

**Dedicatória da Edição Original de M&M:** Este jogo é dedicado a Ray Harryhausen. Os autores também desejam agradecer Gary Gygax & Dave Arneson, Ken St-André, Greg Stafford & Steve Perrin, Ian Livingsgtone & Steve Jackson, Dave Morris e Oliver Johnson...e todos os outros exploradores de lendas, sem os quais este jogo nunca teria existido. Esta tem sido uma odisséia estranha e maravilhosa!

**Dedicatória da Edição Revisada :** Este novo livro é dedicado aos jogadores do mundo todo que têm contribuído para toda a experiência de *Maze & Minotaurs* com seu talento, inspiração, dedicação, suporte e aconselhamentos críticos. As regras originais de M&M foram escritas por um jogador francês, oriundas dos conceitos criados por um jogador britânico. Desde então, o jogo tem sido enriquecido pelas contribuições criativas de jogadores americanos, italianos, suecos e espanhóis e tem despertado o interesse de pessoas de todo o mundo, de Portugal à Alemanha, Polônia, Israel, Canadá, Grécia...fazendo da odisséia de *Mazes & Minotaurs* uma experiência verdadeiramente única e internacional. Jogadores de todos os países unidos!!!

## **Créditos**

**Conceito Original:** Paul Elliot

**Design do jogo original:** Olivier Legrand

**Material extra:** Luigi Castellani, Reid San Filippo

**Supervisor da Edição Revisada:** Olivier Legrand

**Arte da capa:** Luigi Castellani

**Arte interior:** Várias pessoas

Algumas ilustrações © são marca registrada do clipart.com

Todo conteúdo de texto © Legendary Games Studio

**Revisão de texto 2008:** Matthew Rees

**Uma Forte Saudação Minotaurica** a toda legião de fiéis hoplitas de M&M, especialmente a (em ordem alfabética) Luigi Castellani, Hoplite Nomad, Guy Hoyle, John Marron, Carlos de la Cruz, Lyzi Shadow, Carl David Quaif, Jeff Rients, Emmanuel "Croquefer" Roudier, Reid "Reidzilla" San Filippo, Erik Sieurin, Matt Staggs, Garry "Doc" Weinberger, Joseph C. Wolf e, claro, Paul Elliott. Agradecimento especial a Sérgio Mascarenhas, extraordinário especialista em jogos (e muito bom homem).

## **MAZES & MINOTAURS**

### **Segunda Edição Revisada**

#### **Livro I: Livro do Jogador**

Inclui regras completas para criação de personagem (com 12 classes!), combate e magia.

#### **Livro II: Livro do Mestre**

Incluindo capítulos de tradição mítica, criaturas e dicas para o mestre, história do mundo da Mythika e um catálogo de itens míticos !

#### **Livro III: Compendio de Criaturas**

Fabulosa coleção com mais de 150 seres, feras, monstros, espíritos e outras criaturas, incluindo variantes e subespécies especiais.

#### **Em breve: Guia M&M**

Toneladas de novas opções para a edição revisada de M&M, incluindo habilidades secundárias, combate homérico, influência de PNJs, bigas e mais!

**Página 03**

## **Prefácio da Segunda Edição**

Então aqui estamos nós, em 1987...quinze anos (Santo Zeus, 15 anos!!!) se passaram desde que o RPG *Mazes & Minotaurs* foi inicialmente publicado por uma pequena companhia chamada **Legendary Games Studio**.

Desde aqueles dias primórdios (e quase míticos), jogos de RPG têm se tornado um grande hobby e também como parte estabelecida da cultura popular, lado a lado com as histórias em quadrinhos, romances de fantasia e filmes de ficção científica.

Voltando a 1972, quando **Paul Elliot** e eu estávamos trabalhando M&M original, muitas pessoas nos diziam o quão boba era nossa ideia e como nosso jogo poderia nunca ser publicado, porque ninguém estaria interessado em um irreal “jogo aventureiro de guerra”... Mas nosso estranho joguinho finalmente foi publicado e entrou na imaginação de milhões de pessoas ao redor do mundo.

Mais tarde, durante os primeiros anos da jornada de M&M, os mesmos oráculos continuaram dizendo que os RPGs eram apenas modismos e nunca sobreviveriam aos anos 80. Errado novamente. A comunidade de jogadores de RPG prosperou e aqui estamos nós, quinze anos depois, com uma nova versão completamente revisada das regras de M&M.

Esta segunda edição do *Mazes & Minotaurs* leva a forma de três livros centrais: **O Livro dos Jogadores** (o qual vocês está lendo atualmente), o **Livro do Mestre** e o **Compendio de Criaturas**.

Essa trilogia básica será seguida por um quarto livro, o **Guia Mazes & Minotaurs**, o qual oferecerá uma variedade de opções para expandir o jogo básico.

Mas por que uma nova versão, você pergunta? E o que “revisado” significa, afinal?

Primeiro, uma palavra para todos os jogadores veteranos de M&M: este ainda é o mesmo jogo! Nobres e clérigos, criaturas e feiticeiros, cíclopes e quimeras e é claro, labirintos e minotauros! O sistema de jogo também é o mesmo - exceto por ele ter se tornado mais ágil, claro e, bem, revisado em algumas coisas aqui e ali, não para mudar o jogo, mas para torná-lo melhor.

Essa nova edição também incorpora material revisado publicado originalmente nos suplementos da primeira edição, no venerável **Homens & Monstros, Mito & Magia** e do mais recente **Irrevelável Addenda e Hekatoteratos...** junto com o novo, nunca antes publicado, incluindo material de antecedentes do mundo de Mythika (o qual será revelado no próximo lançamento - Livro do Mestre)

Nós também esperamos que esta nova edição traga toda uma nova geração de heróicos jogadores para o mundo mítico de **Mazes & Minotaurs**... A aventura os espera!

Deixemos a Odisséia começar... outra vez!

## **Olivier Legrand**

### Tabela de Conteúdos

<b>I : SABER MÍTICO</b>	
Deuses & Deusas	4
Um Mundo de Aventura	7
Geografia (Mythika)	8
Mapa de Mythika	9
Línguas de Mythika	10
Cosmogonia (Mythika)	11
História (Mythika)	12
<b>II : CRIATURAS</b>	
Criaturas em Termos de Jogo	15
Criaturas & Combate	16
Habilidades Especiais	17
Derrotando Criaturas	24
Personagens Não Jogadores	25
<b>III : MESTRANDO</b>	
Criando Aventuras Épicas	26
Gerador de Ilhas Misteriosas	28
Gerador de Templos	30
Gerador de Cidades-Estado	31
Gerador de Enredos de Aventuras	34

IV : ITENS MÍTICOS	
Armamentos Mágicos	37
Poções & Consumíveis	39
Bastões & Cetros	42
Anéis & Amuletos	43
Vestuário & Acessórios	44
Itens Diversos	45
Artefatos Únicos	48
Identificando Itens Míticos	49

### Página 3

#### I : SABER MÍTICO

##### Deuses & Deusas

##### Quem são os Deuses ?

Os Deuses governam o universo do topo do Monte Olimpo. Originalmente eram doze Olímpianos, alimentando-se de ambrosia e néctar servido a eles por Ganymede, o portador do copo.

Cada deus tem seu próprio palácio e está comprometido em intrigas intermináveis com os outros olímpianos por poder e influência. Muitas vezes a assembleia de agosto tornava-se um grande desentendimento : na Mitologia Grega, a Guerra de Tróia é um exemplo perfeito de tais conflitos.

No passado cada deus patrocinava seus heróis favoritos em gloriosas jornadas e disputas sangrentas em terra, mas nos dias de hoje sua influência é principalmente atingida por meio de seus sacerdotes.

##### Religião e Adoração

Cada deus tem templos que o hospedam espalhados pelo mundo civilizado. Esses templos são apenas levemente afiliados. Em muitos casos cada templo é dedicado a um aspecto diferente do deus.

Adoração normalmente é feita em um altar fora da entrada do templo, mas ainda assim dentro do seu limite sagrado. Ovelhas ou cabras são sacrificadas e queimadas como oferendas ao deus, então comidas como uma refeição sagrada. Vinho também pode ser oferecido como libação.

Cada culto também tem suas cerimônias específicas, que podem ir de solenes celebrações a rituais simbólicos ou banquetes mais orgiásticos.

##### Divindades Maiores

##### Afrodite

A apaixonada deusa do amor, beleza e sexo, casada (na mitologia) com Hefesto.

Ela é instável, passional e propensa a iniciar concubinatos e romances. Casais jovens oram para ela, assim como cortesãs e, estranhamente, marinheiros.

Símbolo : Uma concha

Adoradores Típicos : Cortesãs, nobres, marinheiros, algumas ninfas.

##### Apolo

O deus multitalentoso da luz do sol, músicos, cartomantes e da medicina. Este corajoso e poderoso deus é também um protetor dos pastores, mas sua relação com o sol que é mais forte.

A perícia mortal e infalível de Apolo com o arco é simbolizada por raios de luz, mas seu símbolo típico é a lira, o instrumento musical dos liristas.

Muitos videntes e profetas famosos também clamam de ter recebido seus poderes de Apolo.

Símbolo : O arco e a lira.

Adoradores Típicos : Liristas, alguns nobres, algumas ninfas, poetas, arqueiros, pastores, profetas, caçadores, médicos.

### Página 4

##### Ares

O impetuoso deus da Guerra, Ares é popular entre aventureiros. Ares é evocado também por vingança. Ele não é um deus sutil e de grandes estratégias, mas um adepto do combate bruto e direto.

Símbolo : Tocha flamejante e a lança.

Adoradores Típicos : Soldados, comandantes, nobres aguerridos, mercenários.

Artemis

Artemis é a irmã virgem de Apolo, e ela é a deusa da caça e da vida selvagem. Sendo a deusa da fertilidade, Artemis é invocada por mães assim como por caçadores mais típicos. Ela também tem um aspecto lunar e é bem conhecida como uma grande e mortal arqueira.

Símbolo : Uma tocha queimando ou um fiel cão-de-caça.

Adoradores Típicos : Caçadores, mulheres, dríades.

Athena

A filha virgem de Zeus, Athena emerge, completamente armada, da cabeça de seu pai. Depois de seu nascimento ela concedeu conselhos a Zeus.

Athena olha pelos artistas, artesãos, estudiosos e outros agentes ou protetores da civilização, que inclui doutores, atores, poetas, estudantes, soldados, nobres, etc. Como uma deusa-guerreira, ela luta por ordem, paz e causas honrosas.

Símbolo : A coruja é seu maior símbolo, mas ela é também famosa pelo égide, um escudo brasonado com a aterrorizante face da Medusa.

Adoradores Típicos : Nobres, soldados, artesãos, estudiosos, defensores.

Demeter

Essa deusa gentil preside sobre a agricultura, fertilidade e a terra. O culto de Demeter é geralmente acompanhado de orgias selvagens. Seus templos, chamados megara, são normalmente encontrados dentro ou próximo de bosques. Sua filha Perséfone passa seis meses do ano com Hades, simbolizando a mudança de estações e o ciclo eterno da vida e da morte.

Símbolo : A Gavela de Milho.

Adoradores Típicos : Lavradores, interioranos, elementalistas da terra, algumas ninfas.

Hefesto

O deus do fogo, ferreiros e artesãos em geral, Hefesto é um deus vigoroso e manco. Ele é também associado com ciclopes e vulcões. Nos mitos ele construiu muitos aparelhos fantásticos, alguns dos quais estão escondidos pelo mundo em labirintos e ilhas remotas. Para seu azar, sua esposa é a adúltera Afrodite.

Símbolo : Martelo e tenaz.

Adoradores Típicos : Ferreiros, armeiros, ferreiros de bronze, elementalistas do fogo.

Hera

A matronal esposa de Zeus, Hera é associada ao céu e à lua. Deusa das mulheres, parto e do casamento, ela raramente é invocada por aventureiros. Hera puniu muitas das amantes de Zeus, e pode-se dizer que também incorporou o ciúme.

Símbolo : O pavão é seu animal de culto, seu outro símbolo é a romã.

Adoradores Típicos : Donas-de-casa, administradores, buscadores de vingança, defensores.

*Ilustração de hera*

*Imponente Hera, esposa de Zeus*

Página 4

*Hermes, deus dos viajantes, mercadores e ladrões*

Hermes

O mensageiro alado dos deuses, Hermes é também o deus dos ladrões, viajantes e mercadores. Hermes também guia os espíritos dos mortos ao submundo, e pedras marcadas na beira de estradas são dedicadas a ele. Os grandes cultos a Hermes são feitos por irmandades de mercadores, a quem eles devem sua boa sorte. Apostadores também oram para ele.

Símbolo : Hermae, pilares fálcos nas esquinas, cruzamentos e entradas, sandálias aladas, caduceus (bastão alado entrelaçado com serpentes)

Adoradores Típicos : Comerciantes, ladrões, viajantes assim como alguns feiticeiros.

Héstia

A deusa do lar e do coração. A família e a comunidade são associadas com o seu culto gentil. Padeiros também sacrificam para ela.

Símbolo : Fogo, Proteção

Adoradores Típicos : Donas-de-casa, magistrados, funcionários públicos, administradores.

Poseidon

Irmão de Zeus, Poseidon é o deus dos oceanos e dos mares, assim como dos terremotos e cavalos. Um deus severo e implacável, o poderoso Poseidon mostra sua raiva com espetaculares tempestades, enchentes e terremotos. Marinheiros o temem.

Símbolo : O tridente (e o cavalo)

Adoradores Típicos : Marinheiros, nereidas, alguns nobres, elementalistas da água

Zeus

Zeus é o governante supremo dos deuses olímpicos - rei dos deuses e deus dos reis. Ele é um poderoso deus da soberania, maestria, governo e vitória na guerra. Ele é também associado a tempestades, chuvas, temporais e com o trovão e o raio.

Zeus assiste aos afazeres do mundo mortal e é o juiz supremo das discussões divinas. Seu domínio são os céus : A Terra pertence a seu irmão Poseidon e o Submundo é governado por seu outro irmão Hades.

Símbolo : A águia e o raio.

Adoradores Típicos : Nobres, líderes, soldados, algumas ninfas, elementalistas do ar.

Nunca subestime o poder do decoro divino.

## Página 6

Outras Divindades

Esculápio

O filho de Apolo, o deus da medicina e dos doutores. Esculápio uma vez teve problemas com Hades porque estava impedindo a nova entrada dos mortos de chegar ao Submundo como devia.

Símbolo : Caduceu, o bastão alado com uma cobra entrelaçada, cobras.

Adoradores : Médicos.

Dionísio

O deus do vinho, prazer e festança, frequentemente evocado em bares, banquetes e orgias. Associado com cultivo de vinho, ele representa o prazer do vinho e também seu lado mais sombrio, de paixões e abuso. Seu método favorito de punir malfeitores é pela loucura. Seu culto realiza orgias espantosas onde mulheres respeitáveis dançam desvairadamente em regiões campestres ao som de músicas estridentes.

Símbolo : O tirso, um bastão sagrado de pinha.

Adoradores : Atores, dramaturgos, artistas, taverneiros, alcoólatras, poetas aborrecidos.

Hades

O soturno e sombrio deus do Submundo que governa juntamente com sua esposa Perséfone. Hades é a encarnação da morte e não tem templos nem cultos organizados.

Símbolo : Árvore cipreste, narciso.

Adoradoras : Bruxas

Divindades Menores

As Musas : Nove filhas de Zeus, deusas da música, das artes, ciência, dança, teatro e história. Apolo lidera as Musas.

As Fúrias Maiores : Demônios femininos que servem aos deuses. Filhas de Gaia, essas bruxas monstruosas com rostos caninos e asas negras caçam transgressores e os aterrorizam até levá-los a loucura. As três Fúrias não são vingativas, mas imparciais.

Morfeu & Hipnos : Dois deuses anciões do sono, frequentemente confundidos um com o outro. Hipnos governa o sono em geral, e Morfeu é o deus dos sonhos.

Um Mundo de Aventura

As aventuras de Mazes & Minotaurs podem ser realizadas na Grécia mítica ou em mundos imaginários com um toque mediterrâneo antigo. As seções seguintes detalham tais cenários : o mundo de Mythika.

Mythika é um mundo imaginário remanescente do antigo mediterrâneo europeu. É centralizado ao redor do Mar mediterrâneo fazendo fronteira com um país civilizado chamado a Terra das Três Cidades, remanescente da Grécia mítica. Mythika é um lugar de perigos e assombrações, heróis e monstros, missões e odisséias.

As páginas seguintes apresentam um breve panorama do mundo de Mythika, dividido nas seguintes seções :

Geografia (incluindo um mapa do mundo)

Idiomas (incluindo os não humanos)

Cosmogonia (como Mythika veio a existir)

História Mítica (as três eras do mundo)

História Recente (eventos maiores do último século)

Os Mestres devem notar que várias regiões e localizações de Mythika foram cobertas por alguns detalhes nos vários módulos de aventura publicados pela Legendary Games Studio para M&M através dos anos, assim como nas páginas da revista Griffin.

O Espírito de Mythika

Embora divida muitas similaridades com o (e foi inspirada pelo) mundo da mitologia Grega, Mythika não é a Grécia antiga - ou nem mesmo a Grécia mítica. É um mundo imaginário, inspirado tanto por filmes de aventura ou a romances de fantasia moderna quanto pela mitologia clássica ou aos poemas épicos de Homero.

Leitores eruditos provavelmente vão achar maiores discrepâncias entre a mitologia grega "real" e a mitologia imaginária de Mythika... Mas tais discrepâncias foram parte do espírito de M&M desde o surgimento do jogo!

O principal objetivo deste jogo é oferecer diversão e aventura aos jogadores, não aprisioná-los numa teia de referências eruditas. Simplesmente, a mitologia grega é uma fonte de inspiração para o jogo, mas não é seu foco nem seu tema.

Mantendo esse espírito, mestres devem sentir-se livres para usar seus próprios conhecimentos dos mitos clássicos e história antiga como fonte de inspiração, não como fonte de restrição. Mestres e jogadores devem simplesmente se esquecer da ortodoxia mítica ou precisão histórica : apesar das armadilhas pseudo-helenísticas, Mythika é um mundo de fantasia, com todos os tropos do gênero. Não é mais (nem menos) conectado a Grécia antiga que a Era Hiboriana de Robert E. Howard era conectada a Europa antiga - e como a espada de Conan, Mythika existe apenas por dois motivos : aventura e imaginação.

## Geografia

### A Terra das Três Cidades

Como o nome sugere, esse rico e civilizado país costeiro é dividido em três cidades-estado independentes (e rivais) : Tena, Herácia e Argos.

Cada uma dessas cidades-estados é o maior poder político na sua própria cultura, economia e forças armadas. No passado, a grande rivalidade das Três Cidades causou muitas guerras, mas elas estão em paz por mais de 100 anos agora, graças aos esforços dos monarcas de Tena (ver *História*).

Com exceção dos Bárbaros, Centauros e Amazonas, a maioria das aventuras de Mazes & Minotaurs virá da Terra das Três Cidades.

### O Mar Médio

Esse mar interno tem três ilhas maiores : Sérifos, próxima da costa da Terra das Três Cidades e lar de Minea, a quarta maior cidade-estado da área, **Proteus**, uma ilha antiga frequentemente tida como o berço perdido da civilização do Mar Médio, agora uma terra de ruínas assombradas por monstros (e, alguns dizem, maravilhas e tesouros esquecidos) e a ilhota oriental de **Tritonis**, último fragmento do uma vez grandioso império marinho do mesmo nome, lar da decadente e perigosa Princesa dos Mares de Acárnia.

### O Norte Selvagem

Ao norte da Terra das Três Cidades, além das Montanhas infestadas-por-monstros de Helicon, onde encontram-se os domínios congelados de Hiperbórea, lar de ferozes tribos vestidas em peles, bárbaros adoradores do sol.

Ao oeste de Hiperbórea encontra-se a terra de Sibaris, uma colônia costeira do império perdido de Atlantis, agora um Reino enclavico governado por Feiticeiros meio-humanos, cheio de perigos antigos e assombrações.

Para o leste de Hiperbórea, passando o Mar Congelado, está o semi-lendário reino de Amazonia, terra natal das famosas e destemidas mulheres-guerreiras, com seu surpreendente clima temperado.

### O Oeste Desconhecido

O ocidental **Mar Umbrio** faz fronteira com o antigo e belicoso reino de **Umbria**, que controla o acesso ao **Grande Oceano**.

Suas tempestuosas e perigosas águas são habitadas por numerosas serpentes-marinhas, terrores-marinhos e outros monstros-marinhos que ninguém, a não ser os mais corajosos aventureiros, ousam desafiar... Em algum lugar do Grande Oceano encontra-se a lendária ilha de **Atlantis**, outrora o mais poderoso império-marinho do mundo, lar de uma raça pré-humana de sábios e feiticeiros, agora conhecidos apenas através de lendas semiesquecidas... Quem sabe quais maravilhas e perigos aguardam nessas águas inexploradas ?

### O Perigoso Leste

O leste de Mythika é dividido pelas grandes **Montanhas Tanatari**, lar de muitas estranhas e perigosas criaturas, como Grifos, Manticoras e tribos canibais de homens selvagens e trogloditas.

Ao norte das montanhas encontra-se a terra de Sicania, domínio dos Centauros, e do misterioso vale de Arcadia, descrito por fábulas antigas como um lugar idílico... Ou como a verdadeira entrada ao Submundo. Muitos bravos aventureiros deixaram suas terras para descobrir o verdadeiro segredo de Arcadia... Mas nenhum deles retornou para contar história - ainda.

Para o sul das Montanhas Tanatari está a fabulosa **Terra do Sol**, com suas areias ardentes, ruínas do deserto e cidades douradas...

### O Sul Misterioso

O sul do litoral do Mar Médio é dominado pela nação de **Mídia** e sua capital **Solus**, um centro de trocas com uma população cosmopolita de mercadores, marinheiros e ladrões.

Ao leste de Mídia está a terra selvagem de **Caribdis** com suas selvas exuberantes, estranhas feras e tribos de guerreiros pele-de-ébano.

Indo ao sul de Mídia encontra-se o imenso **Reino do Deserto**, com suas grandes pirâmides de pedra (também cheias de tesouros lendários), místicas dinastias de reis de sangue divino e deuses com cabeças de animais...

Rumores também falam de um negro **Império Estígico** em algum lugar do extremo sul, governado por Necromantes e sua legião de esqueletos animados.

## Página 8

O Mundo de Mythika  
Mapa por Paul Elliott  
Idiomas de Mythika

## Página 9 (Mapa de Mítica)

A seguinte sessão lista todos os principais idiomas de Mythika, incluindo as principais línguas não humanas.

Idiomas rotulados com (n) não tem uma forma escrita.

Idiomas rotulados com (w) tem uma forma escrita e usam o alfabeto Mineano, o que significa que os personagens que sabem como falar um desses idiomas também sabem ler e escrever, se eles já possuírem alfabetização Mineana.

Idiomas rotulados com (d) usam um alfabeto diferente : aprender a ler e escrever tais línguas conta como uma língua extra (como soma a sua forma falada). Assim, aprender a falar, ler e escrever Atlânteo ou Alto Kemi contará como duas línguas.

Idiomas Humanos

Atlânteo : O idioma arcaico de Atlântida (d).

Bóreo : O idioma dos Hiperbóreos barbarous e Amazonas (n).

Caribdiano : O idioma da tribo selvagem das selvas de Caribdis (n).

Alto Kemi : O idioma aristocrático da nobreza e sacerdócio do Reino do Deserto (d).

Baixo Kemi : O idioma nativo dos plebeus do Reino do Deserto (n).

Midianês : A língua da Terra do Sul (w).

Mineanês : A língua comum da Terra das Três Cidades e da ilha de Sérifos, usada por todas as nações civilizadas ao redor do Mar Médio.

Tritoniano : O idioma do uma vez poderoso império de Tritonis (d).

Umbriano : O idioma nativo do antigo reino de Umbria (w).

Estigianês : O antigo idioma do Império Estígico... Assim como a 'língua nativa' do Submundo (d).

Idiomas Não Humanos

Aerianês : O idioma nativo dos Icarians, Homens-Falcão e outros povos aéreos (n).

Gaianês : O idioma nativo de Ninfas, Centauros e outros povos ligados à vida e à natureza (n).

Merianês : A língua comum de Sereias, Tritões e outros povos falantes dos mares (n).

Subterrâneo : O idioma nativo de Derros, Obsidianos e outros povos subterrâneos (d).

*Um Elementalista e uma Sacerdotisa conversando em Mineanês (legenda imagem)*

Personagens & Idiomas

Idioma Inicial

Por razão de simplicidade, todos os personagens-jogadores (sim, até mesmo Bárbaros e Centauros) presumidamente são perfeitamente fluentes em Mineanês.

Também presume-se que todos os personagens-jogadores sejam alfabetizados, com exceção de Bárbaros, Amazonas, Ninfas e Centauros, que são analfabetos mas falam um idioma nativo extra além de Mineanês : Bóreo (para Bárbaros e Amazonas) ou Gaianês (para Centauros e Ninfas, exceto Nereidas, que falam Merianês).



Nobres e todos os magos automaticamente sabem duas línguas extras na criação de um personagem.

#### Aprendendo Novos Idiomas

Personagens que desejam aprender novos idiomas enquanto jogam podem se familiarizar com o básico de qualquer língua falada em 1D6+4 semanas de estudo ou prática. Esse tempo é reduzido pelo bônus de Raciocínio do personagem (se tiver) ou aumentado para personagens com modificadores negativos de Raciocínio.

Tornar-se fluente leva 1D6+4 meses, modificado como o caso acima pelo modificador de Raciocínio do personagem.

Aprender a falar como um nativo sem traços de um sotaque estrangeiro na realidade leva 1D6+4 anos, novamente aplicando o modificador de Raciocínio do personagem.

Uma nova jogada de dados deve ser feita para cada novo idioma e cada novo degrau de fluência

#### Lendo e Escrevendo

Aprender a ler e escrever uma língua leva 1D6+4 anos, modificado pelo mod de Raciocínio do personagem assim como ao aprender uma nova língua (ver acima), enquanto aprender um novo alfabeto leva o número equivalente de semanas.

### Página 10

Poderoso Zeus, Ciclopes, Gigantes e várias monstruosidades numa espetacular cena de batalha da Guerra dos Titãs

#### Cosmogonia

##### O Nascimento do Mundo

No começo havia apenas o Caos. Então veio Gaia, a Terra, e Urano, o Céu. Sua união produziu doze poderosas crianças, os Titãs, assim como alguns seres disformes, marcados com a mácula do Caos primitivo, dentre os quais estão os primeiros Ciclopes.

Esses monstros grotescos ofenderam o olhar de Urano, então este decidiu manda-los para debaixo da superfície da terra, nas mais fundas cavidades do útero de Gaia. Isto despertou a ira de Gaia e a irremediável separação das duas entidades : a partir deste momento de raiva, terra e céu foram sempre separados.

Gaia começou a tramar contra Urano, tentando disseminar a semente da revolta entre suas crianças... Mas mesmo os mais destemidos Titãs tinham medo de Urano. Apenas o mais novo de todos, Cronos, decidiu agir contra seu pai. Usando uma foice dourada mágica dada a ele por Gaia, Cronos atacou Urano, castrando-o e ferindo-o mortalmente. O sangue de Urano caiu na terra, onde gerou uma outra prole de seres fantásticos, incluindo os primeiros Gigantes, as primeiras Ninfas e as Fúrias Maiores.

##### O Reinado de Cronos

Depois da morte de Urano, Cronos tornou-se o governante supremo do universo, ao qual ele impôs suas leis - o que chamamos de Tempo.

Cronos então aprisionou os Ciclopes e outros seres caóticos nas trevas do reino subterrâneo do Tártaro. Ele então casou com sua própria irmã Reia, mas devorou seus próprios filhos assim que eles nasceram, temendo que um dia eles tentassem destruí-lo, assim como ele tinha destronado e assassinado seu próprio pai.

Momentos antes de dar a luz seu sexto filho, Reia foi para um esconderijo e confiou seu recém-nascido filho às Ninfas. Ela então retornou ao seu marido-irmão Cronos e enganou-o, fazendo-o devorar uma pedra mágica simulando a criança ao invés dela de fato...

A criança era Zeus. Adotado pelas Ninfas, ele logo cresceu tornando-se um jovem, poderoso e hábil imortal. Sua mãe Reia visitava-o em segredo e juntos eles decidiram que era hora de destronar Cronos.

Juntos, eles enganaram o Devorador para que ele bebesse um fermentado mágico especialmente preparada, que o deixou tão mal que este regurgitou as cinco crianças que já havia comido. Sendo de natureza divina, eles sobreviveram dentro do estômago gigante de Cronos. Esses cinco deuses eram Poseidon, Hades, Deméter, Hera e Héstia. Logo que se libertaram, eles decidiram se juntar a Zeus, seu irmão mais novo na luta cósmica contra seu pai Cronos o Devorador...

#### A Guerra dos Titãs

Assim começou a Guerra dos Titãs (também chamada Titanomaquia). Com a ajuda dos outros Titãs, Cronos pôs-se a caminho para acabar com seus filhos rebeldes.

No primeiro momento, a Guerra pareceu estar claramente a favor dos Titãs... Mas Zeus tinha um plano. Ele viajou para as cavernas do Tártaro onde Cronos havia aprisionado os Ciclopes e outras crias do Caos e as libertou em troca da sua ajuda na Guerra.

Ajudado por seus novos aliados e armado com o poder do relâmpago, Zeus retornou à batalha e os Titãs foram rapidamente derrotados. Depois de sua vitória, Zeus exilou a maioria dos Titãs derrotados para o Tártaro ou para os recantos mais obscuros de vácuo cósmico.

E então começa o reino de Zeus, assim como a Primeira Era da História, também conhecida como Era do Mito...

## Página 11

*Durante a Era do Mito, os Deuses Olímpianos  
Frequentemente interagem diretamente com mortais (legenda)*

### História Mítica

Desde a derrota dos Titãs pelas mãos de Zeus e seus aliados, o mundo de Mythika conheceu três grandes eras : a Era do Mito, a Era da Magia e a Era dos Heróis, também conhecidas respectivamente como a Primeira, Segunda e Terceira Eras.

As seções a seguir apresentam um panorama geral das três Eras de Mythika e uma apresentação mais detalhada dos eventos mais importantes (até agora) da Era dos Heróis, a era corrente de Mythika.

### A Era do Mito

A primeira Era do mundo foi um tempo de grandes maravilhas e fascínios. Também conhecida como a Era Divina, durou (provavelmente) muitos milênios e foi dominada pela consolidação da posição de supremacia das deidades Olímpicas.

A Era do Mito viu o nascimento de muitos da segunda geração de Olímpianos (como Apolo, Hermes, Atena e Artemis) e de outras entidades semidivinas, como a diversa prole monstruosa de Poseidon.

Alguns outros imortais de origem mais obscura (como Dionísio e os misteriosos deuses do Sono e Sonhos) também tornaram-se deuses por suas próprias conquistas (e os soberanos de seus próprios reinos).

Foi durante a Era do Mito que muitos eventos famosos envolvendo discussões e intrigas dos olímpianos ocorreram.

Os deuses governantes também tiveram que lidar com várias tentativas de mudança ou mesmo derrocada de sua autoridade divina, como num tempo em que um grupo de Gigantes rebeldes quase conseguiram trazer o Monte Olimpo abaixo (antes serem reduzidos a cinzas gigantes pelos coléricos raios de Zeus).

O desafio mais perigoso ao governo dos Olímpianos veio de Prometeu, um imortal idealista de uma linhagem titânica que esteve lado a lado com Zeus durante a Guerra dos Titãs...

Por alguma razão obscura (que é ainda debatida por filósofos e místicos), Prometeu roubou o Segredo da Magia dos deuses e o deu ao Homem. Isso naturalmente despertou a ira de Zeus e dos outros Deuses, que prontamente puniram Prometeu pela sua tola arrogância, acorrentando-o no desfiladeiro ao topo de uma montanha para ter o seu fígado, sempre regenerante, comido por pássaros durante a eternidade...

Mas mesmo os mais poderoso olímpianos não podiam reverter o Tempo e desfazer o que Prometeu havia feito : o Segredo da Magia agora era acessível aos mortais e a Era do Mito estava encerrada.

### A Era da Magia

Antes da transgressão de Prometeu, os únicos humanos que podiam manejar a magia eram Clérigos (que obtiveram seus poderes diretamente das divindades que serviam) e alguns outros poucos receptores de inspiração divina, como Oráculos e Liristas. Ao revelar o Segredo da Magia aos mortais, Prometeu criou os primeiros Feiticeiros e Elementalistas - humanos que podiam manusear a magia pela força da sua própria vontade.

Esses primeiros Feiticeiros e Elementalistas, que eram pelo menos tão poderosos como os mais poderosos magos de hoje, chamaram a si mesmos de Autarcos. Eles rapidamente se tornaram os

governantes supremos do mundo dos mortais, criando seus próprios reinados onde eles governavam como tiranos semi-imortais.

Durante três séculos, estes Autarcos governaram a maioria das terras ao redor do Mar Médio, subjulgando outras nações pela força de seus exércitos e poder da sua magia. Os únicos povos humanos que restaram inconquistados pelos Autarcos eram as intrépidas Amazonas e os destemidos Bárbaros Hiperbóreos. Dentre as raças não humanas, Centauros também lutaram ferozmente contra a hegemonia dos Autarcos.

Tão grande era a arrogância dos Autarcos que por fim eles decidiram que era tempo de conquistar o maior poder do universo : o próprio Olimpo. Num momento de aberrante húbris, os Autarcos declararam guerra aos próprios Deuses.

Essa decisão foi a ruína dos Autarcos. Tendo decidido que a piada havia durado tempo demais, Zeus e os outros Olímpianos destruíram o poder dos Autarcos, lançando por terra suas poderosas torres de feitiçaria com terremotos, tempestades, enchentes e outras manifestações da sua fúria divina.

O que os Autarcos levaram três séculos para contruir, os Deuses destruíram em apenas três dias - três dias que agora são conhecidos como Dias de Cólera. O reino dos Autarcos estava agora acabado - assim como a Era da Magia.

## **Página 12**

*Dois Nobres heróicos se preparando para a Era dos Heróis (legenda)*

### **A Era dos Heróis**

Os Olímpianos se reuniram e decidiram que era tempo de uma nova era : um tempo em que os mortais seriam guiados e inspirados por governantes justos, clérigos sábios, poetas eloquentes e heróis valentes, ao invés de aguentar a despótica dominação de bruxos arrogantes.

Os raros Feiticeiros e Elementalistas que restaram fiéis aos Deuses foram poupados da ira divina de Zeus, e foi até permitido que passassem seu conhecimento adiante, contanto que ensinassem disciplinas que aspirassem Sabedoria ao invés de Poder.

Finalmente, os Deuses decidiram estender uma porção do seu auxílio divino para as quatro raças que recusaram se curvar perante os Autarcos : Amazonas, Bárbaros Hiperbóreos, Ninfas e Centauros.

Juntamente com os antepassados da civilização Mineana, os Deuses permitiram a esses povos desempenhar um papel maior no nascimento e consolidação da Terceira Era de Mythika : a Era dos Heróis.

### **História Recente**

O cenário sugerido para a maioria das campanhas de *Mazes & Minotaurs* é ambientado no mundo de Mythika no período inicial do quarto século da Era dos Heróis, algo em torno de 300-330 anos depois dos Dias de Cólera.

O quarto século da Era dos Heróis é um tempo de muitas maravilhas e grandes aventuras, assim como um tempo de conflito. Não menos que três grandes guerras foram travadas durante o último século, uma delas ainda está acontecendo e uma quarta parece estar se encaminhando...

É também um tempo de incerteza, onde a Terra das Três Cidades e sua civilização é ameaçada por novas ameaças e velhos inimigos.

### **A Guerra Umbriana**

A primeira guerra travada durante o último século foi a guerra Umbriana, que ocorreu em torno de 100 anos atrás e durou 7 anos.

Ela resultou de uma tentativa do belicista reino de Umbria conquistar a Terra das Três Cidades e a ilha de Sérifos.

Anteriormente divididos e cautelosos uns com os outros, esses quatro estados finalmente conseguiram unir suas forças militares como a Coalizão Mineana, graças aos resolutos esforços políticos da nobreza Tenense.

Os exércitos de Umbria foram finalmente derrotados pela força combinada da Coalizão durante uma série de batalhas épicas, ocorridas em mar e terra.

Na vigília da vitória contra Umbria, os nobres Tenenses tentaram persuadir os governantes de Heráclia, Argos e Sérifos a fortalecer a aliança militar da Coalizão Mineana numa federação política permanente de cidades-estado aliadas...

Mas os esforços políticos dos nobres Tenenses eram solapados por antigas rivalidades comerciais e culturais, que logo se intensificaram em uma guerra real entre Argos e Heráclia...

### **A Guerra das Duas Cidades**

Essa guerra (geralmente chamada Guerra Argósea em Heráclia e Guerra Heráclia em Argos) foi um conflito sangrento e exaustivo.

Começou quase 20 anos depois da vitória sobre Umbria, demorou-se por mais de 20 anos e levou as beligerantes cidades-estado de Argos e Heráclia à beira de um colapso econômico.

Foi finalmente encerrado pela brava intervenção dos exércitos Tenenses.

Novamente agindo como unificadores e guardiões da paz, nobres Tenenses conseguiram forçar seus pares Argosianos e Heráclianos chegar a um acordo sobre um tratado de paz, que eles fizeram que fosse cumprido com vigilância desde então.

Por mais de 60 anos, a Paz Tenense manteve a rivalidade Argoseana-Heracliana estritamente limitada aos campos culturais e econômicos, pelo bem maior de todos na Terra das Três Cidades.

Mas essas seis décadas de paz também permitiram que Heráclia e Argos restaurassem seus exércitos e alguns nobres belicistas de ambos os lados parecem estar ficando impacientes mais uma vez...

*Três aventureiros Tenenses se juntam para discutir as últimas notícias. ("Oh não ! Não diga que esses imbecis belicistas de Argos e Heráclia estão nessa de novo !") legenda*

## **Página 13**

Os Centauros arqueiros de Sicania usam flechas bastante compridas

### **Centauros vs Amazonas**

Cerca de 20 anos atrás, outra guerra bem diferente eclodiu na vizinhança do Mar Médio : uma guerra entre o orgulhoso reino de Amazonia e os impetuosos Centauros de Sicania, que aparentemente tentaram investir ao oeste do território das Amazonas.

A Guerra ainda está ocorrendo, enquanto mais cavaleiros Centauros de Sicania arriscam-se nas fronteiras de Amazonia.

O sábio Centauro Chiron recentemente mandou muitos de seus ex-pupilos para a Terra das Três Cidades, na esperança de persuadir os nobres governantes de Tena para auxiliá-lo em seus esforços para manter a paz.

Como se a situação não fosse ruim o suficiente, uma aliança de navegantes Bárbaros de Hiperbórea começou a atacar Amazonia pelo oeste, aproveitando-se da guerra contra os Centauros para invadir, pilhar e saquear o reino sagrado reino feminino.

Flanqueadas por ambos os lados e por inimigos igualmente ferozes, a Rainha de Amazonia enfim decidiu mandar suas próprias emissárias para a Terra das Três Cidades, na esperança de empregar a ajuda de valiosos aventureiros (preferivelmente mulheres) contra seus inimigos.

### **A Situação de Sibaris**

Ao oeste, o império-marinho caído de Atlantis parece ter despertado de séculos de ruína e decadência e aparentemente está tentando reestabelecer o controle da sua antiga colônia Sibaris

Uma guerra está se formando entre os príncipes de Sibaris e seus soberanos anteriores, os governantes da Terra das Três Cidades e Serifos ainda estão incertos sobre o que devem fazer : tanto intervir e ajudar os Sibários a repelir as forças Atlanteas, correndo o risco de uma guerra real com Atlantis (da qual se sabe tão pouco hoje em dia) ou não agir e apenas observar... Correndo o risco de uma vitória Atlanteana, com consequências desastrosas para todas as nações do Mar Médio.

### **Ascensão de Tritonis**

Outra ameaça crescente para as nações civilizadas do Mar Médio é a ilha oriental de Tritonis.

Antes o centro de um prestigioso império-marinho, esse reino, como Atlantis ao oeste, repousou adormecido pelos últimos quatro ou cinco séculos...

Mas agora os Príncipes Marinhos de Acárnia começaram a reconstruir uma poderosa frota e aparentemente estão tentando retomar contatos diplomáticos com a Terra do Sol e, de acordo com alguns rumores, com o amaldiçoado Império Estígico ao extremo sul.

Poderiam esses eventos ser o prelúdio para uma grande guerra entre o Leste e o Oeste ?

[Edição de 2007 Notas & Comentários](#)

[O Mundo de Mythika](#)

[Ah, a glória que foi Mythika...](#)

[Através dos anos, Mythika evoluiu do breve panorama apresentado nas regras originais para 'uma tapeçaria mítica de muitas cores' \(citação de um jogador desconhecido da sessão de Cartas da revista Griffin\).](#)

[Cada módulo de aventura publicado pela LGS adicionou um pouco de profundidade, substância ou atmosfera \(ou apenas alguns novos mapas\) para o mundo 'oficial' de M&M... Mas a contribuição mais importante veio da revista Griffin.](#)

[De 1975 a 1982, a coluna mensal Mythika Gazetteer detalhou especificamente regiões, reinos, ilhas ou cidades do mundo de Mythika. A maioria destas contribuições vieram de jogadores individuais, que eventualmente transformaram Mythika no primeiro cenário colaborativo de RPG da história. Até então, todos os conceitos importantes como metaplots ou continuidade oficial não existiam.](#)

[Esse foram os dias... Oops, parece que eu falhei na minha jogada de salvamento contra Nostalgia... de novo.](#)

## **Página 14**

### **II : CRIATURAS**

#### **Criaturas em Termos de Jogo**

##### **Taxonomia**

Existem cinco vastas categorias de criaturas : **Povos** (raças conscientes e falantes), **Feras** (animais naturais), **Monstros** (bestas fabulosas, seres míticos, etc), **Espíritos** (fantasmas, entidades de outro mundo, etc) e **Animados** (criaturas artificialmente animadas).

##### **Características de Jogo**

As regras de M&M usam um sistema simples para definir as capacidades de uma criatura em termos de jogo.

Criaturas são avaliadas em quatro características gerais : Tamanho, Ferocidade, Astúcia e Misticismo.

Como detalhado abaixo, essas quatro características básicas são usadas para calcular o modificador de ataque corpo-a-corpo, CDE, Pontos e outros valores.

As Habilidades Especiais de uma criatura podem também aumentar suas contagens, como detalhado abaixo.

##### **Tamanho**

A categoria Tamanho de uma criatura pode ser Minúsculo, Pequeno, Médio (tamanho humano), Grande ou Gigantesco.

Como mostrado na Tabela 6A da próxima página, o Tamanho de uma criatura afeta muitas de suas capacidades físicas principais, incluindo seus Pontos de Vida, o dano que inflige em combate e sua taxa de Movimento.

##### **Ferocidade**

Reflete a agressividade natural da criatura, poder físico ou habilidade treinada de combate:

Pacífico	0
Agressivo	+1
Perigoso	+2
Mortal	+3

### **Astúcia**

Isso representa a perspicácia inata e instintos de sobrevivência da criatura :

Mediana	0
Alerta	+1
Esperto	+2
Ardiloso	+3

### **Misticismo**

Isso reflete a presença da criatura, aura ou afinidade inata com as forças do destino e mágicas :

Normal	0
Estranho	+1
Sobrenatural	+2
Ultranatural	+3

## **Página 15**

Tabela 6A : Criaturas & Tamanhos

Tamanho	Pontos Base	Fator de Pontos	Movimento	Tamanho	Dano Bônus
Minúsculo	1	1	10m	0	1pt
Pequeno	2	2	15m	0	1d3
Médio	4	4	20m	0	1d6
Grande	12	6	30m	+2	2d6
Gigantesco	20	10	40m	+4	3d6

**Pontos Base & Fator de Pontos** : São usados para calcular os Pontos de Vida de uma criatura (ver próxima página).

**Bônus de Tamanho** : Este é usado para calcular o modificador de Combate Corporal da criatura (ver abaixo)

**Movimento** : O número de metros que uma criatura pode se mover durante uma rodada de batalha. Assim como para os personagens, este é dobrado se a criatura não fizer nada além de se movimentar. Pode ser modificado por várias habilidades especiais.

**Dano** : Esse é o dano da criatura em combate corporal, não importando se usar armas naturais ou armas de combate corporal.

*Acima: tabela 6a*

### **Valores de Combate**

O Tamanho, Ferocidade, Astúcia e o Misticismo de uma criatura são usados para calcular seus valores básicos de combate, que podem também ser modificados por Habilidades Especiais.

**Iniciativa** = 10 + Ferocidade + Astúcia

**Combate Corporal** = (Ferocidade x 2) + Bônus de Tamanho

**Classe de Defesa** = 12 + Misticismo

**Pontos de Vida** = Pontos Base + (Ferocidade x Fator de Pontos)

Assim, uma criatura com um tamanho Grande, nível de Ferocidade Perigoso, Astúcia Alerta e Mística Estranho teria os seguintes valores : Iniciativa 13, Combate Corporal +6, Classe de Defesa 13 e Pontos de Vida 24.

### **Jogadas de Salvamento**

Criaturas tem três modificadores de jogadas de salvamento, que são calculados da seguinte forma :

**Deteção** = Astúcia x 2

**Evasão** = Astúcia x2

**Fortitude Mística** = Misticismo x 2

Evasão tem os mesmos usos que Evasão do Perigo de um personagem, exceto para jogadas de Deteção que usam um modificador distinto. Ambas jogadas são baseadas em (Astúcia x 2) mas podem ser modificadas por diferentes habilidades especiais.

Criaturas não tem um modificador de Vigor Físico porque elas não precisam de um : uma criatura pode sempre continuar a lutar até ser reduzida a zero Pontos de Vida, no ponto em que elas são automaticamente mortas.

## **Criaturas & Combate**

### **Tamanho Importa**

Como mostrado na Tabela 6ª, a categoria de Tamanho de uma criatura determina muitas das suas características de combate.

O Tamanho de uma criatura também determina o **número máximo de oponentes** que ela pode atacar durante uma rodada. Normalmente, uma criatura pode atacar apenas um oponente por rodada de batalha. Esse número é dobrado para cada categoria de Tamanho a seu favor.

Então, em uma única rodada, uma criatura Grande pode dar conta de atacar dois oponentes Médios, enquanto uma criatura Gigantesca pode atacar até quatro !

Isso também é aplicado a personagens (que são todos de Tamanho Médio) : assim, um personagem será capaz de atacar até dois Pequenos ou quatro seres Minúsculos por rodada.

Como mostrado na Tabela 6ª, a categoria Tamanho de uma criatura também determina o dano infligido em combate, independente da criatura usar armas naturais (como garras, presas etc) ou armas de combate corporal (desde que tais armas combinem com o tamanho de seus portadores).

Finalmente, o Tamanho da criatura pode afetar sua vulnerabilidade a projéteis disparados. Quanto menor a criatura, mais difícil é para acertá-la com um dardo, uma flecha, etc. Inversamente, alvos maiores são mais fáceis de acertar. Em termos de jogo, isso se assume como um modificador de jogadas de Armas de Disparo.

Se o alvo é maior do que quem o ataca, cada categoria de Tamanho acima do atacante o dá um bônus de +2 de ataque. Isso é revertido se o alvo é menor que aquele que o ataca. Assim, um arqueiro humano terá um bônus de +4 quando atirar contra um alvo Gigantesco, mas sofrerá uma penalidade de -2 quando atirar em um alvo Pequeno.

### *Página 16*

*Um bravo aventureiro enfrentando uma amedrontadora criatura (legenda imagem)*

### **Criaturas em Combate**

Criaturas normalmente não podem usar as táticas e manobras especiais detalhadas no capítulo Combate do *Livro do Jogador*, a menos que tenham uma habilidade especial que os permita usar (como a habilidade Investida em Batalha, descrita abaixo).

Algumas criaturas podem estar equipadas com escudos, armaduras peitorais e elmos. Neste caso elas ganham o mesmo bônus defensivo que personagens.

Como notado anteriormente, todas as criaturas podem continuar a lutar até seus Pontos de Vida serem reduzidos a zero... Mas algumas delas podem achar mais seguro fugir se sua vida estiver seriamente ameaçada.

Membros de um **Povo** geralmente vão tentar fugir quando tiverem perdido mais da metade de seus Pontos de Vida originais, a menos que estejam encurralados, fanáticos ou desesperados - ou que estejam lutando sob o comando de um carismático líder ou uma intimidadora, superior criatura.

**Feras** geralmente fugirão ao perder mais da metade dos Pontos de Vida originais, a menos que estejam encurraladas, enfurecidas, defendendo seu lar ou seus iguais mais novos, etc. Alguns animais (como Porcos do Mato ou Ursos) sempre lutarão até a morte uma vez que forem feridos.

**Monstros** sempre lutarão até a morte.

**Animados** (que são geralmente seres irracionais) lutarão em toda ocasião, até serem mortos ou “fora de funcionamento”.

**Espíritos** geralmente se comportam como Povos, a menos que seja especificado outra forma em sua descrição.

### **Habilidades Especiais**

#### **Aquático**

A criatura pode nadar sem redução no seu Movimento. A maioria das criaturas com esta habilidade especial também podem respirar debaixo da água por extensos períodos de tempo ou sem nenhum

tempo limite. Note que, na maioria dos casos, criaturas aquáticas não podem se mover na terra, a menos que sejam Anfíbios.

### **Arma de Sopro**

A criatura pode soprar fogo ou ácido. Isso conta como um ataque regular e causa a mesma quantidade de dano que outros ataques da criatura. Este ataque é feito durante a fase de armas de disparo, de acordo com a Iniciativa da criatura e tem um alcance máximo igual a 1/3 do Movimento básico da mesma.

Esse ataque *não* requer uma jogada de ataque, fazendo armaduras e escudos realmente inúteis contra este, mas o alvo pode se esquivar com uma jogada bem sucedida de Evasão do Perigo (número-alvo de 15), evitando todo o dano.

Uma criatura só pode fazer uma vez tal ataque na rodada (a menos que tenha múltiplas cabeças com esse poder), ao invés de um dos seus ataques regulares de combate corporal.

### **Camuflagem**

Essa habilidade especial permite a criatura « se misturar » como um camaleão ao que a rodeia. Todas as criaturas com essa habilidade também tem a habilidade *Furtividade*. Quando se esconde no seu território natural, criaturas com essa habilidade especial adicionam 4 ao número-alvo das jogadas de detecção de seus oponentes.

### **Investida em Batalha**

A criatura pode usar a manobra especial *Investida em Batalha* (veja as regras de combate no *Livro do Jogador*) com um bônus de Iniciativa e Combate Corporal igual a +1 para criaturas Pequenas, +2 para Médias, +4 para Grandes e +6 para Gigantescas.

Criaturas aladas podem ter uma habilidade similar chamada Mergulho em Batalha, dando os mesmo bônus.

### **Dano Esmagador**

Essa habilidade pode ser usada apenas por criaturas que podem *Agarrar* (ver abaixo). Pode representar um abraço-de-urso ou alguma outra forma de constrição física.

Uma vez que a vítima foi agarrada pela criatura, ela irá automaticamente receber o dano usual da criatura (1d6 se for de tamanho Médio, 2d6 se for de tamanho Grande, etc) ao fim de cada rodada enquanto estiver imobilizada, a menos que consiga se libertar, conforme as regras de luta greco-romana usuais. Essa habilidade não pode ser usada contra criaturas de uma categoria superior de Tamanho.

### **Página 17**

*Cuidado, eu tenho a habilidade especial Projéteis Esmagadores ! (legenda de imagem)*

### **Projéteis Esmagadores**

Apenas criaturas Gigantescas possuem essa habilidade especial. A criatura pode arremessar pedregulhos gigantes, árvores arrancadas, etc nos oponentes. Em termos de jogo, essa forma de ataque especial não pode ser usada com qualquer outra forma de ataque durante essa rodada ; ela não requer uma jogada de ataque mas pode ser desviada com uma jogada de Evasão do Perigo contra o número-alvo de 15.

Um Projétil Esmagador tem o alcance *máximo* de 20 metros e causa o mesmo dano que o Combate Corporal da criatura (3d6 Pontos para criaturas Gigantescas).

### **Envolver**

A criatura tem tentáculos ou outros apêndices que podem ser usados para envolver sua vítima. Esta habilidade também pode refletir o poder de criar teias aracnídeas.

Um ataque de envolver conta como um ataque normal da criatura e é tratado como um ataque de arma de disparo com um alcance máximo de 2m para criaturas Pequenas, 3m para Médias, 6m para Grandes e 10m para Gigantescas.

O ataque não requer uma jogada de ataque, já que armaduras e escudos são inúteis contra ele - mas o alvo pode evitar ser envolvido com uma jogada bem sucedida de Evasão do Perigo contra o número-alvo de 15.

Um personagem envolvido não pode se mover, mas pode continuar a lutar com uma penalidade de Ataque e Iniciativa de -4. Isso também se aplica a todas as jogadas subsequentes de Evasão do Perigo que a vítima tenha de fazer.



A vítima pode tentar se libertar usando as mesmas regras de luta greco-romana, fazendo uma jogada contra a Força 12 para criaturas pequenas, 16 para Médias, 20 para Grandes e 24 para Gigantescas.

### **Assustador**

A visão da criatura causa medo no coração da maioria dos PNJs e criaturas menores. Personagens jogadores e PNJs com níveis não são afetados. Essa habilidade também adiciona +2 à Iniciativa e à Classe de Defesa.

### **Galope**

Apenas quadrúpedes (e criaturas com mais de quatro pernas) podem ter essa habilidade especial. Quando uma criatura com essa habilidade especial usa a opção *movimento completo*, seu movimento não é dobrado (como pelas regras usuais) mas *quadruplicado*.

Alguns seres aquáticos tem uma habilidade similar chamada *Cruzar* que aumenta seu movimento debaixo d'água na mesma proporção.

### **Agarrar**

A criatura pode fazer ataques de luta greco-romana. Esses ataques usam o modificador padrão de Combate Corporal da criatura e são resolvidos usando as regras padrão de luta greco-romana.

Ataques de agarramento sempre acontecem no fim da fase de combate corporal, pelas regras habituais de luta greco-romana.

Vítimas que tentam escapar devem fazer uma jogada contra um valor hipotético de Força que depende do Tamanho da criatura : 16 para Médias, 20 para Grandes e 24 para Gigantescas.

Criaturas que imobilizaram seu oponente terão que se privar de seu ataque (ou, no caso de criaturas maiores, um de seus ataques) para poder manter sua vítima imobilizada.

Assim, uma criatura Grande (que normalmente poderia atacar dois oponentes de tamanho humano por rodada) ainda será capaz de fazer um ataque por rodada enquanto mantém uma vítima Agarrada imobilizada.

Criaturas que também tem a habilidade especial Dano Esmagador são capazes de realmente infligir dano físico a suas vítimas imobilizadas.

*Espere um minuto ! Esse é um ataque de Agarramento permitido ? (legenda de imagem)*

## **Página 18**

### **Insubstancial**

A criatura é um ser etéreo, sem corpo físico. Não pode ser ferido por meios físicos normais mas é vulnerável a magia.

Contrariamente, seres insubstanciais não podem afetar seres corpóreos por um meio físico e tem que confiar em ataques sobrenaturais para ferir seus oponentes.

Não tendo corpo real, esses seres não podem ter qualquer habilidade especial associada com resiliência física, como Vigor Sobrenatural, Pele Rija, Armadura Natural ou Invulnerabilidade. Seres Insubstanciais simplesmente deixam de existir quando seus Pontos de vida caem pra zero.

### **Invulnerabilidade**

Essa é uma forma melhorada e sobrenatural de Armadura Natural (ver abaixo) que dá +8 à Classe de Defesa.

### **Dreno de Energia Vital**

Criaturas com essa habilidade especial podem drenar a energia vital das suas vítimas com sua mordida ou toque. A criatura com essa habilidade pode usá-la apenas uma vez por rodada, durante a fase de Combate Corporal, de acordo com o valor de Iniciativa.

Mordidas são tratadas como ataques normais de Combate Corporal. Seu dano é igual ao dano habitual da criatura mais 1d6 pontos pela Energia Vital Drenada.

Ataques de Toque ocorrem de acordo com o valor normal de Iniciativa. Eles não requerem jogadas de ataque e podem ser evitados com uma jogada de Evasão do Perigo contra um número-alvo de 15. Causa 1d6 Pontos de dano.

Em todos os casos, o d6 de dano da Energia Vital é adicionado aos Pontos de Vida correntes da criatura, permitindo-a de recuperar-se de ferimentos que possam ter sofrido. Essa forma de regeneração vampírica não pode ultrapassar o máximo de Pontos de Vida totais da criatura.

- *É hora de Drenar Energia Vital !* (legenda de imagem)

*Então, herói, aqui está minha charada : o que é grande, com um par de asas, a cabeça de uma mulher e uma afeição por carne humana ? Pista bônus : também tem a habilidade especial Rapidez do Trovão.*  
(legenda de imagem)

### **Rapidez do Trovão**

Essa habilidade dá um bônus de Iniciativa e Evasão de +4 e aumenta o Movimento básico de uma criatura em um terço.

Esse aumento de Movimento também afeta as outras habilidades baseadas em movimento (como Galope ou Alado) mas não mudará o alcance máximo de habilidades especiais como Arma de Sopro ou Envolver.

### **Resistência Mágica**

Essa habilidade dá +4 de Fortitude Mística.

### **Boa Pontaria**

Veja *Armas de Disparo* abaixo.

### **Irracional**

Criaturas com essa habilidade não tem consciência ou alma própria. Isso as faz imune aos efeitos de medo, dor e toda magia baseada em emoção ou mente, o que inclui todos os poderes Mágicos de Feitiçaria e Poesia, assim como alguns Presentes da Natureza.

Quaisquer que sejam as circunstâncias, criaturas Irracionais sempre lutam até ficar com 0 Pontos de Vida. A Astúcia de uma criatura Irracional não pode ser mais alta que o seu Alerta.

### **Armas de Disparo**

Criaturas com essa habilidade são capazes de usar armas de disparo (dardos, arcos, fundas, etc) com um modificador de disparo igual a soma da sua Ferocidade e Astúcia, com um extra de +2 se tiver a habilidade *Boa Pontaria*.

As armas de disparo de uma criatura combinam com o seu tamanho : seu dano é igual ao dano normal da arma da criatura e o seu alcance é modificado conforme o seguinte : Minúsculo 1/6, Pequeno 1/2, Grande x1,5 , Gigantesco x3. Para dardos, assuma o alcance básico de 40 metros.

*Página 19*

*A clássica Quimera de três cabeças* (legenda imagem)

### **Múltiplas Cabeças**

Cada cabeça além da primeira adiciona um oponente para o número máximo de oponentes que a criatura pode atacar na mesma rodada.

Cada cabeça extra adiciona +1 ao seu modificadores de Iniciativa e de Detecção.

Assim, uma hidra gigantesca de sete cabeças será capaz de atacar até dez oponentes diferentes de tamanho humano em uma mesma rodada de batalha : quatro por seu tamanho gigantesco, e uma a mais para cada cabeça extra. Tal criatura heptacéfala também teria um bônus de Iniciativa e Detecção de +6.

### **Armadura Natural**

Essa versão melhorada de Pele Rija (ver abaixo) dá +4 a Classe de Defesa.

### **Petrificação**

O olhar de uma criatura pode transformar sua vítima em pedra.

Para usar esse poder aterrorizante, a criatura deve fazer contato olho-a-olho com sua vítima dentro de um alcance máximo em metros igual a seu Misticismo em metros X 7.

Esse ataque especial conta como um ataque regular da criatura, mas não requer uma jogada de ataque. Ela tem efeito durante a fase de Armas de disparo da rodada, de acordo com o valor de Iniciativa regular da criatura.

O único jeito de escapar desse olhar é fazendo uma jogada bem sucedida de Evasão do Perigo (com um bônus de +2 se usar um escudo). Essa jogada de Evasão do Perigo é feita contra o número-alvo 15.

Se essa jogada falhar, a vítima ainda é autorizada de realizar uma jogada de Fortitude Mística contra o número-alvo 20 para evitar ser transformada em pedra... permanentemente. Apenas uma Intervenção Divina pode retornar essas estátuas à vida.

### **Veneno**

A criatura tem um ferrão ou um par de presas venenosas cobertas com uma peçonha que pode tanto matar como causar paralisia (dependendo da criatura).

Uma criatura com essa habilidade especial pode fazer apenas um ataque venenoso por rodada de batalha, ao invés de seu Combate Corporal regular.

Esse ataque venenoso é tratado como um ataque de Combate Corporal regular e requer uma jogada bem sucedida de ataque de Combate Corporal.

Se o ataque for bem sucedido, ele causa o seu dano normal e a vítima deve imediatamente fazer uma jogada de salvamento de Vigor Físico contra o número-alvo 15. Se a jogada falhar, a vítima é afetada pelo veneno.

Esse veneno pode causar um dos seguintes efeitos : morte instantânea, morte (em 1d6 rodadas) ou paralisia (totalmente incapaz de se mexer, agir, falar - mas não de usar magia) pelos próximos 1d6 minutos.

### **Poderes Psíquicos**

A criatura tem poderes mentais similares às magias dos Feiticeiros (ver *Livro do Jogador*). Ela pode usar o repertório completo de poderes de Feitiçaria com um Dom Psíquico igual à soma da sua Astúcia e Misticismo.

A Força Mística da criatura é igual a (12 + seu Dom Psíquico) e seus Pontos de Poder totais iguais a 4 vezes seu bônus de Dom Psíquico.

Assim, um criatura Astuta (+3) e Sobrenatural (+2) com Poderes Psíquicos terá um bônus de Dom Psíquico de 5, uma Força Mística de 17 e 20 Pontos de Poder.

### **Regeneração**

Ao fim de cada turno, a criatura automaticamente recupera um número de Pontos de Vida que varia de acordo com seu Tamanho : Médio = 1, Grande = 2, Gigantesco = 3. Esse poder não pode elevar os Pontos de Vida totais da criatura acima do seu valor inicial máximo e deixa de funcionar quando os pontos de vida da criatura chegarem em zero. Criaturas Pequenas e Minúsculas não podem ter essa habilidade.

VOCÊ ESTÁ OLHANDO PRA MIM ??? Legenda imagem

Página 20

*Um Grifo Majestoso - legenda imagem*

### **Sentidos Aguçados**

Essa habilidade dá +4 de bônus para jogadas de Detecção.

### **Sexto Sentido**

Essa habilidade dá +4 à Detecção e +2 à Evasão.

### **Furtividade**

Criaturas com essa habilidade se sobressaem quando são sorradeiras e ao se esconder. Tais ações não requerem uma jogada, mas são contrapostas por jogadas de detecção contra um número-alvo de 12 + (Astúcia x 2), modificado pelo seu Tamanho (Minúsculo +4, Pequeno +2, Grande -2, Gigantesco -4) e suas outras habilidades (Insustancial +4, Agilidade Incomum +2).

### **Vigor Sobrenatural**

Essa habilidade aumenta o total de Pontos de Vida de uma criatura por um número igual ao seu Fator de Pontos. Também torna a criatura completamente imune a todos os venenos naturais.

### **Pele Rija**

Essa habilidade adiciona +2 à Classe de Defesa da criatura

### **Pisotear**

Apenas criaturas que são capazes de fazer *Investidas em Batalha* podem ter essa habilidade. Não pode ser usada contra oponentes de um Tamanho maior. Assim, seres Médios não podem Pisotear vítimas Grandes ou Gigantescas. Não mais que uma vítima pode ser pisoteada em uma rodada.

Depois de uma Investida bem sucedida, a criatura pode Pisotear a vítima. Isso não conta como um ataque e não requer tal jogada. A vítima sofre um dano extra calculado por uma jogada baseada no Tamanho da criatura (1d6 se Média, 2d6 se Grande, 3d6 se Gigantesca), a menos que ela faça uma jogada de Evasão do Perigo (número-alvo 15).

Uma criatura com essa habilidade também pode Pisotear aqueles que estiverem em seu caminho se usar um movimento completo.

#### **Agilidade Incomum**

Essa habilidade especial adiciona +1 ao Combate Corporal e +2 à Iniciativa, Evasão e Classe de Defesa. Não pode ser obtida por criaturas Gigantescas.

#### **Arrebatamento Vocal**

Esse poder sobrenatural permite à criatura encantar sua vítima com sua voz extasiante. Leva uma rodada de batalha inteira para ser usado.

Todos os seres vivos e conscientes dentro de 33 metros serão afetados. Cada vítima deve superar uma jogada de Fortitude Mística ou será incapaz de realizar qualquer ação durante a próxima rodada. O número alvo dessas jogadas de salvamento é igual a 12 + (Misticismo x 2).

Se a criatura desejar, ela também pode fazer com que uma vítima encantada de sua escolha avance na sua direção durante a fase de movimento da rodada de batalha (com metade da sua taxa de movimento normal), mesmo que isso o coloque em perigo direto (cair num abismo, no mar, etc) - mas se este for o caso, é permitido que a vítima escolhida faça uma última jogada de salvamento de Fortitude Mística.

A criatura não pode atacar diretamente uma vítima encantada sem quebrar o feitiço - exceto com Dreno de Energia Vital ou Poderes Psíquicos.

#### **Subir Paredes**

A criatura pode andar ou escalar paredes (ou outras superfícies verticais) com a sua taxa de Movimento normal, sem ter que fazer jogadas de escalada.

#### **Alado**

A criatura pode voar. Quando usa um movimento completo, a taxa de movimento de uma criatura voadora é quadruplicada, não pode ser atingida por Combate Corporal e todos os ataques de Disparo feitos contra ela tem uma penalidade de -2. Essa habilidade também adiciona +2 à Evasão da criatura.

*Iahoo, Silver ! Vamos cavalgar ! legenda imagem*

[Página 21](#)

#### **Construindo Criaturas**

O Livro dos Monstros (terceiro livro das regras Revisadas de M&M) lhe dará as características de mais de 100 criaturas - mas para ilustrar como essas regras funcionam na prática, deixe-nos construir duas criaturas de exemplo do início: o Sátiro da mitologia Grega e a terrível Górgona Rastejante !

#### **Criatura Exemplo nº1 : Sátiro Clássico**

**Sátiros** são os clássicos homens-cabra híbridos da mitologia.

**Taxonomia** : Sátiros são Povos.

**Tamanho** : Embora sua altura tenda a ser ligeiramente menor que a média humana, Sátiros são claramente seres de tamanho **Médio**.

**Ferocidade** : Sátiros são criaturas Pacíficas (se sadios).

**Astúcia** : Sátiros são geralmente bem Espertos (+2)

**Misticismo** : Sua morfologia híbrida assim como sua conexão com as forças primordiais da natureza dão aos Sátiros um Mística Estranha (+1).

**Habilidades Especiais** : Sátiros são notáveis por sua Agilidade Incomum e seu Vigor Sobrenatural. Essas criaturas também tem Rapidez de Trovão (que aumenta seu Movimento básico para 26m). Eles também são capazes de Agarrar ou usar Armas de Disparo como dardos, fundas ou até mesmo arcos.

Essas várias características e habilidades dão ao nosso amigo de chifres e cascos os seguintes valores :

**Iniciativa** : A Ferocidade (0), Astúcia (+2), Rapidez do Trovão (+4) e Agilidade Incomum (+2) do Sátiro dão a ele uma Iniciativa final de 18 - que o faz dele um ser bem rápido.

**Combate Corporal** : Sua Ferocidade Pacífica (0) e Agilidade Incomum dão ao Sátiro um modificador de Combate Corporal de +1. Desde que nem seus chifres nem seus cascos chegam a ser armas naturais, Sátiros tem que usar armas de combate corporal (geralmente lanças) para lutar.

**Armas de Disparo** : Sátiros podem usar armas de disparo, com um modificador de Disparo igual a soma dos seus modificadores de Ferocidade e Astúcia (+2).

**Classe de Defesa** : Seu Misticismo Estranho (+1) e sua Agilidade Incomum (+2) dá ao Sátiro uma Classe de Defesa final 15. Isso pode ser aumentado com escudo ou uma armadura peitoral, mas Sátiros normalmente não vestem tais itens (pois iria sobrecarrega-los demais).

**Total de Pontos**: Seu Tamanho Médio (4 Pontos Base, Fator de Pontos 4) Ferocidade Pacífica (0) e Vigor Sobrenatural dão a Sátiros um total de 8 Pontos de Vida.

**Detecção / Evasão** : Sua Astúcia Esperto dá ao Sátiro a Detecção / Evasão base de +4. Sua Evasão é aumentada por sua Rapidez do Trovão (+4) e Agilidade Incomum (+2), para um modificador final de +10.

*Bem, eu não consegui entrar como uma classe de personagem nas regras Revisadas... Mas pelo menos eu fui a Criatura Exemplo nº1. legenda imagem*

**Fortitude Mística** : Seu Misticismo Estranho dá ao Sátiro um modificador de Fortitude Mística +2.

#### **Criatura Exemplo nº2 : Górgona Rastejante**

**Górgonas Rastejantes** são similares a Górgonas normais, exceto por ter a parte debaixo do seu corpo como a de uma cobra gigante e geralmente utilizar arcos contra seus inimigos (além do seu olhar petrificante) : você pode ver uma dessas criaturas disfarçada de Medusa no filme *Fúria de Titãs*.

**Taxonomia** : Górgonas Rastejantes são **Monstros**.

**Tamanho** : Embora sua metade serpente a faça um tanto larga (ou, mais propriamente, um tanto longa), sua metade humanoide claramente qualifica a Górgona Rastejante como uma criatura de tamanho **Médio**. Isso lhe dá um Fator de Pontos 4, uma jogada de dano de 1d6 e um Movimento permitido de 20 metros.

**Ferocidade** : A Górgona Rastejante é Mortal (+3)

**Astúcia** : A Górgona Rastejante é Esperta (+2).

**Misticismo** : Seu corpo híbrido, olhar petrificante e origens sobrenaturais fazem a Górgona Rastejante mais que Estranha : Ultratural provavelmente seria demais, então classificamos seu Misticismo como Sobrenatural (+2).

**Habilidades Especiais** : Apavorante, Agarrar (com seu rabo serpentino), Invulnerabilidade, Armas de Disparo, Petrificação (6m alcance), Veneno (ferrão, morte em 1d6 rodadas), Sexto Sentido, Furtividade e, é claro, Vigor Sobrenatural.

Suas várias características e habilidade especiais dão à Górgona Rastejante os seguintes valores :

**Iniciativa** : A Ferocidade (+3), Astúcia (+2) e olhar Apavorante (+2) da Górgona lhe dão uma Iniciativa total de 17.

**Página 22**

*Um valente guerreiro enfrentando nossa Criatura Exemplo nº2 Legenda Imagem*

**Combate Corporal**: Sua Ferocidade Mortal (+3) e Tamanho Médio dão à Górgona Rastejante um modificador final de Combate Corporal de +6.

**Armas de Disparo :** A Górgona Rastejante pode usar dardos ou arcos, com um modificador de Armas de Disparo igual à soma dos seus modificadores de Ferocidade e Astúcia (+5).

**Classe de Defesa :** Seu Misticismo Sobrenatural dá à Górgona Rastejante uma Classe de Defesa base de 14, que é aumentada em +2 por sua aparência Apavorante e +8 por sua Invulnerabilidade, dando-lhe uma respeitável Classe de Defesa final de 24.

**Total de Pontos :** A Ferocidade (+3), 4 Pontos Base, Fator de Pontos 4 e Vigor Sobrenatural da Górgona Rastejante dão a ela um total de 20 Pontos de Vida.

**Detecção / Evasão :** Sua Astúcia Esperta dá a ela um modificador de Detecção / Evasão de +4, que é aumentado para Detecção + 8 e Evasão +6 pela sua habilidade Sexto Sentido.

**Fortitude Mística :** Seu Misticismo Sobrenatural dá à Górgona Rastejante um modificador de Fortitude Mística de +4.

### **Personalizar Criaturas**

Uma das maiores vantagens da definição de criaturas do M&M em termos de jogo é a extrema flexibilidade e adaptabilidade do sistema, que permite ao Mestre construir estranhas variantes ou versões especiais de criaturas existentes em questão de minutos.

Isso também torna muito fácil ajustar o nível de poder total de uma criatura de acordo com a força do grupo, como mostrado pelos seguintes exemplos.

#### **Exemplo 1 : Fazendo Sátiros Melhores ...**

Um Sátiro particularmente desonesto poderia receber uma Astúcia Arditosa, aumentando sua Iniciativa para 19, modificador de Armas de Disparo para +3 e Evasão do Perigo para +10. Sátiros também poderiam receber habilidades adicionais como Boa Pontaria, Sentidos Aguçados ou Furtividade.

#### **Exemplo 2 : Ajustando a Górgona Rastejante**

Existem várias maneiras de fazer essa criatura mais perigosa. Aumentando sua Astúcia de Esperta para Astuta, elevando desta maneira sua Iniciativa para 18, modificador de Disparo para +6 e Evasão / Detecção para +10.

Nossa Górgona Rastejante poderia ainda receber habilidades especiais extras, como Rapidez do Trovão (+4 de Iniciativa e Evasão, Movimento 26m), Resistência Mágica (aumentando sua Fortitude Mística para +8), Boa Pontaria (aumentando seu modificador de Armas de Disparo para +7), Regeneração (que seria bem coerente com sua natureza ofídia) ou mesmo Agilidade Incomum (+1 Combate Corporal, +2 Iniciativa, Classe de Defesa e Detecção / Evasão). Se nós realmente quiséssemos passar da conta, poderíamos também dar a ela Poderes Psíquicos...


Se, por outro lado, nosso objetivo fosse fazer a criatura um pouco menos formidável, poderíamos reduzir sua Astúcia de Esperta para Alerta (diminuindo Iniciativa, Combate Corporal, Disparo e Detecção / Evasão) ou mesmo seu Misticismo de Sobrenatural para Estranho (baixando ligeiramente sua Classe de Defesa e também reduzindo sua Fortitude Mística).

Na parte das habilidades especiais, poderíamos rebaixar sua Invulnerabilidade para Armadura Natural ou mesmo Pele Rija ou ainda removendo sua habilidade de usar Armas de Disparo.

#### **Exemplo 3 : Fazendo uma Górgona Voadora**

Vamos supor agora que, por alguma razão misteriosa, nós queremos inventar uma Górgona Voadora.

Tal estranha criatura poderia ser facilmente definida em termos de jogo usando nossa Górgona Rastejante como estrutura básica : simplesmente removendo Agarrar (sem parte inferior ofídia), adicionando Alado e voilà - aqui está a Górgona Voadora !

*Sim, nós até demos um jeito de arranjar uma ilustração pra ISSO* 

*Sr Mestre, quantos pontos de Glória ISSO vale ?* 

### **Derrotando Criaturas**

Derrotar criaturas pode trazer Glória, Sabedoria ou pontos de Experiência (ver Avanço dos Personagens). A Glória conquistada por matar ou derrotar uma criatura é calculado com a seguinte fórmula:

### Recompensa de Glória = Taxa de Ameaça x Fator Tamanho

A **Taxa de Ameaça** de um ser é calculada da seguinte maneira :

$$TA = (Fer \times 10) + (Ast \times 5) + (Mis \times 5) + H + E$$

**Fer = Ferocidade, Ast = Astúcia, Mis = Misticismo**

**H** atende por **Habilidades Especiais**. Essa é a soma dos prêmios específicos de Glória correspondentes às **Habilidades Especiais** da criatura (ver Tabela 6B).

**E** atende por **Equipamento** (caso haja algum) : cada pedaço de equipamento protetor que adiciona +2 à CDE (escudo, elmo ou armadura peitoral) também adiciona 5 à TA da criatura. Criaturas que usam armas de duas mão (+2 à Ataques de Combate Corporal) também adicionam 5 à sua Taxa de Ameaça.

Se a criatura é um **Monstro**, dobre sua TA final.

**Fator Tamanho** : Minúsculo = 1/10, Pequeno = 1/5, Médio = 1, Grande = 2, Gigantesco = 5. Junte todas as frações.

Recompensas de Glória devem ser divididas entre os vitoriosos. A Glória de uma criatura também faz sua Experiência valer para Caçadores (dobro para Feras).

Derrotar algumas criaturas também trará pontos de **Sabedoria** para magos. Diferente de Glória, Sabedoria não tem de ser dividida entre os membros do grupo e pode ser completamente ganha por qualquer mago que ativamente contribui com a morte das criaturas.

A Recompensa de Sabedoria para uma criatura é simplesmente igual à soma da recompensa de suas Habilidades Especiais (ver Tabela 6B). Essa Recompensa de Sabedoria é dobrada para Espíritos.

### Tabela 6B : Habilidades & Recompensas

Habilidade Especial	Glória	Sabedoria
Aquático	-	-
Ataque de Sopros	20	20
Camuflagem	5	-
Investida em Batalha	5	-
Dano Esmagador	10	-
Projéteis Esmagadores	10	-
Envolver	10	-
Apavorante	10	10
Galope	-	-
Agarrar	5	-
Insubstancial	20	20
Invulnerabilidade	20	10
Dreno de Energia Vital	10	20
Rapidez do Trovão	10	-
Resistência Mágica	5	20
Boa Pontaria	5	-
Irracional	10	10
Armas de Disparo	5	-
Múltiplas Cabeças	10*	10*
Armadura Natural	10	-
Petrificação	40	40
Veneno	10	-
Poderes Psíquicos	20	200
Regeneração	10	10
Sentidos Aguçados	5	-
Sexto Sentido	10	10
Furtividade	5	-
Vigor Sobrenatural	10	10
Pele Rija	5	-
Pisotear	5	-
Agilidade Incomum	10	-
Arrebatamento Vocal	10	20

Subir Paredes	-	-
Alado	5	-

\* por cabeça extra (por exemplo, uma criatura de três cabeças valeria +20 de Glória e Sabedoria).

## Página 24

### Personagens Não Jogadores

Em M&M, personagens não jogadores (PNJs) são divididos em duas vastas categorias :

**PNJs Maiores** incluem os inimigos mais importantes e aliados dos personagens-jogadores. Tais personagens têm uma personalidade totalmente definida e as mesmas características de jogo que personagens-jogadores, incluindo uma classe, um nível e valores individuais de atributos.

**PNJs Menores** incluem pessoas ordinárias, guardas sem rosto, bandidos sem nome assim como seguidores e criados. Em termos de jogo, tais PNJs são tratados como nível zero e são divididos em duas categorias gerais: guerreiros e não-combatentes.

**Não-combatentes** representam a maioria dos civis, camponeses e outras pessoas comuns. Eles não podem atacar e tem apenas 4 Pontos de Vida.

**Guerreiros** representam a maioria dos soldados, marinheiros, bandidos e outros combatentes. Eles podem atacar e tem as seguintes características de combate :

**Iniciativa = 11**

**Modificador de Combate Corporal = +2**

**Modificador de Disparo = +1**

**CDE = 12 + bônus de equipamento**

**Pontos de Vida = 8**

Guerreiros fazem todas as suas jogadas de salvamento usando um D20 sem modificadores. Não-combatentes sempre falham em suas jogadas de salvamento. Essas regras refletem a pouca importância de PNJs menores no grande mosaico do Destino e os faz muito mais vulneráveis ao perigo, magia e dificuldades que personagens principais.

*Dois Personagens Não Jogadores Menores*

*Você pode diferenciar o Guerreiro do Não-combatente ? legenda de imagem*

## Edição de 2007 Notas & Comentários

### Revisando Criaturas

Apesar do que maliciosos rumores ocasionais insinuaram, diversas considerações entraram na revisão das regras de criaturas. As duas maiores (ou, pelo menos, mais óbvias) mudanças das regras originais de M&M foi como o modificador de Combate Corporal de uma criatura e seus Pontos de Vida são calculados.

No M&M original, o modificador de Combate Corporal era baseado em Ferocidade assim como em Astúcia; a partir do ponto em que criaturas Pequenas e Minúsculas tendem a ter uma Astúcia maior que as maiores, essas criaturas também tendiam a ter um bônus de Combate Corporal surpreendentemente maior, especialmente quando comparadas às maiores criaturas. De algum jeito isso não pareceu muito certo e a “síndrome de matador de rato” se tornou um dos tópicos favoritos de discussão (especialmente entre Mestres super-obsessivos e ex-jwargamers). As regras Revisadas resolveram o problema tirando a Astúcia da equação e adicionando um bônus de Combate Corporal baseado no tamanho para criaturas Grandes e Gigantescas - sem aplicar uma penalidade equivalente a seres Pequenos e Minúsculos, que assim mantiveram um pouco da sua ferocidade em combate.

A mudança no cálculo dos Pontos de Vida foi provavelmente a questão mais importante, desde que tornou algumas criaturas significativamente mais fortes, especialmente fracotes de tamanho Médio com Vigor Sobrenatural, como as Górgonas (“Ah não, não essas Górgonas de novo !”).

No fronte das habilidades especiais, algumas poucas habilidades foram modificadas ou simplificadas (como Dreno de Energia Vital ou Poderes Psíquicos), algumas outras foram descartados e algumas



novas se somaram (como Arrebatamento Vocal, que rapidamente se tornou um favorito dos Mestres). Por último, o duo Inanimado / Irracional finalmente foi clarificado (o que causou um suspiro de alívio - ou foi arrependimento ? - entre os advogados das regras em todo lugar).

Essas regras revisadas anunciaram o terceiro livro da trilogia Mazes & Minotaurs Revisado, o Livro dos Monstros, que compilava as estatísticas revisadas de mais de 100 criaturas (tiradas das regras do M&M original, Men & Monsters e o indescritível - em todos os sentidos da palavra - Hekatoteratos). Anunciado como "o maior bestiário de RPG já publicado", o Livro dos Monstros foi saudado como "um triunfo gráfico" por alguns (um pouco entusiasmados demais) jogadores desde que cada uma das mais de 100 criaturas tinha sua própria ilustração individual - algo assim, até os dias de hoje, poucos bestiários de RPG conseguiram realizar.

De qualquer forma, a publicação do Livro dos Monstros não impediu a revista Griffin e vários fanzines de RPG de publicarem miríades de novas criaturas - ou novas variantes de criaturas míticas, na grande tradição M&Minotauriana de Albinotauros, Pyrotauros (minotauros cuspidores de fogo) e Gêmeotauros (minotauros bicefálicos) - e não vamos nos esquecer do aterrorizante, deformador-de-mente Psicotauro...