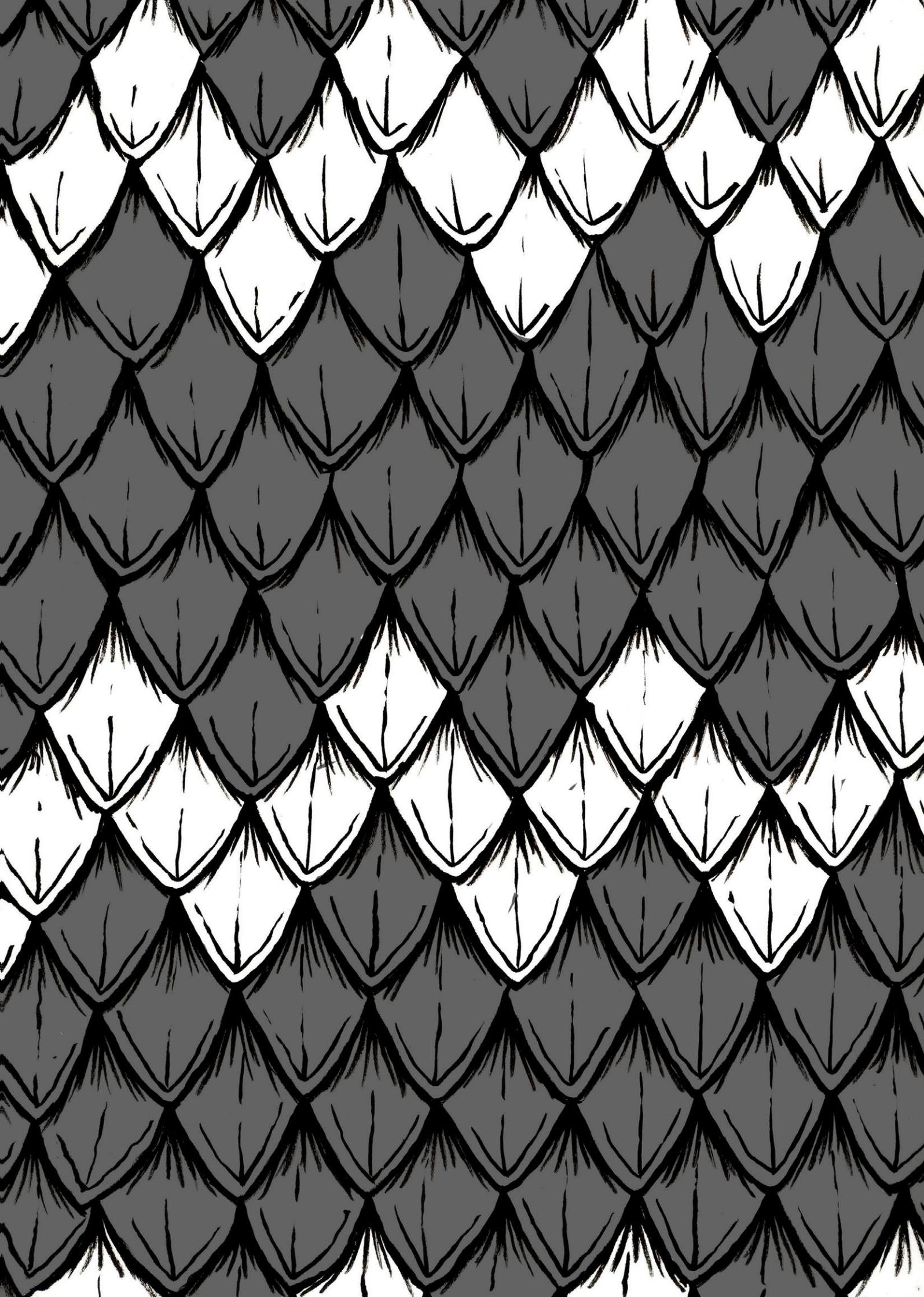
João Rápido

O Crânio de Tuhan



por Diogo Noqueira e Felipe Per









BRUXOS & BÁRBAROS FOI CRIADO POR:
DIOGO NOGUEIRA E FELIPE PEP

JOÃO RÁPIDO FOI ESCRITO POR:
DIOGO NOGUEIRA

ARTE DA CAPA POR:
DIOGO NOGUEIRA

ARTE INTERNA POR:
DIOGO NOGUEIRA, LUIGI CASTELLANI
E EARL GIER

DIAGRAMAÇÃO POR:
DIOGO NOGUEIRA

REVISÃO E LEITURA POR:
RODOLFO MAXIMIANO E FELIPE PEP



BRUXOS & BARBARIOS

Jogo Rápido

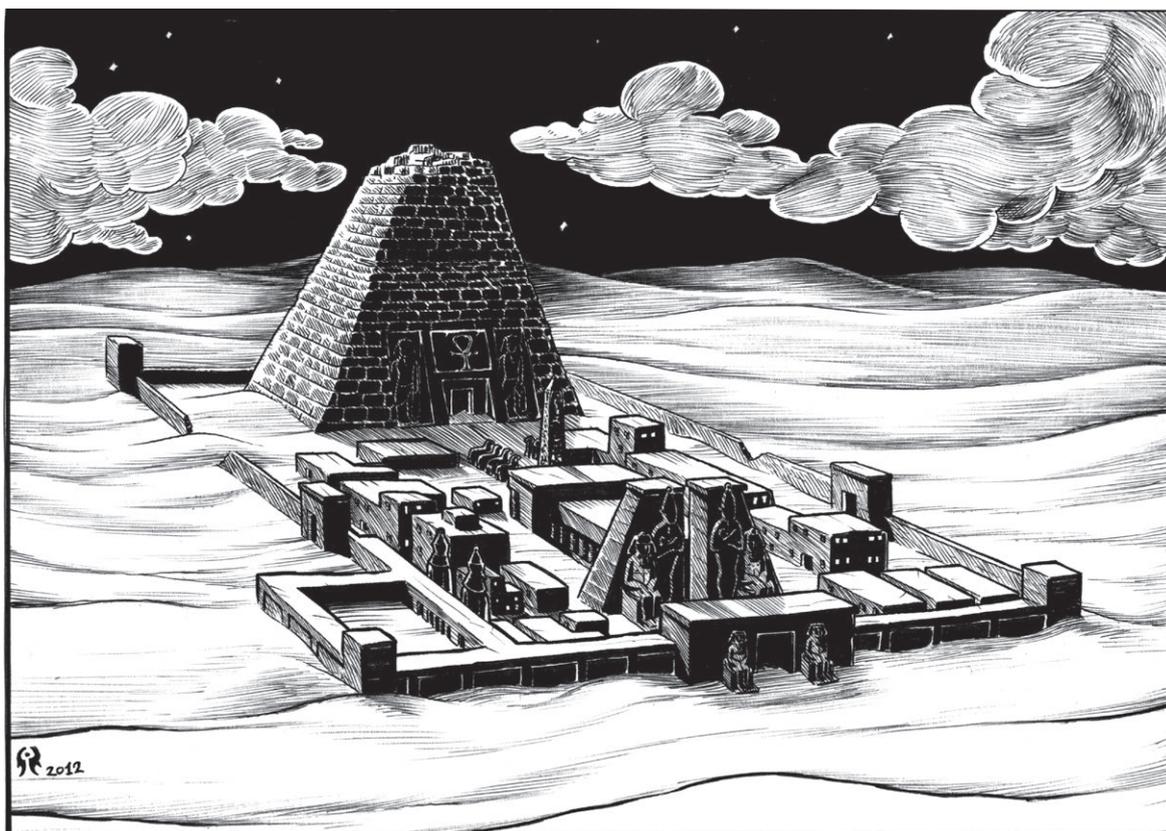
*Um Jogo de Interpretação em um mundo de Espada
e Feitiçaria, com regras e estilo de jogo "Old School", nas
tradições do jogo original de fantasia.*

criado por:
DIOGO NOGUEIRA E
FELIPE "PEP"



Índice

PREFÁCIO	7
INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 1: REGRAS BÁSICAS	11
CAPÍTULO 2: EXPLORAÇÃO	31
CAPÍTULO 3: COMBATE	37
CAPÍTULO 4: FEITIÇARIA	47
CAPÍTULO 5: ORDEM DOS CRONISTAS	63
AVENTURA PRONTA: O CRÂNIO DE TUHAN	67
ÚLTIMAS PALAVRAS	81





Prefácio

Então você deseja conhecer os segredos do mundo de Anttelius?

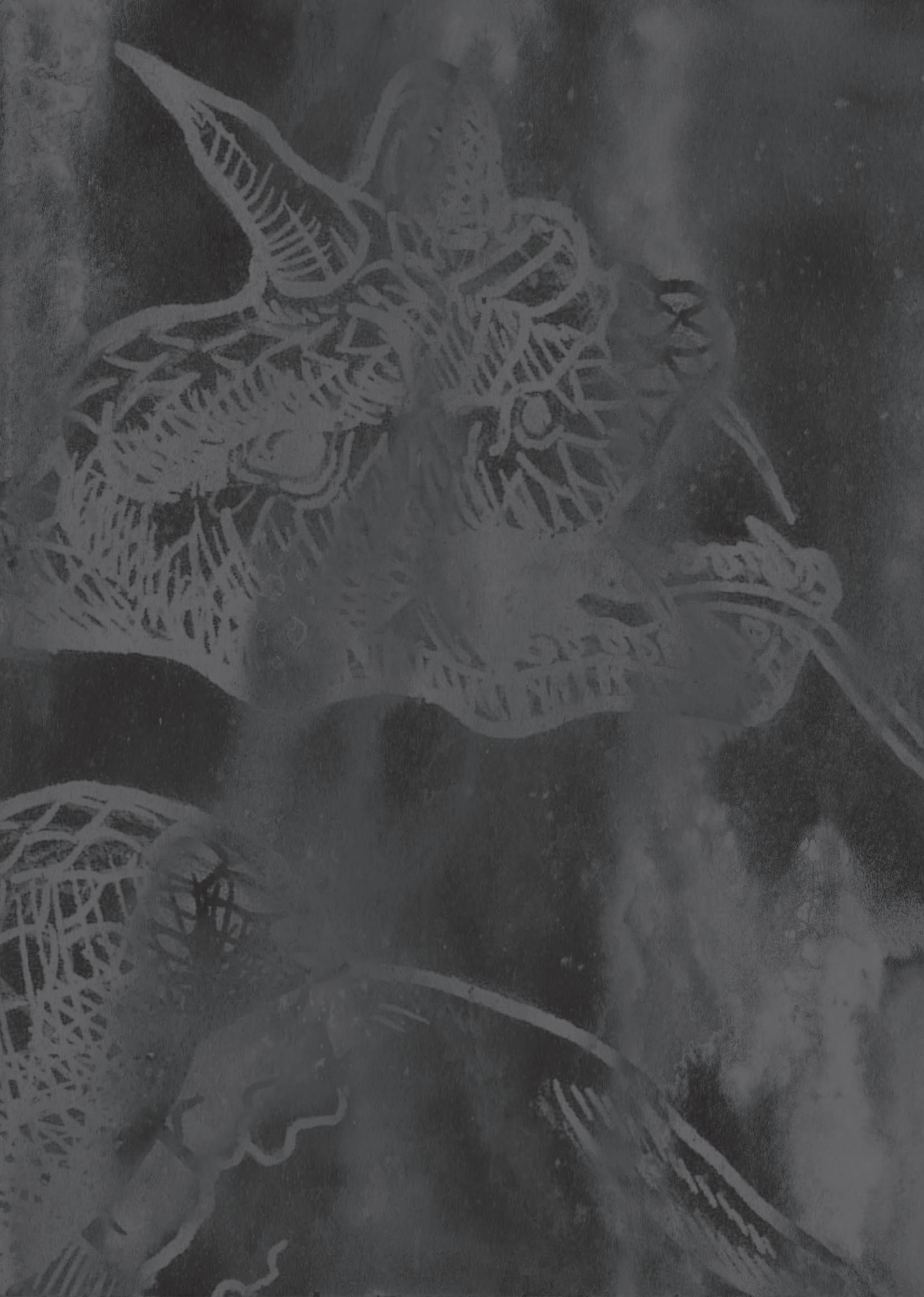
Bem, você veio ao lugar certo, meu jovem. Sente-se, mas prepare-se para ouvir bastante. Nós da Ordem dos Cronistas de Mezanthia sabemos de várias lendas, segredos e histórias. Mas, infelizmente, poucas são aquelas que temos certeza ser verdade...

Este é o *Bruxos & Bárbaros*, um RPG de Espada e Feitiçaria, inspirado em jogos de fantasia Old School, literatura pulp, e algumas outras coisas. A ideia de criá-lo surgiu graças a descoberta do chamado movimento Old School Revival, que nos fez redescobrir jogos clássicos, ver o quão válidos e atuais eles ainda são. Assim como nos fez olhar para aquilo que inspirou os jogos originais, a literatura de fantasia pulp. Aliando isso à nossa paixão por jogos, e à possibilidade de se publicar um livro independente (bastante real hoje em dia), o *Bruxos & Bárbaros* nasceu.

Ele é um jogo de RPG que tenta ao mesmo tempo ser familiar, para aqueles que conhecem e gostam de outros jogos que seguem a tradição do RPG de fantasia original, e único, com características diferentes, inovações e aspectos do cenário se traduzindo em regras. Isso talvez seja o aspecto que mais tentamos dar enfoque. O cenário (e o gênero do jogo) é intimamente ligado às regras do mesmo.

Este não é um jogo de Fantasia tradicional, com elfos, anões, fadas, duendes e dragões espalhados pelos reinos. Este é um jogo de fantasia pulp, de Espada e Feitiçaria, de um mundo decadente, com diversas civilizações humanas disputando poder e espaço. O fantástico e o sobrenatural não são comuns, e o que você está acostumado a ver em outros jogos não é exatamente aquilo que você verá neste mundo. Pense nas histórias de Robert E. Howard, Lin Carter, Clark Ashton Smith, e não nas de J. R. R. Tolkien, quando estiver jogando *Bruxos & Bárbaros*.





Introdução

Anttelius é um mundo muito antigo, com centenas de milhões de anos. Antes dos homens se levantarem e se separarem de seus ancestrais primatas, outras raças e inteligências reinaram sobre as mesmas terras que andamos hoje.

Os sinais da passagem desses seres podem ser vistos mundo afora por aqueles que os procuram...

O que você tem em suas mãos é o “Jogo Rápido” do Bruxos & Bárbaros. Um livretinho com as regras essenciais para começar a jogar e conhecer este jogo, tanto suas regras, como o seu cenário. Aqui você encontrará nove personagens prontos, uma aventura no cenário de Anttelius (O Mundo Antigo), e todas as regras que você vai precisar.

O livro básico do Bruxos & Bárbaros conterá regras completas para criação de personagens, exploração de lugares selvagens, criação de aventuras, criação de monstros, descrição do cenário e muito mais.

O título “O Crânio de Tuhan” se deve à aventura que está incluída neste “Jogo Rápido”. Aventura é um conjunto de anotações, indicações, descrições e encontros que são usados pelo Cronista (o nome dado ao jogador que conduz o jogo, explicado mais a frente) para apresentar uma situação aos outros jogadores a fim de que eles joguem e façam escolhas, criando, assim, uma narrativa. Nesta, os personagens são aventureiros em busca de ouro, glória, e quem sabe artefatos antigos em uma tumba antiga, de um Rei-Bruxo do antigo Império de Zartar.

O que é um RPG?

RPG é um jogo social de criar e vivenciar histórias. No caso do Bruxos & Bárbaros, ele é um RPG inspirado no estilo tradicional, chamado de “Old School” (baseado nas primeiras versões do primeiro jogo publicado), e nas histórias de Espada e Feitiçaria de grandes escritores do passado.

Ele é social, porque ele assume uma experiência em grupo, que envolve interação, conversas, e cooperação entre os participantes. Não há, a princípio, competição entre os jogadores, já que o objetivo maior do jogo é criar uma história e ver que rumos ela toma graças à interação entre eles.

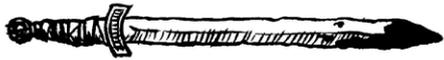
Neste jogo, um dos jogadores assume o papel do Cronista, o responsável por administrar um mundo imaginário, criar situações interessantes e desafiadoras para os personagens dos outros jogadores, e agir como um juiz imparcial quando surge alguma dúvida sobre o que acontece na história sendo criada. Os outros jogadores assumem o papel dos protagonistas, e a todo momento eles devem responder a uma simples pergunta, feita pelo Cronista: O que vocês fazem?

A resposta pode ser qualquer coisa dentro da realidade daquele mundo. Os jogadores não precisam se limitar às características anotadas nas fichas ou o que as regras preveem. O RPG, em si, é justamente esse diálogo entre o Cronista e os jogadores, onde uma situação é apresentada aos personagens, e esses interagem com ela, modificando-a, criando uma história. As regras servem apenas para auxiliar a resolver disputas e dúvidas sobre o que acontece, como “será que eu consigo pular esse buraco antes que a serpente gigante me alcance?”.

O que torna o RPG tão interessante e divertido é justamente a possibilidade de vivenciar e criar histórias escolhendo o seu próprio rumo, ao invés de olhar passivamente o que acontece, como em um filme ou livro, e a imprevisibilidade do que pode acontecer, graças a essas escolhas.

O que é Espada e Feitiçaria?

Espada e Feitiçaria é um gênero narrativo originário dos anos de 1930, caracterizado por histórias de fantasia em um mundo antigo e decadente, onde grandes impérios existiram no passado, mas caíram em ruínas. Desastres e cataclismos podem ter ocorrido, e, no tempo atual, as civilizações são apenas uma sombra do que um dia já foram. O contraste entre a civilização e a selvageria é um tema constante nessas histórias.



Os protagonistas são, tipicamente, aventureiros que saem em busca de glória, ouro, tesouros antigos, poder, fama, mulheres e outros objetivos de cunho mais pessoais. Eles dificilmente são heróis no sentido de querer fazer o bem a quem precisa, embora acabem o fazendo, muitas vezes, indiretamente.

Muitas de suas aventuras acabam colocando-os frente a frente com coisas estranhas, fantásticas, e terríveis, que não são tão comuns como em outros gêneros de fantasia. Não há elfos em cada floresta, nem anões em todas as montanhas. Dragões e outros monstros são criaturas lendárias e, provavelmente, únicas. A magia é temida, respeitada, e odiada pela maioria das culturas humanas.

Os antagonistas desses personagens são em sua maioria bandidos, piratas, cultistas, e outros aventureiros. Ocasionalmente eles enfrentam versões fantásticas de criaturas mais comuns, como serpentes gigantes, dinossauros e outras coisas. No entanto, muitas vezes, por trás de tudo isso, está algum bruxo sinistro, um Deus antigo terrível, e outros seres sobrenaturais.

O que é OLD School?

Esse termo se refere a um estilo de jogo inspirado nos primeiros RPGs, especialmente o jogo de fantasia original de 1974. Ele não é um termo aceito por todos, mas sim por aqueles que jogavam e ainda jogam esses jogos mais antigos, assim como outros RPGs modernos que seguem o mesmo estilo desses.

O foco desses RPGs é a improvisação, a interação entre o Cronista e os jogadores, e os desafios que são colocados para serem resolvidos, às vezes sem o auxílio das regras, pelos jogadores.

Falando nisso, as regras desses jogos costumam ser apenas uma base de ferramentas para o Cronista utilizar conforme for preciso. Elas não pretendem cobrir todas as possíveis situações, manobras, e ações dos personagens, até porque isso seria impossível. Isso é tarefa do Cronista, que utilizará essa base, o bom senso, e a imparcialidade, para julgar as situações que surgirem durante o jogo.

Outra característica do Old School é a dificuldade de otimização dos personagens por parte dos jogadores. A maioria desses jogos trabalha muito com a aleatoriedade e a inexistência de customizações abrangentes que especificam cada detalhe e característica do personagem,

deixando-os definidos por termos muito mais genéricos. Dessa forma os personagens serão lembrados mais pelo o que fizerem durante o jogo, pelas suas ideias e ações, do que pelos poderes e habilidades que possuem em suas fichas.

Para quem quiser conhecer mais sobre esse tal "Old School", basta procurar na internet pelo "Quick Primer for Old School Gaming" do Matthew Finch, ou pela tradução feita pelo Fabiano Neme, "Guia para um D&D mais Old School".

O que é preciso para JOGAR?

Para jogar esse "Jogo Rápido" do Bruxos & Bárbaros você vai precisar apenas de algumas coisas:

- Esse livreto com as regras básicas, os personagens prontos, e a aventura introdutória "O Crânio de Tuhan";
- Dados poliédricos de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 (d4, d6, d8, d10, d12 e d20) faces, com pelo menos uma unidade de cada (esses dados podem ser achados em qualquer loja que venda RPGs);
- Um local para jogar que seja tranquilo e confortável (seja fisicamente ou virtualmente);
- Algumas horas para se sentar à mesa com amigos;
- Amigos com uma boa imaginação e vontade de se divertir criando e vivenciando uma história fantástica;

O resto são apenas acessórios. Você precisa de muito pouco para jogar, mas o que consegue criar com isso não é possível de se medir.



Regras Básicas

O universo é regido por leis que não compreendemos totalmente. Os homens são apenas um dos seus milhares de habitantes, conhecedor de uma parcela ainda muito pequena das verdades universais, talvez porque sua mente ainda não seja capaz de compreender mais do que isso.

Esta seção traz as regras básicas do jogo e tenta ensinar como se jogar um RPG. Aqui teremos explicações de como funcionam os personagens, como realizar ações dentro do jogo, como funcionam os atributos e outras habilidades, além de outros detalhes.

Quem vai ser o Cronista?

Primeiramente, é importante decidir quem vai ser o Cronista do grupo, aquele que vai conduzir a história, julgar os acontecimentos e consequências, e quem vai interpretar o mundo e os outros personagens que não os dos jogadores.

Esse jogador deverá ler todo o conteúdo desse “Jogo Rápido”, a fim de entender bem como as regras funcionam e como é a configuração da aventura. Isso dá um pouco mais de trabalho do que ser um jogador normal, mas traz muito mais diversão também.

Esse jogador é aquele que vai desafiar os outros, e vê-los se desesperando para superar esses desafios. É aquele que vai interpretar diversos outros papéis, desde a donzela formosa capturada pelo bruxo maligno para um sacrifício, passando pelo órfão que rouba moedas na rua movimentada, até um Deus caótico e incompreensível. É ele, também, o responsável por criar novas aventuras, novos desafios, e novos monstros, para deixar o jogo mais interessante e descobrir o que acontece quando esses elementos interagem com os personagens.

Basicamente, o que o Cronista faz é apresentar uma situação (com um local, personagens, e acontecimentos) aos jogadores (que estarão interpretando seus personagens) e perguntar como eles reagem àquilo. Isso, ao longo de todo o jogo, sempre narrando as consequências de seus atos e novos acontecimentos. Ele atua como os sentidos dos jogadores, dizendo o que eles veem, cheiram, tocam, provam, escutam, e outras coisas. Essa conversa entre o Cronista e os jogadores é o

que cria o RPG na mesa.

O que fazem os jogadores?

Os outros jogadores assumirão o papel dos protagonistas da história a ser criada. Esses personagens serão o centro da história que contarão em grupo, junto com o Cronista. Eles tomarão decisões e realizarão ações de acordo com a capacidade, e personalidade, criada para esses alter-egos. O *Bruxos & Bárbaros* utiliza o que se chama de ficha de personagem para traduzir algumas das características desses para o jogo, como o quão bem eles conseguem manusear uma espada, quais os feitiços eles sabem conjurar, ou o quão sortudo eles são. Mas outros elementos que compõem o personagem são definidos justamente durante o jogo, por seus jogadores. O quão criativos, persuasivos ou espertos são os protagonistas vai depender de como os jogadores jogarem.

A todo momento os jogadores terão que tomar decisões sobre o que seus personagens falam, fazem e pensam, de acordo com o conceito criado por eles. As vezes será difícil separar o que o jogador sabe do que o personagem sabe, mas isso é normal. No entanto, uma coisa que os jogadores precisam saber é que, apesar de protagonistas, o mundo não gira ao redor deles, e coisas ruins podem acontecer a eles, afinal, um dos atrativos desse jogo é a imprevisibilidade.

Entendendo os Personagens

Esse “Jogo Rápido” vem com nove fichas de personagens prontas, uma de cada uma das classes básicas do jogo: Guerreiro, Bárbaro, Ladrão, Explorador, Sacerdote, Druida, Xamã, Feiticeiro, e Bruxo.

Esses personagens são representados mecanicamente mediante Atributos (que medem o potencial deles em diversas esferas), Aspectos (características que os diferenciam de outros),



Habilidades (coisas que eles sabem fazer que outros personagens não sabem), Alinhamento (sua ligação com o conflito eterno entre o Caos e a Ordem), Jogadas de Proteção (a chance que eles tem de escapar de, ou de amenizar, efeitos nocivos sobre eles), Sangue (o quantidade de ferimentos que eles podem sofrer antes de, possivelmente, morrerem), Resistência (a capacidade de continuar lutando, seja por vontade, sorte, ou habilidade de evitar ferimentos), Classe de Armadura (a dificuldade de atingi-los em combate), e Jogada de Ataque (a habilidade deles com armas). Além disso, os personagens terão armas, armaduras e outros itens com eles, para estarem preparados para o que quer que possam encontrar. Vale lembrar, como dito acima, que muito do que define o personagem integralmente vai depender do jogador e não de simples detalhes de regras.

A seguir explicaremos melhor cada um desses elementos, e suas funções no jogo.

CLASSES DE PERSONAGENS

As classes de personagem funcionam como arquétipos, dizendo que tipo de aventureiro seu personagem é. Ele pode ser um homem da guerra, treinando exaustivamente em um exército, que agora busca por ouro e glória sozinho. Ou, quem sabe, um ladrão em busca de tesouros antigos, capaz de adentrar lugares que outras pessoas não conseguiriam. Você pode ser, ainda, um bruxo, que fez pactos com criaturas sinistras do Abismo em troca de poder e agora não consegue parar de buscar por mais e mais conhecimento.

As classes são, talvez, o principal elemento que define um personagem em termos mecânicos. É ela que vai determinar a maioria de suas capacidades, habilidades e fraquezas. A seguir farei uma breve descrição de cada uma das nove classes básicas do jogo, às quais os personagens prontos pertencem.

GUERREIRO

São os combatentes típicos dos povos mais civilizados e com tradição militar. Eles, normalmente, passaram por um treinamento mais formal, seja em um exército, milícia, grupo de mercenários ou algo similar. Sendo assim, eles são capazes de utilizar com perfeição quaisquer armas e armaduras, além de poderem se especializar no uso de algum desses equipamentos. Além disso, devido ao treinamento mais formal que possuem, eles vão se tornando especialistas em liderar tropas e em conhecimento tático de guerra.

BÁRBARO

São os combatentes selvagens, treinados pela vida e pelas feras que rondam entre as cidades. Eles são selvagens como as bestas que espreitam o homem nos lugares ermos, resistentes como ursos, astutos como lobos, e ferozes como lince. Bárbaros aliam a habilidade natural deles de combate e sobrevivência com um instinto que os homens civilizados perderam.

LADRÃO

Ladrões são comuns em todas as sociedades, principalmente as ditas civilizadas, escondidos nos becos escuros das cidades decadentes. Eles são especialistas em entrar onde ninguém conseguiria entrar sem uma chave, em conseguir itens que não deveriam estar ao alcance de qualquer um, e em desaparecer quando não querem ser vistos. A típica motivação para esses personagens se aventurarem é a busca por tesouros, adrenalina, e fama.

EXPLORADOR

São aqueles que desbravam novos territórios, buscam antigas trilhas esquecidas, e que vão atrás de tesouros perdidos de antigas civilizações. Esses personagens possuem habilidades fundamentais para aqueles que precisam percorrer longos caminhos em ambientes não civilizados, sejam montanhas, florestas, selvas, desertos, ou mesmo o interior de cavernas e outras masmorras. Eles são sobreviventes natos e são capazes de ajudar outros membros menos preparados de seu grupo a sobreviverem aos perigos com os quais são acostumados.

SACERDOTE

Sacerdotes são homens e mulheres que possuem uma ligação mística com entidades que chamam de Deuses, servindo como um canal desses seres ao mundo de Anttelius. Eles são pessoas importantes de religiões diversas capazes de, realmente, fazer valer a vontade de seus Patronos no mundo. No entanto, eles devem estar dispostos a enfrentar os caprichos e a imprevisibilidade de seus Deuses, enquanto buscam por glória e conhecimento.

DRUIDA

Druidas são líderes espirituais de povos selvagens que adoram os elementos primais do mundo. Por meio de sua incrível força de vontade eles são capazes de manipular o fogo, a água, o vento, a terra, e até a vida. No entanto, muitas vezes, essas forças caóticas cobram um preço



por esse poder. Druidas podem ser tão calmos e benevolentes como uma brisa de verão, ou terríveis e devastadores como uma tempestade de primavera.

XAMÃ

Assim, como os Druidas, os Xamãs são homens e mulheres que servem como sacerdotes de povos menos civilizados. Nesse caso, eles possuem uma ligação com o mundo dos espíritos e podem se comunicar com esses seres. Muitos deles possuem espíritos protetores e ancestrais característicos de suas tribos e partem em busca de missões guiadas por sonhos proféticos. No entanto, devido à sua origem selvagem, eles são também combatentes capazes.

FEITICEIRO

São mortais que ousaram buscar por conhecimentos antigos e alienígenas à mente humana. Embora não totalmente capazes de controlar os feitiços que aprendem desses antigos tomos, e das vozes que ouvem das estrelas, os feiticeiros controlam uma energia poderosíssima. No entanto, graças a imperfeição humana, esses poderes podem fugir do controle deles e causar desastres ao seu redor.

BRUXO

Assim como os Feiticeiros, os Bruxos buscam por poder e conhecimento que os mortais não deveriam possuir. Para isso eles fazem pactos e acordos com criaturas sinistras do Abismo Infinito. Dessa forma, seus poderes são ligados à escuridão, morte, sombras, e demônios, dando-lhes uma reputação nada boa. Isso não significa que todos os Bruxos seja malignos, embora a maioria, de fato, seja. Apenas de que eles são capazes de muitas coisas para conseguir o que querem.

ATRIBUTOS

Atributos são as características básicas que definem, de maneira geral, como é o personagem.

Eles indicam qual o potencial dele em diversos aspectos, como o quão forte ele consegue ser, o quão rápido ele consegue correr, o quanto de conhecimento ele conseguiu acumular, dentre outras coisas.

Eles são representados por números que variam de 3 (representando o mínimo possível para um ser humano naquele aspecto) a 18 (representando o potencial máximo para um mortal), sendo que um valor entre 8 a 12 representa a média.

Abaixo eu explicarei o que cada um deles representa, suas utilidades no jogo, e por fim, falarei sobre os Testes de Atributos.

FORÇA

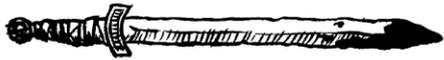
Força mede a capacidade muscular e física do personagem. Coisas como o quanto o seu aventureiro consegue carregar, ou o quão profundo ele consegue encavar seu machado contra um inimigo, são influenciados por esse atributo. Sendo assim, ele é um atributo importante para aqueles que dependem dessas habilidades, como Guerreiros e Bárbaros. Três ajustes são derivados da Força e podem determinar algumas coisas em jogo.

- *Ajuste de Força:* Esse modificador é aplicado para toda rolagem de ataque e dano com arma corpo-a-corpo e armas de arremesso que possam se utilizar de força física. Alguns arcos, se feitos especialmente para isso, são capazes de utilizar a força do usuário para aumentar o dano também (mas não a Jogada de Ataque).

- *Dano Extra:* Dados que são acrescentados ao dano do golpe quando a Jogada de Ataque superou em 10 ou mais pontos a Classe de Armadura do alvo. Algumas classes, como Guerreiros e Bárbaros, são capazes de causar ainda mais dano quando isso ocorre (elevando o tamanho dos dados), de acordo com suas habilidades.

FORÇA

Valor	Ajuste de Força	Dano Extra	Feito Extraordinário
3-4	-2	-	1%
5-7	-1	-	2%
8-12	0	1d2	4%
13-15	+1	1d3	8%
16-17	+2	1d4	16%
18	+3	1d6	32%



- **Feito Extraordinário:** Uma chance, expressa em porcentagem, do personagem realizar feitos extraordinários baseado na força muscular dele. Coisas como dobrar barras de ferro, levantar rochedos que caíram por cima de um companheiro, segurar um portão de metal que desce sobre o grupo e outras coisas. Basta ele rolar o d% e se ele conseguir um resultado menor ou igual a esse valor, ele conseguiu realizar a ação.

AGILIDADE

Agilidade representa o potencial de destreza, coordenação, equilíbrio, e reflexos do personagem. Coisas como se equilibrar em uma corda, reagir rapidamente a uma situação, andar furtivamente, e outras desse tipo podem ser representadas por um Teste de Agilidade. Este é um atributo importante para personagens que dependam desses tipos de atividades, como Ladrões e Exploradores. Três características são derivadas desse atributo, como explicado a seguir.

- **Ajuste de Agilidade:** Esse modificador é somado às Jogadas de Ataque feitas com armas de projéteis e de arremessos leves (bestas, arcos, adagas); à Classe de Armadura do personagem, representando a sua capacidade de esquivar e aparar ataques inimigos; às Jogadas de Proteção que envolvam reflexos e agilidade para evitar efeitos; e para a Iniciativa, representando o tempo de reação o personagem.

- **Bônus em Talentos:** São pontos de porcentagem que podem ser distribuídos em habilidades de classes chamadas de Talentos (no máximo metade dos pontos em um único Talento), geralmente possuídas por Ladrões e Exploradores. Esses pontos já estão distribuídos para os personagens prontos.

- **Feito Extraordinário:** Uma chance expressa em porcentagem do personagem realizar feitos extraordinários baseado na sua agilidade, destreza, e coordenação. Coisas como se segurar

em uma protuberância quando cai em um fosso, agarrar uma adaga no ar quando arremessada contra ele, e outras façanhas que um homem normal jamais conseguiria. Basta ele rolar o d% e se ele conseguir um resultado menor ou igual a esse valor, ele conseguiu realizar a ação.

VIGOR

Vigor mede o potencial de resistência física, constituição, e saúde do personagem. Esse atributo é usado para resistir a condições extremas, como o calor dos desertos e o frio das regiões polares. É o atributo que também define o quanto de punição física o personagem aguenta já que o valor inicial de Sangue é igual a este atributo. Este é um atributo muito importante para qualquer personagem que queira continuar vivo no mundo cruel de Anttelius. Três estatísticas são derivadas do Vigor, como explicado abaixo.

- **Ajuste de Vigor:** Esse modificador é aplicado às rolagens que determinam a Resistência dos personagens, mas funcionam de uma forma um pouco diferente. Eles aumentam ou diminuem os valores extremos nos Dados de Vida. Assim, um bônus de +2, faz com que o mínimo resultado seja 3 (1+2). Ou seja, resultados de 1 ou 2 são considerados 3 no dado. Da mesma forma, um redutor de -2 faz com que o valor máximo seja reduzido em 2. Se um personagem tem d6 como Dado de Vida, resultados iguais a 5 ou 6 são considerados como 4. Além disso, esse modificador influencia Jogadas de Proteção que envolvam a resistência física, o vigor e a saúde do personagem, como efeitos de venenos, doenças, transformações, e outras coisas.

- **Resistência a Traumas:** É a chance, em porcentagem, do personagem sobreviver a traumas que modifiquem e afetem de forma drástica o seu corpo e sua saúde, como quando ele é transformado em pedra pelo olhar de uma criatura, quando ele é metamorfoseado em uma

Agilidade

Valor	Ajuste de Agilidade	Bônus em Talentos	Feito Extraordinário
3-4	-2	-20%	1%
5-7	-1	-10	2%
8-12	0	0	4%
13-15	+1	+10%	8%
16-17	+2	+20%	16%
18	+3	+30%	32%



Vigor

Valor	Ajuste de Vigor	Resistência a Traumas	Feito Extraordinário
3-4	-2	40%	1%
5-7	-1	45%	2%
8-12	0	55%	4%
13-15	+1	65%	8%
16-17	+2	80%	16%
18	+3	95%	32%

gosma nojenta por um feiticeiro terrível ou mesmo quando ele é trazido de volta do mundo dos mortos, já que essa jornada é bastante perigosa. Caso obtenha um resultado maior que essa chance no d%, o personagem morre.

- **Feito Extraordinário:** Uma chance, expressa em percentagem, do personagem realizar feitos extraordinários baseado na sua saúde, resistência física e constituição. Coisas como aguentar ficar dias sem dormir, caminhar por semanas sem abrigo e paradas, e outras façanhas dignas de serem contadas por bardos, de tão resilente foi o personagem. Para saber se ele foi bem sucedido na façanha, role um d%. Se o resultado for menor ou igual a essa chance, ele conseguiu. Caso contrário, consequências serão sofridas.

INTELECTO

Este atributo representa o potencial intelectual, o conhecimento, a memória, e a compreensão do mundo do personagem. É usado para determinar se o personagem se lembra de algumas informações, o quão atento ele é a detalhes, o quanto de conhecimento geral ele possui, e outras coisas. É um atributo muito importante para personagens que dependem de um conhecimento profundo para realizar seus feitos, como Feiticeiros e Bruxos. Além disso, três características são derivadas desse

atributo, como explicado a seguir.

- **Ajuste de Intelecto:** Esse modificador é aplicado em todas as Jogadas de Conjuração que o personagem faça que dependam de Inteligência (Feiticeiros e Bruxos). Além disso, caso seja um modificador positivo, determina o número extra de magias que um personagem que dependa de estudos pode aprender, conforme explicado em cada classe.

- **Idiomas:** Indica quantos idiomas adicionais o personagem é capaz de falar e em quantos idiomas o personagem é alfabetizado. O primeiro número indica a quantidade de idiomas adicionais conhecidos e o segundo a quantidade de idiomas no qual o personagem é alfabetizado. Algumas classes aprendem idiomas extras, como Druidas, Ladrões e outros.

- **Grandeza Máxima:** É a Grandeza máxima de magias que o personagem é capaz de aprender e compreender para usar um pergaminho e conjurar feitiços. Quanto maior a Grandeza de magia, mais poderosa ela é, e mais complexa e de difícil compreensão para o ser humano. Esse valor vale para magias de Feiticeiros e Bruxos.

INTELECTO

Valor	Ajuste de Intelecto	Idiomas	Círculo Máximo
3-4	-2	0/0	1º
5-7	-1	0/0	2º
8-12	0	1/1	3º
13-15	+1	2/1	4º
16-17	+2	3/2	5º
18	+3	4/3	6º



PERSONALIDADE

Personalidade é o atributo que mede o potencial da força de vontade, da espiritualidade, da convicção, da coragem, e da presença do personagem. Ele influencia a Reação dos Personagens não Jogadores, a capacidade de liderança dos personagens, e o quão conectado com o sobrenatural o personagem é. Ele é muito importante para personagens que lidam diretamente com seres extra-planares, como Sacerdotes, Druidas e Xamãs. Três estatísticas são derivadas da Personalidade, como explicado abaixo.

- **Ajuste de Personalidade:** É o modificador que influencia as Jogadas de Conjuração das magias que dependam da personalidade, fé e força de vontade do personagem. Além disso, esse modificador também representa uma quantidade extra de conjurações que o personagem pode aprender, graças à sua vontade, dependendo de sua classe. Por fim, esse modificador é aplicado na Moral inicial de seus seguidores e contratados.

- **Grandeza Máxima:** É a Grandeza máxima de magias que o personagem é capaz de acessar e compreender para usar um pergaminho e conjurar feitiços. Quanto maior a Grandeza de magia, mais poderosa ela é, e mais complexa e de difícil compreensão para mortais, e dificilmente os seres que as concedem permitem homens menos esclarecidos conhece-las. Esse valor vale para magias de Sacerdotes, Druidas e Xamãs.

- **Seguidores:** Número máximo de seguidores que o personagem consegue manter. Seguidores não são mercenários e outros tipos de contratados, mas personagens não-jogadores que são atraídos pelo poder de liderança e desejam servir ao, ou ser aprendizes do, aventureiro.

SORTE

Sorte é um atributo que representa coisas imateriais: A capacidade do personagem estar

no lugar certo, na hora certa; O favor dos deuses; A habilidade inata de se salvar ou se meter em situações difíceis. Sorte é importante para todos os personagens, já que pode afetar a vida de todos. Algumas classes tem uma relação mais pessoal com esse atributo, já que dependem mais dele do que os outros, como os Ladrões. Além disso, todo personagem tem uma relação especial com esse atributo que pode modificar sua vida, dependendo do seu Augúrio. Sorte ainda pode ser usado de maneiras diferentes nesse jogo, conforme explicaremos adiante. Três estatísticas são derivadas da Sorte, como explicado abaixo.

- **Ajuste de Sorte:** É o modificador aplicado nas jogadas de Acertos Críticos e Falhas Críticas, representando a sorte e o olhar das entidades extra-planares. O modificador também é aplicado de forma inversa nas jogadas de dos oponentes do personagem. Dependendo do Augúrio do personagem, esse modificador também será aplicado a alguma estatística específica.

- **Encontrar Passagens:** É a chance que o personagem tem de achar passagens secretas (e outras coisas escondidas, como armadilhas) quando não tem certeza de onde ela se encontra. O jogador ainda deve indicar em que local está procurando, em que direção e coisas do tipo. É claro que, se o jogador descrever exatamente o local da passagem, você pode ignorar a jogada e deixar que ele a encontro automaticamente. Ele precisa tirar "1" no dado indicado para encontrar o que procura.

- **Invocar Sorte:** É a frequência com a qual o jogador pode contar com a Sorte de seu personagem e rolar novamente uma jogada, seja ela de Ataque, Teste de Atributo, Jogada de Proteção ou mesmo teste de alguém que o afete diretamente, como o ataque de um inimigo. O jogador deve aceitar o resultado da nova jogada, mesmo que seja pior que o resultado original.

PERSONALIDADE

Valor	Ajuste de Personalidade	Círculo Máximo	Seguidores
3-4	-2	1º	2
5-7	-1	2º	3
8-12	0	3º	4
13-15	+1	4º	6
16-17	+2	5º	9
18	+3	6º	12



SORTE

Valor	Ajuste de Sorte	Encontrar Passagens	Invocar Sorte
3-4	-2	d10	1x/mês
5-7	-1	d8	1x/quinzena
8-12	0	d6	1x/semana
13-15	+1	d6	1x/3 dias
16-17	+2	d4	1x/dia
18	+3	d3	2x/dia

Augúrio

A sorte sorri, ou mostra sua cara feia, de maneiras diferentes para cada indivíduo. Dependendo da hora, local, condições e alinhamento das estrelas, cada personagem tem uma bênção ou maldição em uma determinada esfera de sua vida. Isso é representado por um augúrio que pode afetar de maneira positiva ou negativa algum tipo de jogada do personagem. Esse modificador nunca muda depois de sorteado na criação do personagem, mesmo se o mesmo perder ou ganhar mais pontos de sorte. Cada um dos personagens prontos já tem seu Augúrio determinado, o que fará o Ajuste de Sorte ser aplicado em algum tipo de teste e rolagem de dados, como Dano, determinação de pontos de Resistência, Jogadas de Conjuração, e outras coisas. No entanto, nem sempre esse Augúrio será algo constantemente útil ao personagem (como um Guerreiro que ganha seu bônus de sorte para Expulsar Infiéis).

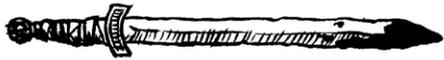
HORA CERTA, LUGAR CERTO

Os personagens podem gastar 1 ponto de Sorte por sessão para acrescentar detalhes ou informações a uma cena que não tenha sido descrita detalhadamente. Os jogadores devem usar o bom senso, sugerindo algo que se enquadre na história e faça sentido no jogo, sem abusar desse poder para obter ganhos descabidos e estragar a diversão dos outros jogadores. O jogador pode acrescentar detalhes e informações que não tinham sido mencionadas ou detalhadas antes, mas não pode mudar uma realidade que já tinha sido estabelecida. Assim, por exemplo, se os jogadores estiverem explorando um prisão abandonada, e estiverem tentando abrir uma cela, um jogador pode gastar um ponto de sorte e narrar como ele encontra o esqueleto de um velho guarda, com um molho de chaves preso a um cinto, em decomposição. É importante

lembrar que nem sempre isso solucionará todos os problemas dos personagens mas, com certeza, proporcionará novas alternativas para lidar com eles. O Cronista não deve tentar impedir que os jogadores utilizem desse poder, mas precisa saber lidar com ele e improvisar, dando uma chance para os jogadores. Assim, voltando ao exemplo, as chaves que os jogadores encontraram podem estar enferrujadas, tendo uma chance de quebrarem ao serem usadas, ou estar faltando alguma chave no chaveiro (determinada aleatoriamente). Um bom Cronista vai fazer isso para aumentar a tensão e a imprevisibilidade do jogo, deixando-o mais emocionante, e não, simplesmente, para impedir que os jogadores consigam progredir na aventura.

SACRIFÍCIO DE SORTE

Todo personagem pode sacrificar pontos de Sorte para ganhar um dado a ser somado ou subtraído do um resultado de uma jogada, conforme preferir. Assim, em um ataque, um guerreiro poderia gastar 2 pontos de Sorte para aumentar o resultado da sua Jogada de Ataque em 1d6. Ao mesmo tempo, um ladrão que precisasse empurrar uma pedra muito pesada, poderia gastar 1 de Sorte para somar 1d4 à sua Força antes de fazer o Teste de Atributo. A tabela abaixo mostra os valores a serem sacrificados do atributo Sorte e os dados concedido. Ladrões, e outras classes tipicamente “sortudas”, podem gastar mais pontos de sorte e, conseqüentemente, ganhar dados maiores. Alguns deles são tão sortudos que conseguem ganhar dados maiores com ainda menos sacrifício. Esses pontos perdidos, no entanto, não são facilmente recuperados, como os outros atributos, por meio de repouso. Eles devem ser conseguidos da maneira usual, por meio de feitos heroicos que alterem o destino do personagem e agrade entidades poderosas.



SACRIFÍCIO DE SORTE

Sorte Sacrificada	Dado
1	1d4
2	1d6
3	1d8
4*	1d10
5*	1d12

* Apenas Ladrões (e outras classes "sortudas") podem dispender-se de tanta Sorte.

ENGANAR A MORTE

Personagens morrem ao atingir zero pontos de Sangue. Ao menos é isso o que acontece com a maioria deles. Os personagens dos jogadores, no entanto, são sortudos, abençoados pelos deuses, e protegidos por espíritos guardiões. Assim, sempre que um personagem for reduzido a zero pontos de Sangue, ele cai inconsciente, talvez morto, talvez não. Se ele receber socorro em até 1d6 turnos desde que caiu, ele pode fazer um teste difícil (ou outra dificuldade que o Cronista achar mais apropriada) de Sorte para ver se ainda está vivo e é capaz de receber ajuda. Se for bem sucedido, ele é capaz de ser salvo, se receber socorro até o final do tempo sorteado, mas perde 1 de sorte (os deuses não podem poupa-lo para sempre). Caso ele falhe no teste, ele está além da possibilidade de socorro. Ele pode já estar morto ou pode estar morrendo naquele momento, falando suas últimas palavras (escolha-as bem).

TESTES DE ATRIBUTOS

Testes de Atributos são utilizados como o principal sistema de resolução de ações do Bruxos & Bárbaros. Para qualquer ação que o personagem

queira realizar (e que não seja coberta por um tipo de teste específico), basta o jogador narrar como seu personagem vai prosseguir, e o Cronista dirá que atributo, se for o caso, será testado. Assim, se um personagem quiser escalar um muro de pedra, o Cronista pode pedir por um teste de Força com uma dificuldade moderada se tiver bastante apoios e lugares para se segurar, ou difícil se não houver tantos. Já se o personagem quiser continuar andando pela estrada por mais do que oito horas por dia, ele deverá fazer um teste de vigor moderado. Se ele quiser andar por mais de dez horas no mesmo dia, ele precisará fazer um teste de vigor difícil. Enfim, para cada ação desejada pelos jogadores, o Cronista pode determinar qual atributo testado, de acordo com o que cada um representa, e qual a dificuldade do teste.

Para realizar um Teste de Atributo o jogador rola 3 dados, que variam de tamanho de acordo com a dificuldade do teste, e deve obter um resultado igual ou menor ao valor do atributo testado. Assim, se o personagem tiver 14 de Força e tentar forçar um porta de madeira para arrombá-la (dificuldade moderada), ele deverá rolar 3d6 e obter uma soma menor ou igual a 14. Abaixo há uma tabela com as dificuldades possíveis e os dados que devem ser rolados. Não iremos apresentar uma gigantesca lista de ações possíveis e suas dificuldades. Acreditamos que esse julgamento e escolha caiba exclusivamente ao Cronista, e não ao sistema. Uma mesma tarefa abordada de maneira diferente pelos jogadores pode acabar resultando em julgamentos distintos pelo Cronista, e isso é ótimo. O sistema não deve interferir com isso, apenas dar as ferramentas para que ele consiga conduzir o jogo.

DETERMINANDO A DIFICULDADE

Algumas coisas que o mestre de jogo pode levar em consideração na hora de estabelecer

TESTES DE ATRIBUTOS

Dificuldade	Dados	Exemplo
Fácil	3d4	Quebrar um cajado; Correr em terreno pouco acidentado
Moderado	3d6	Forçar uma porta de madeira; Saltar sobre um muro baixo
Difícil	3d8	Escalar um muro de pedra; Ficar dois dias sem dormir
Muito Difícil	3d10	Forçar uma porta de pedra; Se equilibrar em uma corda fina
Desafiador	3d12	Forçar uma porta de metal; Saltar sobre um abismo



a dificuldade do teste são as habilidades do personagem, sua origem, sua profissão, alinhamento e aspectos. Assim, um guerreiro, mercenário, teria boas chances de entender as táticas de guerra de um oponente. Já um feiticeiro estudioso, teria melhores chances de identificar o símbolo arcano no mural da masmorra.

TESTANDO INTELLECTO E PERSONALIDADE

Todos os atributos podem ser testados, embora os mais comuns sejam os atributos físicos de Força, Agilidade e Vigor, e a Sorte. Intellecto e Personalidade são atributos que tem bastante influencia mecânica no jogo, mas representam mais um potencial do que um desempenho em todas as áreas, sejam intelectuais ou sociais. Bruxos & Bárbaros, no entanto, mantendo a tradição dos jogos "Old School", acredita que o personagem também depende da atuação do jogador e sua esperteza. Assim, em situações sociais e intelectuais, evite rolar dados e faça com que os jogadores interajam com o jogo com suas próprias habilidades. Assim, se um personagem tiver que decifrar um enigma, deixe que seu jogador o faça com seu próprio raciocínio. Evite transformar tudo em um simples rolar de dados. Você pode, se quiser, permitir um teste para dar dicas ou sugestões, mas, o ideal, é desafiar tantos os personagens, como os jogadores.

USANDO ASPECTOS

Aspectos são características descritivas dos personagens que dizem um pouco mais sobre quem eles são. Cada personagem possui três aspectos, um relacionado à sua cultura, um ao seu alinhamento, e um à sua classe de personagem. Além de servirem como um guia de como é o seu personagem, esses aspectos trazem benefícios ao personagem em ações que tenham relação com eles. Assim, um caçador tentando um Teste de Atributo para encontrar caça na Floresta das Sombras, teria a dificuldade do seu teste reduzida em uma categoria. Além disso, o jogador pode queimar um aspecto por uma sessão a fim de obter um sucesso automático em uma ação na qual ele seria aplicável. O Cronista pode permitir o uso desses aspectos em outras situações que não sejam testes de atributos, mas, geralmente, ele deve

limitar o uso a obtenção de sucessos automáticos, queimando o Aspecto como explicado acima.

PERDENDO PONTOS DE ATRIBUTOS

Algumas situações, criaturas ou efeitos podem fazer com que o personagem perca pontos de alguns atributos, reduzindo seu valor por um período, até que se recupere (a não ser que o dano de atributo tenha sido permanente). Essa redução afeta o personagem em todas as habilidades que dependam do atributo (a não ser as que digam explicitamente que não, como as do augúrio do personagem). Assim, é possível que seja necessário recalcular algumas coisas da ficha do personagem.

A cada ponto perdido, o potencial do personagem naquela área representada pelo atributo vai diminuindo, até ficar quase nulo. Caso um atributo chegue a zero, consequências graves podem ocorrer, como explicado abaixo.

- **Força:** O personagem não consegue se manter em pé e nem manter suas funções vitais. Se não receber ajuda em 1d6 turnos ele pode morrer.
- **Agilidade:** O personagem não consegue mais se mover e se torna rígido. Além disso, caso se recupere, o personagem sofre uma seqüela e tem sua agilidade reduzida em 1d4 pontos permanentemente.
- **Vigor:** Se o Vigor do personagem chegar a zero ele está morto. Se receber um tratamento mágico em até 1d6 horas, ele pode fazer um teste de Sorte difícil para sobreviver.
- **Intellecto:** O personagem adquire uma demência relacionada com a causa do dano. Trabalhe com o mestre de jogo para definir como ela seria e quais seus efeitos para o jogo.
- **Personalidade:** O personagem perde toda a vontade de viver, se tornando depressivo, reservado, e silencioso. Mesmo que ele se recupere depois, sua alma estará manchada para sempre e o atributo é reduzido em um ponto permanentemente.
- **Sorte:** Caso a sorte do personagem chegue a zero, ele está, realmente, amaldiçoado e atrairá diversas coisas estranhas para ele. Fantasmas o perseguirão, mortos-vivos o caçarão, e tudo que puder dar errado devido ao seu azar dará.

RECUPERANDO PONTOS DE ATRIBUTOS

A maneira mais comum de se recuperar pontos de Atributos perdidos é por meio de repouso (existem curas mágicas, explicadas na descrição desses efeitos). A cada dia de repouso, sem se



envolver em situações estressantes, físicas ou mentais, o personagem consegue recuperar 1 ponto de Atributo (caso haja mais de um Atributo a recuperar, deverá ser sorteado qual se recuperará naquele dia). É importante lembrar que nenhum Atributo poderá passar o seu valor normal dessa forma. Assim, se um personagem sofreu 3 pontos de dano em Força, 2 em Vigor e 1 em Intelecto, ele demorará seis dias em repouso para recuperar todos esses pontos, e deverá sortear, a cada dia, qual atributo que se recuperará.

Recuperando pontos de Sorte

Sorte não é recuperada facilmente. Esse atributo tem um conceito e essência místicos, sobrenaturais, e está sobre a influência de seres muito mais poderosos que o homem. Apenas por meio de feitos extraordinários, e que alterem o equilíbrio de forças, pode algum personagem recuperar ou ganhar pontos de Sorte. Alguns artefatos lendários são capazes de trazer sorte aos seus usuários, dizem as lendas. Mas a única forma realmente eficaz de manter o favor dos deuses com um indivíduo é realizando atos que os mantenham do seu lado. Sendo assim, fica a total critério do Cronista decidir se os feitos dos personagens foram capazes de atrair a atenção dos deuses e outras entidades extra-planares ao ponto de alterarem a balança cósmica a favor deles (ou quem sabe, contra eles também, caso roubem um item sagrado de uma divindade).

ALINHAMENTO

O alinhamento define, principalmente, a que lado do Eterno Conflito o personagem está ligado. Desde os primórdios do tempo, forças do Caos e da Ordem guerreiam por todas as realidades existentes. O Caos luta pela entropia, pela falta de ordem, pelo individualismo, pela degradação, pelos Deuses Antigos, e outras entidades extra-planares. A ordem luta pela permanência, pela ordem, pela civilização, pelo progresso. No meio das duas está a Neutralidade, que acredita no equilíbrio entre as duas coisas.

O alinhamento do personagem não vai determinar se ele é bom ou mal, mas apenas a

que lado desse embate cósmico ele está ligado. No entanto o alinhamento do personagem pode determinar algum tipo de comportamento, como personagens caóticos tendendo a respeitar menos as regras e convenções da sociedade e serem mais preocupados com si próprios do que com os outros. Assim como personagens ordeiros seriam mais respeitosos para com as regras da sociedade, mais preocupados com o bem estar da maioria (mesmo que seja um bem que só ele enxergue), e coisas do tipo. Personagens neutros não tenderiam nem para um lado, nem para o outro, acreditando que há situações para tudo.

CULTURA

Os personagens de Bruxos & Bárbaros são todos humanos, mas de origens distintas. Cada um deles pode vir de um povo diferente, com suas próprias histórias, culturas, hábitos, e organizações. Além disso, cada cultura proporciona uma habilidade especial ligada à Sorte de cada indivíduo. Cada personagem pronto já vem com sua cultura selecionada, mas abaixo há uma breve descrição de cada uma delas.

ARTHASIANOS

Conhecidos como o Povo Comum, os Arthasianos são originários da grande miscigenação de raças ocorrida durante o Império de Zartar. A maioria vive entre os outros povos de Anttelius, como cidadãos de segunda classe, absorvendo os costumes ao seu redor. Apenas recentemente, Komencan, um líder carismático fundou a Cidade-Estado de Esperas, na Baía do Dragão, como a primeira comunidade liderada por Arthasianos.

ATHIGNUS

Conhecidos como os Andarilhos da Noite, esse povo é nômade, festivo, e muito supersticioso. Eles não costumam ficar no mesmo lugar muito tempo e viajam o mundo comercializando objetos de arte, especiarias, tecidos e outras mercadorias mais escusas. São conhecidos, também, pelos seus adivinhos, charlatões e maldições. Esse povo sofre forte preconceito junto a maioria das outras culturas, mas costuma ter bons contatos no submundo de qualquer sociedade.

ELEANOS

Descendentes dos Ungawa do sul, os Eleanos se tornaram um dos povos mais cultos e prósperos de Anttelius. Eles foram os primeiros a se reestabelecer nas antigas cidades do Império



Zartar depois de sua queda. Mezanthia, a mais antiga e próspera Cidade-Estado Eleana, contém a maior e mais completa Biblioteca de Anttelius (apesar de serem poucas existentes). No entanto, por trás da aparência culta e próspera, a sociedade Eleana é decadente e hedonista. Muitos vivem em sonhos induzidos por lótu e outras drogas.

KOLLICHIANOS

Um povo do oriente, recém chegado a Região de Zartar, eles são conhecidos com os Lâminas de Rullik. Possuem uma cultura milenar e uma religião muito forte, centrada na Rainha-Profetiza Silaya. São um povo bastante militarizado, que já dominou muitas culturas em sua história e, agora, volta seus olhos para os vales férteis do ocidente. São cultos, educados e honrados, mas por trás da aparência amistosa se esconde um ânimo dominador forte. Muitos se perguntam porque os Kollichianos ainda não invadiram as Cidades-Estados da região com seus exércitos.

ONGHKESEANOS

Um povo místico e espiritualizado do oriente. Chamados de Reencarnados por muitos, os Onghkeseanos acreditam que todo homem tem seu destino pré-determinado nas estrelas e são oriundos do outro mundo, reencarnados em corpos terrenos. Eles cultuam Deuses das Estrelas, que, segundo seus sacerdotes, um dia virão a Anttelius para os levar ao paraíso. Por causa disso, acreditam que eles são os escolhidos desses Deuses e que todos os outros povos são inferiores a eles. Esse povo trata os elefantes, mamutes e outros animais dessa família como sagrados e descendentes dos Deuses das Estrelas.

RAVINAI

Vindos de outro mundo, esse povo de marinheiros, piratas, mercadores e homens do mar viaja para onde o mar e o vento os leva. Eles são a cultura que está mais à vontade no mar em todo o mundo de Anttelius. Conhecidos pelos seus navios, os melhores de todos os mares, seus marinheiros e capitães são cobiçados pelas Cidades-Estados. No entanto, por causa disso, também atraem inimigos invejosos pelo seu sucesso, e pela pirataria que muitos praticam. São governados por um conselho de 13 famílias, que lutam constantemente, entre si, por poder e influência.

RUMÂNICOS

Um povo selvagem e bárbaro do norte, conhecidos pela força e selvageria de seus

guerreiros, assim como pelo poder caótico de seus Druidas. Os Rumânicos são acostumados à vida selvagem, caçando e viajando pelos bosques e vales gelados do norte. A vida, para eles, é um grande teste de força e vontade, onde a luta pela sobrevivência é constante, seja contra as bestas que encontram em seus caminhos, seja entre as diversas tribos que brigam por território, seja contra os povos vizinhos, ou conta as forças elementais que os testam.

ZARTARIANS

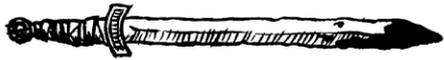
Chamados de o Povo Esquecido, os Zartarians são os últimos remanescentes de Zartar, o Império dos Reis Bruxos. São um povo pequeno, espalhado, sem grandes comunidades, conhecidos por sua arrogância, pele alva e falta de pelos no corpo. Nos tempos de hoje, os membros dessa cultura vivem nas sombras de sua antiga glória. Alguns ainda possuem grandes posses, ouro, palácios e algum poder e influência, mas nada comparado ao que seus ancestrais possuíam milhares de anos atrás. Com um número muito reduzido, os Zartarians sonham em um dia reerguer seu império, mas não conseguem se unir e entrar em acordo sobre como fazer isso e, principalmente, quem iria reinar sobre o mundo.

SOLSONNIR

Um povo do extremo norte de Arthasia, que vive em condições penosas, em uma terra desolada e gélida. O sol que brilha nos reinos do sul quase não aparece em Hajeim, o reino dos Solsonnir, e, a isso, eles creditam a uma maldição que o deus Manehain, a Lua, lançou sobre o povo. Por isso, os Solsonnir buscam homens e mulheres de outras culturas para sacrificarem em suas pirâmides de pedra e gelo eterno. Para acabar com a maldição e fazer o deus Solhain, o sol, voltar a brilhar em suas terras. Seus guerreiros são conhecidos pela habilidade com os grandes martelos de guerra que carregam, e a vista de uma embarcação Solsonnir na costa põe medo no coração de quem a vê.

UNGAWA

Nativos das selvas do sul, os Ungawa são vistos como selvagens e exóticos pelos povos do norte. Esse povo possui fortes tradições tribais, que os ligam a espíritos de outro lado. Guiados por Xamãs e líderes guerreiros, os Ungawa vem ganhando novos espaços no mundo afora devido às visões proféticas que os espíritos estão trazendo. Apesar de serem divididos em diversas tribos, algumas até inimigas entre si, esse povo se mantém unido contra



qualquer ameaça externa. Um tempo de mudanças está para chegar, pelo menos, é no que acreditam.

NÍVEL DO PERSONAGEM

O Nível do personagem é um indicador de quão experiente ele é naquilo que faz. Quanto maior o nível, mais habilidoso, e poderoso, é o personagem, especialmente com as tarefas típicas de suas classes. Guerreiros, por exemplo, se tornam mais precisos com seus ataques. Bárbaros se tornam mais selvagens e parecidos com as feras que caçam. Bruxos aprendem segredos ainda mais sinistros de feitiçaria. Neste “Jogo Rápido”, todos os personagens começam no 1º nível, como aventureiros inexperientes, no começo de suas carreiras em busca de glória, tesouros e poder. Para passarem de nível, os personagens precisam ganhar Pontos de Experiência, mas esse é um assunto para a versão completa do jogo.

TESTE DE NÍVEL

Testes de Nível são um tipo de rolagem de resolução de ações bastante utilizadas para habilidades especiais das classes de personagem. Basicamente, o jogador deve rolar 1d12 e verificar se o resultado é igual ou menor que o nível do personagem. Algumas vezes, é permitido somar o ajuste de algum atributo no teste, efetivamente “aumentando” o nível do personagem (ou diminuindo se for um redutor). Além disso, é possível que o mestre imponha alguns ajustes circunstanciais, limitando-se a auferir +/- 3 de modificadores.

SANGUE

Sangue é a característica que determina o quanto de punição física e ferimentos graves um personagem aguenta. Quando um personagem perde pontos de Sangue eles estão sangrando, possui cortes, perfurações, e lacerações pelo corpo. Perder pontos desta característica é mais grave que perder pontos de Resistência. O valor inicial de Sangue é igual ao atributo Vigor do personagem, mas este não aumenta naturalmente, nem com o passar de níveis, depois (mas pode diminuir). Para perder pontos de Sangue o personagem, geralmente, precisa ter perdido todos os pontos de Resistência, e o dano remanescente é aplicado ao Sangue (mas há efeitos que podem aplicar o dano diretamente nessa característica).

RESISTÊNCIA

Resistência é a estatística que mede, justamente, a capacidade do personagem em

evitar golpes mortais, a sorte que o mantém longe da lâmina que o ataca, o favor dos deuses, cansaço, força de vontade e outras coisas que o ajudam a não se ferir gravemente. O seu valor para cada personagem depende de sua classe (Dados de Vida) e seu modificador de Vigor (que faz aumentar o número mínimo de pontos de Resistência com bônus, ou diminuir o máximo com redutores). Ao contrário do Sangue, a Resistência aumenta com a experiência do personagem, e é recuperada mais facilmente, mas cura mágica não a afeta. Geralmente quando o personagem recebe dano, deve-se diminuir os pontos primeiro da Resistência.

RECUPERAÇÃO

Os personagens se recuperam, principalmente, por meio de repouso. Para conseguir repousar o personagem precisa estar em um local seguro e confortável, com comida, água e abrigo. Para cada dia de repouso nessas condições, sem efetuar atividades estressantes e cansativas, o personagem recupera o seu nível em pontos de Resistência. Para cada dois dias nessas condições o personagem recupera, também, 1 ponto de Sangue. Caso essas condições não sejam cumpridas totalmente, o personagem não recuperará Sangue, mas recuperará a metade da resistência que recuperaria normalmente, arredondando para cima. Além disso, após uma batalha os personagens podem parar por um turno para se recuperarem, beberem um pouco de vinho, ou outra bebida alcoólica forte, para recuperar 1d6 de Resistência (mas não pode recuperar mais do que perdeu naquele combate). Cuidados médicos podem aumentar o quando um personagem recupera de Sangue. Assim, se mantido sobre cuidados médicos, a cada 2 de Sangue recuperados por repouso normal, o personagem recupera 1 ponto de Sangue adicional.

CURA MÁGICA

A cura mágica é algo raro em Anttelius. Apenas aqueles que são os mais fiéis e fervorosos seguidores de certas entidades recebem a benção de conseguir curar ferimentos de outros fiéis (a utilização dessa dádiva para fins contrários aos da entidade leva ao acúmulo de Karma de acordo com o julgamento do Cronista). Além disso, existem outras formas de cura mágicas, mas elas envolvem rituais macabros e sinistros, envolvendo sacrifícios e oferendas a criaturas com interesses duvidosos. De todo jeito, essas feitiçarias facilitam a recuperação de pontos de Sangue, mas raramente afetam a Resistência dos



personagens. Para tal, existem algumas magias que aumentam a coragem, a sorte, e a força de vontade do personagem, mas apenas temporariamente.

Classe de Armadura (CA)

Essa característica representa o quão difícil é acertar um golpe capaz de causar ferimentos no personagem. Quanto maior a Classe de Armadura, melhores são as defesas do indivíduo, melhor ele é em evitar ser acertado por espadas e flechas. Essa característica leva em conta a Agilidade, e armadura usada, e outros fatores que possam modificar sua chance de ser atingido. O valor define o resultado que precisa ser alcançado em uma Jogada de Ataque contra o alvo (ou seja, para causar dano com um machado em um inimigo com Classe de Armadura igual a 16, a Jogada de Ataque deve obter um resultado igual ou maior que 16). Para calcular o valor da CA do seu personagem, some seu ajuste de Agilidade, o bônus de defesa da armadura que ele está vestindo, e qualquer outro bônus aplicável, a 10.

Jogada de Proteção

Jogadas de Proteção são usadas para determinar se um personagem consegue evitar, ou ao menos amenizar, alguns efeitos que os prejudicariam, como feitiços, venenos, armadilhas, baforada de dragão, dentre outras coisas.

Basicamente, quando o personagem puder ser afetado por alguma coisa prejudicial a ele, o Cronista pode permitir uma Jogada de Proteção (se houver uma maneira de evitar ou amenizar o problema). Essa jogada é feita rolando-se um d20, somando o bônus apropriado de acordo com a categoria da jogada, e um ajuste de Atributo que for aplicável à situação. O resultado a ser obtido vai depender do efeito e do julgamento do Cronista. Caso seja bem sucedido, o personagem não é afetado, ou ameniza a situação de alguma forma, conforme determinado.

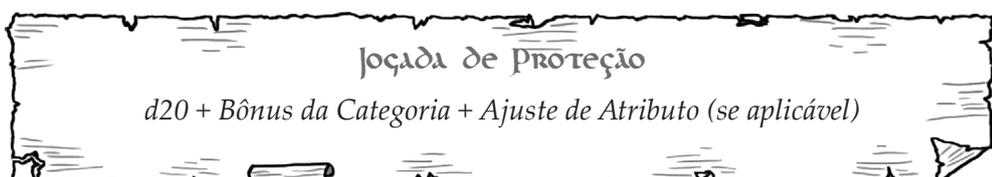
Há cinco tipos de Jogadas de Proteção, como

explicado abaixo:

- **Morte:** Usada para evitar efeitos que causam morte imediata, como venenos, doenças, visões horripilantes, e magias que causam esse tipo de efeito. Também pode ser testada quando o efeito causar algum tipo de dano considerável à saúde do indivíduo.
- **Transformação:** Usada para resistir a efeitos que alteram a configuração física do personagem, seja transformando-o em uma gosma sem forma, em pedra, ou em qualquer outra coisa. Pode ser utilizada para qualquer tipo de coisa que acabe causando uma mudança no organismo.
- **Feitiçaria:** Usada para se evitar efeitos de magias, e poderes que funcionam como elas. Geralmente isso quer dizer aquele tipo de magia que afeta a mente do personagem, ou que o atinja de alguma outra forma que não seja coberta por outra Jogada de Proteção.
- **Artefatos:** Usada para evitar os efeitos sinistros dos Artefatos Mágicos de Anttelius. Como a maioria deles foi criada em eras passadas, por criaturas totalmente inumanas, o funcionamento desses objetos é totalmente alienígena para os homens.
- **Reflexos:** Usada para evitar efeitos dos quais os personagens possam se esquivar, se esconder. Uma pessoa pode tentar pular no chão para evitar parte do dano de uma explosão, correr o máximo que conseguir de uma bola gigante de pedra que rola em sua direção, e outras coisas desse tipo.

Equipamento

Muitas vezes, a diferença entre a vida e a morte pode residir no fato de você estar ou não bem equipado. Assim, os personagens de Bruxos & Bárbaros carregam com si armas, armadura, e uma série de outros objetos que podem ser úteis durante suas explorações.





BRUXOS & BÁRBAROS

ARMAS

Armas são o instrumento de trabalho dos aventureiros. É com elas que eles delimitam seu território, deixam suas marcas pelo mundo, e salvam suas peles quando terríveis criaturas despertam de seus sonos. Basicamente, elas se dividem em armas de combate corpo-a-corpo e armas de projéteis, para combate a distância. Ademais, o tipo de dano que elas causam, podem ter efeitos diferentes no ataque do personagem.

Abaixo estarão as tabelas indicando quais são as armas mais comuns em Attelius, com seu dano padrão, seu tipo de dano, seu custo, e seu alcance, caso seja um arma de projéteis ou arremessável.

ARMAS DE COMBATE CORPO-A-CORPO

As melhores companhias de um guerreiro, as armas de combate corpo-a-corpo, são usadas

universalmente, às vezes até por pessoas comuns, devido a dureza da vida de Anttelius. Muitos consideram desonrosa a utilização de armas de projéteis, tornando espadas e machados o armamento mais comum dos combatentes em Bruxos & Bárbaros. Abaixo temos as descrições de algumas armas que merecem destaque.

Rullikar: É uma espada curvada, de lâmina grossa, muito utilizada pelos Kollichianos.

Mangual: Quando um oponente atacando um personagem proficiente com essa arma rola um "1" natural em sua Jogada de Ataque, o personagem que empunhar o Mangual pode fazer um Teste de Força contra o seu oponente para desarmá-lo.

Chicote: Quando utilizado por alguém com a proficiência necessária, caso o ataque cause dano, ele impõe um redutor de -2 na próxima jogada da vítima, devido às dores severas.

ARMAS DE COMBATE CORPO-A-CORPO

Arma	Tipo de Dano	Dano	Custo	Tamanho
Machado	Corte	1d6	5 mp	P
Machado de Guerra	Corte	1d8	10 mp	M
Machado de Duas Mãos	Corte, Esmagamento	1d10	20 mp	G
Adaga	Perfuração	1d4	3 mp	P
Espada Curta	Corte, Perfuração	1d6	10 mp	P
Rullikar*	Corte, Esmagamento	1d8	20 mp	M
Sabre	Corte	1d6	15 mp	P
Cimitarra	Corte, Perfuração	1d6	15 mp	P
Espada Longa	Corte	1d8	20 mp	M
Espada Bastarda	Corte	1d8	30 mp	G
Espada de Duas Mãos	Corte	1d10	40 mp	G
Clava Pequena	Esmagamento	1d6	1 mp	P
Clava	Esmagamento	1d8	3 mp	G
Clava de Duas Mãos	Esmagamento	1d10	10 mp	G
Martelo	Esmagamento	1d6	5 mp	P
Martelo de Guerra	Esmagamento	1d8	10 mp	M
Marreta de Duas Mãos	Esmagamento	1d10	20 mp	G
Maça	Esmagamento	1d6	5 mp	M
Maça de Duas Mãos	Esmagamento	1d10	25 mp	G
Mangual*	Esmagamento	1d8	10 mp	M
Picareta de Guerra	Perfuração	1d8	15 mp	M
Cajado	Esmagamento	1d6	5 mp	G
Lança Leve	Perfuração	1d6	3 mp	M
Lança Pesada	Perfuração	1d10	10 mp	G
Alabarda	Corte, Perfuração	1d10	20 mp	G
Tridente	Perfuração	1d10	20 mp	G
Chicote*	Especial	1d4	2 mp	P

* Ver descrição da arma.



TIPO DE DANO

Personagens que possuem proficiência com determinadas armas, tem algumas vantagens, dependendo do tipo de dano que elas causam. Aqueles que usarem a arma sem serem proficientes com as mesmas, não conseguem fazer uso dessas propriedades.

Corte: Armas de corte, caso consigam ultrapassar a armadura do inimigo, causam um ponto de dano extra.

Esmagamento: Armas de esmagamento adicionam mais um às Jogadas de Ataque, já que não precisam perfurar a armadura para causar dano.

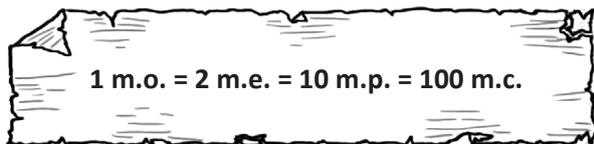
Perfuração: Armas de perfuração conseguem ignorar um ponto de Proteção devido à armadura.

DANO

Cada arma indica um dado de dano a ser utilizado quando a Jogada de Acerto é bem sucedida. Ao resultado desse dado é adicionado outros valores, como o Ajuste de Força, se aplicável, dado de Dano Extra, caso a Jogada tenha superado a Classe de Armadura em mais de 10 pontos e outros modificadores. Caso o personagem esteja empunhando uma arma com as duas mãos, e seja proficiente com ela, seu dano é aumentando em 1 ponto.

CUSTO

O preço médio do armamento nas Cidades. No entanto, esse preço pode variar bastante de região para região, devido a diversos fatores econômicos, ou mesmo dependendo se o vendedor gostou ou não do cliente. Os preços são expressos, principalmente, em moedas de prata (m.p.), mas ocasionalmente podem aparecer em moedas de cobre (m.c.), moedas de electrum (m.e), e moedas de ouro (m.o.). Uma moeda de prata equivale a 100 moedas de cobre. Já 10 moedas de prata equivalem a uma de ouro ou duas de electrum.



TAMANHO

O tamanho da arma utilizada determina o dado usado para definir a iniciativa do personagem na rodada, e a quantidade de Pontos de Carga que ela causa (falaremos mais sobre Carga na seção de Exploração). Armas pequenas são mais rápidas

que as médias, e essas mais ágeis e fáceis de manusear que as grandes. Armas pequenas usam o d10 como dado de iniciativa, armas médias usam o d8, e armas grandes o d6. Quanto aos Pontos de Carga, duas armas pequenas fazem 1 ponto, uma arma média equivale a 1 ponto, e uma arma grande vale 2 Pontos de Carga.

TAMANHO DAS ARMAS

Tamanho	Iniciativa	Pontos de Carga
Pequena (P)	1d10	½
Média (M)	1d8	1
Grande (G)	1d6	2

ARMAS DE PROJÉTEIS

Embora desdenhadas por muitos como artifícios dos covardes, que não possuem coragem de enfrentar seus oponentes olhando-os nos olhos, as armas de projéteis podem ser muito úteis para aventureiros, e assassinos. Essas armas permitem que se ataque a distância. Aqui estão incluídas armas como Arcos, Bestas, Lanças, Dardos, e armas de arremesso. A seguir temos a descrição de algumas armas que merecem nota.

Machado: Um macho pequeno e balanceado para ser arremessado. Caso seja proficiente, o atacante pode somar o seu Ajuste de Força ao dano.

Martelo: Um martelo pequeno e balanceado para ser arremessado. Caso seja proficiente, o atacante pode somar o seu Ajuste de Força ao dano.

Lança Leve: Lanças leves podem ser arremessadas para atingir inimigos a distância. Caso seja proficiente, o atacante pode somar o seu Ajuste de Força ao dano.

Dardos: Similares a pequenas lanças, esses dardos podem ser arremessados com precisão mortal. Caso seja proficiente, o atacante pode somar o seu Ajuste de Força ao dano.

Arco Curto: Esse arco tem até 1,5 m de comprimento e é, talvez, a arma de projéteis mais utilizada em toda Anttelius. Existem versões compostas, com mais uma curva no aro, que permite adicionar o Ajuste de Força ao dano, mas são extremamente raros, e, conseqüentemente, muito mais caros. Para carregar uma flecha no Arco, o personagem perde metade de sua movimentação na rodada.



ARMAS DE PROJÉTEIS

Arma	Tipo de Dano	Dano	Alcance	Custo	Tamanho
Machado*	Corte	1d6	10/15/20	5 mp	P
Adaga	Perfuração	1d4	5/10/15	3 mp	P
Martelo*	Esmagamento	1d6	5/10/15	5 mp	P
Lança Leve*	Perfuração	1d6	10/15/20	3 mp	M
Dardos*	Perfuração	1d4	15/30/50	2 mp	P
Arco Curto*	Perfuração	1d6	20/40/70	20 mp	G
Arco Longo*	Perfuração	1d8	30/60/90	40 mp	G
Besta Leve*	Perfuração	1d8	20/40/60	15 mp	M
Besta Pesada*	Perfuração	1d10	30/60/90	25 mp	G
Funda	Esmagamento	1d4	20/40/60	2 mp	G
Bola*	Especial	1d4	5/10/15	3 mp	P

* Ver descrição da arma.

Arco Longo: Arcos longos tem um tamanho superior a 1,5 m e podem chegar a ser maior que seus usuários. Existem versões compostas, com mais uma curva no aro, que permite adicionar o Ajuste de Força ao dano, mas são extremamente raros, e, conseqüentemente, muito mais caros. Para carregar uma flecha no Arco, o personagem perde metade de sua movimentação na rodada.

Besta Leve: Uma arma rara em Attelius, utilizada apenas pelas civilizações mais avançadas. Carregar uma seta na besta leve demora uma rodada inteira.

Besta Pesada: Assim como a besta leve, essa arma é muito rara e cara. Carregar um seta na besta pesada demora duas rodadas.

Bola: Uma corda forte com bolas de metal nas extremidades. Usadas principalmente para capturas escravos e bestas. Essa arma não causa muito dano, mas se a Jogada de Ataque superar a Classe de Armadura por cinco ou mais, a vítima deve fazer uma Jogada de Proteção de Reflexos ou cair no chão imobilizada.

As informações relativas a Tipo de Dano, Dano, Custo, e Tamanho são iguais às das Armas de Combate Corpo-a-Corpo.

ALCANCE

Esses números indicam três distâncias distintas em metros: Curto, Médio, e Longo. Quando o alvo esteve dentro do alcance Curto, a Jogada de Ataque é feita sem modificares relativos a esse fator (mas não se pode fazer um ataque com armas de projéteis contra um alvo em combate corpo-

a-corpo com o atacante, exceto com Bestas já carregadas). Já se o alvo estiver dentro do alcance Médio, a Jogada de Ataque sofre um redutor de -2, e no alcance Longo, ela aumenta para -4.

PROFICIÊNCIA COM ARMAS

As classes de personagem determinam proficiências com armas para os personagens, com aquelas classes como Guerreiros e Bárbaros concedendo um maior número do que aquelas como Sacerdotes. Isso não impede, no entanto, de um personagem usar uma arma com a qual não seja proficiente. O que acontece é que, nesse caso, o dado de dano é diminuído em um tamanho, assim como o dado de críticos com aquela arma. Outra detalhe é que apenas os personagens treinados para o uso da arma conseguem fazer uso de suas características especiais, e se beneficiar dos Tipos de Dano que elas causam.

ARMADURAS

Armaduras podem significar a diferença entre a vida e a morte, tanto pelo fato delas protegerem seus usuários de golpes certos, como pela desvantagem de torna-los mais lentos, passíveis de serem alcançados pelas bestas selvagens que os perseguem.

Desde corseletes acolchoados até armaduras completas de batalha (extremamente raras em



ARMADURAS

Armadura	Categoria	Classe de Armadura	Proteção	Custo
Corselete Acolchoado	Leve	+1	0	10 mp
Couro Leve	Leve	+2	0	15 mp
Couro	Leve	+2	1	20 mp
Couro Reforçado	Média	+3	1	30 mp
Armadura de Escamas	Média	+4	2	50 mp
Cota de Malha	Média	+5	2	75 mp
Armadura Laminada	Pesada	+5	3	85 mp
Couraça de Metal	Pesada	+6	3	200 mp
Armadura de Placas	Pesada	+7	3	100 mo
Armadura Completa	Pesada	+8	3	250 mo

Attelius), diversas culturas produzem essas vestes protetoras, já que o dia-a-dia no mundo sempre pode acabar em violência. As armaduras se dividem, basicamente, em três categorias: Leves, Médias, e Pesadas. Isso se deve à diferença de proteção e mobilidade que elas proporcionam. Assim, geralmente, quanto mais protetivas elas forem, mais pesadas serão, dificultando a movimentação e mobilidade do usuário.

CATEGORIA

Indica se a armadura é Leve, Média, ou Pesada, influenciando tanto na mobilidade do personagem, quanto na capacidade de usá-la apropriadamente. Armaduras Leves não tem um mínimo de força para serem usadas. Armaduras médias, exigem um pouco mais dos seus usuários, necessitando uma atributo de Força igual a 10 para poderem ser usadas. Já armaduras pesadas exigem uma Força de no mínimo 14 para serem apropriadamente utilizadas. Caso o usuário não possua a força necessária, sua classe de armadura é reduzida em 2 pontos e todos os Testes de Atributos físicos feito pelo personagem tem sua dificuldade aumentada em uma categoria. Além disso, armaduras leves equivalem a 2 Ponto de Carga, as médias a 4 Pontos, e as pesadas a 8 Pontos de Carga.

CLASSE DE ARMADURA

Esse modificador deve ser somado à Classe de Armadura básica (10), assim como outros ajustes (como o de Agilidade), para se encontrar o valor final da CA. Caso o personagem não possua proficiência com a armadura usada, ela não poderá se utilizar do seu bônus de destreza, e terá todos os Testes de Atributos físicos dificultados em pelo menos uma categoria. Conjuradores não

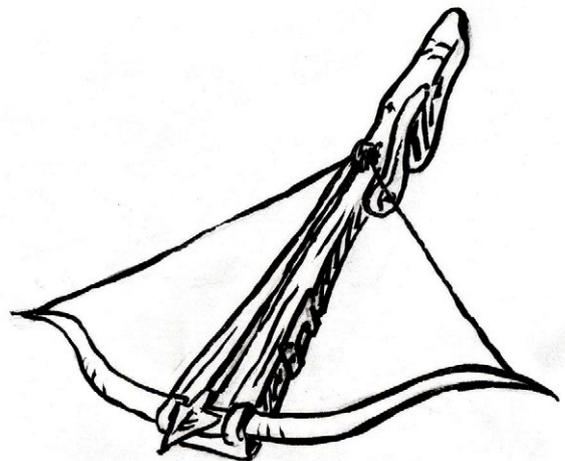
proficientes devem usar esse ajuste inversamente nas Jogadas de Conjuração. Assim, um Bruxo usando uma Cota de Malha, sofreria -5 nas suas Jogadas de Conjuração.

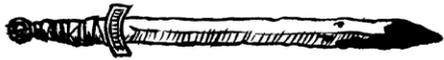
PROTEÇÃO

Esse número é diminuído do valor de dano causado por um ataque que acerta o usuário da armadura. Alguns tipos de ataques e efeitos são capazes de ignorar essa Proteção, ou parte dela (como armas de perfuração, por exemplo).

CUSTO

O preço médio das armaduras nas Cidades. No entanto, esse preço pode variar bastante de região para região, devido a diversos fatores econômicos, ou mesmo dependendo se o vendedor gostou ou não do cliente.



**PROFICIÊNCIA COM ARMADURAS**

Assim como acontece com as armas, as classes de personagem determinam com quais armaduras os personagens possuem proficiência. Da mesma forma, um personagem pode usar uma armadura com a qual não tenha treinamento, mas isso traz consequências. Os Pontos de Carga adquiridos por portá-las são dobrados, e o seu valor normal é aplicado como uma penalidade nas Jogadas de Ataque (conjuradores tem essa mesma penalidade nas Jogadas de Conjuração). Além disso, todos os Testes de Atributos relacionados a ações físicas tem suas dificuldades aumentadas em uma categoria (no caso de Ladrões, e outras classes que utilizem testes com d%, cada Ponto de Carga equivale a uma penalidade de -5%).

Escudos

Utilizados em larga escala, principalmente nos exércitos e milicias, os escudos oferecem uma proteção adicional, embora sejam um tanto trabalhosos de se transportar. Basicamente existem três tipos de escudos: Broqueis, Escudos Médios, Escudos Pesados.

CLASSE DE ARMADURA

Esse modificador deve ser somado à Classe de Armadura básica (10), assim como outros ajustes (como o de Agilidade), para se encontrar o valor final da CA. Caso o personagem não possua proficiência com o escudo usado, ele não poderá se utilizar do seu bônus de destreza, e terá todos os Testes de Atributos físicos dificultados em pelo menos uma categoria. Conjuradores não proficientes devem usar esse ajuste inversamente nas Jogadas de Conjuração. Lembrando que, a não ser que o feitiço diga o contrário, o conjurador precisará das duas mãos livres para realizar os gestos da conjuração corretamente.

BLOQUEIO

A principal razão de se utilizar um escudo é a sua chance de bloquear ataques. Uma vez por rodada (ou um número de vezes igual ao seu Ajuste de Agilidade, caso o personagem seja proficiente com o escudo), o personagem tem uma chance de bloquear um ataque (a critério do Cronista, alguns ataques não são passíveis de serem bloqueados). Para isso, o jogador rola o dado indicado e se conseguir um resultado igual a 1, o ataque é totalmente bloqueado pelo escudo. Personagens proficientes com esse equipamento podem somar à chance de bloqueio, o valor a ser obtido no dado, o menor valor entre os Ajustes de Força, Agilidade ou Vigor, aumentando a probabilidade de bloquear um ataque por rodada (mas a chance não pode ficar menor que 1). Assim, um guerreiro com Força 16, Agilidade 13, e Vigor 18, teria sua chance aumentada somente em mais um, devido à sua Agilidade.

CUSTO

O preço médio do item nas Cidades. No entanto, esse preço pode variar bastante de região para região, devido a diversos fatores econômicos, ou mesmo dependendo se o vendedor gostou ou não do cliente.

CARGA

Quantos Pontos de Carga são adicionados ao personagem por estar portando o objeto. Esse tipo de equipamento não é muito prático de se carregar em grandes viagens.

Escudos

Escudo	Classe de Armadura	Bloqueio	Custo	Carga
Broquel	+1	-	10 mp	1
Escudo Médio	+1	1d8	20 mp	2
Escudo Pesado	+2	1d6	30 mp	3



Equipamento Geral

Item	Custo	Carga	Item	Custo	Carga
Agulha de Costura	1 mc	-	Lanterna Espelhada	20 mp	1
Aljava para 20 Flechas	1 mp	-	Livro em Branco	50 mp	1
Aljava para 20 Setas	1 mp	-	Luneta (Amplia 3x)	75 mo	1
Ampulheta (Bronze)	25 mp	1	Martelo Pequeno	50 mc	1
Anel de Assinatura	5 mp	-	Mochila	5 mp	1
Balas para Funda (20)	10 mp	1	Odre	1 mp	1
Bandagens (2)	1 mp	1	Par de Dados	50 mc	-
Barbante (50m)	5 mc	1	Pé de Cabra	1 mp	1
Barraca (para 2)	7 mp	2	Pederneira	2 mp	-
Barraca (para 4)	15 mp	3	Pena (Escrita)	1 mp	-
Bastão de Carvão	5 mc	-	Pergaminho	1 mp	-
Cera (300ml)	5 mc	1	Picaretas de Escalada	5 mp	1
Chifre de Sopro	2 mp	1	Pinos de Metal (10)	1 mp	1
Chifre para Bebidas	5 mc	1	Pochete	2 mp	-
Cobertor de Inverno	50 mc	1	Pregos (20)	10 mc	-
Cola (250ml)	1 mp	-	Ração Comum (por semana)	5 mp	1
Corda de Seda (20m)	20 mp	1	Ração Especial (por semana)	10 mp	1
Corda Simples (20m)	2 mp	2	Sabão (barra)	50 mc	-
Corrente (50cm)	5 mp	2	Saco Grande	20 mc	1
Espelho (Prata Polida)	20 mp	1	Saco para Balas (Funda)	1 mp	-
Estaca de Madeira (4)	1 mp	1	Saco Pequeno	10 mc	-
Fechadura	10 mp	1	Setas de Besta (20)	5 mp	1
Ferramentas de Ladrão	25 mp	1	Setas de Prata (2)	20 mp	-
Flecha de Prata (2)	20 mp	-	Símbolo Sagrado (madeira)	1 mp	-
Flechas (20)	10 mp	1	Símbolo Sagrado (Prata)	25 mp	-
Frasco de Óleo	1 mp	1	Skis (par)	10 mp	2
Frasco de Tinta (10ml)	10 mp	1	Tocha (2)	5 mc	1
Gancho de Corda	15 mp	1	Tubo para Mapas	2 mp	1
Giz	1 mc	-	Vara de 3m	50 mc	-
Lanterna Comum	10 mp	1	Vela	5 mc	-

PROFICIÊNCIA COM ESCUDOS

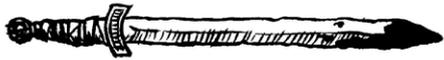
As classes de personagem determinam as proficiências com escudos. Um personagem pode usar um escudo com o qual não tenha treinamento, mas isso traz consequências. Os Pontos de Carga adquiridos por portá-lo são dobrados, e o seu valor normal é aplicado como uma penalidade nas Jogadas de Ataque (conjuradores tem essa mesma penalidade nas Jogadas de Conjuração). Além disso, todos os Testes de Atributos relacionados a ações físicas tem suas dificuldades aumentadas em uma categoria (no caso de Ladrões, e outras classes que utilizem testes com d%, cada Ponto de Carga equivale a uma penalidade de -5%).

Equipamento Geral

Nessa categoria encontram-se diversos itens de utilidades variadas para os aventureiros. Muitos deles podem ser tão úteis e decisivos para o sucesso de uma aventura quanto a melhor das espadas e a mais resistente das armaduras.

Abaixo estão listados diversos itens, como mochilas, cordas, lanternas, pinos de aço. A utilidade desses equipamentos e seu impacto no jogo dependerá muito da interação do Cronista com os Jogadores. Algumas ações podem se tornar mais fáceis (diminuindo a dificuldade nos Testes de Atributo) ou mesmo automáticas graças a um desses objetos. Outras ações talvez se tornem possíveis graças a eles (como desarmar uma armadilha complexa com Ferramentas para Ladrões).

Custo e Carga possuem o mesmo significado explicado acima.



Meio de Locomoção

Na lista abaixo estão citados os preços típicos de meios de locomoção. Cavalos podem ser comprados ou alugados por um décimo do preço ao dia (mas geralmente exige-se alguma garantia para tanto). Lugares em caravanas e embarcações podem ser comprados por um preço variado também.

Serviços

Esses são os serviços mais comuns requisitados por aventureiros em suas expedições. O Cronista pode arbitrar o preço de outros tomando como base os que se seguem. Aqui estão coisas como estadia, refeições, e empregados.



Meios de Locomoção

Meio de Locomoção	Custo	Meio de Locomoção	Custo
Cavalo de Carga	50 mp	Pônei	30 mp
Cavalo Leve	75 mp	Mula	20 mp
Cavalo de Guerra Leve	25 mo	Passagem Caravana (por dia)	1 mp
Cavalo de Guerra Pesado	75 mo	Passagem Barco (por dia)	5 mp
Camelo	10 mo	Carroça (6 lugares)	50 mo
Dromedário	15 mo	Carro para Carga (2 rodas)	65 mp

Serviços

Serviço	Custo	Serviço	Custo
Quarto Coletivo	10 mc	Vinho ou Cerveja Comum	30 mc
Quarto Comum	1 mp	Vinho ou Cerveja Boa	1 mp
Quarto Luxuoso	5 mp	Noite no Estábulo (para cavalos)	50 mc
Refeição Pobre	20 mc	Carregador (por dia)	30 mc
Refeição Comum	50 mc	Guia Local (por dia)	50 mc
Refeição Cara	2 mp	Mensageiro (por dia)	10 mc
Vinho ou Cerveja Baratos	10 mc	Mercenário Comum (por dia)	4 mp

Exploração

Muito do que sabemos do nosso mundo, e de seus mistérios, é devido a bravas almas que desbravaram trilhas perdidas e ruínas esquecidas. Que, apenas com uma espada e coragem em seus peitos, adentram regiões selvagens, infestadas de bestas e outras criaturas mais sinistas.

É claro que ainda resta muito a se descobrir, e, provavelmente, nem tudo que sabemos é verdade. Mas os mistérios e segredos de Anttelius estão apenas esperando aqueles com a vontade e o coração forte o bastante para busca-los.

Exploração é, talvez, o elemento mais importante e divertido de um jogo de RPG. Ele acontece a qualquer momento em que os personagens dos jogadores interagem com o mundo ao redor deles, descobrindo regiões inexploradas, embarcando em jornadas pelos mares de Anttelius, descendo escadarias nas masmorras antigas do Império de Zartar.

Basicamente, a exploração se dá por meio de uma conversa entre o Cronista e os Jogadores. O primeiro descreve onde os personagens estão, o que eles estão vendo, cheirando, sentindo, ouvindo, e apresenta situações e acontecimentos, instigando os últimos a interagirem com o cenário. Os jogadores, por sua vez, dizem para o Cronista o que ser personagens fazem, como eles interagem com o ambiente. Eles falam, por exemplo, para onde os aventureiros se dirigem, se eles verificam a estátua para ver se ela possui alguma parte flexível, como e onde estão verificando o aposento a procura de passagens secretas, e qualquer outra coisa que pareça possível para eles. Na imensa maioria das vezes, o Cronista usa o velho bom senso para decidir o que acontece e narra as consequências para os jogadores. Se eles tentam abrir uma porta diante deles, basta dizer se a porta está aberta ou não, e se eles conseguiram abri-la ou não.

No entanto, algumas vezes, será necessário levar em consideração algumas regras para decidir o desdobramento dessa exploração pelo mundo. Testes de Atributos funcionam muito bem para isso, quando o resultado de uma ação depende principalmente da habilidade de um personagem. Outras vezes, haverá necessidade de se estabelecer alguns critérios para que o Cronista possa avaliar o resultado de algumas situações adequadamente.

Assim, abaixo é apresentada uma série de regras e parâmetros para ajudar o árbitro do jogo a administrar a exploração do mundo fantástico de aventuras que divide com os jogadores.

Movimentação

Muitas vezes será importante saber o quão rápido os personagens conseguem se movimentar (se estiverem fugindo de uma terrível besta, por exemplo), quanto tempo demoram para chegar a algum destino (principalmente se estiverem tentando resgatar a filha de um rei de ser sacrificada por um bruxo), ou mesmo quanto tempo demoram percorrendo corredores e estradas em suas aventuras.

Há três medidas principais de Movimentação: Metros por Rodada (que duram 10 segundos), Metros por Turno (que demoram 10 minutos), e Quilômetros por Dia (usado para jornadas e viagens pelo mundo).

METROS POR RODADA

A movimentação básica dos personagens é em metros por rodada. Um humano normal se movimentará 10 metros por rodada, modificado pelo seu Ajuste de Agilidade, podendo, então, ser um pouco mais rápido ou mais lento. Esse é o valor que ficará anotado na ficha do personagem.

METROS POR TURNO

Usada principalmente para administrar a exploração dos personagens em masmorras, ruínas, e lugares desconhecidos, o seu valor básico é igual a quatro vezes a movimentação do personagem em metros por rodada. Pode parecer pouco, mas assumimos que os personagens estão andando com cautela, fazendo anotações e



mapeando o lugar por onde passam (o que deve ser feito por um jogador, conforme a descrição do local feita pelo Cronista), e tentando não cair em nenhuma armadilha ou emboscada.

Caso desejem, os personagens podem se mover até 4 vezes essa velocidade por turno, mas não poderão tomar nota do caminho que estão tomando, eliminam a chance de surpreender criaturas, se tornam mais facilmente surpreendidos (aumentando a dificuldade de perceberem emboscadas e outras criaturas em pelo menos uma categoria nos Testes de Atributo), e duplicam a chance de ativarem armadilhas pelas quais passarem.

Quilômetros por Dia

Esse valor é usado para administrar viagens mais longas, por regiões selvagens, quando os personagens precisam percorrer grandes distâncias para chegar onde desejam. Seu valor básico é igual a quatro vezes a sua movimentação normal, só que em quilômetros por dia. Isso assume um dia com 10 horas gastas se movimentando (incluindo paradas para descansar). Caso os jogadores desejem fazer uma caminhada forçada, andando mais 10% de sua movimentação diária com um Teste de Vigor de dificuldade Moderada. Caso falhem, eles deveriam descansar o dia seguinte todo. No entanto, caso sejam bem sucedidos, podem forçar ainda mais, aumentando em mais 10% a distância percorrida, mas realizando outro Teste de Vigor, com dificuldade uma categoria acima da anterior até se cansarem.

Movimentação em Grupo

É importante notar que, quando os personagens estiverem em grupo, é bem provável que o valor de suas movimentações se reduzam ao do companheiro mais lento, já que eles não vão querer deixá-lo para trás. Isso é mais comum, especialmente, na movimentação em Metros por Turno, quando estiverem explorando algum lugar, e na movimentação de Quilômetros por Dia, quando estiverem viajando.

Carça

As regras de Carga são utilizadas para determinar o quanto os personagens conseguem

carregar sem prejudicar sua movimentação. Isso é importante, principalmente, quando eles estiverem tentando escapar de uma criatura que os persegue, ou quando resolvem retornar à civilização e precisar descobrir qual parte do tesouro conseguem levar com si.

Bruxos & Bárbaros utiliza um sistema abstrato de carga, ao invés de medir, exatamente, quantos quilogramas de equipamento o personagem carrega. Cada item possui um valor de Pontos de Carga, que devem ser somados para se encontrar o total de Carga do personagem.

A Valor do atributo Força é o limite normal de Carga que uma pessoa pode carregar sem prejudicar sua movimentação. No entanto, se ela ficar com mais Pontos de Carga que sua Força, começa a prejudicar sua movimentação conforme a tabela abaixo.

Além disso, os jogadores devem tomar cuidado para explicar como estão carregando tudo que estão em suas fichas. Um personagem sem mochila, sacos ou pochetes teriam uma grande dificuldade em carregar mais que sua armadura e armas.

Luz e Escuridão

Constantemente, os aventureiros irão adentrar ruínas, templos escondidos, cidades subterrâneas, masmorras, e outros locais, nos quais a luz do sol não brilhará, e eles precisarão de um meio de enxergar o caminho que estiverem seguindo.

É por esse exato motivo que os personagens costumam carregar tochas e lanternas consigo. Sem esses equipamentos, os aventureiros teriam ainda mais dificuldades em suas empreitadas. No escuro, todo ataque tem 50% de chance de não acertar o seu alvo (rolado pelo mestre). Além disso, as chances de se encontrar algo escondido são pioradas em um dado (ver atributo Sorte), a dificuldade de qualquer teste relacionado a visão é aumentada em duas categorias, e o mestre tem a palavra final sobre outros ajustes necessários. A tabela abaixo relaciona as fontes comuns de luz que os aventureiros costumam portar, sua área de iluminação, e quanto tempo elas duram.

Lembrando que aqueles que estiverem portando uma fonte luminosa em um ambiente escuro, dificilmente conseguiram surpreender algum inimigo ou monstro. Da mesma forma, esconder-se com uma tocha, a não ser que o local escolhido bloqueie totalmente a luz, é praticamente impossível.



CARGA

Pontos de Carga	Modificador de Movimentação
Até o valor de Força	Nenhum
Entre Força e 1,5 x Força	- 3 metros por rodada
Entre 1,5 x Força e 2 x Força	- 6 metros por rodada
Mais que 2 x Força*	Apenas 1 metro por rodada

* Dentro do limite do razoável.

ARMADILHAS

Uma das coisas mais terríveis que os personagens encontrarão em suas aventuras serão armadilhas. Criadas por mentes sádicas para atrapalhar, aprisionar, deter, ou mesmo matar suas vítimas, esses mecanismos (ou efeitos mágicos) tem um papel muito importante tanto nas histórias de fantasia, como no jogo em si. Elas são um desafio diferente a ser superado, incitam a ações diferenciadas, e ao raciocínio criativo. Dão outro ritmo para o jogo e deixam a mesa cheia de surpresas.

ARMADILHAS em Ação

As armadilhas, normalmente, possuem uma espécie de mecanismo que as aciona, como uma placa de pressão, que se pressionada faz dardos envenenados serem atiradas contra o coitado que pisou ali. Muitas vezes não haverá dúvidas se os aventureiros acionam a armadilha ou não (como no caso de uma armadilha que é ativada se a porta é aberta sem que se puxe a maçaneta para fora, por exemplo), mas em algumas situações pode haver dúvida se isso ocorreu (como quando para ativar a armadilha, os personagens devem tropeçar no fino fio de arame esticado no corredor). Nesses casos, o Cronista deve determinar uma chance razoável do mecanismo ser acionado, como uma chance em três por exemplo (rolar 1d6, com um resultado de 1 ou 2 indicando que a armadilha foi ativada).

Uma vez ativada, o efeito dela entra em jogo. Existe uma infinidade de efeitos possíveis, e não é do escopo do jogo rápido descrever todas as possibilidades, mas elas podem ir desde ataque com armas que saem das paredes, a queda de um pedregulho sobre os aventureiros, o fechamento de uma passagem, a liberação de gases tóxicos e muito mais. A texto da armadilha em si descreverá o que acontece.

ENCONTRANDO ARMADILHAS

Para encontrar armadilhas, os jogadores precisarão interagir com o ambiente, descrevendo por onde seus personagens procuram, e como eles procuram, descrevendo o que seus personagens fazem. Caso a descrição das ações dos personagens não deixe dúvidas de que eles encontrariam o mecanismo da armadilha, não é preciso rolar nenhum dado, o Cronista pode informar para eles o que encontram. No entanto, caso haja dúvidas (mas ainda exista alguma chance), o mestre faz uma rolagem baseada no atributo Sorte, com a sua chance de Encontrar Passagens. O personagem deve obter um resultado igual a um ("1") no dado indicado para encontrar o que procura.

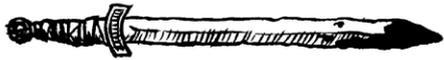
PORTAS e PASSAGENS SECRETAS

Não é comum que tumbas e outros lugares construídos para manter algo seguro, ou intrusos do lado de fora, sejam de fácil acesso. Dessa forma muitas portas estarão fechadas para os

Luz e Escurecimento

Fonte de Luz	Área Iluminada	Duração
Vela	5m de raio	30 minutos
Tocha	10m de raio	1 hora
Lanterna Comum*	15m de raio	4 horas
Lanterna Espelhada*	Cone de 20m de comprimento	4 horas

* Utiliza um frasco de óleo a cada 4 horas.



aventureiros, e muitas outras, devido ao abandono e condições impróprias, estarão emperradas.

ABRINDO PORTAS

Obviamente, se não houver nada impedindo ou dificultando a abertura de uma porta, os personagens conseguem abri-la sem problemas. No caso de portas trancadas ou emperradas, os personagens podem tentar força-las. Isso é resolvido normalmente com um Teste de Força. A dificuldade é determinada pelo Cronista de acordo com a qualidade, e o material da porta. Uma porta de madeira simples pode ter uma dificuldade moderada, enquanto uma de pedra ser desafiadora, ou mesmo exigir um Feito Extraordinário se for substancialmente resistente. Ladrões e outros personagens que saibam manipular fechaduras ainda podem tentar abrir porta trancadas de maneiras mais sutis, no entanto, essas habilidades não adiantarão para portar emperradas.

PASSAGENS SECRETAS

É bastante comum, também, que os locais onde tesouros e outras coisas valiosas e importantes se encontrem estejam escondidos atrás de portas e passagens secretas. Geralmente essas passagens são imperceptíveis em relação ao ambiente ao redor delas, e é preciso um grande esforço para encontra-las e descobrir como as abrir.

Da mesma forma como acontece com as armadilhas, para encontrar uma passagem secreta, os jogadores precisam descrever como seus personagens fazem isso, e onde eles estão procurando. Uma descrição detalhada e precisa, na qual não restariam dúvidas de que o personagem encontraria o que procura deve ser recompensada com a descoberta sem necessidade de um rolamento de dados. Caso a descrição não seja tão precisa, mas, mesmo assim, exista alguma chance do personagem encontrar a passagem secreta, o mestre faz um teste baseado no atributo Sorte do personagem, especificamente a chance do personagem de Encontrar Passagens. Deve ser obtido um resultado igual a um ("1") no dado indicado para encontrar a passagem secreta.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Constantemente os aventureiros irão adentrar lugares abandonados, ruínas, masmorras e templos perdidos. Além disso, eles irão vagar por lugares ermos, selvagens, e infestados de criaturas sinistras. É natural, então, que eles se deparem com alguma criatura, coisas, ou evento estranho, para

o qual não estavam preparados ocasionalmente. Em uma aventura comum, o Cronista irá preparar uma série de cenas e encontros a espera dos personagens, mas o mundo em si não ficará parado até que os jogadores interajam com ele.

A regra de encontros aleatórios é justamente para acrescentar esse elemento surpresa, caótico, e vivo ao jogo. Sempre em um intervalo de tempo determinado pelo Cronista (ou pela aventura), há uma probabilidade de um Encontro Aleatório acontecer. Essa probabilidade é determinada utilizando-se dados, e caso o encontro ocorra, a sua definição é feita com base em uma tabela criada para aquele local (ou uma tabela genérica). Geralmente é feita uma jogada a cada três turnos dentro do jogo (30 minutos), e há 1 chance em seis do encontro ocorrer.

Os encontros não são apenas criaturas, podem ser NPCs, barulhos estranhos, efeitos climáticos, acontecimentos mágicos, ou qualquer coisa interessante que possa ocorrer naquele local. Geralmente haverá informações nas aventuras sobre chance de encontro e uma tabela com os possíveis encontros, mas os Cronista podem, e devem criar suas próprias tabelas também. Na versão completa do Bruxos & Bárbaros, forneceremos várias tabelas de encontros para diversas regiões do cenário.

OUTROS PERIÇOS

A exploração de masmorras, ruínas e templos antigos traz diversos perigos para as vidas dos aventureiros. Armadilhas feitas com óleo antigo podem fazer fogo ser cuspidos de estátuas monstruosas; aventureiros descuidados podem cair em buracos profundos que os levem à morte; serpentes escondidas na mata podem levar guerreiros à morte com uma só mordida. Esses, e diversos outros perigos, podem cair sobre os personagens dos jogadores. Abaixo trataremos algumas regras e orientações sobre como lidar com eles em jogo.

Fogo

As chamas podem ser tanto aliadas como inimigas dos aventureiros. Usadas com cuidado elas podem se transformar em ótimas armas, especialmente contra certas criaturas vulneráveis a elas. No entanto, não é incomum que construtores ardilosos preparem armadilhas com óleos ardentes, e estátuas cuspidoras de fogo. Isso sem contar algumas bestas fantásticas capazes de soltar labaredas com seus hálitos.



O quanto de dano o fogo causa depende de sua fonte, intensidade e tamanho. De maneira geral, quem determinará isso é o Cronista (ou pode estar já determinado na descrição de uma armadilha ou monstro) mas é possível termos algumas referências. Uma tocha, usada como uma arma causa 1d4 de dano, óleo comum queimando sobre alguém causa 1d6, mas um grande incêndio causaria pelo menos 1d10 de dano por rodada. Criaturas vulneráveis a fogo sofrem o dano com um dado aumentado (ou seja, a tocha causaria 1d6 de dano).

Vale lembrar que se a vítima estiver usando ou portando algo inflamável, existirá uma chance de que ela comece a pegar fogo e tomar dano a toda rodada. O Cronista determinará essa chance de acordo com seu julgamento, mas de maneira geral, com um ataque de uma tocha contra uma pessoa usando trajes normais, a chance é apenas 1 em 6. Para apagar o fogo ela precisará rolar no chão e ser bem sucedida em um Teste de Agilidade de dificuldade Moderada ou maior, dependendo de quão espalhado esteja o fogo.

Queda

Outro perigo muito comum são as quedas. Seja por causa de uma armadilha que se abre sobre os pés dos aventureiros, ou um passo em falso em um desfiladeiro, cair de uma certa altura pode causar sérios ferimentos e até matar. Para cada cinco metros de queda, o personagem sofre 1d4 pontos de dano de Sangue (ignorando a resistência). Um Cronista pode permitir que um personagem faça um Teste de Agilidade para amenizar uma queda suave e ignorar o primeiro d4 de dano caso consiga justificar esse feito.

VENENO

Ser um aventureiro é uma atividade muito perigosa. Em qualquer lugar eles podem ser expostos a venenos mortais, sejam de serpentes traíçoeiras, armadilhas ardilosas, ou mesmo de assassinos contratados para eliminá-los. Essa exposição pode acontecer de diversas maneiras, seja através de um ferimento, como no caso de uma cobra que injeta seu veneno com sua mordida, ou de um assassino que envenena sua

adaga; seja por ingestão, quando se come ou bebe alimento envenenado; seja por inspiração, quando uma armadilha libera um gás venenoso por entre a tromba da estátua do Deus Elefante. Mas, em termos de jogo, todas essas formas são resolvidas de maneira similar.

Quando exposto, o jogador do personagem deve fazer uma Jogada de Proteção contra Morte e superar uma dificuldade determinada pelo Veneno utilizado (seja criado pelo Cronista ou dado pela aventura). A descrição do veneno dirá o que acontece se o personagem falhar (que pode ser desde morte imediata, até a uma simples fraqueza), e se ele for bem sucedido nessa jogada (que pode não acontecer absolutamente nada, já que seu corpo resistiu ao veneno, como ele pode sofrer algum efeito diminuído da toxina).

SUFOCAMENTO

Outro perigo que pode recair sobre os heróis e exploradores é o de sufocamento. Pode acontecer deles ficarem trancados em uma tumba que não foi feita para sustentar seres vivos, ou mesmo caírem em um rio caudaloso e não conseguirem se manter com a cabeça fora da água. De maneira geral, os personagens conseguem ficar sem respirar uma quantidade de minutos igual a 3 mais seu Ajuste de Vigor. Passado esse tempo, o personagem recebe 1d4 pontos de dano direto no Sangue por minuto que permanecer sem respirar.

ÁCIDO

Pântanos com águas que fazem a pele dissolver, caldeirões que derramam um líquido que corrói pele, osso e alma. Ácidos são um perigo mortal, e mesmo uma pequena quantidade pode causar um dano severo. Para a sorte dos personagens, esse é um tipo de substância rara. A exposição a ele causa dano a toda rodada e varia com a intensidade em que acontece. A exposição de apenas uma parte pequena do corpo causa de 1 a 1d3 de dano por rodada, por exemplo. Quando uma parte maior do corpo fica sobre a ação de ácido, o dano será, também, maior, como 1d4 a 1d8 de dano. Dano de ácido é aplicado diretamente ao Sangue do personagem.



Combate

Esse é um mundo em que a história se escreve com aço e sangue. Impérios e civilizações são criados e destruídos sobre os pés de grandes exércitos, que esmagam os corpos de seus opositores. E a vida de cada um é marcada por uma eterna luta pela sobrevivência, tanto para aqueles que vivem fora das muralhas das cidades, como para os que vivem dentro de sua falsa segurança. Anttelius é um mundo feito de sangue e glória.

Este é um jogo de aventura e exploração, e por isso mesmo, os personagens dos jogadores terão que lutar pelas suas vidas frequentemente. Mesmo que, em grande parte das vezes, seja mais sensato evitar um confronto possivelmente fatal, muitas situações podem levar as pessoas a sacarem suas espadas e prepararem seus feitiços.

O que será apresentado nesta seção são as regras para que o Cronista possa resolver essas situações de conflitos, onde apenas o aço, a coragem, e o sangue importam.

ESTRUTURA BÁSICA DE COMBATE

De forma a facilitar a melhor condução e administração de um combate, ele pode ser dividido em passos, ou fases, em que certas ações e decisões devem ser tomadas.

1. Determinar Surpresa
2. Declaração de Ações
3. Definição da Iniciativa
4. Ações na ordem da Iniciativa
5. Repetição dos passos 2 a 4

Até que um lado se renda, seja eliminado, fuja, ou de alguma forma, termine sua participação no encontro, os passos se repetem conforme o esquema acima (sem, é claro, determinar Reação ou Surpresa, salvo julgamento do Cronista). A seguir explicaremos melhor cada uma dessas fases, assim como outras regras importantes dentre de um combate.

DETERMINANDO SURPRESA

Pode acontecer de um grupo ser pego desprevenido por outro, como quando um grupo de bandidos prepara uma emboscada na Velha Estrada da Floresta Cinerea. Nesses

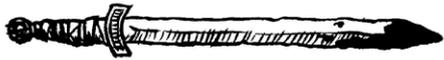
casos, cabe ao Cronista julgar quais as chances de um grupo ser surpreendido pelo outro e vice-versa. Algumas vezes, nem será necessário a rolagem de dados, como quando os jogadores não tomam o menor cuidado e não colocam nenhum personagem para prestar atenção aos seus arredores. Outras, no entanto, o Cronista pode permitir que os jogadores façam algum Teste de Atributo, provavelmente de Intelecto, para perceber a aproximação de alguém, ou o contorno de alguma criatura na neblina. A dificuldade do teste vai depender do julgamento dele, levando em consideração o ambiente em que se encontram, a furtividade das criaturas que estão tentando detectar, o preparo que elas tiveram para preparar a possível emboscada e outros fatores.

EFEITOS DA SURPRESA

Os personagens que forem surpreendidos não agirão durante a primeira rodada de combate, além de receberem uma penalidade de -2 em todas as Jogadas de Proteção que tiverem que realizar (devido a não estarem totalmente preparados). Aqueles que atacarem personagens surpreendidos recebem um bônus de +2 em suas Jogadas de Ataque, já que seus alvos não conseguirão reagir apropriadamente.

DECLARANDO AÇÕES

Combates são situações tensas, caóticas, sobre as quais não possuímos total controle. Os personagens não possuirão tempo para coordenar suas ações e esperar os seus companheiros agirem para decidir que ação tomar enquanto flechas rasgão o céu e lâminas cortam a pele. É por essa razão que os participantes do combate devem declarar suas ações antes da iniciativa ser determinada. O Cronista, para evitar que os jogadores o acusem de mudar as ações de seus NPCs e monstros durante o combate, pode



anotar o que cada um deles irá fazer em uma folha de papel e mostra-la aos jogadores caso isso seja importante. Se, por qualquer motivo, o personagem quiser alterar a sua ação, ele deverá ser bem sucedido em um Teste de Agilidade com dificuldade base de Difícil.

DEFININDO A INICIATIVA

Os combates são resolvidos em rodadas de 10 segundos cada uma, quando os combatentes podem se movimentar e realizar ações (geralmente apenas uma). A ordem em que eles agem é, então, definida pela Iniciativa, que representa o quão rápida é a reação de cada um. Todos os participantes do combate jogam um dado definido pela arma que empunham. Se não estiverem empunhando arma alguma ou uma arma pequena, eles jogam 1d10. Se estiverem utilizando uma arma média, jogam 1d8. Caso estejam atacando com uma arma grande, usam 1d6. No caso de combatentes que não estejam envolvido em combate com armas (como conjuradores), eles ainda usam 1d10 para iniciativa, a não ser que o Cronista julgue de outra forma, devido a ação que tomarem. Todas essas jogadas são modificadas pelo Ajuste de Agilidade do personagem, mas o resultado máximo é 10, e o mínimo é 1. Na hora em que as ações forem resolvidas, o Cronista irá começar em ordem decrescente, resolvendo as ações daqueles com 10 de iniciativa, depois dos com 9, e assim por diante. Nota-se que é possível que combatentes ajam simultaneamente, podendo, inclusive, matar um ao outro.

RESOLVENDO AÇÕES EM COMBATE

Durante a sua vez no combate, um personagem pode realizar diversas ações. Qualquer coisa que seja razoável e possível de ser feita em 10 segundos pode ser realizada em uma jogada de combate (caso a ação demore mais, pode ser necessário mais de uma rodada para ser feita, se o personagem não for feito em pedaços por um machado antes).

Via de regra, cada combatente pode realizar uma única ação, e se deslocar de acordo com a sua movimentação. Essa ação pode ser atacar, se defender, conjurar um feitiço, tentar se esconder, procurar por um objeto na mochila, entre tantas outras possibilidades (que deverão ser arbitradas pelo Cronista). Abaixo se encontra a explicação de como resolver as ações mais típicas dentro de um combate.

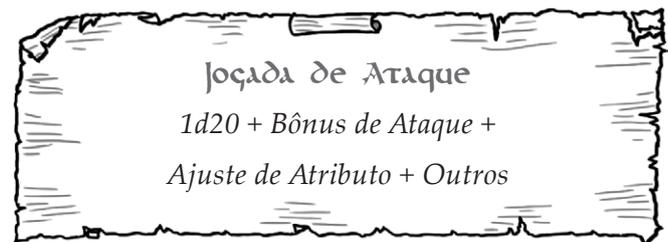
ATAcando

Esta é a ação mais comum dentro de um combate, quando um personagem usa suas armas para tentar ferir outro. Durante 10 segundos (a duração de uma rodada) é bem provável que vários golpes sejam desferidos, e que fintas, esquivas, erros e bloqueios aconteçam. A Jogada de Ataque que o jogador deve fazer representa todo esse embate e o seu resultado final, se foi um acerto ou um erro.

JOGADA DE ATAQUE

Para acertar um oponente em combate, o jogador precisa ser bem sucedido em uma Jogada de Ataque contra a Classe de Armadura do alvo. Tanto ataques corpo-a-corpo como a distância são resolvidos assim. Caso a jogada seja igual ou supere a Classe de Armadura, o ataque foi bem sucedido e dano é causado, de acordo com a arma utilizada. Caso a jogada não chegue ao valor da CA, o ataque errou e não causa dano algum. Há alguns casos especiais que serão explicados abaixo.

A Jogada de Ataque é feita com 1d20, e ao resultado é somado o Bônus de Ataque concedido pela classe, e o Ajuste de Atributo apropriado - de Força para ataques com armas corpo-a-corpo, e de Agilidade para armas de projéteis - além de outros que forem aplicáveis, tanto a critério do Cronista, como situacionais.



Lembre-se, no entanto, que alguns combatentes podem ter uma chance de bloquear ataques se estiverem portando um escudo ou algo similar, a critério do Cronista.

Ataques Corpo-a-Corpo

No caso de ataques com armas corpo-a-corpo, os personagens devem se limitar a atacar oponentes próximos ou adjacentes. Armas como lanças, alabardas, e outras de haste podem alcançar inimigos a uma distância um pouco maior, mas nada exagerado. Outros modificadores que podem influenciar na Jogada de Ataque são em sua maioria circunstanciais e a critério do narrador (na tabela abaixo damos



MODIFICADORES DE ATAQUES CORPO-A-CORPO

Circunstância	Modificador
Alvo atacado por três ou mais oponentes	+2
Alvo surpreso	+2
Atacante em posição vantajosa	+2
Alvo com cobertura parcial	-2
Alvo com cobertura de ¾ do corpo	-4
Alvo invisível	-4 (50% de chance de erro)

alguns exemplos). O atributo Força é que concede o Ajuste de Atributo, tanto para o ataque, quanto para o dano.

ATAQUES A DISTÂNCIA

Quando o ataque é feito com armas de arremesso ou de projéteis, a Jogada de Ataque é ajustada pela Agilidade. Quando ao dano, armas de arremesso são influenciadas pela Força, mas as de projéteis não sofrem ajustes (salvo se forem especialmente feitas para isso). Um modificador que deve ser lavado em conta nas Jogadas de Ataque é aquele relativo à distância do alvo. Quando o alvo esteve dentro do alcance Curto, a Jogada de Ataque é feita sem modificares relativos a esse fator (mas não se pode fazer um ataque com armas de projéteis contra um alvo em combate corpo-a-corpo com o atacante, exceto com Bestas já carregadas). Já se o alvo estiver dentro do alcance Médio, a Jogada de Ataque sofre um redutor de -2, e no alcance Longo, ela aumenta para -4.

Além disso, quando um ataque a distância é feita contra um alvo em combate corpo-a-corpo com outra criatura há uma chance de que outro combatente seja atingido. Essa chance, normalmente, é igual para todos os que estiverem

próximos, mas criaturas maiores podem ter uma chance maior que outras (por exemplo, se o alvo estiver combatendo com outros 2 guerreiros, cada um possui 1/3 de chance de ser acertado). O Cronista decide como resolver essa chance, normalmente usando um dado apropriado, após a rolagem do ataque (no caso acima, poderiam usar 1d6 e atribuir 1 e 2 para um alvo, 3 e 4 para outro, e 5 e 6 para o terceiro).

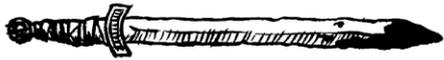
Como no caso acima, ataques a distância podem ser influenciados por diversas circunstâncias, como cobertura, visibilidade prejudicada, posicionamento privilegiado e outros fatores. A tabela abaixo traz alguns exemplos, mas outros devem ser julgados pelo Cronista.

DANO

Quando uma Jogada de Ataque é bem sucedida, ela causa dano em seu alvo. Esse dano é geralmente determinado pela arma utilizada no ataque e modificado pelo Ajuste de Força quando cabível (armas de projéteis não sofrem esse ajuste). Assim, um Guerreiro com Força 16, usando uma espada longa daria 1d8+2 de dano. Caso ele usasse um Arco Longo, o dano seria somente 1d8. O dano é aplicado primeiro na Resistência do alvo, para só depois de esgotada,

MODIFICADORES DE ATAQUES A DISTÂNCIA

Circunstância	Modificador
Alvo imóvel	+4
Alvo correndo	-2
Alvo surpreso	+2
Atacante em posição vantajosa	+2
Alvo deitado	-2
Alvo com cobertura parcial	-2
Alvo com cobertura de ¾ do corpo	-4
Alvo invisível	-4 (50% de chance de erro)



BRUXOS & BÁRBAROS

o dano ser subtraído do Sangue. Há, no entanto, casos especiais, como veremos abaixo, em que o dano pode ser aplicado diretamente ao Sangue, mas esses casos serão explícitos quando ocorrerem.

ACERTOS CRÍTICOS

Resultado	Efeito
-1 e -2	Descontrolado: Com a força do golpe a arma foge de sua mão, deixando-o desarmado. Inflige mais 1d3 a 1d6 de dano.
0	Desconfortante: O ataque pega o inimigo despreparado e prejudica em sua próxima ação. Pode infligir até 1d4 de dano e penalizá-la com -1 a -3 em sua próxima ação.
1	Nas Pernas: O ataque acerta as pernas do alvo, e o deixam mais devagar (-3m de deslocamento). Inflige de 1d3 a 1d6 de dano extra.
2	Certeiro: Um ataque certo que faz o inimigo se arrepender de estar lhe enfrentando. Inflige mais 1d4 a 1d8 de dano.
3	Primeiro Sangue: O ataque faz o inimigo sangrar. Inflige 1d2 a 1d4 de dano no Sangue.
4	No Braço: O ataque atinge o braço do inimigo, fazendo-o largar a arma, a não ser que seja bem sucedido em uma Jogada de Proteção de Reflexos (Dificuldade 10 + dano causado). Inflige mais 1d4 a 1d8 de dano.
5	Concussão: O ataque atinge a cabeça do inimigo e o deixa atordoado. Ele deve passar em uma Jogada de Proteção contra Morte com dificuldade igual a 10 mais o dano causado ou perde a próxima ação. Inflige mais 1d4 a 1d8 de dano.
6	Jorrar Sangue: O golpe é certo, fazer o oponente sangrar e sofrer. Inflige mais 1d4 a 1d8 de dano no Sangue
7	Jogado no Chão: O golpe é tão poderoso que o inimigo é jogado no chão. Inflige mais 2d4 a 2d8 de dano.
8	Vendo Vermelho: A fúria do combate toma conta de você. Seu golpe inflige mais 1d8 a 1d12 de dano e você pode fazer outro ataque.
9	No olho: O golpe atinge os olhos do inimigo, podendo deixá-lo sem enxergar. O inimigo deve fazer uma Jogada de Proteção de Reflexos com dificuldade igual a 10 mais o dano causado ou ficar cego por 1d6 rodadas. Inflige 1d8 a 1d12 de dano extra.
10	Amputação: O golpe é tão poderoso que é capaz de amputar ou inutilizar um membro do alvo, que deverá ser bem sucedido em uma Jogada de Proteção de Reflexos para evitar o efeito. Inflige de 1d6 a 1d10 de dano no Sangue.
11	Quebra Espinha: O golpe danifica a espinha dorsal do inimigo, deixando-o quase imobilizado. Ele deve passar em uma Jogada de Proteção contra Morte (dificuldade igual a 10 mais o dano causado) ou reduzir sua movimentação pela metade e ficar com -4 na Classe de Armadura. Inflige 1d6 a 1d10 de dano no Sangue.
12	Tripas para Fora: O golpe faz com que órgãos internos do inimigo sejam ejetados. Caso não seja tratado em até 1d4 turnos, morte é imediata. Inflige 1d6 a 1d10 de dano no Sangue.
13	Crânio Esmagado: O golpe reduz o crânio do inimigo a pedaços. O dano do ataque é integralmente aplicado ao Sangue, assim como um adicional de 1d6 a 1d10 pontos. Além disso, a vítima deve fazer uma jogada de proteção contra Morte com dificuldade igual a 10 mais o dano causado, caso contrário ele morre na hora.



DANO EXTRA

Se o resultado da Jogada de Ataque superar a Classe de Armadura em ao menos 10 pontos, o atacante causa Dano Extra, de acordo com a sua Força (como explicado no atributo Força).

ACERTO CRÍTICO

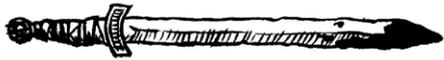
Quando, na Jogada de Ataque, o combatente obtém um “20” natural no d20, ele acerta automaticamente, e se o valor da jogada for o suficiente para ter acertado normalmente (com todos os modificadores), ele obtém um

Acerto Crítico. Isso quer dizer que o ataque foi especialmente bem sucedido, podendo causar consequências ainda maiores no alvo.

Quando isso acontece, o jogador deve rolar um dado igual ao Dado de Vida do seu personagem na tabela de críticos e descrever como foi esse ataque especial. Quanto maior o dado de vida, mais treinamento o personagem teve, e mais habilidoso ele é em combate. O resultado ainda é modificado pelo Ajuste de Sorte, e vai gerar um número entre -2 a 13. Cada entrada na tabela trará alguns efeitos possíveis e, dependendo da

ERROS CRÍTICOS

Resultado	Efeito
-1 e -2	Você acerta a si próprio, recebendo o dano normal da sua arma. Além disso, deve ser bem sucedido em uma Jogada de Proteção contra Reflexo (dificuldade igual a 10 mais o dano tomado) para não cair no chão.
0	Você atinge a si próprio com um ataque desconcertado. Tome o dano normal de sua arma.
1	Em um jogo de pernas errado você tropeça e cai, sofrendo 1d3 de dano. Você terá que gastar sua próxima ação se levantando.
2	Acidentalmente seu ataque se vira contra um aliado. Faça o mesmo ataque que fez contra um aliado escolhido aleatoriamente ao seu alcance.
3	Seu ataque o deixou despreparado para a próxima rodada, recebendo um redutor de -4 na próxima Jogada de Ataque.
4	Você tropeça e se desequilibra, deixando-se vulnerável para ataques futuros. O próximo inimigo que te atacar recebe +4 em sua Jogada de Ataque.
5	A sua armadura sai do lugar e o prejudica tanto na movimentação quando na defesa. Sua Movimentação é reduzida em 3 metros e sua classe de armadura é piorada em 2 pontos.
6	Você se atrapalha com o golpe e demora para reagir. Se não passar em um Teste de Agilidade com dificuldade Moderada perderá sua próxima ação.
7	Você acerta sua arma contra um alvo sólido e extremamente duro. Armas normais são danificadas imediatamente (reduzindo o tamanho do dano de dano, e dando uma penalidade de -1 nas Jogadas de Ataque). Armas mágicas fazem uma Jogada de Proteção contra Morte com dificuldade igual a 15.
8	Você deixa sua arma cair a uma distância de 1d10 metros.
9	Sua arma fica presa em algum lugar duro e você precisa gastar sua próxima ação para soltá-la, ficando vulnerável e perdendo 1 ponto na sua CA. Mesmo optando por sacar outra arma, o tempo perdido ainda lhe impõe -1 na CA.
10	Você se desequilibra e cai, perdendo sua ação. Na próxima rodada precisará se levantar.
11	Sua arma é danificada levemente, impondo um redutor de -1 nas Jogadas de Ataque.
12	Sua arma quase escapa da sua mão, mas você a segura com as pontas dos dedos. Seu próximo ataque sofrerá um redutor de -2.
13	Seu ataque desastroso o faz de piada do grupo por um bom tempo, mas além disso, nenhum efeito ruim é causado.



narrativa que o jogador fizer do ataque, o Cronista julgará qual efeito será aplicado ao golpe.

ERRO CRÍTICO

Mas nem só de acertos e golpes mortais é feito um combate. Algumas vezes, mesmo os mais habilidosos guerreiros, cometeram erros e gafes com suas manobras. Assim, sempre que em uma Jogada de Ataque o resultado natural do d20 for "1", e mesmo com os ajustes aplicáveis isso não seja o suficiente para se acertar o alvo, ocorre um Erro Crítico.

Quando isso ocorre, o jogador deverá fazer uma jogada na tabela abaixo, modificando o resultado pelo seu Ajuste de Sorte. O dado utilizado depende da armadura que estiver usando. Se estiver sem armadura alguma, utilizará 1d10. Se estiver de armadura Leve, usará 1d8; Média 1d6; e Pesada 1d4. O resultado variará entre -2 e 13.

golpes Especiais e Manobras

Bruxos & Bárbaros não traz uma lista de manobras e golpes especiais padrões para que os jogadores possam escolher. Ao invés disso, incentivamos vocês a criarem suas próprias manobras e golpes, descrevendo as ações corajosas e ousadas dos seus personagens ao Cronista, para que ele as interprete e as traduza em termos de jogo. Isso evita que as pessoas e prendam a uma lista limitada de opções e os incentiva a pensar de forma criativa e divertida.

GOLPES ESPECIAIS E MANOBRAS: Teste de Atributo (ou outra Jogada), baseado na narração do jogador, de acordo com o Julgamento do Cronista.

- **Sucesso:** Dano Extra, Desarma Oponente, Ataque Extra, Empurra Inimigo, ...
- **Falha:** Deixa a Arma Cair, Cai no Chão, Perde a Próxima Ação, Penalidade na CA, ...

Por exemplo, se o jogador diz que seu personagem salta de cima da varanda para atacar um bandido que passa por baixo, o Cronista pode dizer que ele recebe +2 para acertar o bandido e 1d6 extra de dano caso o acerte, no entanto, ele deve fazer um Teste de Agilidade com dificuldade moderada para não tomar dano ao cair (1d6), e perde seu Ajuste de Agilidade na Classe de Armadura (afinal ele não tem como se esquivar caindo).

Ataque de Área

Algumas vezes, os personagens podem querer atingir seus inimigos com algum ataque que afete uma área e as criaturas dentro dela. Como exemplo, podemos imaginar um Sacerdote tentando arremessar um frasco de água benta sobre mortos-vivos, ou um aventureiro tentando arremessar um frasco de óleo sobre uma criatura. Como não é necessário acertar um ponto específico do alvo, e sim uma área ampla, a dificuldade a ser superada na Jogada de Ataque é, simplesmente, 10 mais 1 para cada dois metros de distância. Assim, se a área a ser afetada fica a 10 metros de distância, o valor a ser alcançado com a Jogada de Ataque é 15. Caso a jogada falhe, o objeto arremessado cairá a um metro de distância para cada ponto que faltar para a dificuldade estabelecida. A direção em que ele foi parar será definida com uma rolagem de d12, onde cada número representa a direção dos números em um relógio.

Usando Duas Armas

O combate em Bruxos & Bárbaros é um tanto abstrato e narrativo. Você não joga um dado para cada investida que seu personagem faz em uma rodada, mas sim para obter um resultado de uma série de golpes e manobras que ele realizou em 10 segundos de combate. Sendo assim, usar uma

Usando Duas Armas

Agilidade	Efeito
Até 12	Se for proficiente, as características de ambas as armas contam para o ataque que fizer com a principal.
13 e 15	Se for proficiente, as características de ambas as armas contam para o ataque que fizer com a principal. Além disso, a cada rodada, você pode escolher entre aumentar sua CA em 1 ponto ou receber +1 para atacar.
16 a 18	Se for proficiente, as características de ambas as armas contam para o ataque que fizer com a principal. Além disso, você recebe +1 na CA e nas Jogadas de Ataque enquanto estiver usando ambas as armas.



outra arma em uma das mãos não lhe confere, automaticamente, uma outra Jogada de Ataque, mas pode trazer outros benefícios. Dependendo do seu valor de Agilidade, usar uma outra arma na sua segunda mão pode ajuda-lo tanto a se defender, como atacar. Confira as vantagens na tabela abaixo

LUTANDO DESARMADO

Em algum momento pode ser que você seja pego despreparado e tenha que lutar sem suas armas, ou então queria participar das tradicionais brigas em tavernas que assolam o submundo das Cidades-Estados. Assim, em um combate, o personagem pode atacar com seus próprios punhos sem sofrer nenhuma penalidade, e causa 1d3 pontos de dano (ajustados pela Força) não letais. Ou seja, caso o oponente tenha seu sangue reduzido a 0 por causa desses ataques ele apenas fica inconsciente por 1d6 turnos.

MOVIMENTAÇÃO EM COMBATE

Toda rodada os personagens podem se movimentar além de realizar uma ação. O valor base que eles podem se deslocar é a sua Movimentação por Rodada (normalmente 10 metros para a maioria dos humanos). Esse movimento pode envolver diversas coisas como caminhar, correr, pular, rastejar, se levantar e qualquer outra coisa que envolva mudança de posição e deslocamento. O Cronista é o árbitro para definir que tipos de movimentos são possíveis em uma rodada.

MOVIMENTO NORMAL

Durante a rodada, os combatentes vão se movimentar constantemente, de forma cuidadosa, a fim de evitar golpes oportunos e manter a guarda em pé. Qualquer um pode se deslocar até o limite de sua Movimentação básica antes ou depois de sua ação, desde que não estejam engajados em combate corpo-a-corpo com alguém.

CORRENDO

Os combatentes podem optar por correr também, mas isso pode os deixar mais vulneráveis para ataques. Os personagens podem se deslocar até quatro vezes o valor de sua Movimentação (combatentes de armadura média se deslocam até três vezes sua Movimentação, e de armadura pesada apenas duas vezes). Acontece que, quando se está correndo, o personagem não toma os mesmos cuidados que tomaria em uma

movimentação normal. Ele perde seu Ajuste de Agilidade na Classe de Armadura (se positivo), e possivelmente não tomará os cuidados em procurar armadilhas e outros obstáculos a sua frente.

RECUANDO

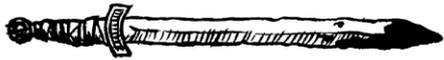
Quando se está em combate corpo-a-corpo com um inimigo, deslocar-se se torna mais complicado. Um passo em falso pode significar um machado sobre seu crânio ou uma lâmina perfurando seu peito. Nessa situação, para se desvencilhar de um inimigo sem dar qualquer abertura em sua defesa, o combatente pode-se deslocar somente até a metade de sua Movimentação básica. Caso o personagem queira se movimentar mais rápido, até o limite total de sua Movimentação, ele deverá passar em um Teste Difícil de Agilidade, ou os inimigos adjacentes ganharão uma ataque extra contra ele (que deve ser feito imediatamente).

Caso o combatente opte por correr, os seus oponentes ganham esse ataque extra automaticamente, com um bônus de +2 em suas Jogadas de Ataque (já que o fugitivo dá as costas para eles).

FUGA

Não serão raras as vezes em que a fuga é a melhor das opções para os aventureiros. Muitos horrores sinistros se escondem nas sombras, e é preciso escolher bem quais batalhas valem a pena serem lutadas.

Quando os aventureiros decidirem fugir de uma ameaça é preciso que o Cronista analise bem a situação para decidir o que irá ocorrer. Se os inimigos tiverem fortes razões para quererem derrotar os personagens, e acreditarem serem capazes de fazer isso sem grandes perdas, é muito provável que eles os perseguirão. Já outra criatura, que não tem especial interesse em ver os personagens mortos, e não tem certeza se seria capaz de derrotá-los, dificilmente faria o mesmo. Além disso, caso o grupo deixe para trás algo que distraia o mostro, como comida, no caso de bestas irracionais, ou tesouros, no caso de seres pensantes, é provável que a perseguição seja interrompida. No final, é uma questão de julgamento e raciocínio do Cronista, que deve analisar os fatores envolvidos (o inimigo tem interesse em ver os personagens derrotados ou mortos? Ele sabe que é capaz de fazer isso sem perder muito?), e tomar uma decisão. É claro que ele pode utilizar-se de dados para isso,



atribuindo uma chance para a criatura perseguir os heróis ou não, como 45% de chance da besta de persegui-los, ou apenas 10% se largaram algo para distraí-la.

Se uma perseguição começar, basicamente será necessário comparar a movimentação do grupo contra a Movimentação de seus perseguidores. E mesmo assim, caso os aventureiros sejam mais lentos, ou desconhecem o local, eles ainda possuem uma chance de escapar. O Cronista pode solicitar Testes de Atributos para superar obstáculos, abrir distância ou escapar de situações. Os jogadores podem gastar pontos de Sorte para sugerir obstáculos e outras coisas que possam atrapalhar o caminho dos perseguidores também.

Vida e Morte

Em um mundo como Anttelius, em que a espada é, muitas vezes, o melhor amigo de um homem, a morte pode vir a qualquer momento. Durante o combate, os personagens tomam dano e vão perdendo Resistência primeiro e pontos de Sangue depois. Caso o Sangue seja reduzido a zero (não existe valor negativo) ele cai, podendo morrer se não for socorrido.

MORTE

A morte de um personagem pode ocorrer quando ele chega a zero pontos de Sangue. Para todos os efeitos, ele está morto quando o valor de Sangue chega a zero. No entanto, se socorrido em até 1d6 turnos, ele tem chance de sobreviver. Para tal o jogador faz um Teste de Sorte com dificuldade difícil (utilizando 3d8). Se bem

SequelAs

1d12	Efeito*
1 a 4	Lesão Leve: O personagem sofre uma lesão leve naquele membro que demorará mais para sarar, reduzindo o seu valor máximo de Sangue em 1d4 por 1d10 dias.
5 a 7	Lesão Grave: O personagem sofre uma lesão grave naquele membro, dificultando bastante a sua recuperação. Seu valor máximo de Sangue é reduzido em 1d6 por 2d4 semanas.
8 e 9	Fratura: O ferimento causou um dano estrutural ao personagem, fazendo com que a recuperação e a utilização do membro atingido sejam prejudicadas. Dessa forma, qualquer teste que envolva a utilização daquele membro tem sua dificuldade aumentada em um nível, e o personagem recebe um redutor de -2 para ataques que utilizem aquele membro até que ele se recupere. Além disso, o valor de Sangue do personagem fica reduzido em 1d6 por 2d4 semanas, quando os efeitos dessa sequela passarão.
10	Cicatriz: Os efeitos são similares à Lesão Grave, mas além de ter seu Sangue reduzido em 1d6 por 2d4 semanas, o personagem adquire uma cicatriz de batalha que lhe dá uma aparência sinistra, dificultando a sua vida social quando for apropriado.
11	Incapacitação: O membro atingido sofre danos graves e se torna praticamente incapacitado. O personagem perde permanentemente 1d3 de Sangue e todos os testes feitos com o membro se tornam um nível de dificuldade mais difíceis ou recebem modificadores negativos como uma fratura, mas permanentemente.
12	Perda de Membro: O membro é perdido, decepado. O personagem perde 1d6 de sangue permanentemente e não consegue realizar ações que dependam daquele membro essencialmente, e realizará ações que dependam apenas parcialmente dele com dificuldade, assim como indicado acima.

*Em caso de dúvida da área afetada, role 1d8 (1 é cabeça, 2 e 3 peito, 4 vísceras, 5 braço esquerdo, 6 braço direito, 7 perna esquerda, 8 perna direita).



sucedido o personagem está vivo, em um estado lamentável, mas está vivo, acordando uma hora depois com 1 ponto de Sangue, 1 ponto de Sorte a menos, e possivelmente uma sequela, cicatriz ou outra coisa. Se o teste de sorte falhar, o personagem está morto. O mestre, dependendo da situação, pode exigir um Teste de Sorte com dificuldades mais elevadas, caso julgue apropriado.

SEQUELAS

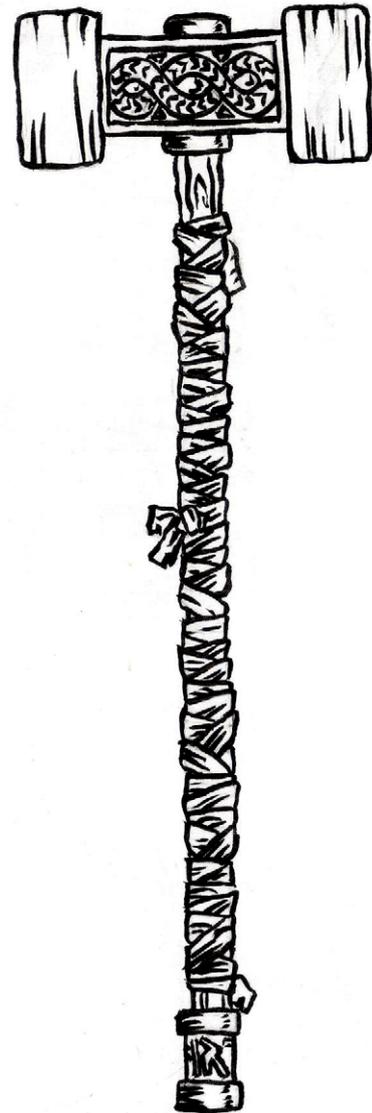
A vida de um aventureiro possui vários riscos, e muitos deles deixam marcas. Mesmo com a possibilidade de ter suas feridas fechadas, e a sorte de escapar da morte, alguns ferimentos deixam uma consequência nos personagens. Assim, sempre que o personagem chegar a zero pontos de Sangue e sobreviver (ou ser trazido de volta a vida), ele deve rolar 1d12 e consultar a tabela de Sequelas e ver que consequências sofreu. Dependendo do que causou a sua morte, ele já pode ter uma ideia da parte afetada de seu corpo mas, caso não tenha, pode rolar 1d8 para ver qual a parte atingida (1 é cabeça, 2 e 3 peito, 4 vísceras, 5 braço esquerdo, 6 braço direito, 7 perna esquerda, 8 perna direita).

MORAL

Os jogadores sempre poderão decidir se seus personagens fogem, se rendem ou tomam outra atitude (a não ser se estiverem sobre o efeito de algum feitiço). Já no caso dos Monstros e personagens controlados pelo Cronista, este pode decidir por si só, de acordo com a situação, ou fazer uso de um Teste de Moral. Cada monstro ou criatura possui um valor de Moral variando de 2 a 12, sendo o 2 para as criaturas mais covardes e medrosas (que fogem ao primeiro sinal de perigo) e o 12 para as mais corajosas e confiantes (que não fugirão a não ser que tenham outros motivos).

O Teste de Moral consiste, então, em rolar 2d6 e comparar o resultado a esse valor. Caso resulte em um número maior que o valor de Moral da criatura, ela terá falhado, e tentará fugir, se render, ou de alguma forma evitar o combate. Caso contrário, ela pode continuar normalmente. É bom deixar claro que o Cronista pode decidir que a criatura se rende ou tenta fugir mesmo que ela tenha sido bem sucedida no teste, caso tenha razões para isso. Além disso, algumas circunstâncias podem modificar a Moral dos oponentes (algo entre +/- 2), como estarem em vantagem numérica, possuírem um líder forte,

estarem sendo ameaçados e outras coisas. Esse teste é, principalmente, feito em duas situações: quando um membro importante do grupo é morto (como um líder, o mais forte deles, aquele que portava o estandarte), ou quando metade deles foi derrotada ou morta.





Feitiçaria

Magia, milagres e feitiçaria são reais em Anttelius. Os corajoso, abençoados, ou loucos, são capazes de conjurar forças sobrenaturais para manipular a realidade e criar efeitos fantásticos. Mas tudo tem um custo. A mente mortal não é capaz de suportar tamanho conhecimento e, inevitavelmente sofre com isso. Seja por meio do castigo de Entidades caprichosas, que uns preferem chamar de Deuses, seja pela reação da própria realidade que tenta impedir os abusos contra ela, a prática de feitiçaria pode trazer consequências graves para os que se aventuram com ela.

No mundo de Bruxos & Bárbaros, a magia é real. Bruxos obtêm seus poderes por meio de acordos com criaturas sinistras vindas do Abismo Infinito. Feiticeiros estudam os astros e estrelas atrás dos segredos do universo, e aprendem a manipular a realidade seguindo os conselhos de Entidades Alienígenas. Sacerdotes servem Patronos que creem ser Deuses e recebem dádivas e milagres para espalhar a palavras desses. Druidas adoram e manipulam as forças caóticas da natureza, como os elementos, a vida, e a morte. Xamãs são guiados por espíritos protetores que lhes concedem dádivas. Mas, para o homem comum de Anttelius, todos eles praticam feitiçaria.

A magia do Bruxos & Bárbaros, no entanto, não é algo comum e corriqueiro. Ela, essencialmente, não foi criada por mortais e nem para mortais. Sempre que um conjurador (nos referiremos assim a qualquer personagem capaz de conjurar feitiços) tenta manipular as energias mágicas e manifestar uma magia, ele está lidando com algo além de sua total compreensão e domínio. O resultado dessa tentativa pode ser a correta invocação do feitiço, uma falha na invocação que o faz acumular energias que dificultam a manipulação de magias, um efeito além do esperado, ou mesmo um desastre total, capaz de ferir o conjurador ou deixar a Entidade que lhe confere os feitiços irritada.

Para refletir esse aspecto poderoso, perigoso, e caótico da feitiçaria no jogo, usamos a Jogada de Conjuração. Ela representa o esforço de conjuração de uma magia por parte do personagem, seja ele um ritual detalhado, uma concentração poderosa, ou uma súplica ao seu Patrono. O resultado da

jogada definirá o quão bem ou mal sucedido foi esse esforço.

Este capítulo definirá as regras para a utilização de Feitiçaria no jogo, seus efeitos, suas consequências, seus perigos e outras detalhes.

Magias Conhecidas

A mente humana não é capaz de compreender totalmente as magias, muito menos aprender o segredo de muitas delas. Por isso, os Conjuradores de Bruxos & Bárbaros aprendem apenas um número limitados de feitiços. Cada classe de personagem começa com um número mínimo de feitiços, que pode ser aumentado de acordo com o Ajuste de Atributo apropriado para ela. No entanto, essas magias extras podem ser aprendidas ao longo de toda a carreira do personagem, dando ao jogador uma escolha a ser feita. Começar com mais magias das primeiras grandezas ou esperar para tentar aprender mais magias das grandezas maiores. Assim, se um Bruxo tiver um Ajuste de Personalidade de +2, ele poderá aprender duas magias extras, podendo optar por começar com mais dois feitiços de primeira grandeza ou deixar para tentar aprender magias mais poderosas no futuro, se sobreviver até ser capaz e conjurá-las. No caso dos personagens prontos que acompanham esse “Jogo Rápido” assumimos que ao menos uma magia extra (caso tenham direito) é aprendida de imediato.

Jogada de Conjuração

Para conseguir lançar uma magia, os Conjuradores precisam fazer uma Jogada de Conjuração, já que a feitiçaria não é uma ciência exata, e pode tanto falhar como funcionar





dependendo de fatores diversos (alguns dependentes dos esforços dos personagens e outros não). Como dito acima, isso representa todo o esforço feito pelo personagem, e as influências externas naquele momento, para manifestar um feitiço. Para tal, o jogador deve rolar 1d20, somar o nível do seu personagem, seu Ajuste de Atributo (que varia com a classe), e outros modificadores apropriados (definidos pelo mestre, dependendo das circunstâncias, como um lugar carregado com algum tipo de energia). O resultado dessa jogada deve ser igual ou maior que a dificuldade básica da magia para ser bem sucedido. Essa dificuldade básica é, normalmente, igual a 10 mais duas vezes a grandeza a que ela pertence (uma magia de 1ª Grandeza teria uma dificuldade básica de 12).

No entanto, outros efeitos podem ocorrer dependendo do resultado da Jogada de Conjuração. A cada cinco pontos completos além do mínimo necessário para a magia fazer efeito, o seu conjurador tem direito a um Melhoramento, que são efeitos melhorados descritos em cada magia, relacionados ao alcance, área de efeito, dano, e outras coisas. No caso de uma falha, o feitiço não se manifesta e o personagem acumula 1 ponto de Karma por nível de grandeza da magia (pontos esses que dificultam a conjuração de novas magias). Como veremos abaixo, cada classe tem uma maneira diferente de lidar com esse Karma, reduzindo-o ou absorvendo-o.

Caso o resultado do dado a Jogada de Conjuração seja um "1" natural, ou um total que seja igual ou menor que a grandeza da magia, ocorre uma Falha Mágica, chamada de forma diferente, dependendo da classe. Isso significa que algo especialmente ruim acontece, e o jogador rola 1d12 somado à grandeza do feitiço para determinar o que foi.

KARMA

Quando um Conjurador falha em sua Jogada de Conjuração, ele acumula 1 ponto de Karma por

nível de Grandeza da Magia. Isso significa uma perda de concentração, o desalinhamento das estrelas, o descontentamento de uma Entidade com o seu seguidor, ou qualquer outra coisa que faça sentido para o seu personagem e para a fonte de seus poderes. Cada ponto de Karma faz com que o personagem acumule um redutor de -1 em todas as suas futuras Jogadas de Conjuração até que descansam. Um repouso de oito horas zera os pontos de Karma do personagem (a não ser que algo faça ele acumular pontos de Karma permanentes ou duradouros). Além disso, cada classe tem sua maneira de lidar e evitar o acúmulo de Karma, como descrito abaixo.

FEITICEIROS E BRUXOS

O Karma para os Feiticeiros e Bruxos significa a liberação de energia arcana de outras dimensões e planos que ele não consegue controlar, e que o atrapalha na conjuração de novos feitiços. No entanto, no momento da falha, o Conjurador tem a opção e absorver Karma. Dessa forma, imediatamente após a Jogada de Conjuração que resultaria no acúmulo desses pontos o Feiticeiro pode escolher por uma das opções abaixo:

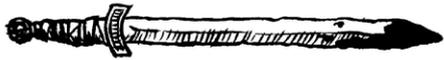
- Acumular Karma e ficar com o redutor na Jogadas de Conjuração igual a todos os pontos de Karma acumulados;
- Absorver as energias caóticas que o assolam, tomando 1d4 de dano por Grandeza da magia que geraria o Karma
- Deixar que as energias descontroladas danifiquem seu corpo, tomando 1 de dano no Sangue por Grandeza da magia.

SACERDOTES, DRUIDAS E XAMÃS

O Karma para Sacerdotes, Druidas, e Xamãs significa uma indisposição das entidades das quais eles obtêm seus poderes, assim como interferência de outros aspectos no canal de comunicação entre eles e esses que lhes ajudam. Esses conjuradores não possuem a opção de

Jogada de Conjuração

Jogada de Conjuração	1d20 + Nível + Ajuste de Atributo + Outros Modificadores
Dificuldade Básica	10 + (2 x Grandeza da Magia)
Melhoramentos	A cada 5 pontos completo acima da Dificuldade Básica, um Melhoramento é obtido.
Falha Mágica	Quando se obtém um "1" natural no d20 ou um resultado igual ou menor que a Grandeza da Magia.



absorver esses pontos no momento da falha, mas ao contrários dos Feiticeiros e Bruxos, eles podem se livrar deles em um momento posterior.

Esses personagens podem oferecer sacrifícios e oferendas para as Entidades a que estão ligados a fim de amenizar a sua indisposição e fortalecer sua ligação com elas. Essas oferendas e sacrifícios devem estar de acordo com a natureza da Entidade e fazer sentido dentro do jogo, e podem variar entre bens materiais, sangue, sacrifícios animais, ou mesmo sacrifícios de seres inteligentes. Como um padrão básico, para cada ponto de Karma a ser eliminado, um bem com valor de pelo menos 5 moedas de ouro (50 mp), uma criatura de pelo menos 1 DV, 1d4 pontos de Sangue do Personagem, ou algo similar deve ser oferecido. O Cronista julgará se a oferenda é apropriada e se a Entidade a aceita, diminuindo os pontos de Karma acumulados.

Falhas Mágica

Além do acúmulo de Karma, os conjuradores estão sujeitos a efeitos ainda mais desastrosos pela impossibilidade de controlar totalmente as energias mágicas. Sacerdotes podem atrair a ira de seus Patronos, que os castigam e exigem sacrifícios e comportamentos de seus servos; Druidas podem perder seu controle sobre as energias primordiais e elementais, causando destruição tanto de seu corpo como de sua alma; Xamãs podem acabar irritando os espíritos ao seu redor, ou mesmo atraindo a atenção de espíritos malignos que os ataquem; Bruxos, com seus pactos e acordos com entidades sinistras, podem ter suas dívidas cobradas, até mesmo por um poderoso demônio em pessoa; e, por fim, Feiticeiros podem ser castigados pela própria realidade, cansada e ofendida por todas as suas tentativas de alterá-la.

Quando, em uma Jogada de Conjuração, o jogador obtém um "1" natural no dado, ou um resultado, após todos os modificadores, igual ou menor que a Grandeza do feitiço, uma Falha Mágica ocorre. Nessa oportunidade, deve ser feito um rolamento de 1d12 mais a Grandeza da magia. O resultado é utilizado consultando-se uma tabela de falha específica de cada classe (que são reproduzidas abaixo). Os efeitos podem variar de simples penalidades e maior acúmulo de Karma até punições severas que podem até custar a vida do Conjurador.

SACERDOTES

A Falha Mágica para Sacerdotes significa o descontentamento de seu Patrono para com seu servo. Consulte a tabela de Descontentamento de Patrono para os efeitos.

DRUIDAS

Para os Druidas, quando uma Falha Mágica ocorre, o seu controle e poder sobre as forças caóticas primais e elementais se perde. Da mesma força que uma brisa pode ajudá-lo, uma tempestade pode o castigar. Consulte a tabela de Descontrole Primal para os efeitos.

XAMÃS

A Falha Mágica para os Xamãs ocorre quando algo interfere drasticamente com a sua relação com o Mundo Espiritual. Seja devido à irritação de algum espírito com o qual mantinha relação, seja pela interferência de um espírito maligno. Consulte a tabela de Descontrole Espiritual para os efeitos.

FEITICEIROS

A realidade não gosta de ser violada a todo momento por meros mortais, assim, quando um Feiticeiro consegue uma Falha Mágica, ela aproveita o momento para castigar o atrevido conjurador que tenta manipulá-la. Consulte a tabela de Choque de Realidades para os efeitos.

BRUXOS

Para os Bruxos, uma Falha Mágica pode significar a cobrança de uma entidade sinistra sobre ele, a perda de controle das forças das Trevas que ele manipula, ou qualquer efeito terrível que se abate sobre os mortais que mexem com o que não deviam. Consulte a tabela de Desastre Abissal para os efeitos.

CONJURANDO MAGIAS EM COMBATE

A conjuração de feitiços, magias, e milagres, exige concentração e rituais precisos. Um gesto fora do momento, uma palavra mal pronunciada, a perda momentânea de concentração, podem botar todo o trabalho a perder, e até mesmo fazer com que o personagem perca o controle das forças que tenta manipular. Por causa disso, se um Conjurador for ferido em combate, todo o dano que ele sofrer naquela rodada será aplicado como redutor em suas Jogadas de Conjuração.



DESCONTENTAMENTO DE PATRONO (SACERDOTES)

Resultado	Efeito
2	Para se redimir com a divindade e voltar a usar seus poderes normalmente (ou sofrerá -5 nas jogadas de Conjuração), o sacerdote deve entoar cânticos e oferecer preces durante um turno inteiro (10 minutos) assim que puder.
3	O Sacerdote precisa parar e entrar em comunhão com seu patrono por uma hora inteira, imediatamente, ou sofrerá consequências. Caso não comece a rezar e a se concentrar dentro de 1 hora, ele sofrerá uma penalidade de -5 em todos os testes de Conjuração até que o faça.
4	Imediatamente, o Sacerdote tem seu Karma aumentadas em 1 (aumentando a penalidade nas Jogadas de Conjuração), e este ponto perdurará até o dia seguinte, não podendo ser amenizado.
5	O Sacerdote precisa iniciar alguém na sua fé até o dia seguinte. Caso contrário, ele aumentará o seu Karma em 2 pontos por um dia inteiro.
6	O Sacerdote deve provar sua servidão para seu patrono. Para isso deverá agir como se fosse servo de todos ao seu redor até o dia seguinte ou poderá perder seus poderes por um dia.
7	O Sacerdote fica com um ponto de Karma permanente até que complete uma missão de ajudar outros fieis de seu patrono dada através de um sonho profético.
8	O Sacerdote deve provar a sua fé e sua perseverança. Seu patrono o amaldiçoa com uma doença que reduz seus atributos físicos em 1 ponto cada (que voltam 1 ponto por dia). Caso ele passe os três dias sem se curar magicamente (e sem fazer muitas queixas), ele mantém suas habilidades. Caso contrário, ele ficará permanentemente com um ponto permanente de Karma (que poderá ser amenizado a critério do narrador).
9	O Sacerdote fica com uma penalidade de -5 nas Jogadas de Conjuração daquela magia que o fez jogar na tabela de Descontentamentos até o dia seguinte.
10	O Sacerdote aumenta seu Karma em 2 pontos até o dia seguinte, demonstrando a falta de interesse de seu patrono. Esses pontos não podem ser reduzidos normalmente.
11	O Sacerdote perde acesso a uma de suas magias da primeira Grandeza (escolhida aleatoriamente) por 1d6 dias.
12	Seu Patrono ordena que o Sacerdote reflita e medite para saber o que fez de errado. Ele fica com 2 pontos de Karma permanentemente, a não ser que medite. Para cada dia inteiro meditando ele pode fazer uma jogada de proteção contra dificuldade padrão da magia que tentou invocar. Sucesso indica que um ponto de Karma é reduzido.
13	Pelo resto do dia, seu Patrono deixa de olhar pelo personagem. Ele não ganhará mais XP e nem poderá evoluir como Sacerdote. Tudo volta ao normal com o próximo nascer do sol.
14	O Sacerdote perde acesso a uma magia da primeira e segunda Grandeza (determinadas aleatoriamente).
15	O Sacerdote deve provar seu desapego e entrega a seu patrono, devendo sacrificar um quarto do seu peso em ouro e posses para não ficar com 4 pontos de Karma permanentes.
16	Os pontos de Karma acumulados não são removidos por 1d3 dias, devido a fúria e os caprichos do Patrono.
17	O Sacerdote perde acesso a 1d6+1 Magias de qualquer Grandeza sorteadas aleatoriamente por 1d3 dias, graças à fúria de seu Patrono devido a audácia do Sacerdote em pedir um favor tão grande.
18	O Patrono marca o Sacerdote com a Marca do Infiel em um lugar bem visível para seus seguidores (mesmo que outras pessoas não consigam ver). Assim o Sacerdote precisará provar para todos a sua fé e dedicação, ou perderá seus poderes e possivelmente será perseguido pelos antigos companheiros.



DESCONTROLE PRIMAL (DRUIDAS)

Resultado	Efeito
2	Os atos e circunstâncias ao redor do Druida o fizeram perder sua conexão com as forças primais com as quais lida. Ele precisa meditar por 10 minutos, ou então ficará com -5 adicionais em todas as suas Jogadas de Conjuração.
3	Energias estranhas e não naturais estão interferindo na ligação do Druida com as entidades primais que lhe concedem poderes. Para novamente obter controle sobre as forças caóticas que comanda, o Druida precisa entrar em um transe espiritual por 1 hora, ou sofrerá uma penalidade de -5 em suas Jogadas de Conjuração até que o faça.
4	As forças primais não concordam totalmente com o uso de seus poderes pelo Druida e esse acumula 1 ponto de Karma adicional que não pode ser reduzido até o dia seguinte.
5	O Druida precisa sacrificar alguma coisa para as entidades primais até o dia seguinte, caso contrário acumulará dois de Karma para o próximo dia.
6	As entidades primais para mostrarem que o Druida não está no comando o forçam a agir como um serviçal de qualquer um ao seu redor por um dia, ou ele perderá seus poderes no dia seguinte.
7	Durante a próxima noite de sono o Druida tem um sonho profético e estranho devido às influências das entidades primais. Ele recebe uma missão e fica com um de Karma permanente até que a realize.
8	Forças Primais exigem um teste do Druida e o afligem com os elementos caóticos, fazendo com que seu corpo se danifique, e ele perca 1 ponto em cada um dos seus atributos físicos. Esses pontos podem ser recuperados se o Druida provar a sua ligação com os elementos, como andando em brasa, atravessando um grande corpo de água, se enterrando na terra e outras coisas. Cada prova recupera um ponto de atributo.
9	O Druida entra em choque com as energias caóticas que manipula e recebe um redutor de -2 em todas as Jogadas de Conjuração que tenham a ver com o elemento da magia que gerou essa jogada até o dia seguinte (a critério do Cronista).
10	O fluxo de energia caótica primal é tão grande que faz com que o Druida sofra 1d4 de dano por Grandeza da magia que falhou.
11	O Druida perde acesso a uma de suas magias do primeira Grandeza (escolhida aleatoriamente) por 1d6 dias, até que as forças elementais se realinhem.
12	O Druida desmaia imediatamente e tem uma visão catastrófica de um futuro caótico. Ele fica com 2 de Karma Permanentes até que pare para uma meditação profunda com incensos. Para cada dia meditando, sem comer ou beber, o Druida recupera 1 de Karma.
13	Pelo resto do dia, uma força caótica interfere com o fluxo de energia do Druida e sua capacidade de se concentrar. Ele não ganhará mais XP e nem poderá evoluir como Druida. Tudo volta ao normal com o próximo nascer do sol.
14	De alguma forma a magia se volta contra o Druida. O mestre faz um teste de conjuração com os mesmos modificadores e aplica os efeitos contra o personagem, que poderá fazer uma Jogada de Proteção se for aplicável. Caso a magia não possa ser usada contra ele, ele sofre um dano igual a 1d6 por Grandeza da magia como uma descarga de força primal.
15	Um elemental (a escolha do mestre, mantendo a relação com a magia) se manifesta para castigar o Druida pelo mau uso de seus poderes. O elemental tem dados de vida igual a 1d4 por Grandeza da magia invocada.
16	As penalidades nas Jogadas de Conjuração não são removidas por 1d3 dias, devido a corrupção das energias primais quando trazidas para o mundo mortal.
17	O Druida perde acesso, por 1d3 dias, de 1d6+1 magias aleatórias, entre todas as que conhece, devido a erros de congruências e fluxos de energias primais.
18	As forças primais resolvem castigar o Druida pelo uso indevido e descuidado dos seus poderes. Ele os perde permanentemente até que ele faça uma viagem transcendental com seu espírito para os planos primais e prove seu valor.



DESCONTROLE ESPIRITUAL (Xamã)

Resultado	Efeito
2	Há interferências ao redor do Xamã que o fazem perder sua conexão com o mundo espiritual. Ele precisa meditar por 10 minutos, ou então ficará com -5 adicionais em todas as suas Jogadas de Conjuração.
3	Espíritos malignos e não naturais estão interferindo na ligação do Xamã com o mundo espiritual que o cerca. Para novamente obter controle sobre seus poderes, o Xamã precisa entrar em um transe espiritual por 1 hora, ou sofrerá uma penalidade de -5 em suas Jogadas de Conjuração até que o faça.
4	O mundo mortal não deseja a interferência dos espíritos e começa a se fechar para o Xamã. Ele acumula 1 ponto de Karma adicional que não pode ser reduzido até o dia seguinte.
5	O Xamã precisa sacrificar alguma coisa para o seu espírito totêmico até o dia seguinte, caso contrário acumulará dois de Karma para o próximo dia.
6	Os espíritos ancestrais do Xamã não estão satisfeitos com a sua conduta e designam um ser ao qual o Xamã deverá servir por um dia inteiro, para que aprenda seu lugar. Caso contrário, os espíritos não concederão poderes a ele por um dia inteiro.
7	Durante a próxima noite de sono o Xamã tem um sonho profético e estranho enviado por seus espíritos totêmicos. Ele recebe uma missão e fica com um ponto de Karma permanente até que a realize.
8	Um espírito corrompido entra no corpo do Xamã e o aflige com uma doença espiritual, causando a perda de 1 ponto em cada um dos seus atributos físicos. Esses pontos podem ser recuperados se o Xamã passar três dias sem comer ou beber nada. Isso impede que ele recupere pontos de Sangue e Resistência (a não ser por meios mágicos). Para cada dia assim, ele recupera 1 ponto de atributo.
9	O espírito que auxilia o Xamã com essa magia se recusa a ajudá-lo. Assim, ele sofrerá um redutor de -5 em todas as Jogadas de Conjuração come ela até o dia seguinte.
10	Um espírito rival faz com que a barreira entre os dois mundos fique mais espessa. O Karma do Druida é aumentado em 2 pontos extras. Esses pontos são serão perdidos no dia seguinte, após o descanso normal.
11	O Xamã perde acesso a uma de suas magias de primeira Grandeza (escolhida aleatoriamente) por 1d6 dias, até que o espírito responsável por ela retorne.
12	O Xamã desmaia imediatamente e tem uma visão catastrófica de um futuro caótico. Ele fica com 2 de Karma Permanentes até que pare para uma meditação profunda com incensos. Para cada dia meditando, sem comer ou beber, o Druida recupera 1 de Karma.
13	Pelo resto do dia, os espíritos julgam o Xamã não merecedor de sabedoria. Ele não ganhará mais XP e nem poderá evoluir como Xamã. Tudo volta ao normal com o próximo nascer do sol.
14	O Xamã perde acesso a uma magia da primeira e segunda Grandezas (determinadas aleatoriamente).
15	O Xamã deverá provar a lealdade que tem por seus espíritos totêmicos e deverá sacrificar um inimigo deles aos espíritos. O sacrifício deve ser alguma criatura com 1d4 dados de vida por Grandeza da magia que falhou. Caso não o faça em até um dia, ficará com 4 pontos de Karma permanentes até que o sacrifício seja oferecido.
16	As penalidades nas Jogadas de Conjuração não são removidas por 1d3 dias, devido às impurezas que interferem no fluxo de energia entre os dois mundo.
17	O Xamã perde acesso, por 1d3 dias, a 1d6+1 magias aleatórias, entre todas as que conhece, devido a dificuldade de se contatar o mundo espiritual.
18	Algo acontece no mundo espiritual, fazendo com que os espíritos totêmicos do Xamã desapareçam. Ele os perde permanentemente suas magias até que ele faça uma viagem transcendental com seu espírito para o outro lado, afim de reencontrar seus totens.



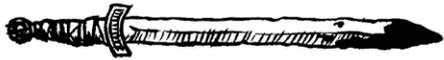
Choque de Realidades (Feiticeiros)

Resultado	Efeito
2	Um simples gesto impreciso, ou uma sílaba mal pronunciada fez com que o feitiço falhasse e a energia que ele controlava saísse de controle. O Feiticeiro acumula mais 5 pontos de Karma por 10 minutos, até que a energia se dissipe.
3	Uma entidade extra planar se aproveita da brecha na realidade criada pelo feiticeiro e tenta entrar na mente. Obviamente isso causa confusão ao Conjurador. Por uma hora, toda vez que o personagem for realizar uma ação que exija concentração, como conjurar feitiços, ele tem 50% de chance de não conseguir, a não ser que passe em uma Jogada de Proteção contra Feitiçaria.
4	Imediatamente, o Feiticeiro tem seu Karma aumentado em 1, e este ponto perdurará até o dia seguinte, não podendo ser amenizado devido ao acúmulo de energia caótica.
5	O Feiticeiro mexe com aquilo que sua mente ainda não compreendeu completamente, liberando uma energia que não consegue controlar. Isso faz com que a realidade o puna. Ele acumula 2 pontos de Karma, aumentando a penalidade nas suas Jogadas de Conjuração em -2, sem chance de amenização por um dia inteiro.
6	O feiticeiro vislumbra a imagem de um ser extra planar que o faz perder a noção de realidade por uma hora inteira. Ele fica impossibilitado de agir, e se defender.
7	A realidade se irrita com os esforços do Feiticeiro em tentar deturpá-la e o envolve com uma barreira. Assim, por um dia, ele fica impossibilitado de usar seus poderes.
8	Forças caóticas de outras realidades entram em choque com o personagem e sugam suas energias. Ele perde 1 ponto em cada um dos seus atributos físicos, precisando parar, imediatamente, por 1 hora para descansar. Esses pontos voltam na proporção normal, de 1 por dia de descanso.
9	A mente do Feiticeiro não suporta tantas brechas na lógica humana e se fecha. Qualquer Jogada de Conjuração envolvendo magias daquela Grandeza ou maior, durante um dia inteiro, sofrem um modificador de -5.
10	A energia caótica sai do controle do personagem e o deixa inconsciente por 1d6 horas, enquanto ele tem sonhos estranhos com outras realidades e seres extra planares.
11	O Feiticeiro perde acesso a uma de suas magias de primeira Grandeza (escolhida aleatoriamente) por 1d6 dias, já que a sua mente não resiste ao choque de realidades.
12	O entendimento que o Feiticeiro tinha sobre a feitiçaria e as dobras da realidade são botados em cheque. Sendo assim, o personagem fica com 2 pontos de Karma permanentes, precisando passar um dia inteiro com estudos e reflexões para diminuir em um ponto essa penalidade.
13	O Feiticeiro é substituído por uma cópia sua de uma realidade paralela por um dia inteiro. Essa cópia não é exatamente o personagem, por isso, ela tem 30% de chance de desconhecer qualquer evento da vida dele. O personagem volta a sua realidade depois de um dia. Ele não ganhará nenhum XP e nem poderá evoluir como Feiticeiro naquele dia.
14	De alguma forma, a magia se volta contra o Feiticeiro. O mestre faz um teste de conjuração com os mesmos modificadores e aplica os efeitos contra o personagem, que poderá fazer uma Jogada de Proteção se for aplicável.
15	A mente do personagem é invadida por uma entidade extra planar com objetivos bem diferentes do personagem. O alinhamento da criatura é sorteado aleatoriamente (rola-se 1d6 - 1 ela é ordeira, 2 ela é neutra, e 3-6 ela é caótica). Todo dia, até que o mago faça algo para se livrar da criatura, o mestre rola 1d6, e caso tire um a criatura está no controle do personagem, e ninguém sabe disso.
16	As penalidades nas Jogadas de Conjuração não são removidas por 1d3 dias, devido a rejeição da realidade em reabsorver o Karma.
17	A sanidade do personagem fica ameaçada pela ilógica das fórmulas mágicas. Sendo assim, ele perder 1d3+1 magias por três dias, sorteadas aleatoriamente, e em toda cena, ele deve fazer um Teste de Nível com um redutor de -3 para não entrar em um estado catatônico sem conseguir agir.
18	Da brecha entre os mundos aberta pelo Feiticeiro a fim de utilizar seus poderes, sai uma cópia do Conjurador de outra Dimensão. Essa cópia, no entanto, não está feliz e tem um alinhamento oposto ao Feiticeiro. Ela tentará de tudo para tomar seu lugar nesse mundo. Ela entra neste mundo sem nenhuma penalidade ou dano, e pode se fingir de amiga no início.



DESASTRE ABISSAL (BRUXOS)

Resultado	Efeito
2	Energias caóticas atrapalham o Bruxo e se acumulam ao seu redor, dificultando seu controle dos feitiços. O Bruxo acumula mais 5 pontos de Karma por 10 minutos (1 turno) até que a energia se dissipe.
3	Uma entidade do Abismo entra na mente do Bruxo em busca de informações ou apenas para causar-lhe confusão. Por uma hora, toda vez que o personagem for realizar uma ação que exija concentração, como conjurar feitiços, ele tem 50% de chance de não conseguir, a não ser que passe em uma Jogada de Proteção contra Feitiçaria.
4	Imediatamente, o Bruxo tem seu Karma aumentado em 1 ponto (consequentemente, sua penalidade nas Jogadas de Conjuração aumentadas em 1), e este perdurará até o dia seguinte, não podendo ser amenizado devido ao acúmulo de energia caótica.
5	Forças caóticas do Abismo assolam o personagem por dois dias, aumentando a dificuldade de suas conjurações. Ele acumula 2 pontos de Karma, aumentando a penalidade nas suas Jogadas de Conjuração em -2, sem chance de amenização.
6	Uma entidade poderosa do Abismo consegue bloquear os canais de energia usados pelo Bruxo. Assim, por um dia, ele fica impossibilitado de usar seus poderes.
7	Os olhos do Bruxo ficam permanentemente negros, indicando sua corrupção pelas Trevas. Até ele se acostumar, ele fica cego (a cada 1 hora ele pode fazer uma Jogada de Proteção contra Morte).
8	Forças do Abismo amaldiçoam o Bruxo com uma doença necrótica, fazendo com que sua pele fique pálida como a de um cadáver e ele perca 1 ponto em cada um dos seus atributos físicos. Esses pontos podem ser recuperados se o Bruxo matar um ser inteligente e com alma, sem ter o alinhamento Caótico, para cada um desses pontos, desde que eles estejam sobre o efeito de alguma maldição colocada por ele.
9	As veias do corpo do Bruxo se tornam escuras, e parcialmente visíveis, tornando sua associação com as forças das Trevas aparente. Ele, no entanto, fica vulnerável a venenos por um mês, recebendo -2 em suas Jogadas de Proteção.
10	A energia caótica sai do controle do personagem e o deixa inconsciente por 1d6 horas, enquanto ele tem pesadelos sinistros com demônios abissais.
11	O Bruxo perde acesso a uma de suas magias de primeira Grandeza (escolhida aleatoriamente) por 1d6 dias, e ganha uma marca estranha em sua pele.
12	Uma doença necrótica assola o Bruxo e o deixa de cama por um mês, e ele perde, permanentemente 1 ponto de Vigor. Além disso sua aparência fica quase cadavérica.
13	Pelo resto do dia, uma entidade caótica do Abismo deixa a mente do Bruxo Enevoadada. Ele não ganhará mais XP e nem poderá evoluir como Bruxo. Tudo volta ao normal com o próximo nascer do sol.
14	De alguma forma a magia se volta contra o Bruxo. O mestre faz um teste de conjuração com os mesmos modificadores e aplica os efeitos contra o personagem, que poderá fazer uma Jogada de Proteção se for aplicável.
15	Uma cópia deformada de sua face cresce nas costas do Bruxo, com personalidade e consciência separadas, e muitas vezes contrárias a ele, possivelmente o atrapalhando em diversas ocasiões.
16	As penalidades nas Jogadas de Conjuração não são removidas por 1d3 dias, devido a corrupção das energias do Abismo. Além disso, o cabelo do Bruxo começa a ficar esbranquiçado ou a cair.
17	A pele e carne do rosto do Bruxo cai, ficando apenas com seu crânio. De seus olhos, uma chama azul brilha de forma fantasmagórica. Ele agora enxerga no escuro, mas todos sabem de sua ligação com as forças do Abismo Infinito e muitos o tentaram matar por isso.
18	Um demônio abissal resolve castigar o Bruxo por tentar utilizar feitiços tão poderosos que não deveriam ter caído na mão de mortais e sequestra a alma dele. Sem ela, o Bruxo fica incapaz de conjurar feitiços e maldições, a não ser que arrume um jeito de recuperá-la



FEITIÇOS

A seguir listaremos uma pequena lista de feitiços disponíveis para os personagens deste “Jogo Rápido”. Eles estarão em ordem alfabética, e serão todos de 1ª Grandeza. O Manual completo do Bruxos & Bárbaros incluirá uma lista maior, com magias de todas as classes da 1ª à 6ª Grandeza.

Modelo das Magias

As magias seguirão o seguinte padrão para maior e mais rápida compreensão por parte dos leitores.

SANGUE ARDENTE

(Bruxos – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: Instantâneo

Tempo de Conjuração: Instantâneo

Alcance: Toque

Jogada de Proteção: Não se Aplica

Os Bruxos são capazes de manipular o poder da vida e da morte, fazendo que o sangue dos mortais fervam, destruindo-os por dentro.

Efeito: Ao entoar as últimas sílabas dessa conjuração infernal e tocar a pele do alvo, o bruxo faz com que o sangue da vítima comece a ferver e arder em seu interior, como se possuído pelas chamas dos infernos abissais. O alvo recebe 1d6 mais Ajuste de Intelecto de dano. Criaturas desprovidas de sangue, ou que já o tenham em temperatura elevadas não são afetadas.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um:

- Aumenta o dano em uma categoria de dado (1d8, 1d10, 1d12).
- Faz com que o dano perca uma rodada adicional, com um dado reduzido (na segunda rodada dando um dado de dano menor).
- Permite um segundo ataque contra um outro alvo adjacente, para causar a mesma quantidade de dano.

Nome da Magia: O nome mais comum para o feitiço vem primeiro. É importante notar, no entanto, que é bastante comum que cada conjurador tenha um nome diferente para magias iguais, devido às diversas maneiras que eles entram em contato com ela.

Classe e Grandeza: Logo abaixo estará a indicação a que classe aquele feitiço pertence,

e qual a Grandeza do mesmo. Quanto maior a Grandeza da magia, mais complexo e difícil é o seu apredizado

Dificuldade Base: É o resultado que deve ser obtido em uma Jogada de Conjuração para que a magia tenha efeito. Resultados maiores podem dar direitos a melhoramentos, como explicado anteriormente.

Duração: Indica por quanto tempo o efeito do feitiço dura. Algumas magias têm efeitos instantâneos apesar das consequências desses efeitos serem duradouras (como magias que causam dano, por exemplo). A duração pode vir expressa em rodadas, turnos, minutos, horas, dias.

Tempo de Conjuração: É quanto tempo demora para que o conjurador consiga manifestar o feitiço, terminando seu ritual de conjuração. Alguns feitiços e milagres são instantâneos, bastando o pronunciamento de algumas palavras, outros demoram minutos, e alguns rituais mais complexos e poderosos podem demorar dias.

Alcance: Até qual distância a magia pode fazer efeito, ou pode atingir seus alvos. Uma rajada de energia necrótica, por exemplo, com alcance de 15 metros, pode atingir uma pessoa até essa distância. “Toque” significa que a pessoa precisa ser tocada para ser afetada (geralmente, caso o alvo seja inimigo, é necessário uma Jogada de Ataque com +4 de bônus). “Pessoal” significa que a magia afeta somente o próprio conjurador.

Jogada de Proteção: Indica se é possível resistir a magia por meio de uma Jogada de Proteção, qual a Jogada de Proteção que deve ser utilizada, e qual o efeito dessa jogada, se ela anula a magia totalmente, ou apenas ameniza seus efeitos (como diminuindo o dano).

Efeito: Descreve a magia e seus efeitos em jogo, indicando o que acontece com seus alvos.

Melhoramentos: Apresenta uma lista de opções a serem escolhidas pelo conjurador quando ele obtém melhoramentos com sua Jogada de Conjuração

LISTA DE FEITIÇOS

ABRAÇO DA MATA

(Druída – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1 turno

Tempo de Conjuração: 1 rodada.



Alcance: 20 metros

Jogada de Proteção: Reflexos

Os Druidas são conhecidos por controlar as forças naturais, e com esse feitiço eles invocam a própria natureza para deter seus inimigos, aprisionando-os em um emaranhado de raízes, vinhas, e cipós.

Efeito: Em um local que haja presença de vegetação, o Druida pode fazer com que uma área de 10m de raio tenha sua vegetação alterada, fazendo-a crescer exageradamente, envolvendo todos aquelas que estiverem na área. Aqueles que não passarem na Jogada de Proteção estarão imobilizados até o termino da duração da magia. As vítimas podem tentar, a cada rodada, se libertar com um Teste Difícil de Força, mas gastam as suas ações para isso.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Amplia a duração em mais 1 turno.
- Faz com que espinhos cresçam na vegetação, causando 1d3 de dano por rodada.
- Aumenta a área de efeito em 5m de raio.
- Aumenta a dificuldade do Teste de Força em uma categoria.

ÁGUA ABENÇOADA

(Sacerdote – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: Permanente

Tempo de Conjuração: Ver Abaixo

Alcance: toque

Jogada de Proteção: Não

Existem relatos de homens tão santos que até a água que tocavam tinha poder contra as criaturas das trevas. Embora a santidade não seja uma virtude muito comum entre os povos de Anttelius, ainda hoje existem sacerdotes que conseguem imbuir poder na água devido à fé.

Efeito: O processo para imbuir água com poder de seu Patrono exige que o sacerdote dedique 1d10 minutos em oração e meditação para cada 100ml de água a benzer. É necessário que o sacerdote mantenha contato físico com a água, que por sua vez deve ser pura. O mero contato com a água benta causa 1d4 de dano por queimadura em mortos-vivos, demônios e outras criaturas que o mestre julgar cabíveis.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

• Aumenta o dado de dano em uma categoria (1d6,1d8,1d10 etc).

• O alvo fará uma jogada de proteção (Morte) para evitar ficar atordoada por 1 rodada.

• O sacerdote recebe +2 nos testes de Espantar hereges contra o alvo atingido.

• O sacerdote recebe +1 nos testes de Banimento contra o alvo atingido.

• O alvo atingido fica fraco, recebendo -1 na classe de armadura e jogadas de proteção.

ARMADURA IRREAL

(Feiticeiro – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1d4 turnos

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Jogada de Proteção: Não se aplica

A força de vontade do Feiticeiro é tão grande que ele engana a realidade, fazendo com que ela acredite que eles está usando uma armadura protetora.

Efeito: Uma força mágica irreal se materializa ao redor do conjurador, conferindo-lhe +5 de Classe de Armadura, e Proteção igual a 1, pela duração do feitiço.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumenta a duração em 1d4 turnos.
- Aumenta a classe de armadura em +1
- Cria uma aura de 5 metros de raio que confere o bônus de CA para todos ao redor.

DANÇA DAS CHAMAS

(Druida – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1d4 rodadas

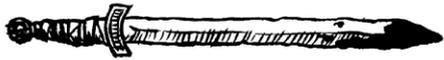
Tempo de Conjuração: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Jogada de Proteção: Não se aplica

Os druidas possuem um poder sobre os elementos e são capazes de enfraquecer ou fortalecer o fogo por meio de uma dança ritual. Assim, a chama de uma vela pode se tornar tão forte como de uma grande fogueira.

Efeito: O conjurador pode manipular fogo natural, fazendo com que ele aumente ou diminua de intensidade. A chama de uma tocha carregada pelo personagem pode ficar mais quente e maior.



Um incêndio pode ter sua devastação diminuída. Basicamente, em uma área de 10 metros de raio, o dado de dano causado pelo fogo diminui ou aumenta em uma categoria, já que o fogo se torna mais ou menos intenso.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumenta a duração em mais 1d4 rodadas.
- Permite que as chamas sejam ainda mais alteradas (aumentando ou diminuindo outra categoria de dados).
- Tem a área de efeito aumentada em mais 5 metros de raio.

ENCANTO DE MAULPHEUS

(Feiticeiro – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1d4 turnos

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Alcance: 20 metros

Jogada de Proteção: Feitiçaria

Maulpheus é uma entidade do distante planeta Sonarius, conhecida pelos seus poderes sobre o sono dos mortais, seus sonhos, e até mesmo pesadelos. Os feiticeiros, por meio de estudos e ligações com os astros, conseguem manipular uma parcela dessa força.

Efeito: O feitiço faz com que o personagem coloque até 2d8 Dados de Vida de criaturas para dormir, imediatamente após o fim da conjuração. Apenas criaturas com até 4 DV podem ser afetadas, já que a força de Maulpheus canalizada não é tão forte. O sono é profundo, e simples barulho não vai acordar às vítimas, que precisam ser sacudidas ou feridas para despertarem. A jogada de proteção anula todos os efeitos desse feitiço se for bem sucedida.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumenta a duração da magia em 1d4 turnos.
- Aumenta o Alcance em 10 metros.
- Aumenta o número de DVs afetados em 1d8.
- Afeta criaturas com até mais 1d4 DVs (permitindo que criaturas mais poderosas sejam afetadas).

ENFRAQUECER ESPÍRITO

(Xamã – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1d6 rodadas

Tempo de Conjuração: Instantâneo

Alcance: Toque

Jogada de Proteção: Feitiçaria

Com um simples toque, os Xamãs podem fazer os homens perderem a vontade de lutar e de viver, enfraquecendo seus espíritos e seus corpos.

Efeito: O feitiço permite que o Xamã toque um oponente para descarregar o feitiço, fazendo-o perder 1d8 pontos de Resistência, devido a perda de vontade e força espiritual. O ataque é feito com um bônus de +4 no rolamento, já que armaduras não protegem o espírito do alvo.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumenta o dado de dano na Resistência em uma categoria (máximo d12).
- Permite um ataque adicional até o final da duração do feitiço.
- Aumenta a duração em 1d6 rodadas.
- Faz com que o alvo receba -2 em sua próxima Jogada de Ataque e Dano.

ESPÍRITO CAÇADOR

(Xamã – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1 hora

Tempo de Conjuração: 1 minuto

Alcance: Pessoal

Jogada de Proteção: Não se aplica

Um espírito caçador, de uma predador ou de um ancestral com tais habilidades, empresta seus poderes e conhecimentos para o Xamã por um tempo limitado.

Efeito: Os sentidos do Xamã tornam-se aguçados, diminuindo em uma categoria de dificuldade todos os Testes que envolvam visão e olfato. Além disso, ele é capaz de usar a habilidade Rastreamento dos Exploradores, com 20% de chance de sucesso.

Melhoramento: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Estende a duração do feitiço por mais 1 hora.
- Aumenta a chance de Rastreamento em 10%.



- Diminui em mais uma categoria de dificuldade os testes que envolvam visão e olfato.

FLECHA INFALÍVEL

(Feitiçeiro – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: Instantâneo

Tempo de Conjuração: Instantâneo

Alcance: 40 metros

Jogada de Proteção: Não

Feiticeiros não são muito habilidosos em combate, mas essa magia permite que se tornem muito efetivos. Ela faz com que eles consigam atirar flechas mágicas como se fossem arqueiros habilidosos.

Efeito: Um arco translúcido feitos de energia arcana surge com os gestos do Feiticeiro. Ele lança uma flecha certa (que ele deve possuir), causando 1d6 mais seu Ajuste de Intelecto de dano.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um:

- Aumenta o dado de dano em uma categoria (de 1d6 para 1d8, 1d8 para 1d10).
- Atira uma flecha extra com dano igual à primeira.
- Aumenta o alcance em 1d4 x 10 metros.

FRUTAS DA VIDA

(Druida – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1 dia

Tempo de Conjuração: 1 minuto

Alcance: Toque

Jogada de Proteção: Não se aplica

Imbuídos com o poder da Vida, os Druidas são capazes de atribuir poderes curativos a frutas.

Efeito: O Druida escolhe uma fruta grande, duas medianas, ou quatro frutas pequenas para encantar com este feitiço (todas devem estar frescas e em perfeitas condições). Se usado uma fruta grande, ela recuperará 1d8 pontos de Resistência. Cada fruta mediana pode recuperar 1d6 pontos de Resistência, e cada fruta pequena 1d4. No entanto, cada pessoal só pode se beneficiar com a energia vital desses frutos uma vez ao dia, seja qualquer que seja o tamanho dele.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Adiciona o Ajuste de Personalidade do Druida aos pontos de Resistência recuperados.

- Aumenta o tamanho do dado de cura em uma categoria.

- Permite que o dobro de Frutas seja encantado.

CHAMA DIVINA

(Sacerdote – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1 hora

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Jogada de Proteção: Feitiçaria

Sacerdotes são capazes de invocar o poder de seus Patronos na forma de uma energia brilhantes (de cores variadas de acordo com a Entidade), capaz de ajudar o clérigo a enxergar aquilo que precisa ver.

Efeito: O Sacerdote manifesta uma chama mágica e brilhante provinda dos poderes de seu patrono. Essa chama ilumina até 10m ao redor do personagem e tem uma coloração de acordo com a crença dele. A qualquer momento, o Sacerdote pode optar por extinguir a chama e interromper a magia.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumentar a duração em 1 hora
- Aumentar o alcance em 5m
- Ofuscar a vista de hereges (dependendo da seu patrono), causando um redutor de -2 por 1d3 rodadas (Jogada de Proteção anula o efeito)
 - Causar 1d3 de dano em um herege a sua escolha (aumenta para 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, até 1d12, cada vez que esse melhoramento é escolhido novamente, ou escolhe-se outro alvo). Uma Jogada de Proteção diminui o dano à metade.

MANTO DE SOMBRAS

(Bruxo – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

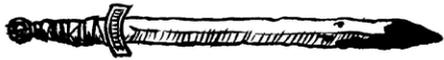
Duração: 10 minutos (1 turno)

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Jogada de Proteção: Não se Aplica

O poder dos Bruxos é capaz de fazer com que a escuridão e as sombras se reúnam ao seu redor, escondendo-o, e protegendo-o.



Efeito: O Bruxo é envolto de uma névoa negra, composta de sombras e trevas. Isso lhe concede a habilidade de um Ladrão de se “Enconder-se nas Sombras” de 20%, sem precisar procurar por esconderijo. A magia no entanto, não funciona em lugares com luz natural muito forte, como ao meio dia de um dia de verão.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumenta a duração em mais 1d4 turnos.
- Faz com que inimigos recebam -2 para ataca-lo devido a dificuldade de enxerga-lo
- Aumenta a chance de Esconder-se nas Sombras em 10%

MARCA DA PUNIÇÃO

(Sacerdote – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1d6 rodadas ou especial

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Alcance: Toque

Jogada de Proteção: Não

Entre os povos de Anttelius existe um ditado que alerta para o perigo de se afrontar um sacerdote. Parte deste temor veio dos relatos de marcas cabalísticas e dores terríveis que abateram os que foram tocados por Sacerdotes enfurecidos.

Efeito: A Marca da Punição é um feitiço simples onde o conjurador invoca a ira de seu patrono contra um ser vivo. Uma marca cabalística surgirá como uma queimadura no local tocado pelo Sacerdote e caso o alvo seja considerado um herege ou inimigo do Patrono, ficará marcado durante 1d6 rodadas (ou até sofrer um ferimento). O primeiro dano causado ao alvo durante o período de efeito da magia receberá um bônus de 1d6 + nível do conjurador.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumenta o dano em uma categoria de dado (1d8, 1d10, 1d12).
- A duração do efeito aumenta +1d6 rodadas.
- O alvo não nota a marca produzida pela magia.
- A marca brilha forte no escuro ou emana um odor peculiar. Seja o que for, o alvo se torna mais fácil de perceber.
- A marca torna o alvo com reflexos lentos e consequentemente, mais fácil de ser atingido (+1

nas rolagens de ataque contra o alvo).

OLHAR ATERRORIZANTE

(Bruxo – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1d6 rodadas

Tempo de Conjuração: Instantâneo

Alcance: 10 metros

Jogada de Proteção: Morte

A escuridão mora dentro de todo Bruxo, e há aquelas que sabem utilizá-la para causar medo e terror sobre os outros com um mero olhar.

Efeito: O olhar do Bruxo torna-se capaz de inspirar medo e terror com quem cruzar. Inimigos atacando o Bruxo, ou um alvo específico que o Bruxo foque seu olhar, devem fazer uma Jogada de Proteção contra feitiçaria ou ficarão apavorados se afastando do conjurador da melhor maneira que puderem. Caso sejam forçadas a lutar (como quando são encurraladas), elas sofrerão um redutor de -2 em seus ataques. Apenas criaturas com DVs iguais ou menores que o nível do Bruxo são afetados por essa magia.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumenta a duração em mais 1d6 rodadas.
- Permite que o Bruxo foque seu olhar sobre uma pessoa adicional.
- Aumenta o limite de DVs afetados em 1d6.
- Aumenta a penalidade de Ataque em -1.

PATAS DE ARANHA

(Feiticeiro – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1d4 turnos

Tempo de Conjuração: 1 minuto

Alcance: Pessoal ou Toque

Jogada de Proteção: Não se Aplica

Misturando realidades, o feiticeiro é capaz de transformar uma pessoas em meio aranha, meio homem, por um tempo limitado, permitindo que essa pessoa escale paredes como essas criaturas.

Efeito: Seis pernas peludas de aranhas surgem do tronco do alvo e ele é capaz de escalar paredes íngremes, lisas, e até andar de cabeça para baixo no teto. Sua movimentação dessa forma é igual à sua normal. Entretanto, devido às suas novas condições, itens pequenos, com menos de 1 quilograma não são possíveis de serem manipulados delicadamente, já que ficam grudados na mão do personagem.



Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumenta a duração em 1d4 turnos.
- Permite que um alvo adicional seja afetado.
- Permite que objetos pequenos sejam manipulados normalmente.

PERCEPÇÃO CADAVERICA

(Bruxo – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1 turno

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Alcance: 15 metros

Jogada de Proteção: Feitiçaria

A ligação que os Bruxos possuem com a morte e as forças das Trevas permite que esses conjuradores percebam e detectem a presença de cadáveres e mortos-vivos nas proximidades.

Efeito: Esse feitiço permite que o personagem detecte a presença de seres mortos, cadáveres e mortos-vivos até o alcance indicado. O personagem precisa se concentrar por 1 rodada para utilizar os efeitos da magia. Mortos-vivos inteligentes podem realizar uma Jogada de Proteção para evitarem ser detectados, e se conseguirem perceberem a presença de alguém com esse poder.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumenta o alcance em mais 10 metros.
- Estende a duração por mais 1d4 turnos.
- Pode fazer um Teste de Nível para determinar que tipo de morto-vivo está presente (apenas aquelas que falharem na Jogada de Proteção).

PROTEÇÃO ESPIRITUAL

(Xamã – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: Ver Abaixo

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Alcance: Pessoal ou Toque

Jogada de Proteção: Não se Aplica

Espíritos Guardiões protegem o alvo deste feitiço com suas próprias forças, fazendo com que ele seja mais difícil de ser acertado por armas e outros ataques.

Efeito: O alvo ganha um bônus de +3 de CA devido a proteção dos Espíritos. Isso dura até que a magia seja cancelada, ou que o alvo receba 10 de dano por meio de ataques.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumenta o bônus de Classe de Armadura em +1
- Aumenta a quantidade de dano possível até que a magia se disperse em 10.
- Afeta um alvo adicional.

PUNHOS DE PEDRA

(Druida – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1 minuto

Tempo de Conjuração: Instantâneo

Alcance: Pessoal

Jogada de Proteção: Não se Aplica

Por meio de sua força de vontade, o druida faz com que o poder e a rigidez da terra se materialize em seus punhos, tornando-os armas poderosas.

Efeito: Os punhos do Druida se transformam em pedra, fazendo com que os ataques feitos com eles inflijam 1d6 mais Ajuste de Força de dano, e tenha a propriedade de armas de esmagamento.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um efeito da lista abaixo:

- Aumenta a dado de dano em uma categoria.
- Estende a duração do feitiço em mais 1d4 minutos.
- Faz com que os punhos afetem criaturas resistentes a ataques de armas normais.

SANGUE ARDENTE

(Bruxos – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: Instantâneo

Tempo de Conjuração: 1 rodada

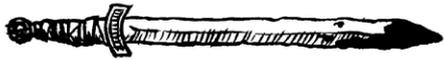
Alcance: Toque

Jogada de Proteção: Não se Aplica

Os Bruxos são capazes de manipular o poder da vida e da morte, fazendo que o sangue dos mortais fervam, destruindo-os por dentro.

Efeito: Ao entoar as últimas sílabas dessa conjuração infernal e tocar a pele do alvo, o bruxo faz com que o sangue da vítima comece a ferver e arder em seu interior, como se possuído pelas chamas dos infernos abissais. O alvo recebe 1d6 mais Ajuste de Intelecto de dano. Criaturas desprovidas de sangue, ou que já o tenham em temperatura elevadas não são afetadas.

Melhoramentos: Para cada melhoramento



obtido escolha um:

- Aumenta o dano em uma categoria de dado (1d8, 1d10, 1d12).
- Faz com que o dano perca uma rodada adicional, com um dado reduzido (na segunda rodada dando um dado de dano menor).
- Permite um segundo ataque contra um outro alvo adjacente, para causar a mesma quantidade de dano.

TOQUE SAGRADO

(Sacerdote – 1ª Grandeza)

Dificuldade: 12

Duração: Instantâneo

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Alcance: Toque

Jogada de Proteção: Não se Aplica

As mãos dos sacerdotes são capazes de verdadeiros milagres. Muitos fiéis se mantêm esperançosos depois de ver o poder dividido desses homens santos saindo de suas mãos.

Efeito: O patrono do sacerdote confere poderes curativos ao seu toque e faz com que 1d6 pontos de Sangue sejam curados magicamente, fechando feridas e parando sangramentos.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido na jogada de conjuração escolha um dos abaixo:

- Aumentar o tamanho do dado usado ao curar (d8, d10, d12).
- Curar 1d3 pontos de Atributos que tenha sofrido dano.
- Permitir que mais uma pessoa seja afetada pela magia.
- Remendar ossos quebrados ou curar órgãos internos.
- Por dois melhoramentos: Curar doenças, venenos e paralisias.
- Por três melhoramentos: Curar Cegueira e Surdez.

VATICÍNIO DIVINO

(Sacerdote – 1ª Grandeza)

Dificuldade Base: 12

Duração: 1d6 rodadas

Tempo de Conjuração: Instantânea

Alcance: 10 metros

Jogada de Proteção: Feitiçaria

Um grito de guerra pode encorajar os aliados e intimidar inimigos, mas nada se compara ao vaticínio ungido de um sacerdote inspirado.

Efeito: O Sacerdote ergue seu símbolo sagrado e com voz de trovão proclama vaticínios sobre alguém no raio de alcance de sua voz. O sacerdote deve determinar se pretende encorajar ou intimidar o alvo, que pode fazer uma Jogada de Proteção (Feitiçaria) para evitar os efeitos do feitiço. Um alvo encorajado recebe +1 nas Jogadas de Proteção e Ataques, já um alvo intimidado recebe -1 nas Jogadas de Proteção e Ataques. O cronista pode conceder um modificador de +1 ou -1 de acordo com o desempenho do jogador em seu breve discurso.

Melhoramentos: Para cada melhoramento obtido escolha um:

- Aumenta o dado de duração em uma categoria.
- Altera em +1 ou -1 os efeitos sobre as jogadas de proteção e ataques do alvo.
- Afeta um alvo adicional.

Ordem dos Cronistas

Você está para adentrar uma das mais antigas e sagradas Ordens de Anttelius, a Ordem dos Cronistas, os guardiões da história, do conhecimento, e dos segredos desse mundo. Aqui você aprenderá muito, mas também descobrirá que tem muito o que aprender ainda. Anttelius guarda muitos segredos e coisas que nós mortais estamos apenas começando a compreender, se é que poderemos compreender algum dia.

Esta seção foi especialmente escrita pensando em facilitar o trabalho daqueles que serão os Cronistas nas aventuras de Bruxos & Bárbaros. Como dito anteriormente, o RPG acontece justamente na interação e conversa entre os jogadores e o Cronista. Ele é quem descreve o que os personagens veem, o que sentem, o que ouvem, e como as outras pessoas e criaturas no mundo agem e reagem.

Sendo assim, aqui falaremos sobre como conduzir essa conversa, como reagir a ela, e como determinar o comportamento de Personagens do Cronista (PdC). Além disso falaremos um pouco do papel do Cronista como árbitro do jogo e como funcionam os monstros em Bruxos & Bárbaros.

INTERAÇÃO

Essa talvez seja a principal função do Cronista no B&B, a de veículo de interação entre os jogadores e o mundo de jogo, Anttelius. É por meio de suas descrições e palavras que os personagens irão interagir com o cenário de campanha e poderão tomar suas decisões.

Sendo assim é importante que as suas descrições de locais, personagens e acontecimentos sejam informativas. Isso não quer dizer que elas precisam ser superdetalhadas, abordando cada milímetro do aposento, mas sim que elas devem munir os jogadores de informações essenciais para que eles possam tomar decisões com base nelas, tendo algum critério. Por exemplo, ao descrever uma sala de jantar de um Nobre que convidou os aventureiros para uma conversa (que poderá desandar para um confronto), você pode falar sobre as paredes decoradas com panos nobre, a grande mesa de madeira, que sobre ela há vários jarros e travessas com comidas (e seu aroma doce), mencionando a presença do nobre e quatro soldados usando armaduras e portando

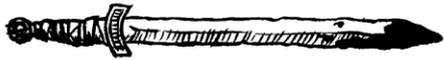
armas (estranhamente), e as duas portas de madeira na parede oposta a eles. Você não precisa falar sobre cada prato, retrato, tipo de pano que há na sala. Aliás é até bom não detalhar muito, já que os jogadores vão poder assumir que existem coisas lá e usá-las criativamente (como dizer que pegou a faca de cortar o pernil e enfiou no peito do soldado que avançava sobre ele).

De maneira similar, retrate a reação dos PdC da mesma maneira, dando informações, cor, e emoção às ações e falas deles. Quando um personagem estiver falando, fale em seu lugar, em primeira pessoa. Quando um monstro estiver atacando, descreva como a criatura, rosna, mostra os dentes, e salta sobre os heróis com as garras para o alto. Lembre-se que você, como Cronista, será uma referência no jogo. Se você sempre descreve as ações de maneira criativa, interpreta os personagens sobre seu controle, e narra de forma divertida os acontecimentos, os jogadores provavelmente vão fazer o mesmo.

Por fim, como uma última dica sobre interação, tente fazer o jogo dar espaço justamente para esse aspecto. Em toda cena, sequência, aposento, apresente opções para que os personagens possam interagir, investigar, explorar. O aposento vazio (sem monstros, tesouros, ou armadilhas) não precisa ser literalmente vazio. Pode haver uma estátua ali, restos de comida, ossos, escrituras na parede, pedaço de chão solto, qualquer coisa que estimule a imaginação e curiosidade deles. É claro que aposentos completamente vazios também farão isso, já que provavelmente teriam alguma coisa escondida em algum lugar, não é?

DETERMINANDO A REAÇÃO

Boa parte das vezes, o Cronista já terá definido, ou ao menos terá uma boa noção, da reação que os Personagens do Cronista e Monstros terão



DETERMINANDO REAÇÃO

Mais de 3 pontos abaixo da Personalidade	Reações progressivamente melhores.
Em até 3 pontos da Personalidade	Reação esperada (geralmente neutra, desconfiada).
Mais de 3 pontos acima da Personalidade	Reações progressivamente piores.

ao encontrar os aventureiros. No entanto, em algumas situações será necessário determinar como esses indivíduos reagem inicialmente ao contato dos personagens dos jogadores (ou mesmo quando o Cronista prefere deixar-se ser surpreendido pelos dados).

De forma geral, quando se estiver em dúvida sobre qual seria a reação dos PdCs, é feita uma Jogada de Reação, consistindo em um Teste de Personalidade, feito com base no atributo do personagem que estiver tendo o maior contato com os indivíduos. O Cronista define o pior e o melhor comportamento possível diante daquela situação e o quão volátil é o comportamento do indivíduo. Quanto menos flexível ele for, maior é a dificuldade do teste. Um resultado entre até 3 pontos do valor de Personalidade significa uma reação entre esses dois extremos, nem melhor, nem pior, mas o que seria esperado do momento (geralmente cautela), um resultado diferentes em 3 ou mais pontos abaixo da Personalidade significa reações cada vez melhores, e o contrário, obviamente, indica reações cada vez piores. O Cronista pode e deve levar em consideração as circunstâncias do encontro, como se estão invadindo o território desses indivíduos, se ataques anteriores aconteceram, ou se os personagens, por exemplo, estão oferecendo presentes e outros benefícios.

INTERPRETAÇÃO OU TESTE DE ATRIBUTO

O sistema de jogo do Bruxos & Bárbaros é bem simples, e cobre a imensa maioria das situações sem precisar criar regras detalhadas para cada uma delas. Existem jogadas específicas para algumas situações, como Jogadas de Ataque, Jogadas de Conjuração, e Jogadas de Proteção, mas para a grande maioria das outras situações em que se há uma dúvida quanto ao sucesso da ação do personagem, um Teste de Atributo é suficiente.

Mas ele não precisa ser utilizado sempre e para qualquer ação que os personagens pretendem fazer. Um exemplo claro disso é quando um

jogador descreve detalhadamente onde e como ele procura por uma passagem secreta em uma sala, e sua descrição não deixa dúvidas de que ele acharia a passagem. Um teste aqui é desnecessário e até prejudicial. Outro exemplo seria o caso de um caçador procurando por comida e presa na floresta. Se não há nenhum motivo para comida e caça ser difícil por ali, um teste é desnecessário. De maneira geral, rolar dados só é interessante se o resultado de uma falha e de um sucesso forem igualmente interessantes. Isso não quer dizer que tudo deve ser entregue de graça aos aventureiros. Nem tudo eles podem e devem ganhar.

Vale uma ressalva para situações sociais e desafios mentais. Em Bruxos & Bárbaros não há testes e rolagem de dados para resolver esse tipo de situação. Em encontros o máximo que é definido com dados é a reação inicial (como abordado anteriormente), mas a partir dali, é a interpretação e o diálogo entre os jogadores e o Cronista que determinam como a cena se desenvolve. Em caso de desafios mentais, enigmas, quebra-cabeças e outras coisas, são justamente os jogadores que deverão resolver o problema.

O objetivo disso é estimular o pensamento criativo por parte dos jogadores e fazer com que o jogo tenha uma variação de desafios, e não se resume a simples rolar de dados. Os atributos mentais e sociais (Intelecto e Personalidade) já influenciam o jogo em diversas instâncias e são apenas medidores de um potencial, que não necessariamente se reflete em todas as áreas. Mesmo um Feiticeiro com um alto valor de Intelecto e compreensão razoável das irracionalidades da feitiçaria não tem, necessariamente, um conhecimento plano sobre todos os enigmas e problemas lógicos do mundo, até porque em Anttelius a educação não é tal avançada quanto em nosso mundo.

JULGAMENTO DO CRONISTA

Este é um jogo dito "Old School", e um dos motes desse tipod e jogo é "Rulings, not Rules",



que traduzindo seria “Julgamentos, e não regras”. Mas o que isso quer dizer? Que não há regras e que o Cronista pode decidir o que quiser ao seu bel prazer? Não exatamente.

Na verdade isso significa que nesse tipo de jogo não há regras detalhadas para cada ação, manobra, movimento, pensamento. Mas que existe um sistema que serve como base e referência para ajudar o Cronista a julgar os acontecimentos e consequências das ações dos personagens. Não há uma regras para uma manobra de soltar de um parapeito sobre um inimigo para encrava uma lança em suas costas, mas o Cronista pode muito bem usar as regras gerais de Jogadas de Ataque e Testes de Atributo para julgar como isso se resolveria. Talvez o jogador recebesse uma penalidade na Jogada de Ataque, já que depois que saltar não há muito mais o que fazer e o alvo pode tentar desviar-se. Em compensação ele receberia mais 1d6 de dano, devido a força do impacto. Dependendo da distância que ele queira saltar, ele poderia ter que realizar um Teste de Força ou Agilidade. Aliás a forma como esses Testes foram definidos nas regras foi pensando justamente nisso, com níveis de dificuldades variados, afetados por aspectos, contexto e conceito do personagem.

De qualquer forma, se tudo falhar, use o bom senso. O Cronista não é adversário dos jogadores, embora o papel dele seja sim desafia-los. Pense em como aquilo poderia acontecer no mundo de jogo e quais as reais chances de sucesso da ação, e faça seu julgamento, de forma justa e sem tomar partido. Não é preciso dar nada de graça para os jogadores, mas da mesma forma, não tire nada sem motivo deles. Se eles tiverem uma boa ideia para resolver uma situação, e você não tiver pensado nessa possibilidade, considere fortemente permitir que eles a tentem (e aceite que ela tem uma boa chance de dar certo). Problemas no mundo de jogo, assim como no nosso mundo, podem ter soluções diversas, isso torna o jogo mais real, e incentiva o pensamento criativo.

Testes de Sorte

A Sorte no Bruxos & Bárbaros tem um papel fundamental e garante um espírito de jogo bem diferente do tradicional (e é muito divertido). Ela representa algo intangível, algo mágico, o destino, o favor dos Deuses, a habilidade de estar no lugar certo, na hora certa, ou justamente o contrário de tudo isso.

O assunto de cima, Julgamento do Cronista, cabe muito aqui. Quando cabe um Teste de Sorte? Quando nenhum outro atributo cumprir a função de determinar como uma coisa acontece. Quando um Ladrão resolve pular o muro da mansão do nobre local, há um guarda de vigília passando naquele momento? Faça um Teste de Sorte e descubra! A criatura que despertou se vira para olhar justamente para o local onde os aventureiros passaram e deixaram suas marcas? Faça um Teste de Sorte! Enfim, a Sorte pode dizer muito sobre o jogo e proporcionar boas surpresas para todo mundo dentro do jogo. Coisas estranhas podem acontecer com aqueles se tem pouco dela, e coincidências felizes podem se abater pelo mais abençoados. No Manual Básico do Bruxos & Bárbaros trataremos mais detalhadamente desse Atributo e falaremos sobre como recuperá-lo, e que outros tipos de efeitos ele tem no jogo.

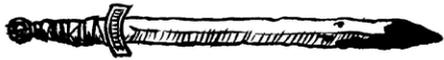
MONSTROS

Um dos papéis mais importantes dos Cronistas é criar, interpretar, e apresentar os monstros e criaturas estranhas de Anttelius aos jogadores. Isso porque em B&B os monstros não são os velhos conhecidos de outros jogos de fantasias. Não há orcs, goblins, kobolds, e ogres que estamos tão acostumados a encontrar. Bem, pelo menos não como nos lembramos deles.

Monstros nesse jogo devem ser como aqueles dos primeiros jogos de fantasia, quando tudo ainda era novo, estranho e assustador. Não há uma lista padrão de monstros, e esses nunca serão amplamente conhecidos. O objetivo dessas criaturas é passar uma sensação de estranheza, desconforto e até medo aos personagens e jogadores. Dessa forma, mesmo com estatísticas muito simples e parecidas com monstros mais conhecidos de outros jogos, os monstros desse jogo terão uma aparência diferente, e detalhes descritivos que farão com que os jogadores não tenham certeza do que eles estão enfrentando, e agirão com cautela, da maneira que um aventureiro deveria reagir. As estatísticas de um “orc” pode ser usada para retratar um grande gorila com pelo vermelho e uma inteligência cruel que pode ser vista em seus olhos, por exemplo.

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

Os monstros descritos nesse Jogo Rápido serão apresentados com estatísticas compactas para facilitar a vida dos mestres e não ocupar páginas inteiras com estatísticas. O modelo abaixo



apresenta todas as informações necessárias para conduzir um monstro durante a sessão.

FANTASMA DE TUHAN

S: 0 / **R:** 5d8 (42); **CA:** 15 / **P:** 0; **Mov:** 10; **Inic:** 1d6+1; **Atq:** +5 (1d10+3, Espada de 2 Mãos Caótica); **DAC:** 1d8; **DEC:** 1d6; **HE:** Imune a armas normais; Aura de Medo (JP de Feitiçaria, -1 para JdA, JP, JdC, e CA); **JP:** +5/+5/+3/+2/+2; **Al:** Caótico; **Moral:** 12; **Pertences:** Crânio de Tuhán; Cortadora de Almas (Espada de 2 mãos Caótica); Jóias (anéis, braceletes, colares, totalizando 10 m.o.)

Nome da Criatura: O nome da criatura aparece acima do bloco de estatísticas. Não necessariamente você precisa dizer o nome da criatura para os jogadores, já que isso passará familiaridade para com ela, e isso não é o ideal. Descreva-a e evite usar seu nome. Prefira chama-la por nomes pelos quais as lendas podem conhece-la, os camponeses podem chama-la e coisas do tipo.

S e R: São os valores e dados usados para geral o Sangue e a Resistência da criatura.

DVs: Dados de Vida. Soma dos Dados de Sangue mais Dados de Resistência usados para a criatura.

CA: Classe de Armadura.

P: Proteção

Mov: Movimentação.

Inic: Dado e ajustes para a Jogada de Iniciativa.

Atq: Modificador de Ataque, com dano e forma de ataque em parênteses. Se houver vários modificadores separados entre “/”, a criatura tem ataques múltiplos por rodada.

DAC: Dado usado na tabela de Acerto Crítico.

DEC: Dado usado na tabela de Erro Crítico.

HE: São as Habilidades Especiais que a criatura possui. Aqui são descritas o que elas fazem e como elas funcionam.

JP: São os ajustes para as Jogas de Proteção na seguinte ordem: Morte / Transformação / Feitiçaria / Artefatos / Reflexos.

Al: Alinhamento.

Moral: O valor de moral da criatura, usado na Jogada de Moral.

Pertences: O que a criatura carrega consigo.

MORAL

Os jogadores sempre decidem se seus personagens lutam até a morte ou se eles fogem para lutar outro dia. Já o Cronista faz o mesmo em relação aos monstros, Personagens do Cronista (incluindo seguidores e contratados pelos Personagens dos Jogadores), e outras criaturas, e utiliza as Jogadas de Moral para lhe auxiliar. Cada criatura tem um valor de moral que varia entre 2 e 12 (sendo 2 uma criatura que sempre opta por fugir ou se render se a situação ficar ruim, e 12 sendo criaturas que nunca se rendem e tendem a lutar até a morte).

A Jogada de Moral consistem em jogar 2d6 e comparar o resultado à Moral da criatura. Um resultado igual ou menor que a moral indica que a criatura continua a lutar e agir como deseja. Um resultado maior que a moral significa que a criatura irá tentar evitar ferir-se ou continuar na batalha (seja fugindo, se rendendo, escondendo-se). Dependendo da situação, o Cronista pode ajustar a Moral das criaturas (se um líder carismático estiver presente, elas podem receber +2 na Moral, mas se ele for morto em batalha, ele podem perder mais 2 pontos também).

Jogada de Moral

Jogada de Moral	Resultado
Igual ou menos à Moral	O combatente mantém-se confiante e pode continuar a lutar normalmente.
Maior que a Moral	O combatente tem sua confiança abalada e irá evitar a confrontação.

O Crânio de Tuhan

Agora é hora de partir. Nem tudo que você deve saber descobrirá falando com este velho mestre. Os segredos deste universos estão por aí, escondidos nas velhas ruínas das cidades e tumbas daqueles que vieram antes de nós.

Está é uma aventura introdutória para o RPG Bruxos & Bárbaros com o intuito de apresentar tanto o sistema de regras e o estilo de aventuras e histórias típicas de um jogo de Espada e Feitiçaria. Feita para personagens de primeiro nível, ela traz diversos desafios tanto em termos de jogo, de interpretação, de raciocínio, e de criatividade, como será visto. Ao seu final, se os personagens sobreviverem, é bem provável que consigam Pontos de Experiência o suficiente para chegar ao segundo nível, mas isso é assunto para depois.

Sinopse

Essa aventura se passa principalmente na Tumba de Tuhan, um Rei-Bruxo, que se enterrou, junto com seus tesouros e esposas, a fim de retornar posteriormente para recuperar seu império.

Os aventureiros, de alguma forma, ganham a posse de um mapa antigo indicando a localização dessa Tumba, e o seguem para adquirir os tesouros e segredos ali perdidos. A forma como eles chegam a esse mapa pode variar, mas sugeriremos algumas opções adiante. A questão é que os personagens são aventureiros em busca de ouro, glória, segredos, e magia; e a Tumba de Tuhan tem tudo isso.

Acontece que no caminho outras pessoas interessadas podem se envolver, e os perigos das áreas selvagens de Anttelius mostrar suas garras. Dentro da tumba, coisas ainda mais sinistras aguardam os heróis. Magia antiga, do início do Império Zartar, fantasmas, criaturas extraplanares, e coisas que mortais jamais deveriam enfrentar. Será que o ouro que ali se encontra vale tanto assim?

Rumores

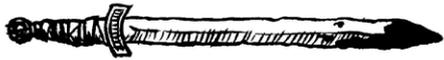
Dependendo de como você começar essa aventura, ou de como os jogadores agirem para obter informações sobre a Tumba de Tuhan, eles podem ter acesso há alguns rumores. Se o jogo

for começar com eles já chegando à tumba, dê a cada jogador um rumor aleatório. Caso a aventura comece ainda na cidade, e eles tentem obter mais informações sobre Tuhan, e o lugar para onde vão, dê informações conforme achar conveniente.

Consequindo o Mapa

A aventura pode começar com os personagens já em poder do mapa e em direção à Tumba de Tuhan, mas pode ser interessante representar e “jogar” as cenas que levam os heróis até lá. De forma geral, o mapa representa a oportunidade que os aventureiros estavam procurando. Há tesouros, segredos, magia, glória e fama para aqueles que conseguirem explorar a Tumba e retornar de lá com seus achados. Abaixo apresentaremos algumas maneira diferentes disso acontecer.

- Andando pelas movimentadas ruas de uma Cidade Eleana a procura de oportunidades, os aventureiros são abordados por um senhor idoso, comerciante de uma pequena barraca de objetos estranhos que ele afirma serem mágicos, conhecido como “Olho de Vidro”. Reconhecendo os personagens por algo além de meros viajantes, camponeses, e outros tipos comuns, ele vem até eles oferecer um mapa por uma pequena quantia em ouro. Ele diz se tratar de um investimento, já que o mapa os levará a encontrar tesouros inimagináveis. Ele, no entanto, pede um valor igual a 15 moedas de prata para cada um do grupo (o que praticamente acaba com todos os recursos que o grupo possui). Os jogadores podem e devem tentar negociar um outro preço que acharem mais justo. O senhor é um tanto covarde, provavelmente muito mentiroso em relação os objetos que vende, mas o mapa é verdadeiro, e alguém que tenha alguma experiência com o Império Zartar logo reconhecerá sua autenticidade (mesmo que o velho não saiba que é verdadeiro). Ele no entanto, ao qualquer sinal de perigo tentará fugir entre a multidão ou chamará guardas (que tem 1 em 6 chances de responder, já que esse distrito não é tão bem vigiado).



RUMORES (D20)

1	Os mapas que dizem levar até a Tumba são todos falsos.
2	Tuhan está vivo e espera ansioso por vítimas atraídas por meio de promessas de tesouros.
3	Fantasmas diversos assombram a Tumba.
4	Um tesouro em forma de estátuas de ouro pode ser encontrado lá.
5	A entrada para a tumba se fechou a séculos e jamais se abrirá novamente.
6	A entrada para a tumba só é visível se as estrelas estiverem alinhadas.
7	Há um grande tesouro escondido nas águas escuras.
8	Uma criatura alienígena guarda o tesouro mais precioso de Tuhan.
9	Tuhan não pode ser ferido por mortais.
10	As três esposas de Tuhan eram bruxas e ainda vivem debaixo da terra.
11	As estátuas são na verdade golens guardiões.
12	O espírito de Tuhan está preso em uma serpente rubra que vaga pela tumba.
13	O fantasma de uma escrava pode ser a chave para derrotar Tuhan.
14	Um artefato antigo está escondido na tumba, chamado de a Esfera de Oghoid.
15	Um antigo cavaleiro, chamado Leokar, possuía uma arma capaz de ferir Tuhan.
16	Quem beber da fonte da vida é capaz de viver para sempre.
17	Não beba da fonte da morte.
18	O alinhamento dos planetas pode fazer com que tudo se salve, ou se perca.
19	Aqueles que tiverem sangue Zartariano não serão atacados por Tuhan.
20	Todo o sangue derramado dentro da Tumba se volta contra seus donos.

- Em uma taverna barata e cheia de tipos estranhos, o grupo discute quais seriam os próximos rumos, já que trabalhos e oportunidades parecem ser poucas por ali. Só que, de repente, um homem magro, com nariz em forma de ganho e roupas escuras senta-se a mesa de vocês e puxa um mapa do bolso, e diz ter uma grande oportunidade para eles. Ele apresenta-se como Ziul, e diz possuir um mapa que os levará até uma antiga tumba de um Rei-Bruxo do antigo Império de Zartar, cheia de tesouros e segredos, os quais ele está disposto a dividir com os aventureiros. Tudo que ele quer é o Crânio de Tuhan, um elmo de ouro maciço com uma grande gema encrustada, em forma de uma caveira.

- Voltando de uma noite de farra ou encencas em uma taverna local, o grupo passa por uma ruela escura e vê um homem com trajes nobres, porém rasgados, com manchas de sangue, cercado por homens de aparência suspeita (um para cada personagem, mais o líder, usando as estatísticas dos bandidos adiante). Os homens ameaçam o ferido a todo momento, ordenando-o que entregue o que eles querem, um mapa. Caso, os heróis parem para observar, os bandidos os ameaçam e os mandam ir embora. Caso se

envolvam, o nobre será ferido gravemente, morrendo em seguida, e estará portando o mapa. O que os aventureiros faram com isso é por conta deles.

OUTROS INTERESSADOS

Os personagens dos jogadores não são as únicas pessoas interessadas em um mapa para o túmulo secreto de um Rei-Bruxo, e isso certamente trará problemas para eles. Para manter um clima característico dos contos de Espada e Feitiçaria, os personagens podem acabar sendo abordados por um outro grupo, menos preocupado com os métodos pelos quais conseguirão o que querem. Durante os momentos iniciais da aventura, enquanto os personagens ainda estão no processo de conseguir o mapa para da Tumba de Tuhan, o Cronista pode pedir alguns Testes de Intelecto Moderados para que seja notada a presença e olhares suspeitos de um grupo de homens armados, com aparência suja, e fora do comum. Esses homens são bandidos que querem conseguir o mapa de qualquer forma, principalmente uma que envolva arruaças, brigas, e um pouco de sangue. Usa as estatísticas dos Bandidos para a maioria deles, e a do Bandido Líder para um.



Deixando os jogadores já um pouco paranoicos com esse grupo, você pode utilizá-los a qualquer momento na aventura. Seja no caminho para a masmorra, na saída da cidade, até mesmo dentro da Tumba. Provavelmente um bandido por personagem mais o líder é o suficiente para dar algum trabalho e diversão para os jogadores.

O CAMINHO ATÉ A TUMBA

O caminho da Cidade até a Tumba levará os personagens por uma longa caminhada entre florestas até colina e finalmente a um vale entre montanhas. Seguindo o mapa que conseguiram, não é preciso fazer nenhum teste para se chegar até a tumba, mas outros obstáculos podem se apresentar para eles. O Cronista tem várias opções, desde travessias de rios caudalosos, passagens por desfiladeiros estreitos, desmoronamentos nas montanhas, ou mesmo o encontro com uma besta selvagem (o Jharrak, um grande felino de duas cabeças). Para essas situações, Testes de Atributos e ideias criativas são o suficiente, o objetivo é demonstrar os perigos de uma vida de aventuras.

ENTRANDO NA TUMBA

O mapa leva os aventureiros até um pequeno vale entre grandes montanhas de cor escura. Estranhamente, o chão desse vale é totalmente liso, como se tivesse sido trabalhado por habilidosas mãos. Aparentemente não há sinal de mais nada além disso. Não há árvores ou pedras jogadas pelo vale, apenas um chão muito liso e montanhas ao redor. Deixe que os jogadores tentem encontrar alguma coisa, e narre com detalhe o que eles presenciam. Essa atividade demorará um bom tempo, e a noite logo chega, quando o sol se põe no oeste. Quando as estrelas começam a surgir no céu, descreva como diversos símbolos, desenhos e formas começam a se tornar visíveis no chão liso do vale, como se refletindo a luz daqueles astros a milhões de quilômetros de distância. No centro do firmamento, uma estrela vermelha, chamada de “Guerreiro de Sangue”, parece brilhar muito forte, e seu reflexo no chão revela o que parece ser um grande portal, esculpido na forma de uma serpente mordendo o próprio rabo. Sobre o portal, os personagens conseguem ver uma inscrição que vai ficando cada vez mais clara, em um idioma estranho, com caracteres antigos, mas que por alguma razão desconhecida todos conseguem entender. Uma vez ecoa na mente deles: “Quando a Estrela de Sangue Brilhar, e o sangue de meus inimigos escorrer, Tuhan finalmente retornará,

para o Império de Zartar renascer”. Trata-se de um pequeno enigma a ser resolvido pelos jogadores para que consigam entrar na Tumba. Basicamente, a estrela a que ele se refere é o Guerreiro de Sangue, e para que a passagem se abra sangue deve ser derramado sobre a serpente (mas não pode ser sangue de um Zartariano). Ou seja, a não ser que algum personagem esteja guardando o sangue de alguém para derramá-lo ali, alguém vai precisar sacrificar alguns pontos de sangue para que a passagem se abra. O corte com uma adaga vai causar a perda de 1d3 pontos de Sangue, mas será o suficiente para que o acesso seja liberado. Os aventureiros presenciarão a serpente esculpida parecer beber o sangue e se desenrolar, quando a pedra se abre e uma escada de pedra leva para a escuridão, e finalmente ao aposento um, descrito abaixo.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Nem tudo acontece exatamente como planejado na exploração de uma masmorra. Criaturas e eventos estranhos podem acontecer e isso deixa o jogo mais dinâmico e inesperado. Algumas criaturas podem vagar pela tumba e os encontros aleatórios servem para simular esses encontros e desencontros dentro dela.

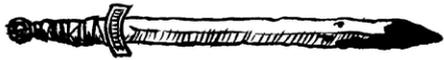
Dessa forma, toda vez que se passarem 2 turnos (20 minutos), o Cronista jogará um d6, e se o resultado for igual a 1, um encontro aleatório acontece. Algumas circunstâncias podem forçar um teste antes de 20 minutos, como quando os aventureiros fazem muito barulho, por exemplo, mas isso fica a critério do quem estiver conduzindo o jogo. Caso um encontro ocorra, role 1d8 e consulte a tabela abaixo.

DESCRIÇÃO DOS APOSENTOS

A Tumba, de maneira geral, é feita com pedras lisas, muito bem trabalhadas, de cor verde escura, com aparência de mármore. Há diversos detalhes em alguns pontos mostrando caracteres estranhos e formas geométricas. O teto geralmente fica em torno de 3 metros de altura, e o local parece estranhamente limpo, para uma tumba esquecida no tempo.

1. CORREDOR DAS ESTÁTUAS QUERREIRAS

Um corredor de 12 metros de profundidade por 2 de largura, feito todo de uma pedra esverdeada escura, muito bem trabalhada, e lisa, com algumas runas e símbolos estranhos



ENCONTROS ALEATÓRIOS (D8)

1	Fantasma de Prianna	Os aventureiros encontra o Fantasma de Prianna , a escrava que conhece os segredos da Tumba e as maneiras com as quais eles podem derrotar Tuhan. No entanto, ela acha que eles são aliados de Tuhan e dificilmente contará o que sabe para eles sem ser convencida do contrário.
2	Risada Maligna	O grupo ouve uma risada maligna ecoando pelos aposentos e corredores da tumba. Isso passa uma sensação sinistra para eles e causa um arrepio em suas espinhas. Todos devem fazer uma Jogada de Proteção contra Feitiçaria (dificuldade 15) ou sofrer -1 em todas as Jogadas de Ataque, Proteção ou Conjuração por 1d6 turnos.
3	Sangue Vivo	O Sangue Vivo encontra os aventureiros e imediatamente tenta devorá-los. A chance dele surpreender o grupo é grande, e todos devem passar em um Teste de Intelecto Difícil para não serem pegos de surpresa. Se rolar esse resultado novamente, ignore-o.
4	Fantasma Sofredor	O espectro de uma das vítimas de Tuhan pode ser visto. Ele tem aparência de um homem ou mulher comuns, mas com as feições de sofrimento bastante exageradas. Eles imediatamente veem os personagens e avançam em suas direções com as mãos estendidas, mas são inofensivos, desaparecendo logo em seguida.
5	Goteira de Sangue	Ouvindo pingos, os personagens se veem debaixo de uma goteira de sangue infinita. Caso não se limpem, a chance de um encontro aleatório ocorrer é aumentada em 1.
6	Serpente Sangrenta	A Serpente Sangrenta achou o grupo e se esgueira atrás de um deles, provavelmente aquele que é o mais lento ou está na retaguarda. Para não ser pego de surpresa, esse personagem precisa passar em um Teste de Intelecto Difícil. Qualquer outro personagem para perceber a Serpente deve fazer o mesmo teste com a dificuldade de Muito Difícil.
7	Grito de Dor	Gritos de dor e agonia ecoam pelos aposentos e corredores da tumba, dando um surto de pavor nos aventureiros. Eles devem fazer uma Jogada de Proteção contra Feitiçaria (15), ou sofrer -1 em todas as Jogadas de Ataque, Proteção ou Conjuração por 1d6 turnos.
8	Vento Gelado	Um estranho vento gelado sopra forte e tem a chance de apagar toda a iluminação que o grupo estiver carregando. Role 1d6 para cada fonte de luz. Tochas apagam com um resultado entre 1 e 4, Lanternas com 1 ou 2.

espalhados caoticamente por elas. Em intervalos regulares nas paredes leste e oeste, alcovas se alternam contendo estátuas de uma pedra negra brilhante, na forma de homens fortes em posição ereta, segurando espadas de duas mãos. Um brilho estranho parece vir dos olhos das estátuas, e elas parecem tão reais que os aventureiros tem a sensação de que a qualquer instantes elas se moverão. O segredo aqui, é deixar os jogadores

já um pouco paranoicos e desconfortáveis, mas as estátuas não os atacam.

2. PORTÃO DA TUMBA

O corredor se alarga para formar um pequeno aposento de seis metros de largura por 4 de comprimento. Na parede norte há um grande portão de portas duplas, feito de uma pedra verde escura, e todo entalhado com símbolos estranhos



espiralados e imagens de demoníacas serpentes. Ele é flanqueado por duas estátuas douradas (são apenas folheadas a ouro, mas não conte isso aos jogadores) de grandes serpentes com rostos estranhamente humanos. Diante do portão, a um metro e meio de distância, está um grande braseiro, esculpido na forma de dois homens nus curvados erguendo uma grande vaso. O material dentro do braseiro é inflamável e caso alguém tente acendê-lo uma armadilha é acionada. Todos que estiverem nas proximidades do braseiro (até 1,5 metros de distância), devem fazer uma Jogada de Proteção de Reflexos com dificuldade igual a 15 ou sofrer 2d4 pontos de dano devido à rajada de fogo que sai da boca das estátuas das serpentes, que logo se apaga. A porta de pedra parece muito pesada inicialmente, mas se juntarem personagens que a soma da força dê pelo menos 30 (até quatro podem ajudar), o portão é aberto com um forte ruído de pedra sendo arrastada.

3. SALÃO DA SERPENTE MUNDO

O portão leva até um grande aposento octagonal, de 15 metros de profundidade e largura, todo decorado com motivos de serpentes, planetas, e estrelas. No centro, cercado por 4 pilares de uma pedra negra brilhosa, há a estátua de Jade, decorada com ouro e gemas, de uma grande serpente. No teto, exatamente acima dela, está desenhado um alinhamento de planetas e estrelas feito por um escravo feiticeiro para se vingar de Tuhan. Caso esse alinhamento seja anotado pelos jogadores e utilizado no aposento 14, Tuhan será mais facilmente derrotado. Além disso, três passagens levam a corredores saindo da parede leste, norte, e oeste, contornadas por um arco de passagem decorado com runas, e formas geométricas nunca antes vistas. Quem tentar ler as inscrições deve fazer uma Jogada de Proteção contra Artefatos ou ficar paralisado por 1 turno inteiro (confuso e apavorado com imagens alienígenas que viu e não consegue se lembrar).

4. CORREDOR DO LANCEIRO

Este corredor de pedra tem cerca de 10 metros de comprimento e dois de largura, e um pouco depois de sua metade, duas portas de pedra com desenhos estranhos levam para o norte e para o sul. No final dele existe uma pequena alcova circular de 1,5 metros de raio, onde repousa uma estátua de pedra de um lanceiro nu, exceto pelo elmo de caveira que usa. Na verdade, trata-se de uma armadilha, na qual a estátua anda por um trilho com um força considerável para

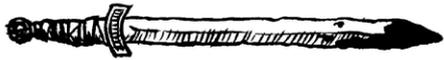
penetrar a lança sobre os invasores. Aqueles que passarem da metade do corredor possuem uma chance de ativar a armadilha (se falharem em um teste moderado de sorte). No entanto, todos que estiverem no corredor, caso ela seja ativada, sofreram consequências. Quando ativada, faça uma Jogada de Ataque com +6 contra cada um que estiver no caminho, aqueles que forem acertados sofrerão 2d8+2 de dano, reduzindo-se o tamanho do dado para cada alvo além do primeiro (o segundo recebe 2d6+2, o terceiro 2d4+2, e o último 2d3+2).

5. FONTE DA VIDA

Neste aposento quadrado de seis metros de lado, feito todo em pedra, com diversas cenas pintadas em murais pelas paredes (cenas de várias criaturas, animais, monstros, e outras coisas). Há uma fonte na parede norte, por onde corre um líquido esverdeado porém translúcido. Sobre ela há, esculpido na parede, em Zartariano Antigo (Teste de Intelecto Moderado para quem lê Zartariano para entender) os dizeres "Primeiro a Vida, Após a Morte". Nas paredes laterais há duas mesas com diversos frascos de barro, cristal, e metal vazios. Caso alguém resolva beber o líquido que jorra da fonte elas recuperaram 1d6 pontos de Sangue na primeira vez. Se tentarem beber novamente, no entanto, elas deverão fazer uma JdP contra Morte com dificuldade igual a 15 ou morrer imediatamente.

6. FONTE DA MORTE

Assim como na sala anterior, neste aposento de seis por seis metros, há diversas pinturas pelas paredes, mostrando esqueletos e criaturas mortas de diversas espécies. Na parede sul há uma fonte, por onde corre um líquido escuro, porém translúcido. Sobre a fonte há esculpido alguns dizeres em Zartariano Antigo (Teste de Intelecto Moderado para quem lê Zartariano para entender), que podem ser traduzidos para "Dá morte, nasce a vida". Nas paredes laterais há duas mesas de pedra com diversos frascos de vários materiais. Caso alguém resolva beber o líquido da fonte, ele deverá fazer uma Jogada de Proteção contra Morte com dificuldade igual a 20, ou morrer imediatamente. Caso uma segunda dose seja colocada sobre a boca de quem caiu morto, ela será acordada com todos os seus pontos de Sangue recuperados, se passar em um teste de Resistência a Traumas (baseado em Vigor).



7. OBSERVATÓRIO DO ABISMO

O corredor se abre em um grande salão circular de dez metros de diâmetro que parece não ter um teto nem um chão visível. O corredor se projeta como uma ponte que leva a uma plataforma no centro, onde fica um trono de obsidiana com vários detalhes em ouro e diversas pedras preciosas virado para a parede sul. As paredes são feitas de uma pedras escura, onde há várias runas prateadas esculpidas. O ar do aposento é gelado e estranho, como se uma magia muito antiga imperasse sobre o local. Casa alguém sente sobre o trono, essa pessoa deverá fazer uma Jogada de Proteção contra Artefatos (dificuldade igual a 18) para evitar os efeitos nocivos do trono. Independente de passar ou não, o personagem entrará em um transe estranho, e passará a ver visões de um tempo antigo, onde criaturas inumanas, alienígenas, andavam entre os homens como seres superiores. Um homem, alto, musculoso, de pele alva, sem pelos, aparece constantemente entre esses seres estranhos. Ele usa uma máscara de uma caveira de ouro com cifres e uma grande gema vermelha na testa. Em uma cena, esse homem, Tuhan, está em uma pequena saleta, apertada, escura, com apenas uma grande esfera negra sobre um pedestal prateado. Ele coloca suas mãos sobre o pedestal e seu olho fica negro. Neste momento, se o personagem passou na JdP ele vê Tuhan olhando para ele, e ouve uma voz fantasmagórica dizendo "Eu vejo você, mortal. Você pagará caro por essa intromissão". Já se o personagem falar na JdP, ele estará tendo uma visão de que serpentes vermelhas como sangue estão lhe atacando. Na verdade, as serpentes são os outros personagens. Provavelmente aquele que sentou no trono tentará se "defender", e seus companheiros tentaram desacordá-lo, ou algo assim, para tirá-lo do transe.

8. ANTE TÚMULO DAS ESPOSAS

Este pequeno aposento octogonal é decorado com uma grande estátua em seu meio retratando as três esposas de Tuhan. As estátuas são feitas de uma pedra escura e brilhosa, decoradas com ouro. Cada uma aponta em direção a uma das passagens que leva a seu respectivo túmulo. Da mesma forma que as estátuas na entrada da tumba, essas parecem muito reais e prestes a tomar vida, com um brilho estranho em seus olhos.

9. TÚMULOS VAZIOS

Cada um desses aposentos guardam os sarcófagos de esposas de Tuhan. Com 4 metras

de profundidade por seis de largura, essas criptas possuem um sarcófago de cristal em seu centro, onde o corpo de cada esposa repousa. Caso aberto os sarcófagos, eles verão o corpo de cada uma coberto com um véu de tecido azul escuro com vários brilhos (valor de 50 m.p.). Além disso, cada esposa possui diversas jóias que totalizam um valor de 20 m.o. cada uma. As paredes dos túmulos são todas decoradas com murais mostrando a beleza e a forma de cada uma das esposas de Tuhan.

10. TÚMULO DA ESPOSA DESPERTA

Essa alcova de 4 metros de profundidade por seis de largura possui diversas decorações e pinturas envelhecidas pelas paredes. No centro do aposento está um grande sarcófago de cristal onde o corpo de uma mulher está deitado. Ela usa diversas joias (valor combinado de 30 m.o.), e um colar espacial, que pertencia à escrava que lutou contra Tuhan. Chamdo de o Colar de Prianna, ele permite que o usuário faça uma Jogada de Conjuração (de acordo com a sua classe, ou com 1d10 para quem não for conjurador) para tornar o espírito de Tuhan vulnerável a armas normais (os jogadores só saberão disso se interagirem com a fantasma de Prianna).

Acontece que, assim que o túmulo for aberto, os jogadores descobriram que o cadáver é na verdade um Carniçal de Sangue, que atacará imediatamente, tentando drenar o sangue de quem tentar pegar qualquer uma das joias.

11. PISCINA DE ÁGUAS NEGRAS

Este grande aposento circular de 12 metros de diâmetro possui uma grande piscina de 9 metros de diâmetro cercada de pilares em forma de pessoas envolvidas por tentáculos escamosos. Na parede norte há um arco que leva até um lance de escadas escuras, com diversas inscrições alienígenas, descendo rumo a uma escuridão infundável. Vindo da porta do sul, há uma pequena ponte que leva a uma plataforma centra sobre a piscina onde há diversas machas antigas de sangue. O teto desse aposento é particularmente alto, e há um buraco sobre ele de onde uma luz fantasmagórica entra, vida de estrelas nunca antes vistas. A água é escura como uma sombra liquificada, e parece estranhamente gelada ao toque, além de um pouco pegajosa. Alguém que mergulhe na piscina e nade para o fundo em direção a leste encontrará um túnel natural que leva até a área de caverna 12. Além disso, vivendo escondido nas águas sombrias está o Guardião das Aguas Escuras.



Uma criatura poderosa, antiga, e alienígena. Mas elas apenas atacara aqueles que estiverem com a Esfera de Ogh'Oid, a não ser que alguém esteja usando o Crânio de Tuhán e ordene que a criatura não se intrometa.

12. CAVERNA DO RIO ESCURO

Os personagens que seguirem o túnel cavernoso debaixo da piscina do aposento 11 chegarão, depois de um pequeno corredor de 6 metros submerso, numa grande caverna natural por onde um rio de águas escuras corre de norte a sul. Diversas pedra maiores e acumulo de sedimentos forma pequenas ilhotas na parte central da caverna. A oeste há uma pequena margem, formada por uma praia de areia escura que logo abre espaço para pedra natural e um corredor natural que leva adiante (para onde esse corredor leva, deixamos a critério do Cronista, podendo ser uma passagem para fora da tumba, ou uma ligação com um complexo subterrâneo sinistro). Se alguém resolver procurar pelas águas ao redor das pedras, em especial ao norte da maior ilha, essa pessoa encontrará o esqueleto de um guerreiro ainda usando os restos de uma armadura laminada e segurando uma lança que apesar de suja de sedimentos, mas em ótimo estado de conservação, surpreendentemente. Trata-se da Lança de Leukar, um artefato mágico feito especialmente para matar Tuhán a eras passadas. Se usada por um personagem ela se comporta como uma Lança +1, ou +2 contra Tuhán. Se ela for a responsável pelo golpe final contra ele, esse se torna +2 contra todos as criaturas malignas das trevas (a critério do Cronista). No entanto, no momento que ela for usada, toda vez que o personagem se deparar com uma criatura das trevas ele deve fazer uma Jogada de Proteção contra Artefatos (dificuldade igual a 15) para não se sentir compelido a atacar a criatura.

13. ESCADA LABIRINTO

Essa escada estranha, de largos degraus, todos decorados com desenhos e símbolos antigos de civilizações antigas, é na verdade um portal para outro mundo. Aqueles que descerem suas escadas entraram em um labirinto mágico, individualmente e rapidamente se virão sozinhos. O lugar para onde são levados é uma labirinto sinistro, com cheiro de morte e podridão, onde há sangue pelas paredes de pedras escura e pegadas de criaturas sinistras pelo chão. Entregue a cada jogador uma folha com um dos labirintos para que façam um caminho para fora dele a caneta, sem poder tirar a caneta do papel assim que a colocarem

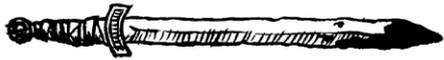
inicialmente. Cada erro, cada vez que tiverem que voltar atrás, cada vez que encostarem nas paredes, tirarem a caneta do papel ou coisa do tipo, eles recebem 1d6 de dano, de garras que surgem do nada e os atacam. Quem achar a saída ainda vivo, chega ao final das escadas, no aposento 14.

14. PLANETÁRIO

Esta sala de paredes e chão muito lisos, como se feitos de um único material, uma pedra escura, reluzente. Na parede norte, um portão de pedra duplo, com a imagem de um grande crânio com chifres uma gema no meio de teste barra a passagem. Diversas figuras estranhas adornam esse portão, ao redor do crânio, todas decoradas com diversas gemas preciosas. No centro do aposento se encontra um grande modelo planetário, com Anttelius, suas duas luas, o sol, e outros planetas. O alinhamento dos planetas pode ser alterado por pessoas que empurrem os astros ao longo de sua trajetórias (feitas de um metal prateado), com um teste moderado de força. Se o mesmo alinhamento que está representado no teto do aposento 3 for reproduzido nesse modelo planetário, o fantasma de Tuhán se materializará parcialmente e ficará vulnerável a armas comuns, recebendo metade do dano delas. Isso foi obra de um feiticeiro que foi escravizado por Tuhán e torcia para que, um dia, alguém viesse para eliminar seu inimigo.

15. FALSO TÚMULO

Aqui fica o falso túmulo de Tuhán, construído para enganar possíveis ladrões de tumbas e seus inimigos que, com certeza, viriam para pegar seus tesouros antes que ele voltasse do outro lado. Este aposento é octagonal, feito de uma pedra verde escura com veias como mármore, cheia de entalhes estranhos, desenhos de criaturas sinistras, e runas antigas pelas paredes. Nos lados leste e oeste três alcovas marcam o lugar de seis sarcófagos simples, com imagens esculpidas de guerreiros nus sem rosto portando armas. No centro do aposento há um túmulo de ouro, decorado com gemas preciosas, esculpido no formato de um grande homem com o rosto de uma caveira, segurando uma espada de duas mãos sobre o peito. Assim que os personagens entrarem no aposento, no entanto, esse túmulo se abraça, e de dentro dela o Fantasma de Tuhán levantará. Ele é translúcido, com a aparência de um homem morto-vivo, em decomposição de cor azulada, mas com um crânio físico de ouro, com chifres e uma gema vermelha na testa, e portando uma espada de duas mãos feita de um metal bruto e escuro (Cortadora de



Almas, uma espada mágica +1, +2 contra seres com almas, que precisa beber sangue puro 1 vez por semana ou seu usuário começa a ficar perturbado, perdendo 1d6 de Resistência por semana). Suas primeiras palavras são as seguintes: “Eu sou Tuhan, o senhor dos homens, e dono da vida de tudo que vejo. Quem são vocês que adentram minha morada?”. Tuhan, espera que os personagens tenham vindo se oferecer para serem servos dele, mas se vir o Colar de Prianna ficará com medo e atacará imediatamente. Se precisar conduzir um diálogo entre ele e os personagens, tente mostrar o quão arrogante e confiante ele é. Se um combate começar, seis Esqueletos Soldados saem de cada uma das tumbas para ajudar Tuhan, e outro vai sair a cada rodada (jogue 1d6 para saber em qual dos seis sarcófagos ele sai) até que o Fantasma de Tuhan seja derrotado. Lembre-se que, a princípio, Tuhan é imune a ataques normais e físicos (ele ainda é afetado por magia, a critério do Cronista). Algumas opções para detê-lo é Sacrificando Sorte ao ataca-lo, permitindo aplicar o dano normal da arma contra ele (a Sorte é gasta mesmo se o ataque errar, no entanto). Outra possibilidade é atacar somente o Crânio de Tuhan, mas a CA seria aumentada em 4 pontos, e o Crânio tem Proteção igual a 3, precisando sofrer 30 pontos de dano para quebrar e fazer com que o Fantasma de Tuhan se perca (isso faz com que o crânio perca suas habilidades mágicas). Além disso, há o Colar de Prianna, descrito anteriormente, e a Lança de Leukar, encontrada no aposento 12. Se os jogadores pensarem em algo que faça sentido para deter o espírito, obviamente, o Cronista está livre e é incentivado a permitir novas soluções.

16. Túmulo de Tuhan

Uma passagem secreta do falso túmulo, que se abre com a parede deslizando para lado, revela um curto corredor que leva até um aposento pequeno de quatro metros de lado. Na parede oposta repousa um Trono de Jade, esculpido na forma de centenas de serpentes, decorado com ouro, e pedras preciosas. Ao redor, centenas de moedas de prata e ouro espalhadas pelo chão (300 m.p. e 30 m.o.) Sobre o trono, está sentado o esqueleto de Tuhan, usando joias de diversos tipos (valor total de 50 m.o.). Em suas mãos, encontra-se a Esfera de Ogh’Oid, negra e com nuvens estranhas em seu interior. Aquele que portá-la poderá ter acesso a grandes poderes, mas poderá pagar com sua alma. Esse artefato dá um bônus de +1 para Jogadas de Conjuração, ou +2 se o Conjurador for Caótico. No entanto cada falha faz com que seu possuidor

acumule o dobro de pontos de Karma, mas ele tem mais uma opção para absorver esse Karma. Ele pode transformar os pontos de Karma em pontos de dano no Sangue a serem distribuídos aleatoriamente entre os companheiros próximos (se não houver ninguém por perto, é aplicado diretamente no seu Sangue segundo as regras normais). Além disso, essa esfera é um meio de comunicação com Entidades Extra-Planares. O Cronista, então, pode utilizá-la para fazer com que o personagem tenha interações com seres estranhos, troque favores, e seja corrompido!

Recompensas

Os personagens não entram em tumbas e masmorras apenas pela adrenalina e para provar o fio de suas espadas. A maioria deles busca por tesouros, fama, glória e segredos perdidos. Além disso, um das recompensas mais importantes de um personagem em Bruxos & Bárbaros é intangível, os Pontos de Experiência, que os permitem evoluir e se tornarem mais experientes e habilidosos.

Nessa aventura, os personagens encontraram diversos tesouros, tanto em forma de moedas, joias e antigas relíquias como em grandes objetos como tronos e estátuas, o que torna essas riquezas bastante difíceis de serem transportadas (mas caso alguém queira arrancar pedaços, gemas e outras coisas, eles gastam 1 turno e conseguem pedaços no valor de 2d10 m.p.). Feiticeiros e Bruxos poderão encontrar e ter acesso a magias poderosas se conseguirem botar as mãos na Esfera de Ogh’Oid, e todos ganharão um ponto de Sorte de derrotarem Tuhan.

Quanto aos Pontos de Experiência, cada encontro pode gerar entre 1 a 4 pontos, de acordo com o julgamento do Cronista, baseando-se em dificuldade, criatividade, e importância do encontro. 1 ponto seria dado para os encontros menos importantes, ou nos quais os jogadores agiram de uma forma não muito inteligente ou criativa, 2 pontos seria o padrão para encontros moderados, nos quais os jogadores ajam adequadamente, 3 pontos para aqueles encontros mais difíceis ou nos quais os jogadores agiram de forma bastante criativa, e 4 pontos apenas para os mais difíceis e importantes eventos da aventura. No entanto, como no “Jogo Rápido” não há regras para evolução dos personagens, isso não será de tanta importância, mas é bom entender como funciona o sistema de recompensas.



TERMINANDO A AVENTURA

A aventura, teoricamente, termina com a saída dos aventureiros da tumba. Até porque, é bem provável que em pouco tempo as estrelas se desalinhem e o portal não se abra mais por centenas ou milhares de anos. É bom lembrar, no entanto, que se estiverem portando a Esfera de Ogh'Oid e ninguém estiver usando o Crânio de Tuhan, o guardião do aposento 11 tentará impedir a saída deles, ou pelo menos daquele portando a esfera de lá.

Nada impede, no entanto, de algo estar esperando por eles do lado de fora, como os bandidos que estão atrás do mapa e dos tesouros dali, ou o indivíduo que os contratou, ou mesmo selvagens que tomam aquele vale por sagrado. É bem interessante terminar a aventura com um gancho como esse, deixando os jogadores se perguntando o que vai acontecer depois.

É claro que nada impede da sessão terminar com os aventureiros retornando à civilização para aproveitar seus espólios, exibir seu ouro, e serem aclamados por sua bravura e coragem. O Feiticeiros e Bruxos voltarão depois de presenciarem feitiçaria poderosa e segredos ocultos. Sacerdotes, Druidas e Xamãs terão suas crenças e forças de vontade testadas.

PDCS e MONSTROS

Abaixo estão as estatísticas e uma breve descrição dos personagens, monstros e criaturas desta aventura.

BANDIDO COMUM

S: 1d8 (5) / **R:** 0; **CA:** 11 / **P:** 0; **Mov:** 10; **Inic:** 1d6; **Atq:** 1d6+1 (1d6, armas pequenas); **DAC:** 1d6; **DEC:** 1d4; **JP:** +0/+1/+0/+0/+1; **Al:** Caótico; **Moral:** 5; **Pertences:** Trapos, Arma Pequena, 1d3 m.p.

São homens e mulheres de várias etnias, geralmente com aparência suja e cara de poucos amigos. Provavelmente trabalhando para alguém, eles querem pegar o mapa e os tesouros da Tumba.

BANDIDO LÍDER

S: 2d8 (9) / **R:** 0; **CA:** 13 / **P:** 0; **Mov:** 9; **Inic:** 1d6; **Atq:** 1d6+2 (1d8, Espada Larga); **DAC:** 1d8; **DEC:** 1d6; **JP:** +1/+1/+0/+0/+0; **Al:** Caótico; **Moral:** 8; **Pertences:** Trapos, Armadura de Couro, Espada Larga, 3d6 m.p., Anel decorado (50 m.p.)

O líder do grupo de bandidos é um pouco mais corajoso que o resto. Ele é alto e corpulento, com uma barba desgrenhada e uma barriga avantajada.

Quando algum diálogo acontece com os bandidos, é ele quem toma a palavra, com rispidez, insultos, e cuspes.

JHARRAK (LEÃO DE 2 CABEÇAS)

S: 2d8 (8) / **R:** 1d6 (4); **CA:** 14 / **P:** 0; **Mov:** 12; **Inic:** 1d10+2; **Atq:** +3 / +3 (1d6+1 / 1d6+1, Mordidas) ou +2 / +2 (1d4+1 / 1d4+1, Garras); **DAC:** 1d8; **DEC:** 1d4; **HE:** O primeiro ataque pode ser um Pulo com ambas as garras, dando um bônus de +2 nas Jogadas de Ataque e aumenta o dado de dano em uma categoria; **JP:** +1/+0/+0/+0/+3; **Al:** Neutro; **Moral:** 8; **Pertences:** Nenhum

Esta criatura selvagem parece bastante similar ao nosso leão das montanhas, mas possui uma pelugem cinza com listras irregulares mais escuras. As presas desse animal são avantajadas e podem ser vistas mesmo com sua boca fechada. Além disso, ele possui duas cabeças, e é um feroz caçador.

CARNIÇAL DE SANÇUE

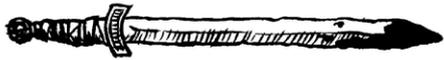
S: 2d8 (9) / **R:** 1d8 (5); **CA:** 14 / **P:** 1; **Mov:** 12; **Inic:** 1d8+1; **Atq:** +4 / +4 (1d4+1, Garras) ou +3 (1d6+1, Mordida); **DAC:** 1d8; **DEC:** 1d4; **HE:** Se os dois ataques de Garras acertarem a mesma vítima, o Carniçal ganha um ataque de mordida extra; a mordida recupera 1d4 pontos de Sangue para o Carniçal; **JP:** +3/+2/+1/+0/+1; **Al:** Caótico; **Moral:** 10; **Pertences:** Trapos, Colar de Prianna (que tem um valor de 30 m.o.)

Com aparência de um ser humano que teve sua pele arrancada, com todos os músculos a mostra e com sangue escorrendo, esses mortos vivos são ágeis e com um instinto maligno. Eles se alimentam de sangue e vão tentar drenar toda a vida de suas vítimas.

GUARDIÃO DAS ÁGUAS NEGRAS

S: 5d8 (42) / **R:** 3d6 (10); **CA:** 15 / **P:** 1; **Mov:** 7; **Inic:** 1d4+2; **Atq:** +5/+5 / +5/+5 (1d6+2, Tentáculos); **DAC:** 1d8; **DEC:** 1d4; **HE:** Se um tentáculo acertar a vítima, ela deve fazer uma JP de Reflexos contra o resultado da JdA para não ser agarrada (para soltar-se, Teste de Força Difícil); Se ficar 3 rodadas preza, a vítima é levada até a boca da criatura, e é devorada, morrendo imediatamente; **JP:** +5/+5/+2/+1/+0; **Al:** Caótico; **Moral:** 12; **Pertences:** Nenhum

Um ser antigo e alienígena, trazido para a tumba para guardar a Esfera de Ogh'Oid. Sua forma varia de acordo com os medos mais profundos de quem o avista. Tentáculos, centenas de olhos,



BRUXOS & BÁRBAROS

chifres, garras, e dentes são descrições comuns de sua aparência, mas ninguém que realmente tenha ficado frente a frente com essa criatura voltou para contar o que viu.

FANTASMA DE TUHAN

S: 0 / **R:** 5d8 (42); **CA:** 15 / **P:** 0; **Mov:** 10; **Inic:** 1d6+1; **Atq:** +5 (1d10+3, Espada de 2 Mãos Caótica); **DAC:** 1d8; **DEC:** 1d6; **HE:** Imune a armas normais; Aura de Medo (JP de Feitiçaria com dificuldade 18, -1 para JdA, JP, JdC, e CA); **JP:** +5/+5/+3/+2/+2; **Al:** Caótico; **Moral:** 12; **Pertences:** Crânio de Tuhán; Cortadora de Almas (Espada de 2 mãos Caótica); Jóias (anéis, braceletes, colares, totalizando 10 m.o.)

Tuhan ainda não está totalmente preparado para retornar a Anttelius, mas seu espírito está forte. Ele tem a aparência espectral de um homem alto e forte, com diversas tatuagens estranhas pelo corpo. No entanto, os objetos que porta possuem forma física, como seu elmo (o Crânio de Tuhán) e sua Espada (Cortadora de Almas).

ESQUELETOS SOLDADOS

S: 1d8 (4) / **R:** 0; **CA:** 12 / **P:** 0; **Mov:** 8; **Inic:** 1d6; **Atq:** +2 (1d6, Armas enferrujadas); **DAC:** 1d6; **DEC:** 1d4; **HE:** Armas de Perfuração causam apenas metade do dano; **JP:** +1/+1/+0/+0/+1; **Al:** Neutro; **Moral:** 8; **Pertences:** Armas enferrujadas

São esqueletos de velhos guerreiros do Império de Zartar que tiveram suas almas escravizadas por Tuhán. Seus restos mortais estão em péssimas condições, mas eles ainda ficam de pé e portam armas. Individualmente eles não seriam um problema, mas em quantidade podem ser a ruína para um grupo de aventureiros.

FANTASMA DE PRIANNA

S: 0 / **R:** 2d6 (7); **CA:** 12 / **P:** 0; **Mov:** 10; **Inic:** 1d6; **Atq:** +4 (1d6, Toque Fantasmagórico); **DAC:** -; **DEC:** 1d4; **HE:** O Toque Fantasmagórico também tem uma chance de causar perda de 1d4 pontos de Vigor se a vítima falhar em uma JdP de Morte contra a dificuldade 15; **JP:** +2/+1/+2/+2/+1; **Al:** Neutro; **Moral:** 6; **Pertences:** Nenhum

Essa mulher, quando viva fora muito bela, e isso se reflete em sua aparência espectral. Com longos cabelos escuros e uma face arredondada, ele parece temer qualquer aproximação e pensará que os aventureiros são aliados de Tuhán. Ela precisará ser convencida do contrário para ajudar o grupo com qualquer informações, principalmente as fraquezas do senhor local.

SANGUE VIVO

S: 2d10 (10) / **R:** 2d6 (7); **CA:** 10 / **P:** 2; **Mov:** 8; **Inic:** 1d6; **Atq:** +4 / +4 (1d4 / 1d4, Dreno de Sangue); **DAC:** -; **DEC:** 1d3; **HE:** O dano do Dreno de Sangue é aplicado diretamente ao Sangue da vítima; Aura Nauseante faz com que todos a uma distância de 5 metros fiquem -1 na CA, JdA, JdC e JdP; **JP:** +3/+2/+0/+0/+0; **Al:** Caótico; **Moral:** 10; **Pertences:** Nenhum

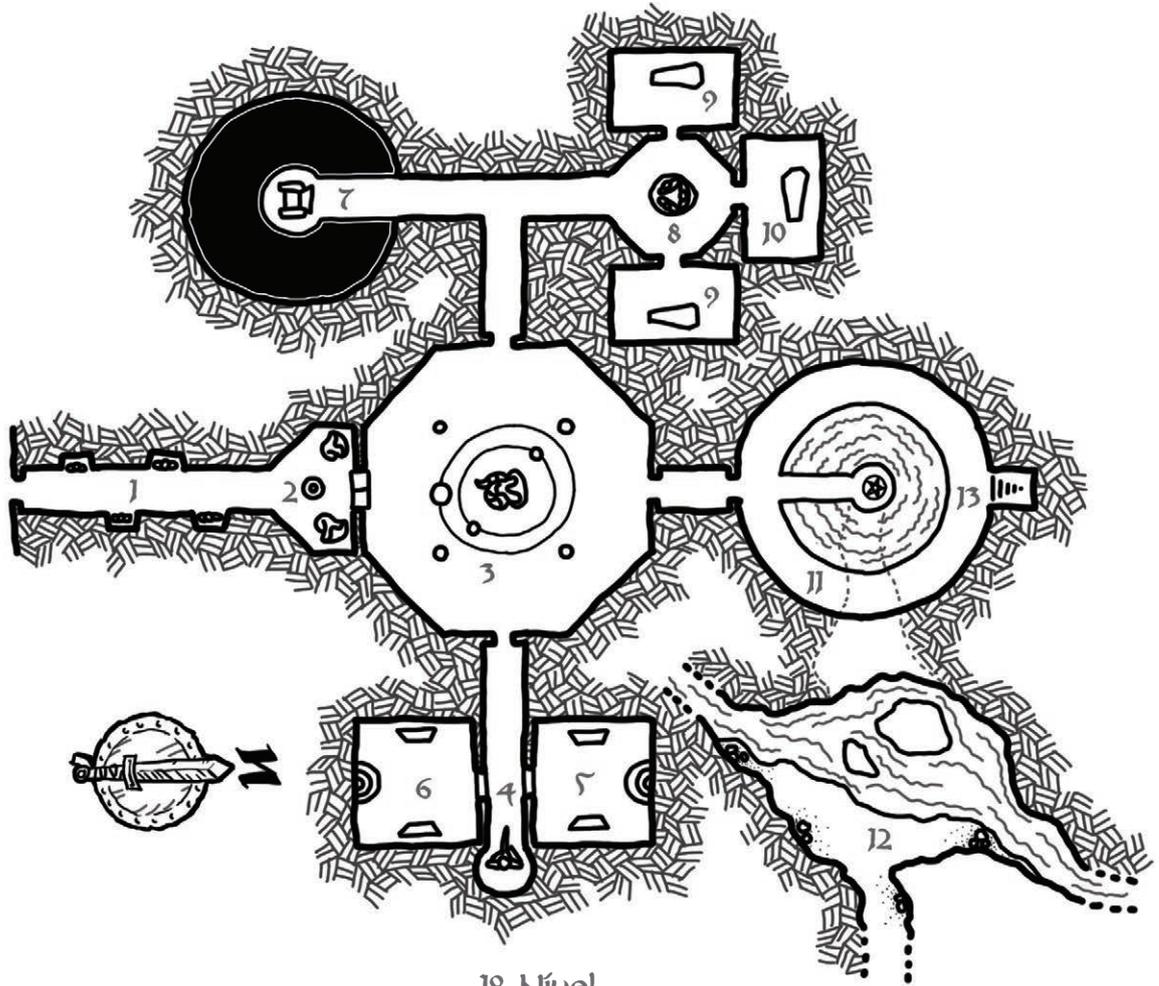
Esse ser estranho nasceu da aglomeração de energia caótica e do sangue de centenas de vítimas de Tuhán. Ele parece um aglomerado de massa vermelha brilhante e se move deslizando pelo chão ou pelas paredes. A criatura ataca projetando tentáculos e membros de sua massa.

SERPENTE SANGRENTO

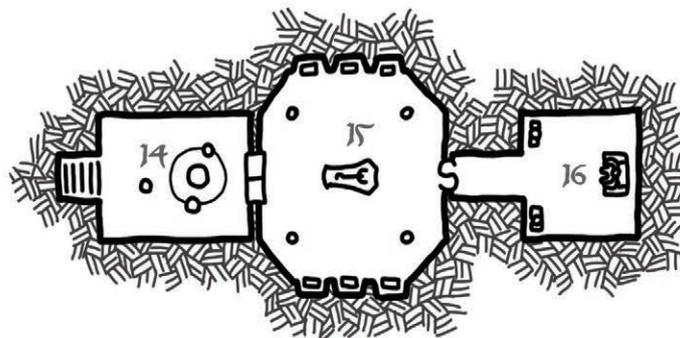
S: 2d8 (8) / **R:** 3d6 (10); **CA:** 14 / **P:** 0; **Mov:** 12; **Inic:** 1d8+3; **Atq:** +4 (1d4+1, Mordida); **DAC:** 1d8; **DEC:** 1d4; **HE:** A mordida injeta um veneno (JdP contra Morte de dificuldade 16 para evitar) que faz com que o sangue do oponente não coagule por 1d10 rodadas, fazendo ele perder 2 de Sangue por rodada até que seja tratado; **JP:** +1/+0/+1/+0/+3; **Al:** Caótico; **Moral:** 8; **Pertences:** Nenhum

Essa enorme serpente de cor avermelhada é mais inteligente do que aparenta. Possuidora de uma crueldade ímpar, ela espregueia pelas sobras em busca de suas vítimas. Sua espécie era usada por feiticeiros Zartarianos para obter sangue usado em rituais de bruxaria.

A Tumba de Tuhan



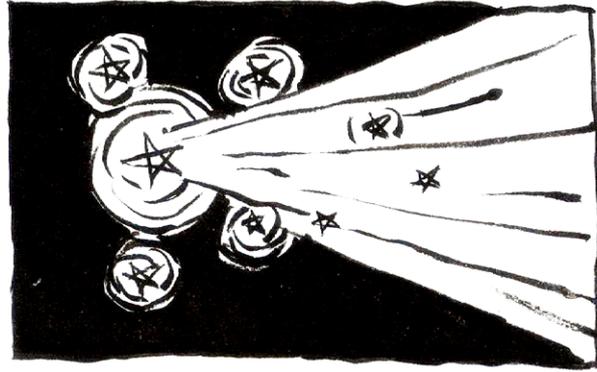
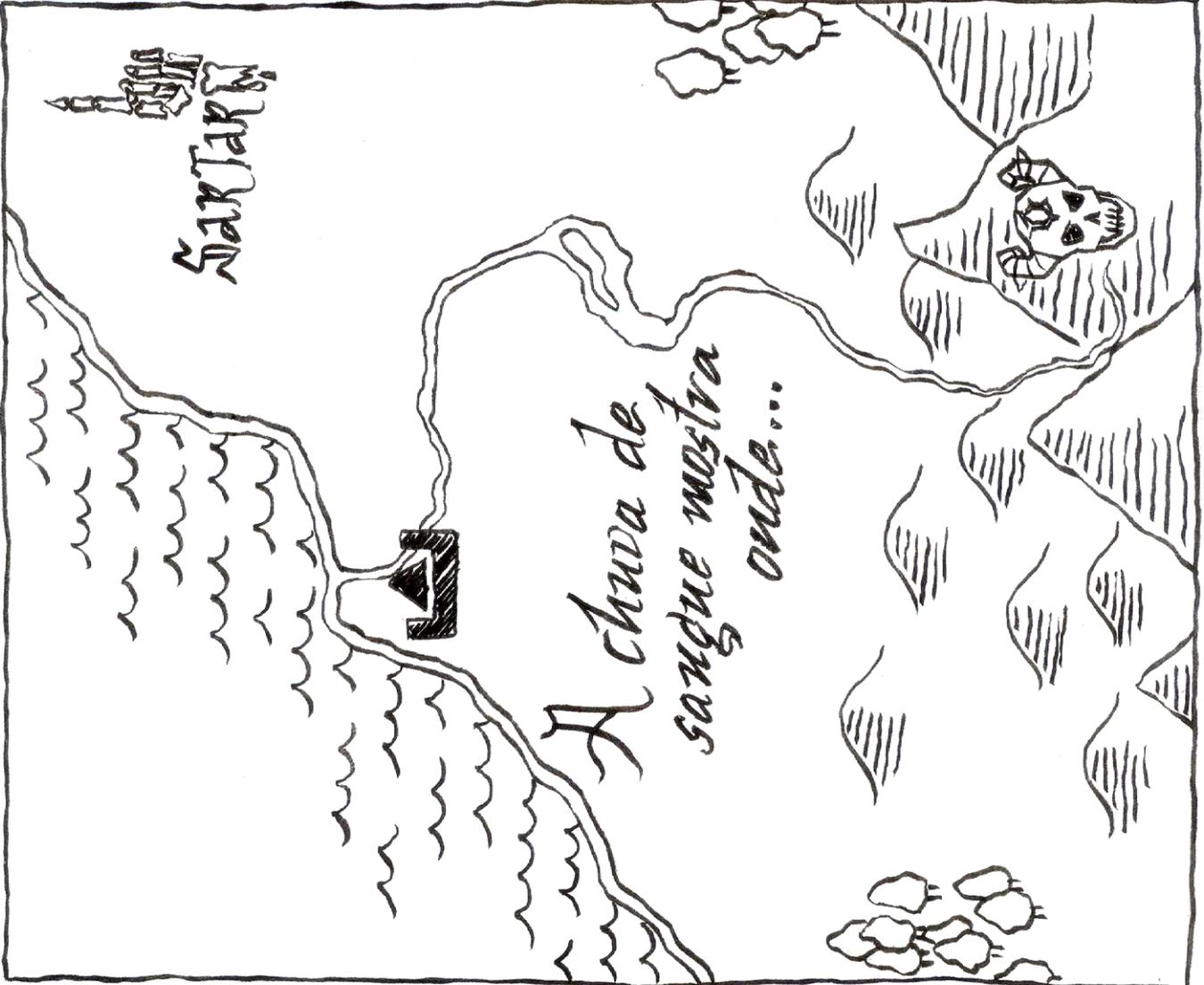
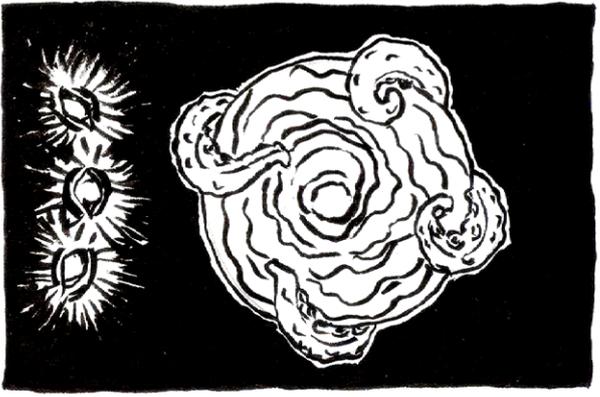
1º Nível



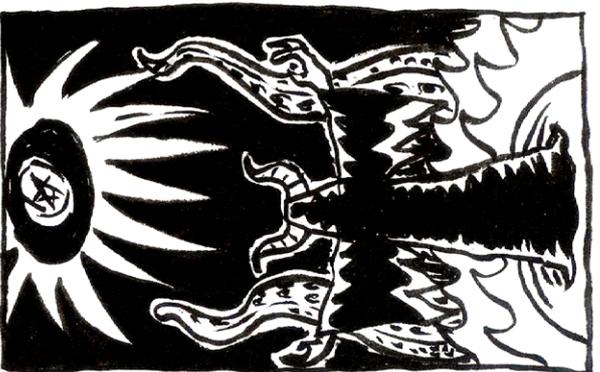
2º Nível



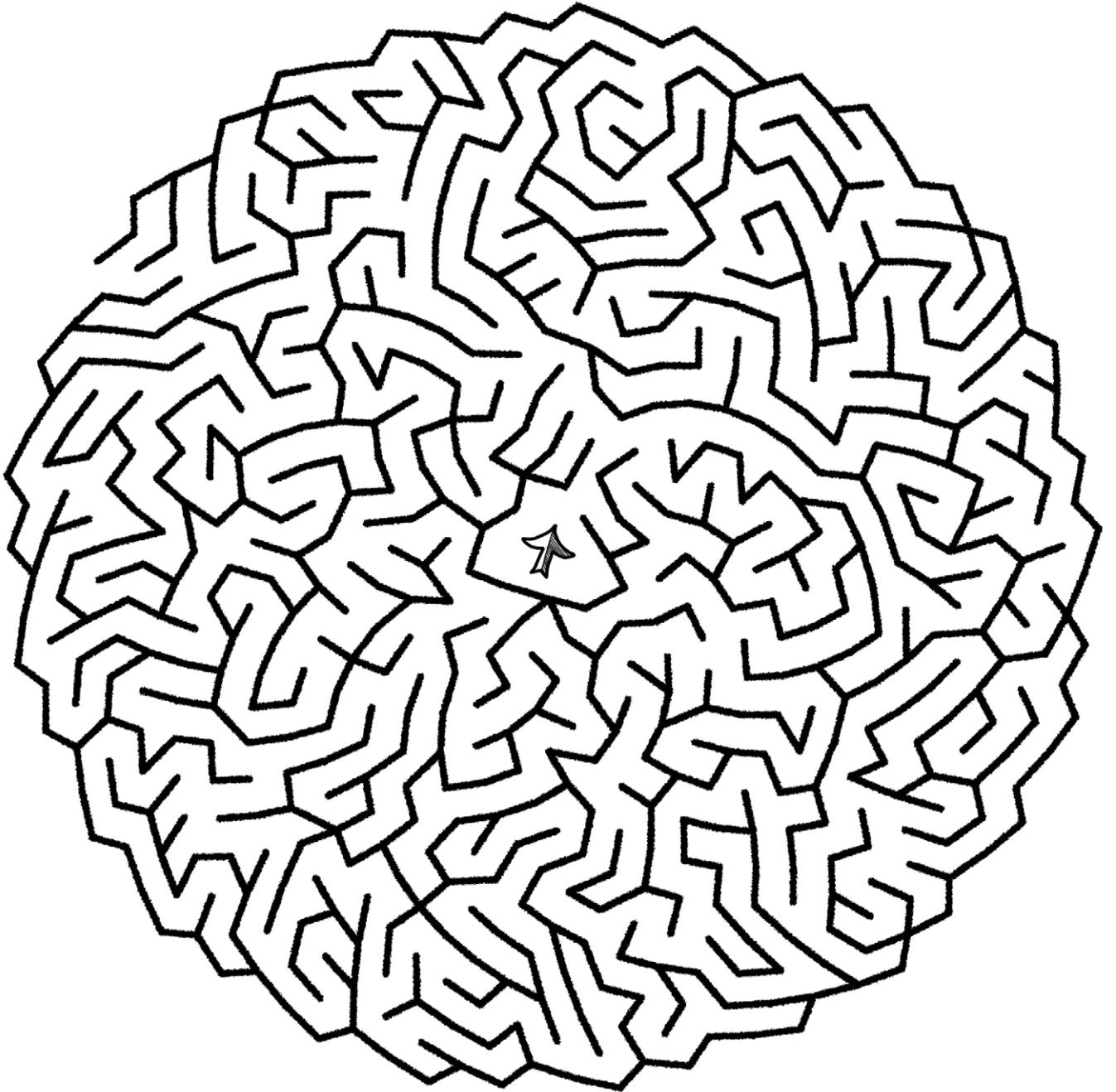
⚡⚡⚡⚡⚡

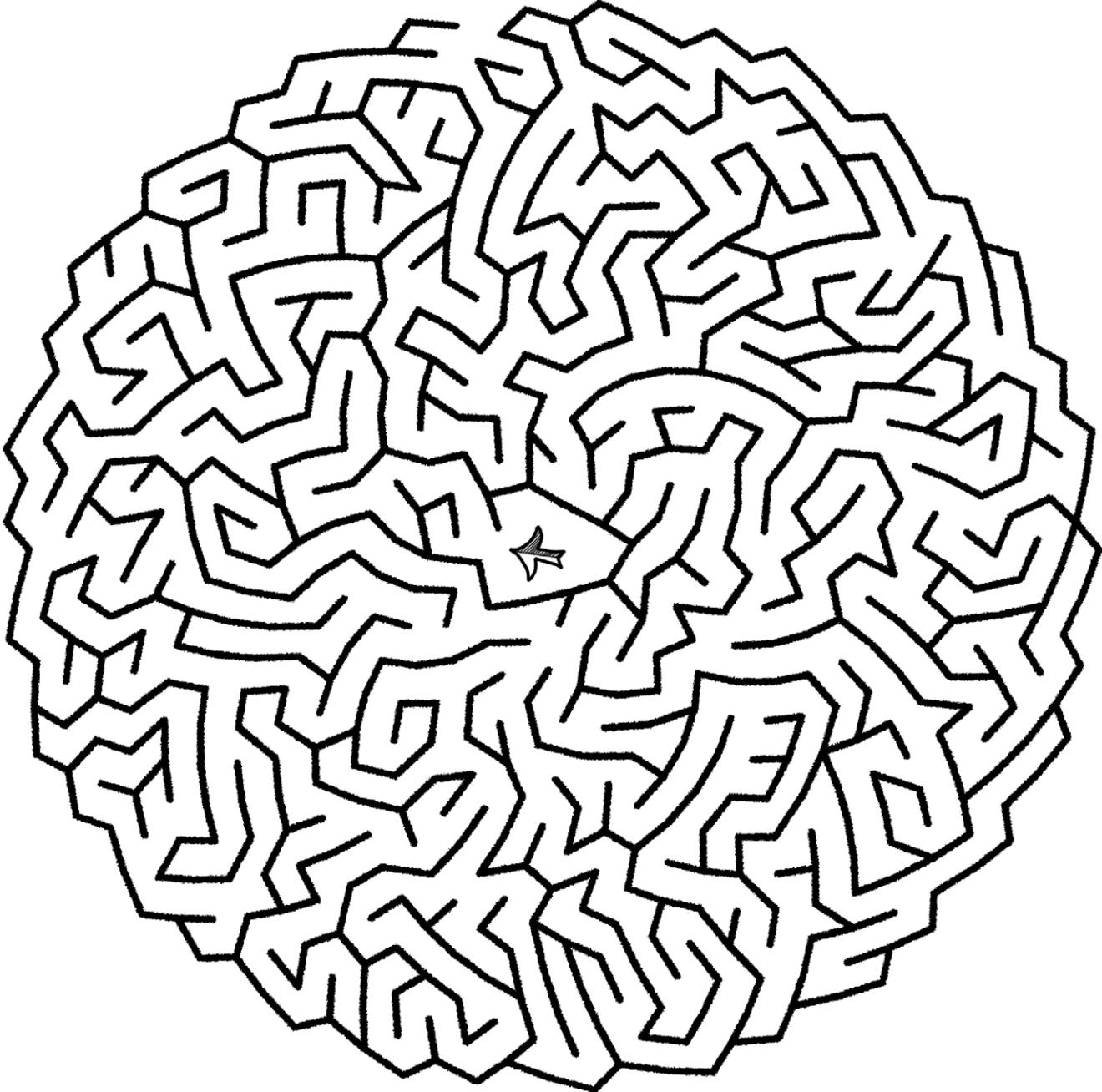


⚡⚡⚡⚡⚡



handout - Mapa para a Tumba





Últimas Palavras

O que você viu até agora foi apenas uma pequena parcela dos segredos e mistérios que se escondem nesse mundo. Anttelius tem muito mais a oferecer, e muitas coisas a serem descobertas, e enfrentadas. A sua jornada está apenas começando...

Se há uma única frase que eu gostaria de dizer a quem leu, jogou, e gostou do que viu até aqui, essa frase é: Isso é só o começo. Muito mais está por vir. Esse Jogo Rápido traz apenas uma introdução ao jogo Bruxos & Bárbaros, com as regras mais essenciais, alguns personagens prontos, e uma aventura.

Pode parecer pouco (e até é, em relação ao que temos planejado para esse jogo), mas já é possível viver muitas aventuras com o que está aqui. Com o conteúdo desse livreto você ainda pode se aventurar por muitos outros lugares e criar suas próprias aventuras. Não se limite ao que está escrito aqui. Crie, imagine, e jogue. No blog Pontos de Experiência (www.pontosdeexperiencia.blogspot.com) há informações para evolução de personagens, e diversos outros aspectos desse jogo, além de “previews” do andamento da versão final. Sendo assim, não se acanhem. Se aventurem em Anttelius, esse mundo, e esse jogo, é de vocês.

Por fim, eu gostaria de agradecer há algumas pessoas que foram fundamentais para a criação e desenvolvimento desse projeto. Primeiro, é claro, a Dave Anerson e Gary Gygax, que criaram o jogo de fantasia original, sem o qual nada do que conhecemos hoje seria possível. Depois, a todos os autores de fantasia pulp, que criaram gêneros e estilos que muitos tentam copiar, mas poucos conseguem, gênios como Robert E. Howard, Edgar R. Burroughs, Clark Ashton Smith, Lin Carter, e outros. E por fim, a todo os amigos e parceiros que deram uma mão, ou mais do que isso. Principalmente para o Felipe “Pep”, meu sócio nessa empreitada, que apesar de atarefado sempre arruma um tempo para ajudar na criação desse jogo. À minha esposa, Raquel Vasconcelos, que vem aguentando minha crescente obsessão por jogos e literatura de fantasia. Aos meus vários amigos que me ajudam de uma forma ou de outra a levar esse árduo projeto para frente, como Rodolfo Maximiano (obrigadáosso mesmo), Pablo Parzanini, Antônio Henning, Pedro “Brega”, Leandro Parejo, Luiz F. Perez, Álvaro Botelho, Eriberto Cavalcante, Rafael Viana, Aislan de Borba, Daniel de Sant’Anna, Alan Silva, Fernando Pires, Rodrigo Fernandes, Pedro Henrique, Felipe “Bardo”, Guilherme Nascimento, Ygor Moreira, Jefferson Neves, e outros que eu não consigo lembrar nesse momento.

A aventura continua!



THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide,

royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

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

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

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

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

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

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

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

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

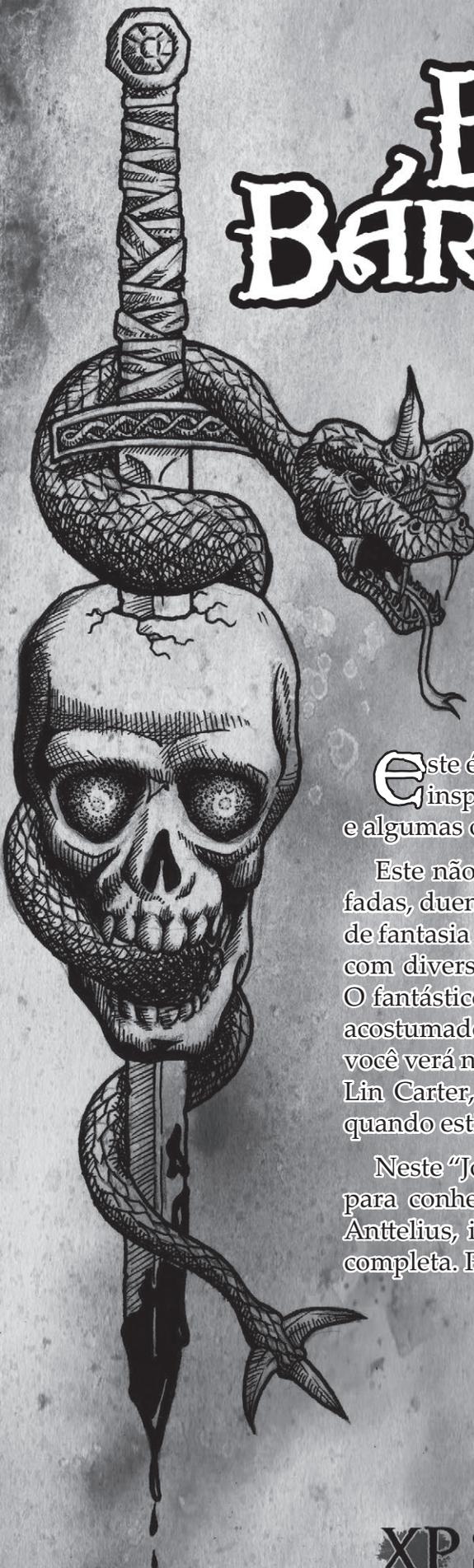
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

EM CONFORMIDADE COM O ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0, APONTAMOS COMO CONTEÚDO LIVRE TODO O TEXTO DESSE JOGO RÁPIDO COM EXCEÇÃO DE NOMES PRÓPRIOS DE REGIÕES E PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE SE CARACTERIZE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS RESPECTIVOS AUTORES.



BRUXOS & BÁRBAROS

Então você deseja conhecer os segredos do mundo de Anttelius?

Bem, você veio ao lugar certo, meu jovem. Sente-se, mas prepare-se para ouvir bastante. Nós da Ordem dos Cronistas de Mezanthia sabemos de várias lendas, segredos e histórias. Mas, infelizmente, poucas são aquelas que temos certeza ser verdade...

Este é o *Bruxos & Bárbaros*, um RPG de Espada e Feitiçaria, inspirado em jogos de fantasia Old School, literatura pulp, e algumas outras coisas.

Este não é um jogo de Fantasia tradicional, com elfos, anões, fadas, duendes e dragões espalhados pelos reinos. Este é um jogo de fantasia pulp, de Espada e Feitiçaria, de um mundo decadente, com diversas civilizações humanas disputando poder e espaço. O fantástico e o sobrenatural não são comuns, e o que você está acostumado a ver em outros jogos não é exatamente aquilo que você verá neste mundo. Pense nas histórias de Robert E. Howard, Lin Carter, Clark Ashton Smith, e não nas de J. R. R. Tolkien, quando estiver jogando *Bruxos & Bárbaros*.

Neste "Jogo Rápido" você encontrará todas as regras essenciais para conhecer o jogo e começar a se aventurar no mundo de Anttelius, incluindo nove personagens prontos e uma aventura completa. Prepare-se, pois as aventuras estão apenas começando.



Conheça mais sobre *Bruxos & Bárbaros* em:
pontosdeexperiencia.blogspot.com.br/p/bruxos-barbaros.html