

MAZES & MINOTAURS

PLAYERS MANUAL



O Roleplay Game de Aventura Heróica na Era Mítica – Edição Revisada

Legendary Games Studio

MAZES & MINOTAURS

O RPG DE AVENTURA HERÓICA NA ERA MÍTICA

LIVRO UM: LIVRO DO JOGADOR



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 Livingstone & 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, espanhóis e brasileiros 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 Elliott

Design do Jogo Original : Olivier Legrand

Material Extra : Luigi Castellani, Reid San Filippo.

Supervisor da Edição Revisada : Olivier Legrand.

Capa: © Luigi Castellani (d'après Liz Danforth)

Arte Interior : Diverse Hands.

Revisor 2008 : Matthew Rees.

Tradução para o Português: Rafael Beltrame, Fernando Valadares e Helio Greca.

Revisão e Formatação: Helio Greca.

Algumas ilustrações © pertencem ao clipart.com

Todo conteúdo de texto © Legendary Games Studio

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 Riens, 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 : Livro dos Monstros

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!



Legendary Games Studio

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 primordiais (e quase míticos), jogos de RPG têm se tornado um grande hobby e também uma 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 no M&M original, muitas pessoas nos diziam o quão boba era nossa idéia 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 Livro dos Monstros.

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, ciclopes 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

I : PERSONAGENS

Criando um Personagem	4
Classes de Guerreiros	9
Classes de Especialistas	12
Classes de Magos	13
Divindades Patronais	16
Níveis dos Personagen	17
Sobrecarga	18

II : COMBATE

Seqüência de Ação	20
Surpresa	20
Movimento	20
Combate Corporal	21
Armas de Combate Corporal	22
Dano & Ferimento	23
Táticas Especiais	24
Situações Especiais	25
Combate com Armas de Disparo	26
Combate Desarmado	26

III : MAGIA

Conceitos Básicos	28
Talentos Mágicos	28
Força Mística & Poder	29
Usando Magia	29
Resistindo a Magia	29
Recuperando Poder	29
Prodígios Diivinos	30
Magia Elemental	32
Dons da Natureza	35
Magia Poética	37
Feitiçaria	39

IV : AVENTURANDO-SE

Viagem & Movimentação	42
Navios & Navegação	42
Feitos & Perigos	44
PNJs & Reações	46
Seguidores	47
Avanço	48

I : PERSONAGENS

Criando um Personagem

Criar um personagem-jogador para *Mazes & Minotaurs* segue um procedimento simples de sete passos:

Passo 1 : Selecione a classe do personagem.

Passo 2 : Jogue seis atributos básicos.

Passo 3 : Determine nome, gênero e idade.

Passo 4 : Determine valores de combate.

Passo 5 : Determine outros valores.

Passo 6 : Determine riqueza e equipamento.

Passo 7 : Adicione detalhes ao personagem.

Passo 1 : Seleção de Classe

Em M&M, cada personagem-jogador pertence a uma classe. Esta classe pode revelar sua ocupação, vocação ou antecedentes sociais. Estas regras descrevem 12 classes, divididas em três categorias gerais:

Guerreiros

Amazonas, Altivas e destemidas mulheres guerreiras

Bárbaros, guerreiros selvagens de terras indômitas

Centauros, Ousados e tempestuosos homens-cavalos

Nobres, senhores e campeões das nações civilizadas

Lanceiros, soldados de elite e bravos defensores

Magos

Elementalistas, mestres do ar, terra, fogo e água

Liristas, poetas e músicos inspirados divinamente

Ninfas, sedutores espíritos femininos da natureza

Sacerdotes, servos e mensageiros dos Deuses

Feiticeiros, mestres da ilusão e das magias da mente

Especialistas

Caçadores, peritos rastreadores e atiradores

Ladinos, mestres da dissimulação e subterfúgio.

O nível de realizações do personagem em sua classe é refletido pelo seu nível. Todos os jogadores-personagens iniciam no nível 1 e vão ganhar novos níveis durante o curso do jogo, até o nível 6.

Passo 2 : Atributos Básicos

As capacidades físicas e mentais dos personagens de M&M são representadas por seis atributos:

FORÇA (força física)

HABILIDADE (destreza treinamento marcial)

RACIOCÍNIO (prontidão e inteligência)

SORTE (boa sorte e favor divino)

DETERMINAÇÃO (determinação e auto-disciplina)

GRAÇA (encanto e atração)



Um nobre guerreiro pronto para Aventura!

Jogue 2D6+6 seis vezes e distribua os seis valores entre os atributos do seu personagem.

Em M&M, supõem-se que todos os personagens-jogadores são indivíduos acima da média, favorecidos pela sorte e pelo destino. Por esta razão, se a soma dos seis valores for menor que 75 ou se eles não incluírem pelo menos dois resultados de 13+, simplesmente descarte os seis valores e jogue um novo conjunto de atributos; se necessário, repita este procedimento até que os dados dêem a você um valor acima de 75 ou mais, com pelo menos dois resultados acima de 12.

Uma vez que você tenha gerado o valor dos seis atributos, você pode diminuir o valor deles em 1 ou 2 para aumentar outro valor na mesma proporção. Isso pode ser feito apenas uma vez e não pode elevar o valor do atributo acima de 18.

Os dois valores mais altos devem ser sempre distribuídos entre os dois atributos primários da classe do personagem (ver Tabela A1 da próxima página).

Os outros valores podem ser distribuídos conforme a vontade do jogador entre os outros atributos do personagem.

Cada valor de atributo gera um modificador ('mod'), o qual poderá ser usado para vários cálculos (ver Tabela 1B).



Um típico grupo de aventureiros: Pyros, o Lanceiro; Lythia, a Caçadora; Faros, o Nobre e Xenon, o Elementalista

Tabela 1A : Atributos Primários

Amazonas	Habilidade & Graça
Bárbaros	Força & Determinação
Centauros	Força & Habilidade
Elementalistas	Determinação & Raciocínio
Caçadores	Habilidade & Raciocínio
Liristas	Graça & Sorte
Nobres	Sorte & Outro *
Ninfas	Graça & Sorte
Sacerdotes	Sorte & Determinação
Feiticeiros	Determinação & Raciocínio
Lanceiros	Habilidade & Determinação
Ladinos	Raciocínio & Sorte

* Ver descrição de classe para mais detalhes.

Tabela 1B: Valor dos Atributos

Valor	Descrição	Mod
1-2	Abismal	-4
3-4	Patético	-3
5-6	Inferior	-2
7-8	Pobre	-1
9-12	Mediano	0
13-14	Bom	+1
15-16	Superior	+2
17-18	Excepcional	+3
19-20	Extraordinário	+4

Passo 3: Nome, Gênero & Idade

O nome do personagem é escolhido pelo jogador – tente relacionar o nome à Grécia ou ao Mediterrâneo.

O gênero de um personagem é normalmente o mesmo que o do jogador mas há exceções. Algumas classes também têm restrições específicas para gênero.

A idade inicial do personagem é normalmente jogada em 2D6+15 para Guerreiros ou Especialistas e um D6+20 para Feiticeiros, exceto para Ninfas que não possuem idade.

Passo 4: Valores de Combate

As habilidades de combate do personagem são refletidas por diversos valores importantes, todos derivados de seus atributos, conforme descrito abaixo.

O mod de **Combate Corporal** de um personagem é aplicado a todas as suas jogadas de ataque em combate desarmado. É igual à soma do modificador de Força do personagem (força física), modificador de Habilidade (treinamento armado) e modificador de Sorte (fortuna em batalha).

O mod de **Armas de Disparo** de um personagem é aplicado a todas as suas jogadas de ataque em combate com armas de disparo. É igual à soma do modificador de Habilidade do personagem (precisão), modificador de Raciocínio (prontidão) e o modificador de Sorte (golpe de sorte).

O valor da **Iniciativa** de um personagem reflete sua habilidade de golpear primeiro em um combate. Este número é igual a 10 mais o Modificador de Habilidade do personagem (treinamento em combate) e o modificador de Raciocínio (prontidão).

A **Classe de Defesa** de um personagem reflete o quão difícil é atingi-lo em combate. A Classe de Defesa Básica de um personagem é igual a 12 mais o seu modificador de Sorte. A **CDE** (Classe de Defesa Efetiva) de um personagem é igual a sua Classe de Defesa Básica mais 2 para cada peça de equipamento protetor: armadura peitoral, elmo, escudo.

O **Total de Pontos de Vida** de um personagem representa a quantidade de ferimentos que ele pode suportar antes de ser morto. É igual aos seus Pontos Básicos de Vida (12 para guerreiros, 10 para especialistas e 8 para magos), modificado por seu mod de Força.

Valores de Combate

Combate Corporal = mod de Força + mod de Habilidade + mod de Sorte

Armas de Disparo = mod de Habilidade + mod de Raciocínio + mod de Sorte

Iniciativa = 10 + mod de Habilidade + mod de Raciocínio

Classe de Defesa = 12 + mod de Sorte + armadura

Total de Pontos de Vida: Pontos Básicos de Vida + mod de Força

Passo 5 : Outros Valores

Jogadas de Salvamento

Um personagem tem quatro tipos de jogadas de salvamento possíveis durante o jogo e que podem ser utilizadas durante a aventura em várias situações.

Cada valor de jogada de salvamento é igual à soma de três modificadores de atributos (os quais sempre incluem o modificador de Sorte, como um reflexo direto da boa sorte e favor divino dos personagens).

Jogadas de **Façonha Atlética** são usadas quando os personagens tentam ações como escalada, natação etc. O modificador de Façonha Atlética do personagem é igual à soma de seu modificador de Força (músculos e boa condição física), modificador de Habilidade (destreza) e modificador de Sorte.

Jogadas de **Evasão do Perigo** são usadas para evitar perigo e reagir rapidamente a situações inesperadas. O modificador de Evasão do Perigo de um personagem é igual à soma de seu modificador de Raciocínio (prontidão), modificador de Determinação (decisão e auto-disciplina) e modificador de Sorte.

Jogadas de **Fortitude Mística** são usadas para resistir aos efeitos de magia hostil e outros poderes sobrenaturais. O modificador de Fortitude Mística do personagem é igual à soma do seu modificador de Determinação (força da mente e espírito), modificador de Graça (aura) e modificador de Sorte.

Jogadas de **Vigor Físico** são usadas para resistir aos efeitos de veneno, doença, dor, fadiga e outras dificuldades. O modificador de Vigor Físico do personagem é igual à soma do seu modificador de Força (força e vigor), modificador de Determinação (força de vontade) e modificador de Sorte.

Façonha Atlética = mod de Força + mod de Habilidade + mod de Sorte

Evasão do Perigo = mod de Raciocínio + mod de Determinação + mod de Sorte

Fortitude Mística = mod de Determinação + mod de Graça + mod de Sorte

Vigor Físico = mod de Força + mod de Determinação + mod de Sorte

Jogadas de Salvamento em Jogo

Todas as jogadas de salvamento seguem o mesmo procedimento:

Jogue 1D20, adicione o modificador de jogada de salvamento apropriado e compare o resultado final ao número-alvo requerido. Este número-alvo irá variar de acordo com o tipo de jogada ou de situação: quanto maior o número-alvo, maior o perigo ou desafio.

Se o resultado final for igual ou maior que o número-alvo, a jogada de salvamento é bem-sucedida. Se o resultado final for menor do que o número-alvo, a jogada de salvamento fracassa.

O Capítulo IV (Aventurando) possui regras detalhadas sobre os diversos tipos de jogadas de salvamento.



Às vezes, um grande Carisma Pessoal pode ser tão útil quanto um total alto de Pontos de Vida

Carisma Pessoal

Todos os personagens têm um modificador de Carisma Pessoal, o qual reflete sua presença, aura pessoal e qualidades naturais de liderança.

O **Carisma Pessoal** do personagem é igual à soma do seu modificador de Determinação (força da personalidade), modificador de Graça (charme natural) e modificador de Sorte.

O carisma Pessoal do personagem afetará as reações de outras pessoas quando estes o conhecerem, assim como sua habilidade para atrair e comandar acólitos e outros seguidores.

Talentos Especiais

Especialistas possuem um valor especial que reflete o domínio em sua especialidade: Caça para os Caçadores e Roubo para os Ladinos.

Em ambos os casos, este valor é igual à soma dos mods dos dois atributos primários do personagem.

O valor de **Caça** de um Caçador é igual à soma dos seus modificadores de Habilidade e Raciocínio.

O valor de **Ladragem** de um Ladino é igual à soma dos seus modificadores de Raciocínio e Sorte.

Então, um Ladino nível um com Raciocínio de 16 (+2) e uma Sorte de 13 (+1) terá um valor de Ladragem de +3.

Ver capítulo IV (Aventurando-se) para maiores detalhes sobre os talentos especiais de Ladinos e Caçadores.

Habilidades Mágicas

Todos os magos também têm três valores adicionais que refletem suas habilidades mágicas: Força Mística, pontos de Poder e um valor especial de talento que varia de acordo com as sua classe.

Essas habilidades mágicas e suas várias aplicações em jogo são descritas detalhadamente no capítulo III.



Dois aventureiros indo para a fase equipamento

Passo 6: Riqueza & Equipamento

Cada personagem inicia o jogo com o equipamento listado na descrição da sua classe (assim como seus itens básicos como roupas, sandálias etc).

Personagens também recebem uma certa quantidade de dinheiro, expressa em peças de prata (PP). A peça de prata (pp) é a unidade básica monetária no mundo dos *Mazes & Minotaurs* mas existem outros tipos de moedas:

1 moeda de ouro (mo) = 100 peças de prata (pp)

1 peça de prata (pp) = 100 peças de cobre (pc)

Esta riqueza inicial pode ser guardada para mais tarde ou gasta em equipamento extra: ver a *Lista Padrão de Preços*.

Ver também as regras de Sobrecarga a seguir neste capítulo para mais detalhes sobre o peso e volume de armas, armaduras e outros itens.

Passo 7: Concretização

Personagens de M&M devem ser mais do que uma coleção de estatísticas e uma lista de equipamentos.

Antes de o jogo começar, jogadores podem escolher e adicionar vários detalhes à descrição de seus personagens, como sua aparência física e comportamento, suas características psicológicas mais notáveis, assuntos familiares, história pessoal e outros elementos antecedentes.

O jogador também deve considerar as atitudes e preferências religiosas de seu personagem. Ver o *Livro do Mestre* para maiores detalhes sobre divindades e religião.

O *Gua Mazes & Minotaurs* também contém várias regras opcionais que podem acrescentar vida e cor ao personagem, incluindo habilidades antecedentes.

LISTA PADRÃO DE PREÇOS

Armas de Combate Corporal

Punhal	15 sp
Clava	30 sp
Machado	30 sp
Lança	30 sp
Espada	60 sp

Armas de Disparo

Arco	40 sp
Dardo	30 sp
Funda	5 sp
Flecha (seis)	6 sp
Projéteis (dez)	2 sp

Armadura

Elmo	75 sp
Armadura Peitoral	150 sp
Escudo	75 sp

Viagem & Expedição

Bote com remo	3 gc
Embarcação de navegação pequena	30 gc
Navio mercante	150 gc
Navio de guerra/galera	300 gc
Cavalo	6 gc
Mula	1 gc
Bastão	5 sp
Frasco de óleo	10 sp
Tocha	2 sp
Pederneira & pavio	5 sp
Corda (9 metros)	15 sp
Saco de Dormir	25 sp
Ração (um dia)	2 sp
Cantil de Couro	2 sp

Comida & Alojamento

Alojamento noturno	2-10 sp*
Refeição Única (incluindo vinho)	2-5 sp*
Jarro de vinho	1-3 sp*

* preços variam e acordo com a qualidade



Amostra de Personagem Pyros, o Lanceiro



Passo 1: Seleção de classe

Sam decide criar seu primeiro personagem de M&M. Ele quer interpretar um Lanceiro.

Passo 2: Atributos

Sam começa jogando os 6 valores com 2D6+6. Ele consegue os resultados a seguir: 13, 17, 13, 15, 8 e 10. Isso dá um total de 76, fazendo deste um conjunto de atributos adequados para um personagem-jogador. Sam decide deixar os valores como estão.

Sam deve por seus melhores valores (17 e 15) nos atributos primários da sua classe de personagem, o que significa Habilidade (17) e Determinação (15).

Sam decide então por seus dois 13s em Força e Sorte para criar um lutador completo. Ele coloca 10 em Raciocínio, fazendo seu personagem um companheiro moderadamente esperto e reserva seu resultado mais baixo (8) para Graça, desde que este não é um traço importante para Lanceiros. Por fim, isto dá a ele os seguintes valores e mods:

HABILIDADE = 17 (+3)	FORÇA = 13 (+1)
DETERMINAÇÃO = 15 (+2)	SORTE = 13 (+1)
RACIOCÍNIO = 10 (0)	GRAÇA = 8 (-1)

Passo 3: Nome, Idade & Gênero

Sam decide chamar seu personagem de Pyros. Pyros é do sexo masculino (todos os Lanceiros são). Sam então joga 2D6+15 para a idade de seu personagem: seu 2D6 dá 8, o qual dá a Pyros 23 anos.

Passo 4 : Valores de Combate

A seguir, Sam registra os valores de combate :

Combate Corporal +5 (Força +1, Habilidade +3, Sorte +1).

Armas de Disparo +4 (Habilidade +3, Raciocínio 0, Sorte +1).

O mod de Habilidade +3 de Pyros e o mod de Raciocínio de 0 dá a ele um valor básico de **Iniciativa de 13**.

Pyros' O modificador de Sorte de +1 de Pyros dá a ele uma **Classe de Defesa** básica de 13. Sua armadura peitoral, elmo e escudo dão a ele um bônus de +6, então sua CDE é 19. Como Pyros é um Lanceiro, sua CDE é aumentada por seu mod de Habilidade (+3) quando luta com lança e escudo, para uma CDE final de 22.

O mod de Força de +1 de Pyros dá a ele **13 Pontos de Vida**.

Passo 5: Outros Valores

Sam então calcula os mods de jogadas de salvamento de Pyros :

A **Façonha Atlética + 5** (+1 de Força, +3 de Habilidade e +1 de Sorte)

Vigor Físico +4 (+1 de Força, +2 de Determinação e +1 de Sorte)

Evasão do Perigo +3 (nada de Raciocínio, + 2 de Determinação e +1 de Sorte)

Fortitude Mística +2 (+2 de Determinação, -1 de Graça e +1 de Sorte)

Para **Carisma Pessoal**, Pyros aumenta a Determinação (+2), diminui Graça (-1) e melhora Sorte (+1) dando a ela um decente bônus de +2.

Passo 6 : Riqueza & Equipamento

Como um Lanceiro, Pyros começa com os seguintes equipamentos: uma lança, uma espada, um punhal, um escudo, um elmo e uma armadura peitoral. Sua jogada de 3D6 para o dinheiro dá a ele um miserável 7, o qual lhe dá uma **riqueza inicial** muito modesta de 10 peças de prata.

Passo 7 : Concretização

Agora, Pyros é um pouco mais do que uma coleção de números – mas esses números podem ajudar Sam definir a personalidade geral do seu personagem.

A Habilidade, Força, Determinação e Sorte de Pyros fazem dele um guerreiro superior e provavelmente um bom líder também (embora seu Carisma Pessoal pudesse ser melhor). Sam interpreta a baixa Graça e o Raciocínio médio de Pyros como uma falta de polidez social e fineza intelectual. Pyros é disciplinado, auto-confiante mas um lutador sem sofisticação, com pouco talento ou inclinação para brincadeiras sutis ou nuances sociais.

Em um aspecto mais físico, o valor alto de Força e baixo de Graça de Pyros também poderiam ser interpretados como uma forma física larga e muscular: Pyros provavelmente não é muito atraente, mas quem realmente precisa de charme com um valor 17 em Habilidade?

Classes de Personagem

Categorias de Classe

Este capítulo detalha as 12 classes disponíveis para os personagens-jogadores. Essas classes são divididas em 3 diferentes grupos, conforme listado abaixo :

Guerreiros	Magos	Especialistas
Amazonas	Elementalistas	Caçadores
Bárbaros	Liristas	Ladinos
Centauros	Ninfas	
Nobres	Sacerdotes	
Lanceiros	Feiticeiros	

Algumas classes representam profissões (Lanceiros, Ladinos, Caçadores etc) ou vocações (Sacerdotes, Liristas, Feiticeiros, Elementalistas), enquanto outros refletem uma classe social privilegiada (Nobres) ou uma origem especial (Bárbaros, Amazonas, Centauros, Ninfas).

Formato da Descrição

Cada classe é descrita utilizando o seguinte formato :

Atributos Primários : Cada classe tem dois atributos primários que representam seus pontos fortes e devem receber seus dois maiores valores.

Gênero : Algumas classes têm restrições quanto ao gênero.

Pontos Básicos de Vida : A Pontuação com que o personagem irá iniciar no primeiro nível. Isto é igual a 12 para guerreiros, 10 para especialistas e 8 para magos e deve ser modificada pelo mod de Força do personagem (se houver).

Magia: Cada classe de mago tem seu próprio Reino de magia assim como seu próprio bônus de talento mágico, que é igual à soma de seus dois mods de atributos primários. Magos também têm um valor de Força Mística e um Poder total que refletem a quantidade de energia mágica que eles podem utilizar.

Habilidades Especiais: Guerreiros e especialistas recebem duas vantagens especiais que são geralmente atadas aos seus atributos primários.

Arma Escolhida: Guerreiros e especialistas devem selecionar uma tipo de arma específico como sua arma escolhida (ver capítulo II para maiores detalhes sobre Combate).

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro concede vários bônus às habilidades do personagem, incluindo seus valores de combate, total de Pontos de Vida e jogadas de salvamento.

Pertences: Equipamento e riqueza inicial.

Restrições: Magos e especialistas podem estar sujeitos a restrições especiais relacionadas ao uso de armadura.



Um bela (porém mortífera) guerreira Amazona.

Classes de Guerreiros

AMAZONAS

Amazonas são mulheres guerreiras; podendo ser vistas como um equivalente feminino dos Bárbaros mas contam mais com habilidade e graça do que com força bruta.

Atributos Primários : Habilidade e Graça

Gênero : Todas as Amazonas são mulheres.

Pontos básicos de Vida : 12

Tiro Mortal: Amazonas adicionam o seu mod de Habilidade à suas jogadas de dano quando usam um arco.

Graça em Batalha: Amazonas adicionam seu mod de Graça à sua DCE contra ataques de combate corporal, a menos que elas sejam surpreendidas ou vistam uma armadura.

Arma Escolhida: Todas as Amazonas devem selecionar o arco como suas armas de escolha.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro concede à uma Amazona + 4 Pontos de Vida +1 para Sorte e +2 para outro valor de atributo, escolhido pelo jogador.

Pertences: Amazonas iniciam com um punhal, uma arma primária de combate corporal (por exemplo uma espada ou uma lança), um escudo, um arco e 12 flechas, e uma riqueza inicial de 3D6 x 5 peças de prata.



Um poderoso Bárbaro com sua espada de duas mãos

BÁRBAROS

Guerreiros selvagens de terras indômitas – ou considerados como tal pelos membros da cultura grega dominante. No mundo de Mithika, a maioria dos personagens-jogadores bárbaros vem de terras selvagens do norte de Hyperborea. Em outros universos, eles podem incluir Celtas, Góticos, Cimbrianos e, logicamente, Cimérios.

Bárbaros são lutadores natos, cuja ferocidade em batalha compensa em abundância sua falta de disciplina militar.

Atributos Primários: Força e Determinação

Gênero: Todos os guerreiros bárbaros são homens.

Pontos Básicos de Vida = 12

Força em Batalha: Bárbaros adicionam seu mod de Força para seu dano quando usam suas armas de combate corporal (ver capítulo II para maiores detalhes).

Fúria em Batalha: Bárbaros adicionam seu modificador de Determinação a sua CDE contra ataques de combate corporal, a menos que eles sejam surpreendidos ou estejam usando armadura.

Arma Escolhida: Qualquer arma bárbara. A maioria dos bárbaros prefere machados ou espadas.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um bárbaro + 4 pontos de Vida, + 1 para Sorte e + 2 para Força, Determinação ou Habilidade (à escolha do jogador).

Pertences: Bárbaros iniciam com um punhal, sua arma de combate corporal escolhida, uma Arma de Disparo (arco + 12 flechas OU 3 dardos de arremesso OU funda + 12 pedras) e um escudo. A riqueza inicial é 3D6 x 5 peças de prata.

CENTAUROS

Centauros são os famosos e lendários homens-cavalos, célebres por sua temeridade e temperamento forte e impetuoso. Personagens-jogadores Centauros presumidamente pertencem à porção mais nobre (ou menos bestial) de suas raças.

Atributos Primários : Força e Habilidade

Gênero : Personagens-jogadores Centauros deve ser masculino. Centauros fêmea (chamadas centauridas) são criaturas pacíficas que nunca deixariam seu rebanho para ir em buscas ou aventuras.

Pontos Básicos de Vida = 12

Agilidade Extraordinária : Centauros adicionam seu mod de Habilidade à sua CDE contra ataques corporais (assim como contra armas de disparo quando galopando), a menos que eles sejam surpreendidos ou estejam vestindo uma armadura peitoral.

Quadrúpedes : Centauros podem usar arcos e outras armas de disparo sem nenhuma penalidade enquanto correm até o dobro do seu movimento básico permitido (36 metros por round de batalha quando não sobrecarregados) ou pode galopar por quatro vezes seu movimento permitido. Quando galopa, um Centauro não pode entrar em luta de combate corporal, mas pode efetuar um ataque atropelador especial naqueles que estiverem em seu caminho (sem necessidade de jogada de ataque, 1D6 de dano, Evasão de Dano para prevenir). Esse tipo de ataque também pode ser dado após obter sucesso em uma Investida.

Arma Escolhida : Arco, dardo, clava ou lança.

Benefícios de Nível : Cada nível além do primeiro dá ao Centauro + 4 Pontos de Vida, + 1 para Sorte e + 2 para Força, Habilidade, Raciocínio ou Determinação (à escolha do jogador).

Pertences : Centauros iniciam com um punhal, uma lança e uma arma de disparo (arco + 12 flechas OU três dardos OU funda + 12 pedras). Eles não possuem nenhuma riqueza em ouro.



Um Centauro tentando parecer insuspeito.

NOBRES

Nobres são os membros de famílias dominantes de Reinos e cidades-estado. Eles são freqüentemente vistos como orgulhosos e soberbos (algumas famílias nobres chegam a alegar que descendem de divindades!) mas também tendem a mostrar um forte senso de dever para com o seu povo e nação.

Atributos Primários: Sorte e outro atributo refletindo a herança privilegiada do personagem. Esse atributo favorecido é escolhido pelo jogador.

Gênero: Nobres podem ser tanto homens como mulheres.

Pontos Básicos de Vida = 12

Fortuna em Batalha : Nobres adicionam seu mod de Sorte ao seu valor de iniciativa em todas as circunstâncias.

Herança Nobre : Todos os Nobres adicionam 2 pontos aos seus dois atributos primários. Isso pode refletir o favor dos deuses, uma linhagem privilegiadas, uma educação excepcional ou um potencial heróico superior.

Arma Escolhida : Espada, lança, arco ou dardo.

Benefícios de Nível : Cada nível além do primeiro dá um personagem Nobre + 4 Pontos de Vida, + 1 para Sorte e + 2 para qualquer outro valor de atributo (à escolha do jogador).

Pertences : Espada, punhal, escudo, elmo, armadura peitoral e 3d6 x 100 peças de prata.

Nota sobre os Atributos Favorecidos : O atributo favorecido dos nobres definirá a característica mais notável de sua família: uma linhagem divina ou heróica (Força), uma forte tradição (Habilidade), um talento para estratégias (Raciocínio), uma forte tradição de liderança (Determinação) uma deusa ou ninfa em algum lugar na árvore genealógica (Graça) etc.



Um leal lanceiro



Um nobre orgulhoso e soberbo

LANCEIROS

Um Lanceiro (ou Hoplita) é um soldado de elite que confia em seu treinamento e disciplina no campo de batalha. Suas armas favoritas são a lança e o escudo.

Atributos Primários: Habilidade e Determinação

Gênero: Apenas homens.

Pontos Básicos de Vida = 12

Luta Defensiva : Ao lutar com lança e escudo, Lanceiros adicionam seu modificador de Habilidade a sua CDE contra todos os ataques corporais. Este bônus não se aplica contra surpresa ou ataques de armas de disparo.

Disciplina Marcial : Lanceiros adicionam seu mod de Determinação ao seu valor de Iniciativa ao lutar com uma lança.

Arma Escolhida: Todos os Lanceiros devem selecionar a lança como sua arma de combate corporal.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um Lanceiro + 4 Pontos de Vida, + 1 para Sorte e + 2 para Força, Determinação, Raciocínio ou Habilidade (à escolha do jogador).

Pertences: Lança, espada, punhal, escudo, elmo e armadura peitoral, mais 3D6 x 10 peças de prata.

Classes Especialistas

CAÇADORES

Caçadores são personagens rurais, peritos em exploração, trabalhos em madeira e exímios atiradores.

Atributos Primários : Habilidade e Raciocínio

Gênero : A maioria dos Caçadores são homens, mas existem Caçadoras, tendo a deusa Ártemis como modelo.

Pontos Básicos de Vida = 10

Alvo Mortífero: Caçadores sabem como atingir os pontos fracos de animais e outras criaturas: eles adicionam seu mod de Habilidade em sua jogada de dano quando usam qualquer arma de disparo contra Feras ou Monstros.

Caça: Caçadores se sobressaem em ações furtivas e trabalhos em madeira. Esse talento é refletido por um bônus especial de Caça igual à soma do seu mod de Habilidade e seu mod de Raciocínio. Ver capítulo IV (Aventurando-se) para mais detalhes.

Arma Escolhida: Qualquer arma de disparo.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um Caçador +2 Pontos de Vida, +1 para Sorte e +2 a Habilidade, Raciocínio ou Determinação (à escolha do jogador).

Pertences: Caçadores iniciam com um punhal, uma lança e sua arma de disparo à sua escolha (arco + 12 setas OU três dardos OU funda + 12 pedras). Sua riqueza inicial é de 3d6 x 5 peças de prata.

Restrições: Os caçadores podem usar qualquer tipo de armadura, mas geralmente optam por não fazê-lo, uma vez que a sobrecarga afeta diretamente suas habilidades furtivas.



Uma agil Ladina furtando maçãs mágicas



Um Caçador armado com arco e punhal

LADINOS

Ladinos são indivíduos espertos e ardilosos que confiam na sorte, furtividade e astúcia para sobreviver às vicissitudes do destino e da fortuna.

Apesar das implicações do seu nome, os ladinos não são necessariamente traiçoeiros ou desonestos e podem ser companheiros leais de aventura como qualquer outra pessoa que você confie. Mas muitas vezes o problema é começar a confiar neles.

Atributos Primários : Raciocínio e Sorte

Gênero : Ladinos podem ser homens ou mulheres.

Pontos Básicos de Vida: 10

Ladroagem: Ladinos são peritos em se esconder, agir sem ser vistos, encontrar armadilhas e, bem, roubar. Em termos de jogo, todas essas habilidades são refletidas por um bônus especial de Ladroagem igual à soma do seu mod. de Sorte e mod. de Raciocínio. Ver capítulo IV (Aventurando-se) para mais detalhes.

Evasão: Ladinos são também muito bons em esquivar de golpes e adicionam seu mod de Raciocínio na sua CDE (a menos quando pegos de surpresa ou utilizando armadura peitoral).

Arma Escolhida: Punhal, Faca de Arremesso ou Funda.

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um Ladino +2 Pontos de Vida, +1 para Sorte e +2 para Raciocínio, Determinação ou Habilidade (à escolha do jogador).

Pertences: Punhal e 3D6 x 5 peças de prata.

Restrições: Os Ladinos podem usar qualquer tipo de armadura, mas geralmente optam por não fazê-lo, uma vez que afeta diretamente o bônus de sua ação furtiva e agilidade.



Primeiro nível de Elementalista

Classes Mágicas

ELEMENTALISTAS

Elementalistas são magos que tiram seus poderes dos quatro elementos clássicos definidos pelos filósofos gregos: fogo, água, terra e ar.

Atributos Primários : Raciocínio e Determinação.

Gênero: Elementalistas podem ser homens ou mulheres.

Pontos Básicos de Vida = 8

Magia Elementar: No primeiro nível, um Elementalista deve selecionar um dos quatro elementos clássicos como o seu elemento primário. Ver capítulo III para mais detalhes.

Maestria Elementar = mod de Raciocínio + mod de Determinação

Força Mística = 12 + Maestria Elementar

Força Inicial = 4 + mod de Determinação

Benefícios de Nível : Cada nível além do primeiro dá a um Elementalista +2 Pontos de Vida, +4 pontos de Força, +1 para Sorte e +2 para Raciocínio ou Determinação (escolha do jogador).

Pertences : Elementalistas iniciam o jogo com um Punhal, um Bastão e 3D6 x 5 peças de prata.

Restrições : Elementalistas não podem usar elmos ou armaduras, uma vez que essa grande quantidade de metal em contato direto com seu corpo iria interferir em seu comando das forças elementares.

LIRISTAS

Liristas são poetas errantes, músicos e contadores de histórias com o Dom de Orfeu, o que lhes permite exercer a magia através do seu domínio da oratória e das artes musicais.

Seus nomes vêm da lira, seu instrumento musical e símbolo do seu papel como beneficiários de inspiração divina. Todas as pessoas civilizadas consideram Liristas tão sagrados quanto sacerdotes.

Atributos Primários: Graça e Sorte.

Gênero: Liristas podem ser homens ou mulheres.

Pontos Básicos de Vida = 8

Magia Poética: Liristas podem exercer a magia ao entoar Canções de poder. Ver capítulo III para uma descrição detalhada do seu reino de magia.

Voz Órfica = mod. de Graça + mod. de Sorte

Força Mística = 12 + Voz Órfica

Poder Inicial = 4 + mod de Graça

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um Lirista +2 Pontos de Vida, +4 Pontos de Poder, +1 para Sorte e +2 para Graça, Raciocínio ou Determinação (à escolha do jogador).

Pertences: Liristas iniciam o jogo com uma lira, um punhal e 3d6 x 5 peças de prata.

Restrições: O seu papel como poetas sagrados proíbe aos Liristas usar qualquer equipamento de proteção, assim como a utilização de qualquer arma que não seja um bastão ou punhal, e somente se eles tiverem sido atacados primeiro.



A Um Lirista inspirado



Uma graciosa ninfa da floresta usando seus poderes

NINFAS

As ninfas são espíritos da natureza que atuam como protetoras das florestas, rios, montanhas, cavernas, do oceano e outros santuários da Natureza.

A maioria das Ninfas tendem a ser criaturas sedentárias, mas algumas das mais jovens deixam algumas vezes seu habitat natural para vagar pelo mundo, por mera curiosidade pelos mortais.

Atributos Primários : Graça e Sorte.

Gênero: Ninfas são exclusivamente mulheres. Não existe nenhum tipo de ninfa do sexo masculino.

Pontos Básicos de Vida = 8

Presentes da Natureza: Seu vínculo inato com as forças da Natureza concede às Ninfas poderes mágicos. Consulte o capítulo III para mais detalhes sobre estes dons mágicos.

Charme Odílico = mod de Graça + mod de Sorte

Potência Mística= 12 + Charme Odílico.

Poder Inicial = 4 + mod. de Graça

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá uma ninfa +2 Pontos de Vida, +4 pontos de Poder, + 1 de Sorte e +2 de Graça, Raciocínio ou Determinação (escolha do jogador).

Pertences: Nenhum.

Restrições: Ninfas nunca podem usar qualquer tipo de armadura, uma vez que estas retiram a sua graça natural (e mesmo sobrenatural).

Conheça as suas Ninfas!



Driade



Oréade



Napaea



Heleade



Náiade



Nereida

Tabela 2A: Famílias de Ninfa

Ninfas vêm de diversas famílias, cada qual está ligada a um aspecto diferente da natureza. Jogue 1D6 para defini-lo:

- 1 = **Driade** (ninfa da floresta)
- 2 = **Náiade** (ninfa do rio)
- 3 = **Nereida** (ninfa do mar)
- 4 = **Oréade** (ninfa da montanha)
- 5 = **Heleade** (ninfa do pântano)
- 6 = **Napaea** (ninfa do vale)

Quadro 2B : Deuses & Deusas

Deuses (1D6)

- 1 = **Zeus** (deus do relâmpago, regente do Olimpo e dos demais deuses)
- 2 = **Hermes** (deus da viagem, comércio e roubo)
- 3 = **Ares** (deus da guerra)
- 4 = **Poseidon** (deus do mar)
- 5 = **Apolo** (deus do sol, poesia, tiro com arco)
- 6 = **Hefesto** (deus dos ferreiro e do fogo)

Deusas (1D6)

- 1 = **Hera** (deusa do casamento e do amor)
- 2 = **Hestia** (deusa do coração e da cura)
- 3 = **Afrodite** (deusa do amor e paixão)
- 4 = **Demeter** (deusa da terra e da fertilidade)
- 5 = **Artemis** (deusa das florestas e da caça)
- 6 = **Athena** (deusa da Habilidade e sabedoria)



Uma sábia Sacerdotisa

SACERDOTES

Os sacerdotes são devotados ao serviço e adoração de um Deus ou Deusa específico (escolhido pelo jogador ou determinados de forma aleatória de acordo com a Tabela 2B). Embora a maioria dos Sacerdotes viva em templos ou outros lugares sagrados, alguns deles são escolhidos pelo seu deus a levar uma vida mais aventureira, partindo em buscas, missões e expedições.

Atributos Primários : Raciocínio e Determinação.

Gênero : Sacerdotes podem ser homens ou mulheres, dependendo da divindade que servem. Sacerdotes homens servem deuses masculinos, enquanto as sacerdotisas servem deusas.

Pontos Básicos de Vida = 8

Prodígio Divino : Sacerdotes são capazes de invocar o poder de sua divindade. Consulte o capítulo III para mais detalhes.

Aura Espiritual = Mod. de Determinação + mod. de Sorte

Força Mística = 12 + Aura Espiritual

Poder Inicial = 4 + modificador de Determinação

Benefícios de Nível: Cada nível além do primeiro dá a um Sacerdote + 2 Pontos de Vida, + 4 pontos de Poder, +1 para Sorte e +2 para Determinação ou outro atributo ligado à divindade: Força (Zeus, Ares, Poseidon e Hefesto), Habilidade (Apolo, Ares, Atena, Ártemis), Raciocínio (Zeus, Apolo, Hermes e qualquer Deusa), Graça (Apolo e qualquer Deusa).

Pertences: Bastão (ou símbolo similar do ofício), punhal, roupas cerimoniais e 3D6 x 10 peças de prata.

Restrições : Sacerdotes costumemente não vestem armaduras ou usam escudos. Não porque interferem em seus poderes, mas porque sentem que a ajuda de sua divindade é a única proteção que eles realmente precisam.

FEITICEIROS

Feiticeiros são adeptos das artes mágicas e usam seus poderes arcanos para confundir e manipular as mentes, emoções e percepções de outras pessoas. A maioria dos Feiticeiros é vista com desconfiança e descortesia pela maioria das pessoas, até mesmo por outros magos. Personagens míticos como a bruxa Circe e Rainha Medéia são bons exemplos de Feiticeiras.

Atributos Primários : Raciocínio e Determinação.

Gênero: Feiticeiras são mais comuns que feiticeiros, mulheres são mais dotadas para feitiçaria do que os homens. Para refletir este fato, Feiticeiras jogam sua idade inicial em 2D6+15 e Feiticeiros em 2D6 +25.

Pontos Básicos de Vida = 8

S Feitiço: Feiticeiros estudam e praticam as artes arcanas da feitiçaria psíquica. Ver Capítulo III para obter mais detalhes sobre este reino da magia.

Dom Psíquico = Mod. de Determinação + mod de Raciocínio

Força Mística = 12 + valor do Dom Psíquico.

Poder Inicial = 4 + mod de Determinação.

Benefícios de Nível: Cada nível após o 1º dá ao Feiticeiro +2 Pontos de Vida, +4 pontos de Poder, +1 para Sorte e +2 para Raciocínio ou Determinação (à escolha do jogador).

Pertences: Um Punhal, Bastão ou cetro. Sua riqueza inicial é de 3D6 x 10 peças de prata.

Restrições: Por alguma razão metafísica misteriosa, feiticeiros podem não usar seus poderes de feitiçaria enquanto estiver vestindo uma armadura peitoral ou um elmo.



Um poderoso e desafiante Feiticeiro.



Arco, lira e coroa de louros.

Adivinhe qual é a divindade patronal deste personagem.

Divindades Patronais

Todos os jogadores-personagens (não apenas os Sacerdotes) devem escolher uma divindade patronal correspondente à sua classe, conforme detalhado abaixo. Esta opção não traz benefícios imediatos em termos de jogo, mas adiciona vida e profundidade à personalidade de um personagem.

Amazonas geralmente selecionam Ártemis ou Atena como sua divindade patronal. Nem pense em deuses masculinos.

Bárbaros geralmente cultuam deuses desconhecidos e selvagens que nunca intervêm no mundo material (e que provavelmente nem existem de verdade). Jogadores-personagens Bárbaros, no entanto, são supostamente adoradores de um dos deuses verdadeiros (por exemplo, os deuses do Olimpo). Esses bárbaros tendem a favorecer divindades bélicas como Ares, ou o patrono do sol Apolo, como sua divindade patronal, mas pode também seguir deuses igualmente associados com força e poder, como Zeus ou Poseidon.

Centauros, tal como os bárbaros, geralmente mostram pouca inclinação religiosa, mas os membros mais heróicos de sua raça (que inclui todos os personagens-jogadores Centauros) tendem a escolher Ártemis ou Apolo como sua divindade patronal. Poucos deles preferem seguir os caminhos de Ares - e aqueles que gastam muito tempo na companhia de Sátiros tendem ir para Dionísio (que certamente sabe como dar festas formidáveis).

Elementalistas, como os Feiticeiros, provavelmente preferem não ter divindades protetoras definidas, mas os deuses pensam o contrário. Cada Elementalista é vigiado bem de perto por uma divindade específica, que age como sua divindade patronal (o Elementalista

gostando ou não). Esta divindade é determinada pelo elemento primário do personagem: Zeus para o ar, Poseidon para água, Hefesto para o fogo e Demeter para a terra.

Caçadores seguem geralmente Ártemis ou Apolo.

Liristas quase sempre escolhem Apolo como sua divindade patronal, mas alguns deles preferem seguir a deusa Afrodite.

Nobres costumam cultuar deuses associados a regência como suas divindades patronais, como Zeus e Atena, mas alguns deles têm outras divindades protetoras (seja por tradição familiar ou por escolha pessoal), como Afrodite, Apolo, Ares e Poseidon. Para o personagens-jogadores, essa escolha pode estar ligada ao atributo de herança familiar do personagem, com Força ou Determinação correspondendo a Zeus, Ares e Poseidon, Habilidade ou Raciocínio para Atena ou Apolo, Determinação para Zeus ou Ares, Graça para Apolo ou Afrodite etc.

Ninfas, sendo vinculada às forças primordiais da natureza, já têm algum tipo de conexão divina que normalmente as dispensa de escolher uma divindade patronal, mas aquelas raras ninfas que deixam sua casa para se aventurar são sábias o suficiente para colocar-se sob a atenção de uma divindade específica, habitualmente Ártemis para Driades, Zeus para Oréades, Afrodite para Náíades e Napaea, Poseidon para Nereidas e Deméter para Heleades. Qualquer ninfa tem como alternativa a escolha do (tão bonito) deus Apolo como sua divindade patronal...

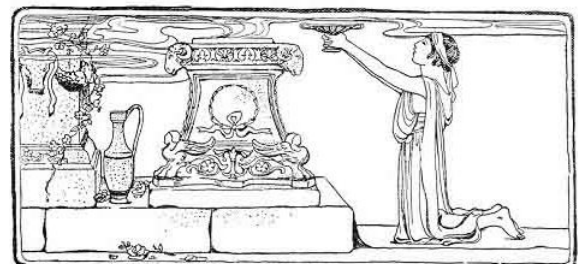
Feiticeiros tendem a ser pessoas independentes, que geralmente preferem ignorar (ou desafiar?) o poder dos deuses. Por esta razão, a maioria deles não tem divindades patronais- mas aqueles que o fazem, geralmente escolhem a proteção divina de Hermes (que a propósito, também é o deus dos mentirosos).

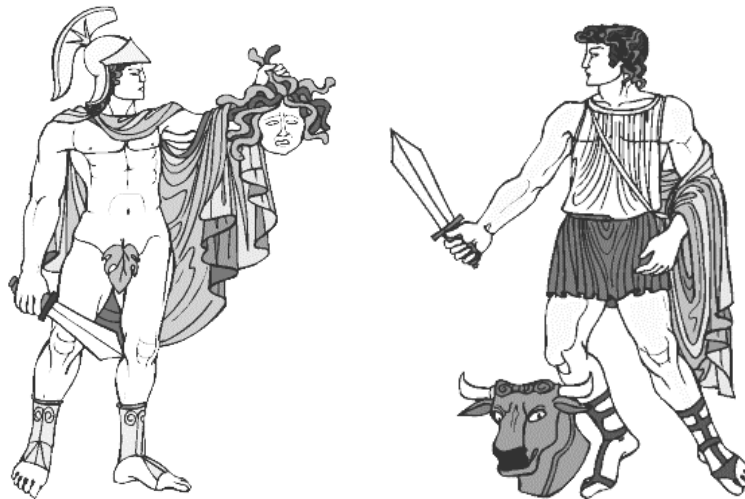
Lanceiros quase sempre escolhem Ares ou Athena como sua divindade patronal. Essa escolha depende se o personagem vê a si mesmo como um guerreiro brutal (Ares) ou como um valente defensor (Atena).

Ladinos normalmente escolhem Hermes como seu patrono (já que de qualquer maneira ninguém se preocupa com eles), mas aqueles de origem rural podem até preferir Artemis (em seu aspecto lunar e noturno) e os de inclinação mais romântica podem seguir Afrodite.

Veja o Livro do Mestre para mais informações sobre divindades, religião e culto.

O futuro lançamento, Guia Mazes & Minotaurs inclui também regras opcionais dos favores especiais dos campeões e agentes preferidos pelas divindades.





Dois poderosos heróis comparando suas últimas realizações
(NB: o com a cabeça da górgona está obviamente usando uma folha de proteção mágica)

Níveis do Personagem

Personagens crescem em níveis por acúmulo de Pontos de Glória (guerreiros), Pontos de Sabedoria (magos) e pontos de Experiência (especialistas).

Pontos de Glória são concedidos ao matar monstros e realizar feitos heróicos. Pontos de Sabedoria são ganhos ao derrotar inimigos sobrenaturais, explorando terras desconhecidas ou locais mágicos e outras importantes atividades místicas. Experiência é ganha de forma diferente para cada classe de especialista: Caçadores ganham experiência matando ou capturando Feras e Monstros, enquanto Ladinos a ganham por adquirir pilhagem e itens de valor.

O Livro do Mestre possui regras detalhadas sobre a concessão de pontos de Glória, Sabedoria e Experiência ao final de uma seção de aventura. Ver o capítulo IV (Aventurando-se) para mais detalhes sobre estas recompensas.

O nível de um personagem reflete seu nível de conquistas pessoais e sua estatura heróica global. Em termos de jogo, isto é refletido pela melhora dos valores de atributo do personagem.

Cada nível além do primeiro permite ao personagem adicionar 1 para a sua Sorte e 2 para outro atributo (veja a descrição de cada classe para maiores detalhes).

Aumentar um atributo, por sua vez, pode aumentar o seu modificador e todos os valores associados a ele. Aumentar a Habilidade de um personagem, por exemplo, pode também aumentar o seu Combate Corporal, Armas de Disparo, Iniciativa e Façanha Atlética.

Independentemente da classe e do nível do personagem, nenhum valor de atributo pode ser aumentado acima 20.

Personagens que atuam como os agentes pessoais e campeões dos deuses podem obter benefícios adicionais por nível. Esta opção será abordada em detalhes no *Guia Mazes & Minotaurs*.

Os personagens também ganham Pontos de Vida extras a cada novo nível. Isto tem mais a ver com o destino do que com a constituição física: grandes heróis, magos poderosos e outros indivíduos excepcionais são mais difíceis de matar do que os mortais comuns, não somente por seu corpo ser mais resistente, mas porque eles têm um destino mais importante.

Tabela 1C : Níveis de Classe

Guerreiros

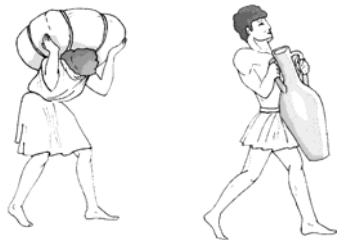
Glória	Nível	Renome
0 to 999	1	Herói Local
1000 to 1999	2	Herói Favorecido
2000 to 3999	3	Herói Celebrado
4000 to 6999	4	Herói Famoso
7000 to 9999	5	Herói Ilustre
10 000+	6	Herói Lendário

Magos

Sabedoria	Nível	Conhecimento
0 to 999	1	Adepto Noviço
1000 to 1999	2	Adepto Iniciado
2000 to 3999	3	Adepto Conhecedor
4000 to 6999	4	Adepto Sábio
7000 to 9999	5	Adepto Venerável
10 000+	6	Adepto Supremo

Especialistas

Experiência	Nível	Competência
0 to 999	1	Amador
1000 to 1999	2	Competente
2000 to 3999	3	Superior
4000 to 6999	4	Perito
7000 to 9999	5	Mestre
10 000+	6	Extraordinário



Sobrecarga

O total de Sobrecarga de um personagem representa o quão pesados e sobrecarregados eles estão.

Este total geralmente é igual a 10 para seres humanos e outras criaturas de tamanho médio e é acrescida do valor de Sobrecarga para cada item pesado ou volumoso, vestido ou carregado pelo personagem.

A maioria das armas de combate corporal tem um valor de Sobrecarga de 1, exceto lanças e armas bárbaras (ver p 22), que têm um valor de Sobrecarga de 2. Punhais, facas e outras armas de pequeno porte têm um valor de Sobrecarga de zero.

Armas de Disparo também tem um valor de Carga: 0 para fundas, 1 para um arco ou uma aljava cheia de flechas (2 para ambos) e 2 para um dardo.

Cada peça de armadura ou equipamento de proteção tem um valor específico de Sobrecarga: 2 para escudo, um para elmo e 3 para uma armadura peitoral. Assim, um Lanceiro totalmente equipados com um elmo (1), uma armadura peitoral (3), um escudo (2), lança (2) e uma espada (1) terá um total de Sobrecarga igual a 19.

O dinheiro tem um valor Sobrecarga de 1 por 100 moedas. Assim, um saco de 300 moedas de prata tem um valor de Sobrecarga de 3. Artigos pequenos ou facilmente transportáveis (jóias, bolsas etc) têm valor zero de sobrecarga. Um ser humano tem um valor de Sobrecarga igual ao seu próprio total de Sobrecarga.

O total de Sobrecarga de um personagem é usado como o número alvo para todas as suas jogadas de salvamento ao escalar, nadar ou realizar atividades semelhantes que exijam leveza e agilidade. Ela também irá afetar da mesma forma a capacidade de um personagem se mover silenciosamente (ver capítulo IV).

Personagens cujo total de Sobrecarga é maior do que sua pontuação de Força está sobrecarregado. Um personagem sobrecarregado tem o seu movimento básico reduzido em um terço. Para os seres humanos, isso significa um movimento permitido de 12 metros em vez de 18.

Personagens onde o valor total de Sobrecarga é maior que o dobro do valor de Força estão totalmente sobrecarregados. Um personagem totalmente sobrecarregado tem o seu movimento básico reduzido em 2/3. Para os seres humanos, isso significa um movimento permitido de 6 metros.

Personagens que estão totalmente sobrecarregados também devem reduzir pela metade sua pontuação efetiva de Iniciativa (arredondado para baixo).

A sobrecarga de um personagem nunca poderá exceder três vezes a sua pontuação de Força.

Exemplo: Pyros Carregando Madros

Vamos supor que o nosso amigo Pyros o Lanceiro quer carregar seu ferido e inconsciente camarada Madros nas costas.

Pyros tem equipamento completo de Lanceiro (elmo, armadura peitoral, escudo, lança e espada): isto significa que Pyros já está Sobrecarregado, pois o seu total de Sobrecarga de 19 é maior do que os 15 da sua pontuação de Força.

Madros tem exatamente o mesmo equipamento de Pyros: se Pyros carregá-lo com todo o armamento dele, o seu total de Sobrecarga subirá de 19 para 38, não ultrapassando os 45 da capacidade máxima de Pyros (3 vezes o seu Força de 15) mas o suficiente para torná-lo totalmente sobrecarregado.

Para evitar ser totalmente sobrecarregado por Madros, Pyros deve reduzir seu total de Sobrecarga para 30 (duas vezes sua Força de 15) ou menos, o que significa reduzir o valor de Sobrecarga de Madros para 11 ou menos: Pyros decide remover todo o equipamento e armas de Madros, reduzindo a Sobrecarga do seu amigo para o seu valor base de 10.

Carregar um Madros nu sobre os ombros eleva o total de Sobrecarga de Pyros para 29, lhe permitindo manter o movimento básico permitido de 12.

Tabela 1D : Valores de Sobrecarga

Item	Sobrecarga
Punhal	0
Espada	1
Arma Bárbara	2
Lança	2
Dardo	2
Arco	1
Aljava	1
Funda	0
Escudo	2
Elmo	1
Armadura Peitoral	3
Bolsa com 100 moedas	1
Ser Humano ou corpo	Tot Sob
Harpa	2
Outros itens	0-3 *

* determinado pelo Maze Master de acordo com o peso ou volume do item.

Edição 2007 Notas & Comentários: Personagens & Classes

Doze classes!

As regras revisadas de *Mazes & Minotaurs* incluem doze classes de personagens, o dobro da primeira edição do jogo (o 'Livro Branco').

Como todos vocês provavelmente lembram, as regras originais de M&M incluíam seis classes: Bárbaro, Lanceiro, Nobre, o Mago, Sacerdote e Ninfa.

A Amazona, que havia sido apresentada nas regras originais como uma «variante feminina do Bárbaro», agora recebeu sua própria descrição de classe, desferindo um acerto crítico para todas as mulheres guerreiras. Centauros, Caçadores, Ladinos, Elementalistas e Liristas foram pegos dos dois primeiros suplementos do jogo original: *Men & Monsters and Myth & Magic*.

A comentada classe Marinheiro, que foi mencionada mas não descrita em *Men & Monsters*, obviamente, nunca encontrou o seu caminho para regras revisadas, um destino que foi compartilhado pelos Mistagogos, Heraldos, Filósofos e as miríades das classes alternativas ou variantes publicadas ao longo dos anos em vários suplementos.

Da Fé à Determinação

Nas regras originais de M&M, os personagens tinham um atributo Fé, mas nenhum valor para Determinação. Apesar dos rumores persistentes, a transição de Fé para Determinação não tinha nada a ver com o projeto de conversão do jogo à filosofia nietzschiana, mas foi motivada muito mais por razões de ordem prática: Fé foi removida como um atributo porque constantemente se sobrepunha à Sorte, como medida do favor divino de um personagem, o que por vezes levou a situações estranhas durante o jogo (e intermináveis debates após a sessão).

Durante o estágio de desenvolvimento dessas regras revisadas, os autores tinham decidido primeiro remover a Sorte, transferindo algumas de suas funções à Fé e adicionar Determinação como sexto atributo perdido, mas eles finalmente mudaram de ideia, provavelmente porque Sorte foi percebida como uma parte essencial do sistema e espírito de jogo.

Essa mudança corajosa de design foi geralmente bem-vinda pelos jogadores e pelos Maze Masters. Foi também por essa razão que certa vez Olivier Legrand foi ouvido rindo loucamente em seu escritório: "Ah ah! Eu fiz isso! Eu finalmente cortei o nó Gordiano!" - Caso típico de arrogância de um designer de jogos, se você me perguntar.

A Lista De Preços Padrão

Essa marca da velha escola dos RPGs de fantasia foi constantemente ampliada e modificada pelos fãs do jogo. Algumas versões eventualmente foram tão longe como para incluir os preços de sandálias, perfumes, massagens e atividades menos saborosas.

Ninfas ... e Sátiros?

Os autores do jogo, provavelmente foram um pouco exagerados com todos esses diferentes tipos de ninfa. A própria ideia de uma Ninfa do Pântano nunca agradou a ninguém, enquanto a ninfa do vale logo se tornou o assunto de piadas de «menina do vale», especialmente entre os jogadores da Califórnia.

O Sátiro, como um personagem jogável sempre foi um tema de debate acalorado entre os entusiastas M&M. Os seus apoiadores defenderam como «a única alternativa séria masculina às Ninfas», enquanto seus detratores viam ele como «não-jogáveis e potencialmente embaraçosos, especialmente em grupos com jogadores do sexo feminino que jogam Ninfas». (Ambas as citações retiradas da coluna de cartas da revista Griffin).

Glória = Experiência?

A ideia de igualar a glória com a experiência (pelo menos para os guerreiros) foi uma maneira simples e eficaz de incentivar os jogadores a fazerem seus personagens agirem de forma razoavelmente heróica. Era (é claro) regularmente contestada pelos advogados chamados «advogados do diabo» que o viam como uma restrição irrealista e arbitrária da liberdade dos jogadores... mas no geral, a ideia de jogar com «anti-heróis» traíçoeiros e apunhaladores pelas costas ou gananciosos caçadores de tesouro nunca se retirou e mais jogadores de M&M ficaram contentes com esta abordagem fama e fortuna para o desenvolvimento do personagem.

Pyros, o Lanceiro

No caso de você estar pensando, na realidade Havia um Pyros, o Lanceiro entre a primeira onda de personagens de M&M criados pelos playtesters originais do jogo, em 1972. Ele não era jogado por um cara chamado Sam (como implicado nas regras), mas pelo próprio lendário David Jenkins, que mais tarde co-fundou a Creative Minotaurian Society e eventualmente ganhou reputação no jogo como uma espécie de rabugenta pucinhento grosseiro (bem, estes não são os termos exatos usados pelas pessoas com que nós conversamos, mas tenho certeza que você pegou a ideia).

Este Pyros original encontrou seu fim ao ser torrado por uma Quimera logo após atingir o nível 3...

Foi descoberto mais tarde que a primeira edição de M&M regras incluiu um erro grosseiro em relação ao alcance das Armas de Sopro e que Pyros NÃO teria sido transformado em cinzas se o intervalo correto houvesse sido utilizado. Este episódio, que ficou conhecido como o "incidente Quimera, foi mencionado na errata oficial das regras do M&M original e foi o começo da grande cruzada "as regras de M&M fedem", iniciada pelo Dave e que eventualmente o fez ser barrado de entrar nas Mazecons e em outros eventos de jogos...

II : COMBATE



Um herói ousado com espada e escudo lutando com um feroz selvagem das montanhas

Seqüência de Ação

Por razões táticas e práticas, cada seqüência de combate é dividida em *rodadas de batalha*.

Cada rodada batalha representa aproximadamente 6 segundos de ação. Há 10 rodadas batalha em um minuto.

Dentro de uma rodada, os personagens só podem fazer uma ação de combate (geralmente por arma de disparo ou ataque corporal), que pode ser combinado com um movimento tático. Esta ação de combate também pode ser substituída por outra atividade (como o uso de magia).

Uma rodada de batalha é dividida em quatro fases:

1) Fase de Decisão : Durante esta fase, os jogadores e o MM declaram o que seus personagens estarão fazendo durante a rodada de batalha. Uma vez que uma ação tenha sido declarada, ela pode ser cancelada a qualquer momento durante a rodada, mas não substituída por outra ação.

2) Fase das Armas de Disparo : Ataques com Armas de Disparo são resolvidos em ordem decrescente dos valores Iniciativa. Atacantes com os mesmos valores de iniciativa atacam simultaneamente, mesmo se eles estão atacando uns aos outros.

3) Fase de Movimento : Todos os personagens e criaturas podem se mover até seu movimento máximo (consulte abaixo a seção Movimento). Assume-se que todas as ações de movimento ocorrem simultaneamente.

4) Fase de Combate Corporal : Ataques por Combate Corporal ocorrem em ordem decrescente dos valores de Iniciativa; atacantes com valores idênticos de Iniciativa agem simultaneamente, mesmo que eles estejam atacando uns aos outros.

Surpresa

Se um personagem for surpreendido, ele não pode agir durante a primeira rodada de batalha e terá de esperar para agir até a segunda rodada batalha.

Durante a rodada de surpresa, ele não poderá fazer outra coisa a não ser se defender. Personagens surpreendidos não podem se beneficiar do seu escudo. Da mesma forma, personagens que recebem um bônus de defesa especial por causa da sua classe não pode se beneficiar disto quando tomado de surpresa.

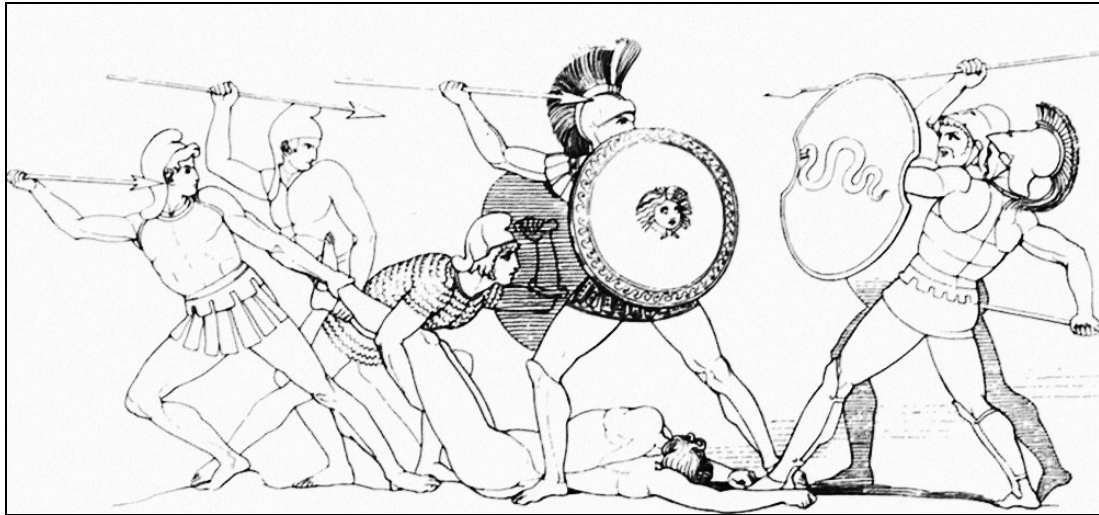
Movimento

Durante uma rodada de batalha, um personagem em movimento pode usar tanto *movimento tático* ou **movimento completo**.

Movimento tático permite que o personagem se mova até seu movimento permitido (que normalmente é igual a 18 metros por rodada) durante a execução de outras ações. Um personagem que usa todo movimento permitido pode mover-se até o dobro do seu movimento habitual permitido (até 36 mts), mas deve perder todas as outras ações.

O movimento permitido de um personagem pode ser afetado por sua sobrecarga: personagens *sobrecarregados* tem um movimento permitido de 12 mts e personagens totalmente sobrecarregados têm um movimento permitido de 6 mts.

Um personagem que se movimenta em terreno difícil terá a sua taxa de movimento efetivo reduzido à metade. Esses fatores são cumulativos, portanto, um personagem totalmente sobrecarregado em um terreno difícil, terá uma taxa de movimento efetivo de 3 mts (ou 6 mts se ele utilizar o movimento completo).



Um bravo Lanceiro e seus camaradas aventureiros protegendo do inimigo um camarada caído

Combate Corporal

Resolvendo Ataques

Para atacar um oponente, o personagem deve jogar 1D20 e adicionar ao seu modificador de Combate Corporal. Se o resultado for igual ou maior do que a Classe de Defesa Efetiva (CDE), o ataque é bem-sucedido e o adversário é ferido.

Um personagem ferido perde um número de Pontos de Vida igual à jogada de dano do atacante (ver Dano & Ferimento).

Armas de Combate Corporal

Armas de Combate Corporal caem em quatro categorias: Espadas, Lanças, Punhais e Armas Bárbaras (ver próxima página para mais detalhes). Além disso, estas regras irão frequentemente se referir a "armas de batalha", um termo que engloba todas as armas de combate corporal exceto punhais.

Mestre de Armas

Tanto Guerreiros quanto Especialistas supostamente devem usar da mesma forma todas as armas - mas eles têm uma arma favorita, referida como Arma Escolhida, com a qual são *especialmente* qualificados.

Toda vez que um personagem usando sua Arma Escolhida fizer uma jogada de ataque, ele deve jogar dois D20 diferentes e manter o melhor dos resultados, aplicando os modificadores usuais para esta jogada.

Escudo & Armadura

O escudo e a armadura de um personagem aumentam sua Classe de Defesa Efetiva. Na realidade, cada peça única de equipamento de proteção (elmo, armadura peitoral e escudo) adiciona um bônus de +2 para CDE. Assim, um lutador completamente equipado (escudo, elmo e armadura peitoral) terá um bônus de +6 a sua CDE.

Encarando

Ao encarar múltiplos adversários, um personagem só pode atacar um deles por rodada de batalha. Ele pode, entretanto, defender-se contra todos eles.

Um ataque pode vir de frente, pelo flanco direito, flanco esquerdo ou retaguarda. Apenas um atacante pode ocupar uma dessas posições durante uma rodada de batalha. Um personagem só pode usar sua CDE completa (incluindo o seu escudo e qualquer bônus de defesa relacionado, tais como o bônus de Luta Defensiva do Lanceiro) contra ataques de frente ou nos flancos. Ataques pela retaguarda só levam em conta a Defesa Básica de Classe e a armadura (se houver), excluindo bônus relacionados de defesa.

Recuar

Um personagem deve se libertar do combate antes de recuar. Um personagem só pode se libertar do combate no final de uma rodada de batalha, se todos os seus adversários tiverem falhado em sua jogada de ataque contra ele.

Um personagem recuando perderá todos os seus ataques e outras ações para esta rodada. Isto lhe permite mover-se com o dobro do seu movimento permitido (ver pg 20 para obter mais detalhes sobre as taxas de movimentação).

Usando Mapas e Miniaturas

Jogadores e Mestres podem usar mapas e miniaturas para representar o terreno e os participantes durante as cenas de combate. Se esta opção for escolhida, nós recomendamos o uso de miniaturas de 25 mm, com um mapa com escala de de 2,5 cm para cerca de 6 metros. No entanto é importante lembrar que o M&M significa Mazes & Minotaurs, não Mapas & Miniaturas. Este jogo não é um WarGame, mas sim um RPG de fantasia; embora um certo grau de realismo seja desejável, o objetivo principal deste jogo não é simulação tática, mas aventura, excitação e diversão tanto para Mestres quanto para jogadores.



Uma destemida Amazona avançando para batalha

Armas de Combate Corporal

Espadas

No mundo de *Mazes & Minotaurs*, o termo "espada" se refere ao que os historiadores ou os especialistas modernos chamariam de espada curta ou gladius. Espadas maiores e mais pesadas são categorizadas como Armas Bárbaras.

Espadas são uma arma quase obrigatória para os lutadores civilizados (seja como arma primária ou em adição a uma lança) e podem até ser a arma escolhida de alguns nobres. Espadas são armas gerais; elas não são sujeitas a restrições especiais e seguem as regras padrão de armas.

Espadas tem valor 1 de Sobrecarga.

Lanças

Lanças são usadas por Lanceiros, bem como por muitos outros tipos de lutadores, como Nobres, Caçadores, Amazonas e até bárbaros.

Estas armas são especialmente eficazes nas mãos dos Lanceiros, conforme mostrado pelas habilidades especiais desta classe (ver capítulo I). Além disso, seu comprimento pode proporcionar certas vantagens ou desvantagens em uma variedade de situações especiais de combate.

Lanças tem valor 2 de Sobrecarga.

Punhais

Punhais (e outras facas grandes) são, na maioria das situações de combate, muito menos eficazes do que outras armas.

Um ataque bem sucedido com um punhal vai infligir 1D3 Pontos de dano, em vez do D6 habitualmente utilizado para todas as outras armas (veja mais em Ataques Furtivos na pg 26).

Punhais tem valor zero de sobrecarga.

Armas Bárbaras

Estas armas incluem grandes espadas, grandes machados de guerra e mesmo pesadas maças ou clavas rudes.

Como seu nome sugere, são normalmente utilizadas pelos bárbaros. Outros guerreiros que tentarem usá-las precisam de Força acima de 13 para manejá-las corretamente e não vão ganhar o bônus de dano especial dos Bárbaros; personagens com Força abaixo de 13 só podem usar armas bárbaras com as duas mãos (o que os impede de utilizar um escudo).

Essas armas têm valor 2 de sobrecarga.

Outras Armas de Combate Corporal

Alguns personagens são tão fortes que podem ser capazes de manejar as enormes armas usadas por algumas criaturas grandes (muito parecido com Hércules com sua grande clava na ilustração abaixo). Essas armas têm um valor 4 de sobrecarga e só podem ser manejadas por personagens com Força de 19 ou 20, usando as duas mãos. Eles jogam 2D6 de dano, mas não são beneficiados por qualquer bônus de dano especial. Além disso, personagens que usam essas armas em combate vão atacar com a metade da sua Iniciativa normal (arredondada para baixo).

Armas de um tamanho verdadeiramente gigantesco são absolutamente inutilizáveis por personagens de tamanho humano.

Seres de pequeno porte também usarão armas compatíveis com sua altura; em termos de jogo, as espadas de tais criaturas são o equivalente de punhais (ou podem até mesmo ser punhais). As armas em miniatura usadas por seres minúsculos, como os lendários mirmidões são absolutamente inúteis para personagens de tamanho humano.



Agora, isso é o que eu chamo de uma clava de verdade!

Dano & Ferimento

Recebendo Ferimento

Toda vez que um personagem (ou criatura) é ferido, ele perde 1D6 do total dos seus Pontos de Vida. Esta jogada de dano pode ser aumentada pela habilidade especial de alguns personagens, como Bárbaros e Amazonas.

Vida & Morte

Personagens que são reduzidos a zero ou menos Pontos de Vida devem jogar um D20 e adicionar ao resultado seu modificador de Vigor Físico.

Se o resultado for menor que 10, o personagem está morto.

Se o resultado for 10 ou mais, o personagem não morre mas está imediatamente incapacitado e ainda morrerá se sofrer mais 1 Ponto de dano (*coup de grâce*).

Se o resultado for 20 ou mais, o personagem ainda morrerá se tomar mais 1 Golpe... mas até lá, ele ainda pode continuar a lutar, mostrando heróica (ou desesperada) resistência como se pairasse à beira da morte! Uma vez que a luta acabe, entretanto, ele cairá imediatamente inconsciente e se torna incapacitado.

Incapacitação

Personagens que tenham sido incapacitados após serem reduzidos a zero Pontos de Vida permanecem incapazes de agir ou até falar até recuperar ao menos 1 Ponto de Vida.

Se ninguém os resgatar, é quase certo que morrerão em conseqüências de seus ferimentos.

Dessa forma, personagens mortalmente feridos (por ex. reduzidos para zero Pontos de Vida) na realidade podem sobreviver desde que não sofram nenhum outro ferimento e recebam a cura. Note no entanto que tais personagens sempre sofrem seqüelas permanentes, como explicado abaixo.



Tempo para um coup de grace



- Aargh, eu tenho só mais 2 Pontos de Vida!

Ferimento Permanente

Personagens que têm sido reduzidos a 2 Pontos de Vida ou menos podem sofrer efeitos permanentes dos seus ferimentos.

Uma vez que a aventura acaba, tais personagens devem fazer uma jogada de salvamento de Vigor Físico contra um número-alvo de 10 para evitar efeitos permanentes. Se essa jogada falhar, jogue 1D6 na tabela de Decrepitude Física a seguir (Tabela 3A). Dependendo do resultado, isso pode resultar em um ponto a menos em Força, Habilidade ou Graça.

Perda de atributos causados por ferimentos graves normalmente não podem ser recuperados por cura mágica.

Cura & Recuperação

Cada semana inteira de repouso completo permite que um personagem ferido faça uma jogada de Vigor Físico contra um número-alvo de 10.

Note que este número-alvo pode ser elevado pelo Mestre se o personagem não puder se beneficiar das condições adequadas de recuperação.

Se esta jogada for bem-sucedida, o personagem recupera um número de Pontos de Vida igual a (1D6 + nível do personagem), até total dos seus Pontos de Vida.

Dessa forma, um personagem de terceiro nível, irá recuperar 1D6 + 3 Pontos de Vida se ele fizer sua jogada de Vigor Físico semanal.

Note que guerreiros geralmente tendem a curar-se mais rápido do que outros personagens por causa de seu modificador de Vigor Físico modificador maior.

Personagens feridos podem também se beneficiar das várias formas de cura mágica (ver capítulo III).

Tabela 3A : Decrepitude Física

D6	Atributo Perdido
1-2	Perde 1pt de Força.
3-4	Perde 1pt de Habilidade.
5-6	Perde 1pt de Graça.



Táticas Especiais de Combate Corporal

Durante a fase de decisão, um personagem engajado em combate corporal pode optar por utilizar táticas especiais e manobras a fim de obter vantagem ofensiva ou defensiva em relação a seus oponentes.

Investida em Batalha

Antes de começar a primeira rodada de batalha, um personagem com Força de 13+ e uma arma de batalha pode optar por uma *Investida em Batalha*, correndo por pelo menos 9 metros e executando seu ataque como se entrasse em combate corporal.

Essa investida o permite adicionar seu bônus de Força à sua Iniciativa e jogada de ataque de Combate Corporal para a primeira rodada.

Essa manobra não pode ser usada em locais fechados (por exemplo por lutadores com menos de 9 metros de terreno diante deles).

Reter

Esta tática pode ser utilizada apenas por personagens com uma Habilidade 13+ e armados com uma lança. Ao invés de atacar, o personagem usa sua lança para manter os adversários à distância. No jogo, esta manobra tem o mesmo efeito de um *Esquivar de Uma Arma* (ver abaixo).

Lanceiros não precisam usar essa manobra, uma vez que sua habilidade especial já lhes permite adicionar seu bônus de Habilidade em sua Classe de Defesa sem ter que perder o seu ataque para fazer isso. Esse benefício reflete o treinamento superior hoplita dos Lanceiros.

Parede de Escudos

Essa manobra requer treinamento especializado, tempo e coordenação; só pode ser realizada por dois (ou mais) Lanceiros lutando em formação cerrada, com lanças e escudos. Paredes de escudos devem ser formadas no início da rodada, durante a fase de decisão.

Uma vez que a parede de escudos foi formada, cada Lanceiro na linha recebe um bônus de +2 para sua CDE contra todos os ataques, inclusive por arma de disparo. Uma parede de escudos pode ser combinada com uma *Investida em Batalha* coletiva. Neste caso, todos os Lanceiros na parede se beneficiam das vantagens da tática escolhida.

Subterfúgio

Personagens com um Raciocínio de 13+ podem tentar enganar ou trapacear seus adversário usando fintas, movimentos falsos e outros estratagemas.

Isso requer alguma observação e avaliação dos movimentos do adversário. Em termos de jogo, o personagem deve perder todos os seus ataques por uma rodada inteira de batalha.

Uma vez que essa rodada de observação tenha acabado, ele irá ganhar um modificador de ataque igual ao seu mod de Raciocínio. Assim, um personagem com Raciocínio 16 conseguirá um modificador de ataque +2.

Uma nova rodada de observação é necessária antes de cada nova utilização de subterfúgio. Durante uma rodada de observação, os personagens não podem usar qualquer tática especial, nem mesmo *Esquivar de Uma Arma*, uma vez que esta interfere em sua observação dos movimentos do seu oponente.

Ataques de subterfúgio não podem ser combinados com nenhuma outra tática especial, exceto lutar com duas armas.

Duas Armas

Guerreiros com Habilidade de 13+ podem lutar eficazmente com uma arma de batalha e um punhal em sua outra mão. Isso não lhes dá dois ataques por rodada, mas simplesmente adiciona um bônus de +1 para a sua jogada de ataque.

Por um bônus de ataque de +2, Guerreiros com um valor de 13+ em Habilidade e Força podem usar essa tática com uma arma em cada mão.

Essa tática é obviamente incompatível com a utilização de um escudo, mas pode ser combinada com uma táticas de *Investida em Batalha*, *Esquivar de Uma Arma* ou *Subterfúgio*.

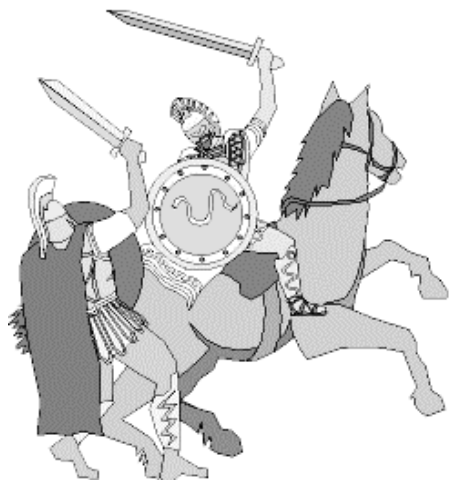
Esquivar de Uma Arma

Um personagem que escolhe essa manobra se concentra exclusivamente em esquivar dos ataques do oponente. Isso só pode ser feito por personagens com Habilidade de 13+ armado com uma espada ou arma bárbara.

Em termos de jogo, o personagem perde seus ataques para essa rodada, mas acrescenta seu bônus de Habilidade em sua Classe de Defesa contra *todos* os ataques frontais ou pelo flanco feitos contra ele durante esta rodada de batalha.



Nobre e Lanceiro praticando táticas especiais de combate



Ah Ah ah ! Tremas ante meu bônus de ataque +2!

Situações Especiais

Esta sessão detalha várias circunstâncias que podem afetar de forma significativa a resolução do combate corporal.

Ambientes Confinados

Em algumas situações, personagens podem não ter todo espaço de que precisam para usar suas armas adequadamente, como quando lutam em uma caverna estreita ou outro espaço fechado. Em termos de jogo, este tipo de situação é conhecido como *combate em ambientes combinados*.

Em tal situação, personagens usando lanças ou armas bárbaras terão sua Iniciativa efetiva reduzidas pela metade (arredondado para baixo). Personagens usando espadas ou punhais não sofrerão esta desvantagem.

Além disso, todos os personagens em ambientes confinados também serão incapazes de usar qualquer tática especial de combate corporal.

Combate Montado

Personagens lutando montados em um cavalo ganham um bônus de ataque de combate corporal de + 2 contra oponentes a pé, se estes oponentes forem de tamanho mediano.

Lutar montado não concede nenhum bônus ataque contra criaturas Grandes ou Gigantescas. Contra oponentes pequenos, cavaleiros na verdade estão em desvantagem, devido sua posição mais alta (- 2 ao lutar contra oponentes Pequenos e - 4 ao lutar contra oponentes Minúsculos).

Durante uma Investida em Batalha a cavalo, o personagem aplica a sua montaria um bônus de +2 em sua Iniciativa e jogada de combate corporal, além de um bônus extra de Investida dado pela sua própria Força.

Este manobra de Investida pode também ser combinada com um *ataque atropelador* livre contra criaturas de tamanho Médio ou menor.

Ataques Atropeladores não requerem jogadas de ataque e causam 1D6 Pontos de dano, a menos que a vítima faça uma jogada de Evasão do Perigo (número alvo de 15), que neste caso evita o dano extra.

Somente criaturas que são capazes de *Investir em Batalha* podem ter essa habilidade. Ela não podem ser usados contra oponentes com um tamanho maior. Então, seres medianos não podem Atropelar vítimas Grandes ou Gigantescas. Não mais que uma vítima pode ser Apropelada em uma rodada única.

Note que Centauros também são capazes de atropelar em um inimigo, usando exatamente as mesmas regras que os cavalos.

No combate corporal, oponentes podem optar por atacar a montaria ao invés de seu cavaleiro. Neste caso, cada ferimento individual que cause 4 Pontos ou mais ao cavalo requer uma jogada de Evasão do Perigo do cavaleiro para evitar sua queda do cavalo para 1D6 Pontos de dano.

Ataques Furtivos

Um ataque furtivo é um ataque que deixa uma vítima completamente desprotegida. Tais ataques surpresa podem ser apenas dados somente após um movimento furtivo bem sucedido e não detectado (ver Capítulo IV), fazendo de tais ataques o truque preferido de ladinos e caçadores.

Ataques furtivos são usados para derrubar sentinelas etc e normalmente acontecem fora da seqüência regular padrão de combate corporal.

Ataques furtivos só podem ser executados com espadas, armas bárbaras e punhais. Quando usadas para fazer ataques furtivos, punhais são tão mortais como qualquer outra arma, infligindo 1d6 Pontos de dano.

Esses ataques continuam a exigir uma jogada de ataque, mas recebem um bônus de +4 e beneficiam todas as vantagens habituais de surpresa (sem escudo ou habilidade especial de defesa etc). Além disso, se a jogada de ataque excede a vítima Classe de Defesa da vítima em 10 ou mais, os danos de ataque são dobrados.

Ataques furtivos não podem ser combinados com qualquer uma das táticas especiais de combate corporal detalhadas anteriormente.



Testando as regras de Ataques Furtivos



COMBATE COM ARMAS DE DISPARO

Ataques com Armas de disparo são resolvidos como ataques de combate corporal (ver acima) mas usam o modificador de Armas de Disparo modificador do personagem ao invés de seu modificador de Combate Corporal.

Alcance e visibilidade podem modificar a jogada do atacante, conforme mostrado na Tabela 3C abaixo.

Observe que o escudo de um personagem pode protegê-lo de um ataque por arma de disparo somente se o personagem utilizar ativamente o escudo para se proteger (o que é impossível se ele for surpreendido, não perceber o ataque etc).

Tabela 3B: Modificadores de Armas de Disparo

Disparo de curto alcance	+2
Disparo de longo alcance	-2
Baixa Visibilidade (neblina, fumaça etc)	-2
Visibilidade péssima (escuridão)	-4
Alvo em movimento	-2
Usando o movimento tático	-2

Esses modificadores são cumulativos (ou seja, um arqueiro em movimento disparando em um alvo em movimento, apesar de a baixa visibilidade incorrer em uma penalidade total de -6)

Tabela 3C: ALCANCE DE ARMAS DE DISPARO

Dardo	(Força x 10) metros
Funda	45 metros
Arco	90 metros
Curto alcance	= até (alcance / 5)
Longo alcance	= até (alcance x 2)

Combate Desarmado

No mundo de Mazes & Minotaurs, combate desarmado assume duas formas: pugilismo e luta greco/romana.

Ambos os tipos usam o modificador de Combate Corporal do atacante mas devem ser resolvidos ao final da Fase de Combate Corporal, depois de todos os ataques armados terem ocorrido.

Pugilismo

Quando utiliza-se pugilismo, o personagem usa seus punhos para infligir danos a seus adversários. No combate pugilístico, a vítima não sofre nenhuma ferida considerável (ou seja, não perde 1D6 Pontos de Vida), mas ganha um número de pontos de subjugação danos igual a 1D3 + modificador de Força do atacante.

Quando o valor total do dano de subjugação de um personagem for superior ao total dos seus Pontos de Vida atuais, ele é nocauteado e qualquer dano de subjugação infligido subseqüentemente durante sua inconsciência será tomado como pontos regulares.

Um personagem nocauteado ficará inconsciente até ele jogar 10 ou mais em 1D20 + Vigor Físico. Uma jogada como esta pode ser feita após cada minuto de inconsciência. Ao acordar, o personagem reduz imediatamente seu dano total de subjugação para 1D6 pontos. Cada hora subseqüente do restante o permitirá "curar" um número de pontos de danos de subjugação igual ao seu nível ou duas vezes esta quantidade para guerreiros.

Pugilismo é uma técnica de luta puramente humana e nunca pode ser usada contra feras ou monstros.

Luta Greco-Romana

Uma ataque de luta greco/romana bem sucedido não faz nenhum dano mas significa que o atacante agarrou seu oponente.

Um personagem agarrado é imobilizado e pode apenas tentar se libertar do agarramento do seu oponente. Para se libertar, a vítima deve jogar um valor mais alto do que o valor de Força + mod de Combate Corporal do oponente em um 1D20. Tal tentativa pode ser feita apenas uma vez por rodada da batalha.

Um personagem imobilizado não pode se defender efetivamente contra os ataques de combate corporal: toda jogada de ataque por combate corporal feita contra ele recebe um bônus de +4. Note que o próprio lutador não pode atacar diretamente sua vítima enquanto a mantém imobilizada.

Ao contrário do pugilismo, luta livre pode ser usada contra bestas e monstros (exceto aqueles de tamanhos Gigantescos).



A antiga arte da luta com leões

Edição 2007 Notas & Comentários: Combate

O Sistema de Iniciativa

O sistema de iniciativa das regras originais de *Mazes & Minotaurs* era um tanto quanto deslegante e foi criticado muitas vezes por ser demasiado simplista e "irrealista". Uma das queixas mais frequentes é que ele não fazia nenhuma diferenciação entre o combate corporal, por armas de disparo ou por magia. Algumas revistas especializadas publicaram diversos sistemas de iniciativa, muito detalhados e com "segmentos", "fases secundárias de ação", e outras coisas sem sentido...

As regras revisadas de 1987 introduziram um novo processo simplificado de iniciativa que tornava as cenas de combate mais rápidas para executar, e levando em conta a diferença entre combate corporal e por armas de disparo.

A controvérsia Wargame

«Este jogo não é um Wargame, mas sim um RPG de fantasia ...»

Quando os autores do M&M incluíram esta inócua (e, para ser honesto, perfeitamente sensata) declaração na caixa *Using Maps & Miniatures*, eles provavelmente nunca imaginaram que ela iria iniciar uma polêmica que divide a comunidade de jogadores há mais de uma década!

Os wargames eram bastante populares naqueles dias e, por alguma razão desconhecida, uma das principais revistas especializadas em wargames da época (*The Wargamist*) interpretaram esta pequena frase como uma espécie de insulto implícito ou sarcasmo visando o seu hobby e publicou o que foi provavelmente a mais opiniosa desdenhosa já escrita sobre um RPG:

« Este pequeno e estranho jogo de fantasia, que não tem nada a ver com simulação séria, provavelmente irá divertir os fãs imaturos de Jasão e os Argonautas algumas horas (...) até eles perceberem sua vacuidade e pretensão absolutas - para não mencionar sua total falta de realismo tático e precisão histórica. »

Durante os anos que se seguiram, a frase *M&M não é um wargame...* se tornou-se o lema (grito de guerra?) de um grupo de wargamers radicais que tentou fazer com que M&M fosse excluído de todas as convenções de jogos importantes.

A tensão que se seguiu acabou incitando os entusiastas de *Mazes & Minotaurs* a organizar seus próprios eventos - sim, isso foi como e porquê a MAZECON surgiu... Isso foi em 1976 e M&M ainda está aqui!

Dano por Arma ...

O fato de que todas as armas causavam o mesmo dano nunca foi aceito por alguns jogadores. Ao longo dos anos, várias revistas de RPG publicaram "regras alternativas para armas" com impressionantes listas de armas diferentes com e com diferentes extensões de

danos: alguns deles utilizando diferentes tipos de dados (por exemplo, 1d8 para espadas), outros utilizando modificadores (por exemplo, 1D6+ 2 para espadas) e uma minoria de obsessivos "especialistas em armas" combinado ambos (por exemplo, 1d8 +1 para uma espada média, 2d4-1 para uma lança padrão... e por aí vai).

Outros se perguntavam por que seus personagens tinham que comprar espadas caras se uma clava barata fazia exatamente o mesmo dano - e esta é a provável razão de as regras sobre *Arma Escolhida* foram adicionados na segunda edição revisada.

O sistema também tinha os seus adeptos, que apontavam que as regras relativas ao comprimento da arma davam às lanças uma grande vantagem sobre os punhais e espadas. E que as espadas tem mais estilo que os porretes.

No geral, a maioria dos jogadores de M&M não dava a mínima para estas coisas.

... e, claro, Armadura!

« A Armadura não te faz mais difícil de se atingir! »

Quantas vezes já ouvimos isto?

E quantas vezes tem alguém retrucou:

« Sim, mas a jogada de ataque não é uma jogada de acerte-ou-erre, uma jogada de ataque mal sucedida não significa que seu golpe atingiu o ar, significa que não foi executado com força, habilidade ou sorte o suficiente para atravessar a armadura ou o escudo do oponente... »

Isto geralmente era seguido por alguns segundos de silêncio e depois por algo assim:

« Ah é? E as armas de disparo? »

E quando a discussão chegava ao fim, eram 4:00 da madrugada outra vez.

Parede de Escudos

A parede de escudo se tornou um dos itens preferidos dos jogadores de M&M. Gritos fanáticos de « Parede de Escudos! » eram frequentemente ouvidos durante sessões de jogo e a frase acabou se tornando o slogan mobilizador dos fanáticos por M&M por toda parte.

Combate Desarmado

Estranhamente, muitos jogadores M&M nunca tiveram grande interesse nas regras de combate desarmado, preferindo lutar com espada ou lança, mesmo quando o pugilismo ou a luta greco/romana pareciam ser a opção mais sensata.

Em 1978, a Griffin Magazine tinha publicado as classes especializadas do Pugilista e do Lutador como parte de um artigo especial chamado «Jogos Olímpicos», mas no geral, combate desarmado nunca causou tanto entusiasmo entre os jogadores de M&M quanto a boa e velha espada ensanguentada...

III : MAGIA



Três Faces da Magia: Uma habilidosa Feiticeira Tessaliana, uma sábia Sacerdotisa de Héstia e uma sedutora Ninfa dos Vales.

CONCEITOS BÁSICOS

No mundo de M&M, a magia pode assumir muitas formas, como as magias das Feiticeiras que afetam a mente, os Prodígios Divinos dos Sacerdotes ou as Dádivas da Natureza das Ninfas. Apesar de terem origens e propósitos muito diferentes, todas as formas de magia dividem características comuns em termos de jogo.

Reinos da Magia

O **Reino** de um mago define como seus poderes funcionam, de onde eles vêm e o que ele pode fazer com eles. Os cinco Reinos descritos nestas regras (Prodígios Divinos, Elementalismo, Dádivas da Natureza, Magia Poética e Feitiçaria) representam as formas mais comuns de magia praticadas num mundo típico de M&M, mas outros podem existir, representando formas mais sombrias ou exóticas de conhecimento místico.

Cada Reino dá acesso a seis poderes mágicos diferentes. Nas regras Revisadas do M&M, magos têm acesso a todos os poderes de seu Reino, independente do nível de sua classe: aumentar seu nível não permite ao mago ganhar novos poderes mas lhe garante que use seus poderes mais vezes e com maior eficiência.

Níveis de Magnitude

Cada poder mágico tem um nível diferente de Magnitude que varia de 1 a 6. O nível de Magnitude de um poder não deve ser confundido com nível do mago que o usa. Ele simplesmente indica quantos pontos de Poder o mago deve gastar para usá-lo.

Pontos de Poder

Os pontos de Poder de um mago representam sua quantidade disponível de energia mística. No primeiro nível, o total de pontos de Poder do mago será igual a 4 mais um dos modificadores de atributo primário. Cada vez que o mago alcança um novo nível, ganha 4 pontos de Poder adicionais. Os magos mais poderosos terão mais de 20 pontos de Poder. Poder com certeza!

Talentos Mágicos

Todos os magos têm um bônus de talento que tem um nome diferente para cada Reino de magia e é usado para calcular sua Força Mística assim como vários aspectos de seus poderes.

Dependendo do Reino de magia do personagem, esse bônus de talento pode ter também outras aplicações.

Em todos os casos, o bônus de talento de um mago é igual à soma dos modificadores de seus dois atributos primários.

Liristas têm um bônus de **Voz Órfica** que reflete as qualidades mágicas e melodiosas de suas cordas vocais assim como sua afinidade com Magia Poética.

O bônus de Voz Órfica de um Lirista é igual a soma dos mods de Graça e Sorte deste personagem.

Ninfas têm um bônus de **Charme Odílico** que reflete sua sintonia mágica com as forças da Natureza.

O bônus de Charme Odílico de uma Ninfa é igual a soma dos modificadores de sua Graça e Sorte.

Sacerdotes têm um bônus de **Aura Espiritual** que reflete sua conexão mística e sintonia com o mundo divino e seus prodígios.

O bônus de Aura Espiritual do Sacerdote é igual a soma de seus modificadores de Sorte e Determinação.

Feiticeiros têm um bônus de **Dom Psíquico** que reflete sua afinidade natural com os poderes ocultos da mente humana.

O bônus de Dom Psíquico do Feiticeiro é igual a soma de seu modificador de Raciocínio e Determinação.

Elementalistas têm um bônus de **Maestria Elemental** que representa o seu comando sobre as forças primordiais.

O bônus de Maestria Elemental de um Elementalista é igual à soma dos seus modificadores de seu Raciocínio e Determinação.



- Contemple a força mística de meus poderes arcanos!

Força Mística e Poder

O valor de **Força Mística** de um mago representa a potência e eficácia de seus poderes mágicos. É igual a 12 + o bônus de talento do mago. Portanto, um Lirista com bônus de +4 em Voz Órfica terá uma Força Mística de 16.

Os **Pontos de Poder** de um mago representam sua reserva pessoal de energia mística. Seu total é de 4 vezes o nível do mago, mais o modificador de um de seus atributos primários: Determinação para Elementalistas, Feiticeiros e Sacerdotes ou Graça para Ninfas e Liristas. Desta forma, um Lirista de nível 2 com +3 no modificador de Graça terá um total de 11 pontos de Poder.

Veja a descrição das várias classes de magos no capítulo I para obter mais detalhes sobre estes valores importantes e como eles são calculados.

Usando Magia

O uso de magia exaure duramente a energia mística interior do personagem. Toda vez que um mago utiliza um de seus poderes, ele deve gastar uma quantidade de Poder igual ao nível de Magnitude do poder.

Portanto, usar um poder de nível 3 de Magnitude requer o gasto de 3 pontos de Poder.

Salvo indicação em contrário, usar magia normalmente requer uma rodada inteira de batalha em total concentração, durante a qual nenhuma outra ação pode ser desempenhada.

Se a concentração do mago é quebrada, o processo será abortado. De outra maneira, o poder terá efeito no fim da rodada de batalha em curso. Se dois magos inimigos estão usando seus poderes um contra o outro, os efeitos acontecerão simultaneamente.

Além destes princípios básicos, o poder de um mago funciona de acordo com as regras específicas do seu Reino de magia. Como detalhado nas páginas a seguir, cada Reino tem suas próprias restrições, regras específicas e casos especiais, assim como seus próprios métodos específicos e taxa de recuperação de pontos de Poder.

Resistindo a Magia

Cada vez que um poder mágico é usado contra um alvo relutante, é permitido que este alvo faça uma jogada de proteção de Fortitude Mística para evitar ou anular os efeitos.

Jogadas de proteção de Fortitude Mística tem um número-alvo igual à Força Mística do mago que está atacando.

Portanto, resistir aos poderes de um Feiticeiro com Força Mística 19 irá necessitar de um total de 19 ou mais numa jogada de (1d20 + Fortitude Mística).

Recuperando Poder

Como dito antes, cada classe de mago tem seu próprio método de recuperar pontos de Poder. A taxa de recuperação de Poder do mago é baseada em seu nível. Esta recuperação pode não trazer o total de Poder do mago ao seu máximo usual.

Sacerdotes recuperam Poder honrando suas divindades executando rituais religiosos. Cada hora de cerimônia irá restaurar um número de pontos de Poder igual ao nível do personagem.

Liristas recuperam Poder cantando, tocando músicas e recitando poemas. Cada hora de tais atividades irá restaurar um número de pontos de Poder igual ao nível do personagem.

Feiticeiros e Elementalistas recuperam seus pontos de Poder dormindo. Cada duas horas completas de sono irão restaurar um número de pontos de Poder igual ao nível do personagem.

Ninfas recuperam Poder fundindo-se ao seu elemento natural (por exemplo árvores para uma Dríade, um rio ou uma nascente para uma náíade etc). Cada hora desta união irá recuperar um número de pontos de Poder igual ao nível do personagem. Enquanto fundida com Natureza, uma Ninfa permanece completamente ciente do que está ao seu redor, mas não pode participar de qualquer atividade.



Me deixe em paz!" Diz a Dríade para o Lirista. "Não vês que estou me fundindo com as forças da Natureza?"



Athena, deusa da habilidade e sabedoria

Prodígios Divinos

Magnitude 1: Bênção Divina

Com este poder, o Sacerdote pode conceder a bênção de sua divindade a um indivíduo (incluindo a si mesmo). Para Abençoar alguém, o Sacerdote deve ser capaz de tocar a cabeça, coração ou ombro do indivíduo escolhido.

A Bênção Divina se dá na forma de um bônus de +2 para um dos valores do personagem por um número de horas igual à Aura Espiritual do Sacerdote.

O valor afetado é escolhido pelo Sacerdote dentre três ou quatro associados à sua divindade:

Apolo

Evasão do Perigo
Ataque por Arma de Disparo
Fortitude Mística
Carisma Pessoal

Zeus

Evasão do Perigo
Classe de Defesa
Fortitude Mística
Carisma Pessoal

Ares

Classe de Defesa
Combate Corporal
Vigor Físico

Hermes

Evasão do Perigo
Fortitude Mística
Carisma Pessoal

Artemis

Evasão do Perigo
Classe de Defesa
Ataque por Arma Disparo
Fortitude Mística

Atena

Classe de Defesa
Combate Corporal
Fortitude Mística
Carisma Pessoal

Hera

Evasão do Perigo
Fortitude Mística
Carisma Pessoal

Hestia

Evasão do Perigo
Fortitude Mística
Vigor Físico

Poseidon

Evasão do Perigo
Fortitude Mística
Physical Vigor

Deméter

Evasão do Perigo
Fortitude Mística
Vigor Físico

Hefesto

Classe de Defesa
Fortitude Mística
Vigor Físico

Afrodite

Evasão do Perigo
Fortitude Mística
Carisma Pessoal

Um sacerdote pode conceder várias Bênçãos em um mesmo indivíduo: neste caso, cada Bênção deve afetar um atributo diferente e deve ser executada separadamente. Assim, um Sacerdote de Poseidon poderia conceder uma Bênção tripla no mesmo personagem, dando um bônus de +2 em Fortitude Mística, Evasão do Perigo e Vigor Físico: isso custaria ao Sacerdote um total de 3 rodadas e 3 pontos de Poder (um ponto e uma rodada para cada Bênção).

Monstros e animais, não tendo fé, não podem ser afetados por Bênçãos Divinas.

Magnitude 2: Visão Divina

Com este poder, um Sacerdote pode pedir a sua divindade para lhe mandar uma visão relacionada a uma pessoa, lugar ou situação específica. Dependendo das circunstâncias, estas visões podem ser do passado, presente ou até mesmo do futuro – mas visões do futuro geralmente são apresentadas de forma simbólica e são difíceis de interpretar.

Visão Divina precisa de um ritual apropriado de aproximadamente um minuto (10 rodadas de batalha).

As divindades sempre responderão de forma verdadeira às perguntas de seus Sacerdotes – mas nem sempre de maneira perfeitamente clara e compreensiva. O Maze Master é o árbitro final em relação à quantidade de informações que uma divindade decide revelar através das Visões Divinas.



Hermes, deus dos viajantes, mensageiros e ladinos (dentre outras coisas)

Magnitude 3: Vitalidade Divina

Com este poder, o Sacerdote pode convocar o poder supernatural de sua divindade para curar todos os ferimentos e machucados de um indivíduo instantaneamente, infundindo-lhe vitalidade divina. O Sacerdote pode usar este poder em qualquer pessoa ou criatura, incluindo a si mesmo.

Cada uso de Vitalidade Divina restaura (1d6 + Aura Espiritual do Sacerdote) instantaneamente Pontos de Vida para um personagem ou criatura ferido, sem exceder o seu máximo usual.

Magnitude 4: Dádiva Divina

Este poder permite ao Sacerdote conceder uma habilidade espetacular para um indivíduo escolhido (incluindo a si mesmo). Esta habilidade varia de acordo com a esfera de influência da divindade, como mostrado abaixo. Os efeitos de uma Dádiva Divina podem ser combinados com os de um Bênção mas são mais curtos, durando um número de rodadas de batalha igual a Aura Espiritual do Sacerdote.

Para conceder uma Dádiva Divina em alguém, o Sacerdote deve chamar o nome de sua divindade enquanto aponta seu dedo (ou outro gesto semelhante) para o indivíduo escolhido.

Apolo : Precisão

Afrodite : Presença

Ares : Vitória

Artemis : Precisão

Athena : Vitória

Deméter : Resistência

Efesto : Força

Hera : Presença

Hermes : Celeridade

Hestia : Resistência

Poseidon : Potência

Zeus : Presença

Precisão: O personagem adiciona +4 em todas suas jogadas de Armas de Disparo e +2 para todas as jogadas de dano com Armas de Disparo.

Celeridade: O personagem age antes do que os outros em combate, independente da Iniciativa, e aumenta sua movimentação em 50%

Resistência: O personagem passa automaticamente em todos os testes de Vigor Físico e recupera 2 pontos de vida no fim de cada rodada de batalha, até seu valor máximo.

Presença: o personagem passa automaticamente em todos os testes de Fortitude Mística e Carisma pessoal.

Potência: O personagem é automaticamente bem sucedido em todas as façanhas de força que ele tentar, independente de sua Força (veja Feitos de Força no capítulo IV), e suas chaves e aprisionamentos nas lutas não tem escapatória.

Vitória: O personagem adiciona +4 para todas suas jogadas de ataque corporal e +2 para os danos de ataque corporal.

Diferentes Dádivas de diferentes divindades não funcionam ao mesmo tempo no mesmo personagem.

Magnitude 5: Fúria Divina

Este poder permite ao Sacerdote atingir seus inimigos com um raio de pura energia espiritual.

Cada uso de Fúria Divina causa (1d6 + Aura Espiritual do Sacerdote) Pontos de Dano ao alvo escolhido. Este poder não requer jogadas de ataque e tem um alcance máximo de 9 metros. O alvo pode fazer uma jogada de Fortitude Mística para evitar os efeitos.

Magnitude 6: Intervenção Divina

Com este poder espetacular, um Sacerdote pode pedir por intervenção direta de sua divindade. Isto requer o gasto de 6 pontos de Poder, seguido de uma jogada de porcentagem para ver se a divindade responde. A chance de sucesso desta jogada percentual é de 2% por nível do Sacerdote. Se a jogada de % falhar, a divindade não responde e o Poder foi gasto em vão: o Sacerdote deve tentar novamente mas deverá gastar mais 6 pontos de Poder a cada nova tentativa.

Uma vez que um Deus ou Deusa intervenha, o Sacerdote não tem influencia alguma sobre as ações da divindade; mesmo assim as divindades tendem a agir em favor daqueles que lhes servem e honram. As conseqüências exatas da Intervenção Divina ficam ao cargo do Maze Master mas devem ser sempre o mais espetacular possível (lembrem de Poseidon em Jasão e os Argonautas?)

Existem duas coisas importantes para se ter em mente quando for lidar com divindades. A primeira é que divindades são onipotentes (pelo menos em sua esfera de poder). Quando uma divindade quer realmente fazer algo, ela automaticamente é bem-sucedida.

A segunda coisa para se lembrar é que as divindades não gostam de serem incomodadas por razões supérfluas e não têm obrigação de ajudar os mortais que pedem por sua intervenção. Se o Maze Master julgar que o Sacerdote está usando a Intervenção Divina por razões frívolas ou estúpidas, ele pode perfeitamente deixar o Sacerdote gastar os 6 pontos de Poder em vão e mandar uma Fúria Divina nele (sem jogada de Fortitude Mística permitida) para representar a insatisfação da divindade.

Divindades nunca ficam no plano material por muito tempo; uma vez que o trabalho for feito, elas geralmente desaparecem numa nuvem de fumaça, clarão de luzes ou outras maneiras dramáticas de partir.



Alguém pediu por Intervenção Divina?



-Hora de um pouco de pirotecnia Elemental!

Magia Elemental

Magia Elemental, chamada também de Elementalismo, é uma das formas mais espetaculares que a magia pode assumir. Um Elementalista é um mago que usa seus feitiços para obstruir, queimar e partir aqueles que se opõem a ele.

O estudo da magia Elemental é na verdade dividido em quatro campos que correspondem aos quatro elementos clássicos: Fogo, Ar, Terra e Água.

Alguns Elementalistas também são capazes de manipular forças pré-elementais de luz e escuridão (ver o vindowo Guia M&M para mais sobre o assunto).

Quando um personagem Elementalista é criado, o jogador deve escolher dois elementos que definirão seu repertório mágico. Algumas combinações são impossíveis: Fogo e Água ou Terra e Ar.

Um destes dois elementos também deverá ser escolhido como elemento primário, que lhe dará uma vantagem extra relacionada com seu bônus em Maestria Elemental quando usando seus poderes.

Cada elemento dá acesso a três poderes: portanto, um Elementalista terá um total de seis poderes, como outros magos. O poder de cada elemento é dividido em três níveis de Magnitude (1 ao 3).

Magia Elemental é uma forma de magia muito espetacular mas tende a ser muito exigente em relação à energia do mago e não apresenta a sutileza dos outros Reinos.

Usar um poder Elemental custa um número de pontos de Poder igual a duas vezes seu nível de Magnitude: 2 pontos para um poder de Magnitude 1, 4 pontos para um poder de Magnitude 2 e 6 pontos para um poder de Magnitude 3.

Elementalismo é um poder muito físico: por esta razão, ele geralmente não pode ser resistido por Fortitude Mística mas a maioria dos poderes Elementais podem ser evitados com uma jogada de Evasão do Perigo, feita contra um número alvo normal de 15 (e não contra a Força Mística do Elementalista).

Ar

Magnitude 1 : Ventos Sinuosos

Este poder permite ao Elementalista fazer com que o vento dê voltas no alvo, aumentando sua CDE contra Ataques de Armas de Disparo. Este poder tem um alcance em metros igual à Força Mística do Elementalista dividida por três (arredondada para baixo).

O personagem ou criatura afetado por este poder é considerado como tendo um bônus de +4 em sua CDE contra Ataques de Armas de Disparo por um número de rodadas igual à Maestria do Elementalista mas o indivíduo afetado também será impedido de usar qualquer Arma de Disparo.

Este poder pode ser usado em um grupo, até um número de indivíduos igual o bônus de Maestria do Elementalista. Neste caso, todos os afetados devem permanecer a 3 metros uns dos outros.

Elementalistas com Ar como seu elemento primário dobram sua Maestria para o propósito de calcular o número máximo de alvos que eles afetam.

Magnitude 2 : Presas do Vento

O alvo deste poder é atacado por um turbilhão que tenta danificar cada parte do equipamento dele. O redemoinho dura somente uma rodada de batalha.

O personagem ou criatura afetado deve fazer uma jogada de Evasão do Perigo separada para cada peça de equipamento (armadura, armas, mochilas, etc). Qualquer peça de equipamento que falhe será arremessada 2d6 pés numa direção aleatória. Este poder também evita que o alvo tome qualquer tipo de ação física.

Este poder pode ser usado num grupo, até um número de criaturas igual ao bônus de Maestria do mago, desde que todos os alvos estejam 3 metros próximos uns dos outros. Elementalistas que tem o Ar como elemento primário dobram seu bônus de Maestria para o propósito de calcular o número de alvos que eles afetam.

Este poder tem um alcance em metros igual à Força Mística do Elementalista dividida por três (arredondada para baixo).

Magnitude 3: Fúria da Tempestade

Com este poder, um Elementalista pode criar um gigantesco turbilhão que dispersa seus oponentes como folhas ao vento. A tempestade tem um raio em metros igual a metade da Força Mística do Elementalista + 1.



Elementalista do Ar às vezes podem ser posers

Todos os personagens ou criaturas dentro desta distância devem passar em uma jogada de Evasão do Perigo a cada rodada, ou serão arremessados pelo vento.

Aqueles que falharem serão arremessados 1d6 metros numa direção aleatória e levarão 1d6 pontos de dano.

O turbilhão dura por um número de rodadas de batalha igual ao bônus de Maestria do Elementalista.

Ele pode se mover em metros numa velocidade igual à Força Mística do Elementalista dividida por três, arredondada para baixo, e que requer por parte do Elementalista total concentração.

Elementalistas com Ar como seu elemento primário dobram sua Maestria para o propósito de calcular a duração deste poder.

Terra

Magnitude 1: Mãos de Pedra

Este poder permite ao Elementalista fazer com que mãos de pedra surjam do chão e agarrem as pernas do inimigo. Este poder tem um alcance efetivo de 9 metros.

Um ser afetado por este poder é imobilizado por um número de rodadas de batalha igual à Maestria do Elementalista, diminuindo sua CDE em 4 e lhe causando falha automática em todas as jogadas de Evasão do Perigo.

A vítima ainda pode atacar oponentes dentro do alcance da luta corporal ou de armas de disparo, mas com uma penalidade de -2.

O alvo designado pode fazer uma jogada de Evasão do Perigo para evitar a pegada das Mãos de Pedra. Uma vez que tenha sido pego, ele pode tentar se libertar com um *feito de força* bem sucedido.

O Elementalista pode invocar simultaneamente vários pares de mãos para afetar vários alvos dentro de um número de metros igual à sua Força Mística dividida por 3 (arredondado para baixo). Neste caso, cada par de mãos irá exigir o mesmo gasto de pontos de Poder. Assim, invocar três pares de mãos irá precisar do gasto de 6 pontos de Poder (2 para cada par).

Elementalistas com Terra como seu elemento primário dobram seu bônus de Maestria Elemental para propósitos de calcular a duração deste poder.

Magnitude 2 : Pele de Bronze

Com este poder, o Elementalista infunde o corpo do alvo com a essência do bronze, aumentando significativamente sua força e resistência ao dano.

O personagem ou criatura afetado recebe um bônus de +4 na CDE e +2 nas jogadas de dano de combate corporal.

Isto dura um número de rodadas de batalha igual ao bônus de Maestria Elemental do mago – ou o dobro para um Elementalista que tenha a Terra como seu elemento primário.



- Pelo poder da Terra, ordeno que CAMINHE!

Magnitude 3: Animar Estátua

Esta poderosa magia permite que o Elementalista anime uma estátua de pedra Grande, trazendo-a a vida. Estátuas de pedra animadas terão as mesmas características de um Titã de Pedra (ver o Livro dos Monstros).

O Titã de Pedra obedecerá todos os comandos do seu criador por (5 minutos x Maestria Elemental), logo depois petrificando, revertendo a sua forma original como uma estátua inanimada.

Elementalistas com Terra como seu elemento primário dobram a duração deste poder.

Fogo

Magnitude 1 : Dardo de Fogo

Com este poder, um Elementalista invoca um raio de puro fogo para arremessar em seus inimigos. Este ataque ardente não precisa de uma jogada de ataque mas pode ser esquivado com uma jogada de Evasão do Perigo.

O dardo causa 1D6 de dano e tem uma distância máxima de (Maestria do Elementalista x 1,5 metros) de alcance.

Elementalistas com Fogo como elemento principal dobram o alcance deste poder.

Magnitude 2: Esfera Ardente

Este poder permite ao Elementalista conjurar uma bola ardente do tamanho de um homem e que pode mover-se com seu comando mental.

A esfera tem uma movimentação igual o dobro da Força Mística do Elementalista /3 em metros por rodada e causa 2D6 pontos de dano a qualquer criatura num alcance de 1,5 metros dela enquanto se move.

A esfera pode ser usada contra vários alvos, desde que estejam próximos o suficiente uns dos outros.

Cada alvo pode ser atingido pela esfera uma única vez por rodada de batalha e pode evitar todo o dano caso seja bem-sucedido em uma jogada de Evasão do Perigo.

A esfera irá incendiar qualquer material inflamável que entre em contato.

Mover a esfera requer concentração total do Elementalista, até um número de rodadas igual ao bônus de Maestria do Elementalista.

Elementalistas com Fogo como elemento principal dobram a duração máxima deste poder.

Magnitude 3 : Destruição Vulcânica

Com este poder, um Elementalista faz com que uma erupção de fogo vulcânico engolfe o inimigo em dor ardente por um número de rodadas de batalha igual ao bônus de Maestria do Elementalista.

Todas as criaturas dentro de (Força Mística /2) metros do centro da erupção devem passar numa jogada de Evasão do Perigo para cada rodada.

Aqueles que falharem levarão 2D6 Pontos de dano durante a primeira rodada e 1D6 adicional a cada rodada seguinte. Mesmo aqueles que passaram em suas jogadas de Evasão do Perigo irão sofrer 1D6 de dano na primeira rodada (mas nenhum dano depois).

O centro da erupção não pode estar a mais de 6 metros de distância do mago, que também será afetado. Já que invocar a erupção precisa de concentração plena, o mago automaticamente recebe 2D6 de dano na primeira rodada (não é permitida jogada de salvamento), mas não sofrerá nenhum dano depois.

Este estranho efeito colateral é na verdade uma manifestação da vontade dos Deuses para limitar o uso de poderes muito destrutivos e tem sido a perdição para muitos Elementalistas exageradamente confiantes...

Elementalistas com Fogo como seu elemento primário dobram a duração máxima deste poder.



Perigo: não tente Elementalismo do Fogo em casa

Água

Magnitude 1 : Torrente de Água

Este poder permite que um Elementalista jorre água poderosamente de sua mão. Ele pode direcionar essa torrente automaticamente para qualquer alvo dentro de um número de metros igual à sua Força Mística /2 (arredondado para cima).

Um personagem ou criatura atingida por esta torrente deve passar numa jogada de Evasão do Perigo ou será arremessado para trás 1 D6 metros e nocauteado. Criaturas Grandes são arremessadas somente 1D6/2 (arredondado para cima) metros para trás e Gigantescas não são afetadas.

Este poder pode ser usado contra um grupo, até um número de indivíduos igual ao bônus de Maestria Elemental do mago, com uma jogada de Evasão do Perigo para cada vítima intencionada.

Elementalistas com Água como elemento principal dobram seu bônus de Maestria para o propósito de calcular o número de alvos que pode afetar.

Magnitude 2 : Enchente Rodopiante

Com este poder, um Elementalista pode inundar com água uma área de maneira turbulenta e vigorosa, fazendo com que tudo em seu interior seja prejudicado. Tem um alcance de (Força Mística x 1,5 metros) e um raio de (Força Mística metros).

Todos os seres na área afetada devem fazer uma jogada de Evasão do Perigo ou sofrerão uma penalidade de -4 aplicada nos atributos de Iniciativa, Ataque e Evasão do Perigo por um número de minutos igual a Maestria do mago.

Elementalistas com Água como elemento principal dobram seu bônus de Maestria Elemental para o propósito de calcular a duração deste poder.

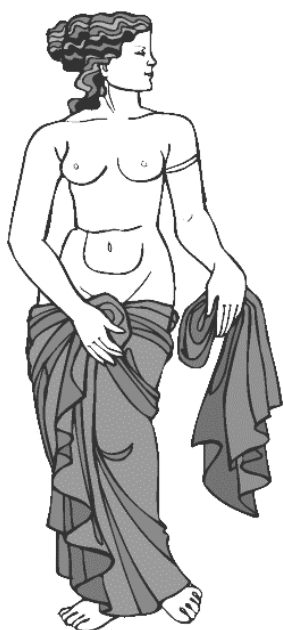
Magnitude 3 : Punho do Mar

Este poder pode ser usado apenas na presença de um grande corpo de água (pelo menos 18 metros de um lado ao outro). Permite ao Elementalista invocar um apêndice gigante (como um tentáculo) de água que termina em um enorme punho.

Cada vez que este poder é usado, o punho pode atacar alvos dentro de (Maestria x 3 metros) da margem, afetando até uma criatura Gigantesca, duas Grandes ou quatro indivíduos de tamanhos Médio (e assim por diante) desde que estejam próximos o suficiente um do outro (uma área circular aproximada de 3 metros de diâmetro).

Todo alvo afetado(s) deve passar numa jogada de Evasão do Perigo ou sofrerá 1D6 Pontos de dano e ficará incapacitado por um número equivalente de rodadas de combate enquanto se afoga na água. A verdadeira força deste poder é revelada quando atinge embarcações marítimas ou fortificações. Estes alvos sofrem automaticamente 1D6 pontos de dano na Estrutura cada vez que são atingidos pelo Punho do Mar.

Elementalistas com Água como elemento primário dobram a distância em que o punho pode acertar.



A Uma Ninfa do Vale demonstrando seu incrível poder da Sedução da Natureza

Dádivas da Natureza

Os poderes de uma Ninfa são representados como Dádivas especiais, um para cada nível da classe. A forma exata de algumas Dádivas pode variar de acordo com a espécie de Ninfa.

Magnitude 1: Sedução da Natureza

Esta Dádiva permite que a Ninfa encante um mortal, animal ou monstro com charme preternatural.

Para usa este poder, a Ninfa deve ser capaz de ver (e de ser vista) seu alvo, que tem direito a uma jogada de Fortitude Mística para resistir.

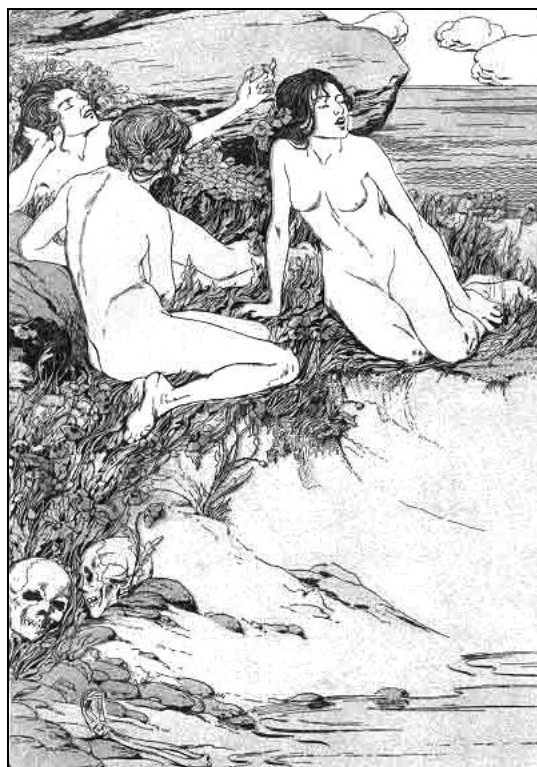
Se a jogada falhar, o alvo será incapaz de fazer qualquer ação hostil contra a Ninfa por um número de rodadas igual a soma do nível e do bônus de Charme Odílico da Ninfa. Um ataque bem sucedido contra a vítima irá quebrar o feitiço.

Este poder pode ser usado contra vários indivíduos ao mesmo tempo (até um máximo igual ao Charme Odílico da Ninfa), com um custo extra de Poder de 1 ponto por alvo e uma jogada de Fortitude Mística para cada vítima.

Magnitude 2: Disfarces da Natureza

Esta Dádiva permite que a Ninfa altere sua aparência: sua cor de cabelo e olhos, tonalidade da pele, características faciais, etc. Ela não permite que mude sua forma física mas pode fazer com que sua aparência (e voz) sejam iguais as de outra pessoa, desde que esta outra seja uma fêmea humanóide de tamanho aproximado semelhante ao da ninfa.

Estas mudanças cosméticas duram até que outras mudanças sejam feitas. A Ninfa terá que gastar 2 pontos de Poder para reverter à sua forma original (se ela assim desejar).



Esqueça mulheres peitudas em biquínis de cota de malha! Nada vence uma linda Nereida em nu frontal completo.

Magnitude 3 : Conforto da Natureza

Esta Dádiva permite à Ninfa curar instantaneamente os ferimentos e lesões de um indivíduo pelos seus próprios poderes preternaturais de vida. A Ninfa pode curar quaisquer seres que ela possa tocar, incluindo a si mesma.

Cada uso deste poder recupera um número de Pontos de Vida igual a (1D6 + Charme Odílico da Ninfa) a criatura ferida.

Magnitude 4 : Favor da Natureza

Com esta Dádiva (e um simples beijo), a Ninfa pode harmonizar outra pessoa com seu meio ambiente natural. Estes efeitos duram por um número de horas igual ao Charme Odílico da Ninfa.

Esta dádiva pode se dada a um grupo com nenhum custo extra de pontos, até um número máximo de pessoas igual ao Charme Odílico d Ninfa.

Respiração Aquática (Naiades e Nereidas)

Naiades e Nereidas podem dar ao seu alvo o poder de respirar e até mesmo falar embaixo da água.

Camuflagem (Todas as outras Ninfas)

Todas as outras Ninfas podem conceder sua habilidade de ocultação sobrenatural a outro personagem operando no ambiente natural da Ninfa.

Veja as regras de Aventurando-se no capítulo IV para mais informações sobre dissimulação e ocultação.

Magnitude 5 : Maldição da Natureza

Com esta Dádiva, a Ninfa pode usar seu beijo para lançar uma praga na vítima escolhida.

A forma e os efeitos exatos da maldição dependem do tipo de Ninfa.

Em todos os casos, a vítima pode fazer uma jogada de proteção de Fortitude Mística; se falhar, a vítima é afetada pela maldição *para sempre*.

A única coisa que pode reverter a maldição é Intervenção Divina ou a própria misericórdia da Ninfa (que custará a ela 5 pontos de Poder).

Transmutação (Dríades e Oréades)

Dríades e Oréades podem transformar uma pessoa, animal ou monstro em uma árvore (para Dríades) ou pedra (para Oréades).

O tamanho e forma geral da árvore ou pedra serão semelhantes aos da vítima.

Maldição dos Afogados (Nereidas e Náíades)

Vítimas desta maldição tenebrosa falharão sempre em seus testes de natação assim como nos testes de Vigor Físico enquanto estiverem se afogando.

Veja o capítulo IV (Aventurando-se) para detalhes sobre as regras de natação e afogamento.

Aflição (Heléiades e Napéias)

Heléiades e Napéias podem amaldiçoar suas vítimas com um beijo, aflingindo-os com qualquer um dos seguintes efeitos:

Feiúra (perde 1D6 pontos de Graça)

Fraqueza (perde 1D6 pontos de Força)

Loucura (perde 1D6 pontos de Raciocínio)

Nenhum atributo pode ser reduzido abaixo de 3 desta maneira.

Efeitos múltiplos podem ser impostos na mesma vítima desafortunada, mas cada efeito contará como um uso separado do poder e o mesmo efeito não pode ser repetido duas vezes.



Bem agora que você mencionou, parece que HÁ uma quantidade excessiva de arte nesta seção.



Um bando de Nereidas felizes brincando no mar

Magnitude 6 : Comando da Natureza

Com este poder, a Ninfa pode invocar manifestações espetaculares do poder da Natureza, controlar elementos e trazer coisas inanimadas à vida!

Animar Servos (Dríades e Oréades)

Dríades podem animar uma árvore, trazendo-a a vida e transformando-a num Titã de Madeira.

Oréades podem fazer a mesma coisa com uma grande pedra ou pedregulho, transformando-o num Titã de Pedra.

Veja o Livro dos Monstros para uma descrição completa destes Animates mágicos.

O servo animado irá obedecer todos os comandos de seu criador mas viverá apenas por um número de minutos igual a 10 vezes o bônus de Charme Odílico da Ninfa, e depois irá retornar a forma original-tornando-se novamente uma árvore ou pedra inanimada.

Controle do Tempo (Nereidas)

Nereidas podem comandar o tempo no mar, controlando a direção e força dos ventos ou causando (ou acalmado) tempestades.

Para isso, a Ninfa deve estar em seu elemento (nadando no mar ou a bordo de um navio). Este poder permite a ela controlar o tempo por um número de horas igual ao seu Charme Odílico.

Criar Água (Náiades)

Com estes poder, as Náiades podem criar nascentes ou correntes de água fresca do nada, com um fluxo igual ao de um pequeno arroio.

Esta água pode ser usada para o sustento assim como para lavar coisas, minar muros, extinguir pequenos fogos ou até submergir um espaço pequeno e fechado (e todos dentro dele).

Esta Dádiva também pode ser usada para controlar o fluxo de um rio, até o ponto de revertê-lo. Não pode, contudo, criar um corpo de água navegável.

Todos estes efeitos podem ser permanentes de a Náiade desejar.

Beijo da Vida (Napéias)

Napéias podem ceder aos seus beijos o próprio poder da Vida. Uma Ninfa do Vale pode ressuscitar uma pessoa que recém tenha sido morta, respirando uma explosão de energia vital em seu corpo.

Este poder não irá funcionar se o indivíduo estiver morto a um número de rodadas de batalha maior do que o bônus de Charme Onírico da Ninfa.

Pessoas que morreram por causas naturais (como velhice) não podem ser trazidas à vida com este poder: somente a morte “não-natural” pode ser revertida com o beijo da Napéia.

Beijo Fatal (Heléiades)

Heléiades tem a versão inversa da Dádiva das Napéias. Sim, isso mesmo: Ninfas do Pântano podem matar com um único beijo.

A vítima deve fazer uma jogada Fortitude Mística para evitar a morte imediata.



A quem deverei beijar primeiro? Indaga uma Heléiade meditativa

Magia Poética

Liristas têm acesso a um repertório de seis canções de poder. Como o termo implica, o Lirista deve cantar e tocar a música para usar seus poderes.

A canção de um Lirista tem um alcance efetivo de 2 vezes o bônus de Voz Órfica em metros e pode afetar um número máximo de indivíduos igual ao seu bônus de Voz Órfica.

Os Liristas são completamente imunes ao efeito de Magia Poética – o que também significa que eles não podem se beneficiar de suas próprias Melodias.

Criaturas sem vida ou sem mente são totalmente imunes aos poderes dos Liristas.

Magnitude 1 : Melodia da Inspiração

Esta melodia garante um bônus de +2 para um dos modificadores D20 do personagem (Luta Corporal, por Arma de Disparo ou uma das quatro jogadas de proteção), de escolha do Lirista.

Como a maioria das outras canções, pode afetar um máximo de criaturas igual a Voz Órfica do Lirista, dando o mesmo bônus a todos.

Tocar esta canção demora um minuto (10 rodadas de batalha) no qual o Lirista não pode executar nenhuma outra ação..

O ponto de Poder é gasto no fim deste minuto. A melodia então tem efeito pleno, durando um número de horas igual a Voz Órfica do Lirista.

Magnitude 2: Melodia da Liberdade

Esta melodia garante imunidade ao Medo, Petrificação, Feitiço e outros poderes psíquicos. Demora um minuto (10 rodadas de batalha) para tocar e seus efeitos duram um número de minutos igual ao bônus de Voz Órfica do Lirista.

Magnitude 3: Melodia da Tranquilidade

Esta melodia permite ao Lirista encantar um mortal, animal ou monstro com sua música crescente. Diferente das duas canções anteriores, esta canção começa a ter efeito assim que o Lirista começa a tocar e cantar. Pode afetar um número máximo de criaturas igual ao bônus de Voz Órfica do Lirista.

Estes alvos devem fazer um teste de Fortitude Mística assim que o Lirista começa a tocar.

T Alvos que falharem em resistir não estarão aptos a tomar nenhuma atitude hostil contra o Lirista desde que ele permaneça tocando. Esta melodia dura um minuto (10 rodadas de batalha); Liristas podem tocar esta melodia consecutivamente, com um gasto renovado de Poder (e uma nova jogada de Fortitude Mística para os alvos) a cada vez.

Um ataque bem sucedido em um dos alvos irá quebrar a magia imediatamente.

Magnitude 4: Melodia do Conforto

Aqueles que se beneficiam dos efeitos dessa melodia curam imediatamente 1D6 Pontos de Vida (sem exceder seu valor máximo).

Pode afetar até (bônus de Voz Órfica do Lirista) indivíduos e demora um minuto (10 rodadas de batalha) para ser executada.

Enquanto escutam a essa música, os personagens não podem estar engajados em atividades extenuantes (como combate ou uso de magia) para se beneficiarem dos efeitos.

Magnitude 5: Melodia da Fúria

Esta melodia esta imbuída com o poder da raiva e fúria. Como a melodia da Tranqüilidade, ela tem efeito assim que começa e pode atingir até (bônus de Voz Órfica do Lirista) alvos.

Assim que o Lirista começa a tocar, todos os alvos devem fazer um teste de Fortitude Mística.

Aqueles que falharem sofrerão 1 ponto de dano por rodada de batalha, até que o Lirista pare de tocar. Um Lirista pode apenas tocar a Melodia da Fúria por um número de rodadas consecutivas iguais a sua Voz Órfica.

Magnitude 6: Canção da Glória

Esta melodia está saturada com o poder do Destino. Permite ao Lirista compor um conto poético celebrando os feitos de um herói e suas aventuras. Este indivíduo deve ser conhecido ao Lirista e deve pertencer a classe dos guerreiros.

A composição precisa de 1D6 dias, sendo o Poder gasto no fim deste prazo.



Um inspirado Lirista com seu instrumento



Vê? Mulheres Liristas existem!

Uma vez composta, a Melodia da Glória trás imediatamente um número extra de pontos de Glória ao indivíduo escolhido igual ao seu próprio nível vezes 250.

Portanto, um personagem de nível 4 ganharia 1000 pontos de Glória desta melodia. Melodias de Glória são mais poderosas em personagens de níveis mais altos porque elas são construídas através Glória e renome do indivíduo celebrado.

Um determinado indivíduo pode se afetado apenas uma única vez por uma Melodia da Glória em sua vida. Note também que Liristas não podem usar este poder em si mesmos.

Liristas & Justiça Poética

Liristas podem também usar uma versão reversa deste poder (chamada Sátira) para castigar e denunciar indivíduos que tenham caído em excesso de confiança, ofendido os deuses e forças do Destino com sua arrogância.

A composição de uma Sátira esta sujeita as mesmas condições e restrições que compor uma Canção da Glória, mas que causa a perda imediata de (250 x nível da vítima) pontos de Glória (e pode acabar reduzindo o nível atual do personagem). Sátiras são muito mais devastadoras para personagens de nível alto porque exploram a fama e grandeza da vítima contra ela: quanto mais alta a fama, maior a queda.

Sátiras são uma manifestação de Justiça Poética: só podem ser compostas contra personagens que tenham praticado sérias ações de desonra, enfurecido os Deuses pelo seu excesso de confiança ou ofendido de alguma forma os poderes do Destino. Antes de decidir usar este poder, o jogador deve sempre consultar o Maze Master para saber se o alvo merece ou não ser Satirizado.

Feitiçaria

No mundo de Mazes & Minotaurs, a Feitiçaria é apenas uma das várias formas que a magia pode tomar. O Feiticeiro é um mago que usa suas magias para enganar, influenciar e manipular a mente e sentidos de outros personagens ou criaturas.

Nas descrições abaixo, alguns poderes são descritos como magias temporárias: elas operam por uma certa duração, que permanece por um número de rodadas de batalha igual ao bônus de Dom Psíquico do Feiticeiro.

Feitiçaria é essencialmente um poder psíquico: como tal, provém dos poderes da mente e não funciona contra criaturas desprovidas de mente.

Magnitude 1 : Confusão

Esta magia temporária permite ao Feiticeiro desorientar e confundir a mente de outra pessoa, animal ou monstro. Tem uma área efetiva de 6 metros. O alvo faz uma jogada de fortitude Mística para resistir aos efeitos.

O personagem ou criatura afetado por este poder é considerado *surpreendido* durante um número de rodadas de batalha iguais ao Dom Psíquico do Feiticeiro: ver capítulo II para os efeitos da surpresa em combate. Em adição, indivíduos Confundidos falham automaticamente em jogadas de Evasão do Perigo e Fortitude Mística.

Esta magia pode ser usada contra um grupo, até um número de indivíduos igual ao Dom Psíquico do Feiticeiro, sem custo extra de Poder mas com jogada uma jogada separada de Fortitude Mística para cada um.

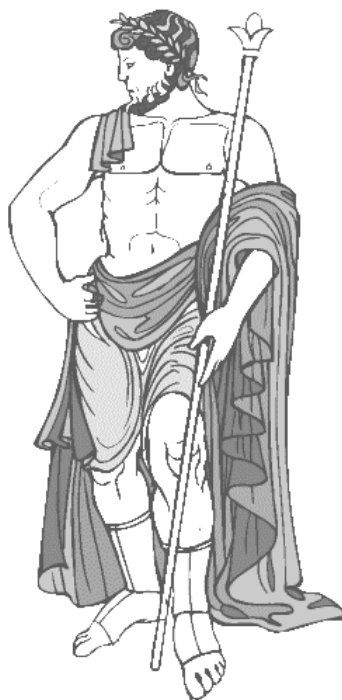
Magnitude 2: Ilusões

Com esta magia, o Feiticeiro afeta as percepções sensoriais de um indivíduo para fazê-lo acreditar que vê ou escuta coisas que não estão ali...Para usar este poder, o Feiticeiro deve ser capaz de ver o indivíduo que deseja afetar.

Este poder não pode ser usado para criar coisas substanciais ou que pareçam sólidas – mas pode ser usado para criar sombras que se movimentam, chamas, barulhos, luzes estranhas ou até imagens fantasmagóricas. Ao alvo é permitida uma jogada de Fortitude Mística. Se a jogada falhar, a vítima acreditará que essa ilusão é real e irá reagir de acordo.

Uma vez criadas, estas ilusões desaparecerão após um número de rodadas de batalha igual ao Dom Psíquico do Feiticeiro (ou antes, se desejado).

Esta magia pode ser usada para afetar vários indivíduos, até um número igual ao Dom Psíquico do Feiticeiro, sem nenhum custo adicional mas com jogadas de Fortitude Mística separadas para cada vítima. Ilusões não enganarão animais ou quaisquer criaturas com as habilidades especiais de Sentos Aguçados ou Sexto Sentido.



Um Feiticeiro posando orgulhosamente com seu Cajado do Poder e a Perneira da Velocidade

Magnitude 3: Camuflar

Esta magia temporária dá ao Feiticeiro o poder e esconder sua presença da mente dos outros, mesmo que esteja parada em plena vista.

Outros indivíduos serão absolutamente incapazes de ver ou detectar o personagem – a menos que ele os ataque através de luta corporal, por arma de disparo ou magia, neste caso a magia de camuflagem acaba instantaneamente.

Somente personagens que suspeitem ativamente da presença de um personagem Camuflado podem tentar ver através da ocultação: neste caso (e somente neste), uma vítima pode fazer uma jogada de Fortitude Mística.

Uma jogada de salvamento bem sucedida significa que o personagem não é mais afetado pela magia.

De outra forma, os efeitos da magia duram por um número de rodadas igual ao Dom Psíquico do Feiticeiro.

A magia também pode ser usada para ocultar outra pessoa ou até mesmo um grupo de pessoas, até um número igual ao Dom Psíquico do Feiticeiro (que deve incluir o Feiticeiro também). Neste caso, o alcance é de 3 metros (o efeito para de funcionar se alguma pessoa ocultada se mover a mais de 3 metros de distância do conjurador).

Como a Ilusão, o poder de Camuflar não funciona contra animais ou criaturas com as habilidades especiais de Sentos Aguçados ou Sexto Sentido.



Obrigar : a mente é mais forte que o bronze!

Magnitude 4 : Compelir

Esta magia temporária dá ao Feiticeiro o poder de dominar a vontade de outra pessoa.

O alcance efetivo desse poder é igual a 2 vezes o Dom Psíquico do Feiticeiro em metros. Ele exige contato visual direto e portanto só pode ser usado contra um único alvo. É permitido que a vítima faça um teste de Fortitude Mística para combater o domínio do Feiticeiro. Se o alvo falhar em resistir, ele será forçado a obedecer a todos os comandos do Feiticeiro por um número de rodadas de batalha iguais ao Dom Psíquico do Feiticeiro.

Compelir só pode ser utilizado contra um único alvo, uma vez que exige um contato psíquico direto entre o Feiticeiro e sua vítima. Pode ser usado em Feras, Monstros e Espíritos, mas como todos os outros poderes de Feitiçaria, não tem efeito em criaturas desprovidas de mente.

O poder de Compelir coloca os vitimados sob uma forma muito forte de sugestão psíquica, mas não os transforma em seres irracionais. Ordens que estão diretamente suicidas não serão obedecidas e irão quebrar o feitiço. Ordens que são diretamente prejudiciais a pessoas das quais a vítima não prejudicaria normalmente (como atacar um companheiro de aventura, um rei ou membros da família real) irão desencadear uma nova jogada de Fortitude Mística, com as mesmas consequências descritas acima.

Magnitude 5: Ataque Psíquico

Com este poder, um feiticeiro pode atacar seus inimigos com um raio invisível de pura energia.

Esta magia requer que o Feiticeiro concentre sua mente no alvo escolhido e só pode ser usada contra um alvo por vez. Não requer nenhuma jogada de ataque, tem um alcance máximo de 9 metros e inflige (1 D6 + Dom Psíquico do Feiticeiro) Pontos de dano, a menos que o alvo escolhido faça uma jogada de salvamento de Fortitude Mística (em que no caso o ataque não causa danos).

Como todos os outros poderes de Feitiço, o Ataque Psíquico não pode afetar seres irracionais, como esqueletos mortos-vivos, estátuas animadas etc.

Magnitude 6: Escravidão

Essa magia é uma forma permanente de Compelir. Ela só pode ser usada em uma vítima de um feitiço de Compelir evocado por um mesmo Feiticeiro. Assim, cada tentativa de Escravização vai custar 10 pontos de Poder: 4 para o Compelir e 6 para a Escravidão em si.

Da mesma forma que Compelir, Escravização exige contato visual direto entre o Feiticeiro e sua vítima, e só pode ser usado contra um único alvo.

Um jogada bem sucedida de Fortitude Mística contra a Escravidão também dissipa o Compelir. Feras e Monstros que conseguem resistir à escravidão quase sempre reagem atacando o feiticeiro.

Se a vítima falhar no teste de Fortitude Mística, ela se torna dócil ao Feiticeiro e servo obediente para sempre ou enquanto o Feiticeiro desejar - a menos que a Escravidão seja interrompida por intervenção divina.

A vítima de um feitiço de Escravidão age como se estivesse sob um Compelir permanente, mas com efeitos ainda mais potentes: ao contrário das vítimas de Compelir, seres Escravizados obedecerão a ordens suicidas, bem como a ordens que poderiam ser prejudiciais aos seus amigos ou aliados, sem a possibilidade de resistência de sua parte.

Como todos os outros poderes de Feitiço, Escravidão não pode afetar seres desprovidos de mente.

O número máximo de seres que podem ser mantidos escravizados por um feiticeiro é igual ao seu Dom Psíquico. Esse limite se aplica desde os menores PNJs e todas as criaturas, exceto Monstros.

Personagens com altos níveis de classe são mais "taxados" para Escravizar, devido à sua maior importância na tapeçaria do Destino: para efeitos de Escravidão, um único personagem-jogador ou PNJs principal vale um certo número de pessoas igual ao seu nível. Assim, um único personagem nível 3 vai tomar o «espaço de escravos» de até três indivíduos normais.

Para Monstros, esta equivalência é baseada no tamanho (1 se for Pequeno, 2 se Médio, 4 se Grande e 8 se Gigantesco), com um extra de +1 para cada criatura extra. Assim, um único Ciclope Gigante será o equivalente a oito indivíduos Escravizados, enquanto uma única Quimera de três cabeças será o equivalente a seis indivíduos.

Uma vez que um feiticeiro colocou um ser sob Compelir, ele imediatamente sabe se ele tem ou não «espaço» o suficiente para Escravizar a vítima.

O vínculo psíquico criado pela escravização só pode ser quebrado pela morte ou por vontade própria do Feiticeiro.

A Um Feiticeiro pode decidir libertar qualquer ser que ele já tenha Escravizado - mas isto geralmente é muito arriscado, pois as ex-vítimas da escravidão tendem a nutrir sentimentos muito hostis em relação a seu antigo mestre, então Feiticeiros malignos geralmente acham mais seguro matar seres escravizados que não são mais úteis para eles.

A morte de um Feiticeiro liberta todas as vítimas escravizadas.

Edição de 2007 Notas & Comentários: Magia

Magia Libertada!

Nas regras originais de *Mazes & Minotaurs*, o uso de magia era muito mais limitado: os magos só tinham acesso aos poderes de uma magnitude igual ou inferior ao seu próprio nível.

Assim, os Sacerdotes de primeiro nível eram limitados à Bênçãos, enquanto Feiticeiros de primeiro nível faziam pouco mais do que pequenas magias de Confusão (que poderia se tornar muito chato, a longo prazo). Estava faltando poder para as classes de Mago, bem como em versatilidade.

Como resultado, os magos de nível mais baixo tendiam a agir como (muitas vezes medíocres) auxiliares para os guerreiros, nas palavras de um veterano Maze Master "só começam a se comportar como magos de verdade em torno de nível 3 ou 4".

Essa fraqueza relativa dos magos foi percebida por muitos jogadores como uma das principais falhas das regras originais - uma falha que precisava ser corrigida nas Regras Revisadas.

E cara, eles corrigiram...

Piadas com Ninfas

Como mencionado anteriormente, as Ninfas do Vale se tornaram objeto de muitas piadas sobre "Garotas do Vale", mas essa tendência realmente se estendeu a outros aspectos da classe Ninfa - o poder « Disfarces da Natureza », por exemplo, já foi descrito como «o poder instantânea do salão de beleza» e a habilidade (nível 6) 'Beijo da Morte' das Heleades foi (muito previsivelmente) associada à idéia de um "mau hábito pantanoso".

Em sua provocante série de artigos *Jogando com Meninos* (Revista Griffin 1986-87), a game designer Amanda Smith identificou as «Piadas com Ninfas» como um dos primeiros casos (e mais gritantes), de sexismo na comunidade do RPG - juntamente com a famigerada controvérsia do «Amazonas não devem ter Força 18».

As regras Revisadas trouxeram outra onda de piadas com Ninfas, com base no obscuro termo "Odílico", que agora era usado para definir os dons mágicos das. Segundo a maioria dos dicionários, o adjetivo Odílico é relacionada com "Od" ou "Odile", que é definido como:

Uma alegada força ou poder natural, suposta, por Reichenbach e outros, para produzir os fenômenos do mesmerismo, e para ser desenvolvida por vários agentes, como por ímãs, luz, calor, químicos ou ação vital etc.

Enquanto a maioria dos Maze Masters apontou que a duvidosa metafísica alemã nada tinha a ver com a mitologia grega, os membros menos inclinados intelectualmente da comunidade M&M simplesmente viram isso como uma nova oportunidade de jogar piadas machistas sobre sutiãs odílicos, batom odílico, minissaia odílica etc.

Feiticeiros vs Elementalistas

Nas regras original de M & M , a única verdadeira classe de mago era o Feiticeiro. Assim como o Lirista (que se provou um sucesso imediato com os jogadores verborrágicos), o Elementalista foi introduzido pela primeira vez no suplemento *Myth & Magic*, como uma classe opcional.

Com seus poderes extremamente visuais, a classe Elementalista rapidamente se tornou muito popular entre os jogadores de M&M, chegando ao ponto de substituir os Feiticeiros com maior inclinação psíquica como a única classe «verdadeira de mago» nas mentes de muitos jogadores, como demonstrado pela sua inclusão nas Regras Revisadas.

Strangely, shortly after the publication of these Revised rules, the Sorcerer became popular once again, especially with groups preferring stealth and subtlety over spectacular pyrotechnics.

Magia & Jogo Equilibrado

Durante a longa história de *Mazes & Minotaurs*, a Magia foi provavelmente um dos temas mais freqüentes e acalorados de debates entre escolas filosóficas de jogo rivais – lembra do "Clássico vs Barroco" cisma que se seguiu à publicação de *Myth & Magic*?

Estas 'perguntas filosóficas' freqüentemente invadiam a seção de cartas da revista Griffin (e é claro, cada conversa que envolva mais de um Maze Master). Prontos para algumas amostras?

« *Jogo equilibrado?? Estamos falando de magia, aqui - MAGIA!* »

« *Infelizmente, a carta do Sr. X não apresentou QUALQUER argumento válido que mostre que o Equilíbrio de Jogo NÃO deve ser aplicável para Magia ou para os próprios Deuses (...), que são eles mesmos os garantidores do Equilíbrio Cósmico (...), sem mencionar a Lei da Equanimidade Universal» (caso típico de PUECC - Pomposo Uso Excessivo de Cartas Capitais)*

« *Honestamente, estou farto de pessoas se xingando, simplesmente porque não concordam sobre como um jogo deve ser jogado (...). Vamos, rapazes, há coisas mais importantes na vida - novos monstros, novos itens míticos, novas tabelas (...)* »

« *Após ler a carta do Sr. Y sobre resistência a magia, eu sugiro que ele deva ser imediatamente internado no asilo mais próximo?* »

« *Outra possibilidade seria a de multiplicar o resultado das estranhas jogadas de Fortitude Mística pelo nível do mago invocante, enquadrando o resultado final - exceto, é claro, no caso de empate de Iniciativa (...)* »

« *Blah blah blah blah...* ».

E assim eram aqueles eram os dias...

IV : AVENTURANDO-SE



Viagem & Movimentação

Viajantes podem cobrir até 32 quilômetros em um dia à pé ou até 48 quilômetros à cavalo.

Note que um “dia” representa aqui na verdade uma média de 10 horas de viagem. Se for preciso uma taxa de movimento por hora, simplesmente divida sua taxa de movimentação tática (expressa em metros por rodada de batalha) por 3.

Quando se movimentando através de *terrenos difíceis* (montanhas, pântanos, florestas densas, etc), a taxa de movimentação diária do personagem é dividida ao meio.

Quando se movimentando através de *terrenos difíceis* (montanhas, pântanos, florestas densas, etc), a taxa de movimentação diária do personagem é dividida ao meio.

Barcos & Navegação

Navegando à Aventura

Os Gregos eram grandes marinheiros, e muitos dos mitos de seus heróis envolvem viagens ao oceano (pense em Jasão, Odisseu, Arion, Teseu...até mesmo Enéas).

Para Odisseu e Jasão, a viagem era a aventura! Personagens heróis podem navegar com um veleiro para alcançar um novo local de aventuras, ou o Maze Master pode planejar em focar na vida no mar e nos encontros nas ilhas.

O Livro do Mestre contém um conjunto completo de tabelas que permitem aos Maze Masters gerarem ilhas aleatórias misteriosas, completas com seus perigos e habitantes monstruosos.

Navegação

Barcos só vão ao mar na primavera e no verão, sendo incapazes de lutar contra os fortes ventos ou o alto-mar. Mesmo assim, nenhum barco navega além da vista da terra, se possível. Não existem compassos e a navegação pelas estrelas é rudimentar.

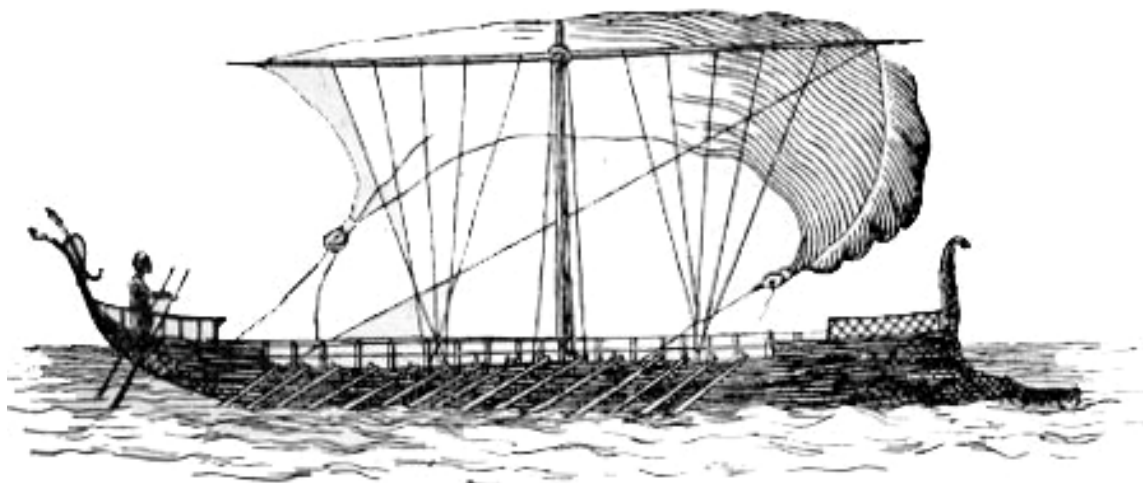
Capitães gregos seguiam pontos de referência bem conhecidos na costa, dirigiam-se até enseadas ou até as praias se o mal tempo surgisse e encalhavam o barco à noite para acampar na margem (talvez buscando água e comida enquanto estão ali).

Tipos de Barcos

M&M, grande parte dos barcos navegadores acaba caindo em duas categorias gerais:

Barcos Redondos : Mercadores geralmente usam barcos redondos, embarcações largas e baixas com uma única vela quadrada, tripulada por meia-dúzia de marinheiros e carregando várias toneladas de carga. Estes barcos geralmente são presas de embarcações piratas (ou de uma galé de guerra de algum rei inescrupuloso)... ou podem ser usados pelos próprios piratas!

Galés de Guerra: Reis e senhores de guerra normalmente possuem estas embarcações longas e finas alimentadas por vinte a cinquenta remadores (geralmente guerreiros leais). Galés podem carregar pouca carga, não possuindo compartimento de carga ou cabine (talvez uma pequena tenda de pele próxima ao leme) e pode içar uma vela quadrada no mastro para ganhar velocidade no vento. Já que são barcos de guerra, são construídos para a velocidade e muitas vezes possuem aríetes com a ponta de bronze na proa. Todas as embarcações Gregas tinham olhos pintados em suas proas, um antigo símbolo de boa sorte.



Dois tipos de veículos menores também podem ser usados pelos aventureiros no curso de suas viagens:

Botes: No contexto destas regras, o termo “bote” refere-se à embarcações pequenas que geralmente são usadas individualmente por pescadores ou que as vezes são transportadas como embarcações de utilidade por barcos mercantes maiores ou barcos de guerra. Estes veículos podem ser barcos a remo ou a vela.

Jangadas: Este termo e refere a qualquer veículo construído rapidamente, geralmente feito de troncos amarrados juntos por cordas. Jangadas podem não ser o modo de transporte mais confiável mas pode salvar a sua vida algumas vezes...Como os botes, as jangadas podem ter velas (mas geralmente não tem).

Características dos Barcos

A **Força** de um barco representa sua resistência geral e dá o número de pontos de Estrutura: geralmente é igual a 2 para Jangadas, 4 para Botes, 8 para Barcos Redondos e 12 ou mais para Galés de Guerra.

A **Fortuna** representa a boa (ou má) sorte e é expressa na forma de um modificador que é igual a zero para a maioria das embarcações mas pode ser negativa ou positiva no caso de barcos amaldiçoados ou abençoados.

Clima no Mar

Quando os personagens viajam pelo mar, um teste diário (D10) usando a Tabela 4A pode determinar o clima para aquele dia.

O Maze Master pode escolher jogar o clima durante a aventura ou jogar para cada dia antes da partida... ou ignorar os dados e criar seu próprio clima para que sirva ao cenário que ele pretende fazer. E não se incomode com a direção do vento: estas regras simples têm a intenção de correr junto com os heróis, e não afundá-los!

Observe que as Nereidas podem usar o poder de Maestria da Natureza para controlar o clima no mar e podem acalmar ou causar qualquer tipo de eventos que desejem. Veja o capítulo *Magia* para mais detalhes sobre este poder.

Tabela 5A : Clima Marítimo Diário

D10	Condições Climáticas
1-2	Calmaria
3-7	Brisa Boa
8-9	Vendaval Forte
10	Tempestade!

Tabela 5B : Tabela de Navegação

Condições	Travel per day
Calmaria	No movement
Brisa Boa	30 miles
Vendaval Forte	45 miles
Tempestade *	2d6 x 10 miles
Remo *	20 miles / day

* Galés não podem remar em uma Tempestade

Tempestades

Uma tempestade irá durar 1d6 horas. A cada hora, jogue 1d20 e adicione o modificador de Evasão do Perigo do capitão assim como o modificador de Fortuna do barco (caso haja).

Se o total for 15+, o desastre é evitado. De outra forma, o barco é danificado e perde 1d6 pontos de Estrutura. Se um barco é reduzido a zero pontos de Estrutura, ele começa a afundar e deve ser abandonado.

A cada hora, todos os personagens a bordo devem fazer uma jogada individual de Evasão do Perigo, também modificados pela Fortuna do barco e com o mesmo número alvo de 15. Falha significa que eles cairam ao mar, fazendo com que estejam em perigo de afogamento (veja p.44). Isto acontece automaticamente tão logo o barco tenha seus pontos de Estrutura reduzidos a zero.

Feitos & Perigos

Escapando do Perigo

Durante o curso de uma aventura, os personagens podem encontrar vários perigos e desafios.

Estas situações (que incluem emboscadas, armadilhas que foram ativadas e outros ataques de surpresa) geralmente podem ser evitadas (normalmente no último segundo) com um teste de Evasão do Perigo.

A menos que especificado o contrário, todos os testes de Evasão do Perigo têm um número-alvo de 15.

Sucesso significa que o personagem evitou o perigo graças aos seus reflexos, prontidão ou boa sorte.

Falha significa que o personagem não estava alerta ou não teve sorte o suficiente para evitar o perigo.

Possíveis conseqüências de uma falha na jogada de Evasão do Perigo incluem morte instantânea, surpresa, dano físico (perda de 1d6 Pontos de Vida), dano físico massivo (perda de 2d6 Pontos de Vida), paralisia temporária (não pode se mover ou agir por dez rodadas de batalha), fraqueza (-2 em Combate Corporal), etc.

Estas jogadas podem ser usadas também para evitar alguns ataques especiais de criaturas, como o sopro de fogo das Quimeras ou o ferrão envenenado das Manticoras.

Feitos de Força

Personagens com uma mod de Força (por exemplo, com um valor de Força de 13+) podem tentar um feito extraordinário de força física, como dobrar barras de ferro, mover pedras enormes ou levantar pesados portões de metal.

Quando um personagem tenta estes espetaculares feitos de força, jogue 1d10. Se o resultado for igual ou menor do que o mod de Força do personagem, o feito de força é bem sucedido. De outra maneira, o feito falha e não pode ser tentado novamente pelo mesmo personagem.

Executar estes feitos normalmente leva 1d6 rodadas.



ISSO que eu chamo de um Feito de Força!



Parece que é hora de um teste de natação

Natação

Presume-se que todos os personagens sabem nadar sem dificuldades em circunstâncias normais. Somente em águas turbulentas precisam de jogadas de Façanha Atlética.

Estas jogadas de natação geralmente são feitas uma vez por rodada, com um número alvo igual ao total de Sobrecarga do personagem. Assim, personagens com escudo, armadura peitoral e outros itens pesados acharão muito mais difícil de permanecer à tona.

Personagens bem-sucedidos em suas jogadas de natação (ou que não precisem fazer uma) podem nadar a uma velocidade máxima de 6 metros por rodada de batalha.

Um teste mal-sucedido significa que o personagem não pode se mover naquela rodada e deve fazer uma segunda jogada de natação.

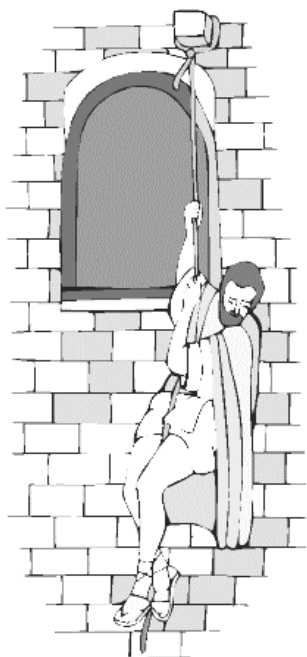
Se o segundo teste falhar, o personagem começa a se afogar.

Personagens que se afogam devem fazer um teste de Vigor Físico a cada rodada para sobreviver.

O primeiro teste é feito contra um número-alvo de 10, o segundo contra um número-alvo de 15 e assim em diante. Isto continua até que o teste falhe (e nesse caso o personagem afoga-se e morre) ou até o personagem ser resgatado por alguém.

Resgatar um indivíduo que está se afogando requer um teste de natação extra contra o total do valor de Sobrecarga da pessoa que está se afogando.

Náiades e Nereidas podem respirar embaixo d'água; elas são imunes ao afogamento e portanto não precisam fazer testes de natação (mesmo que resgatando um nadador que estiver se afogando). Elas também se movem duas vezes mais rápido que um mortal quando embaixo da água 12 metros por rodada.



Escalar é muito mais fácil com uma corda

Escalando

Personagens podem escalar numa velocidade máxima de 3 metros por rodada de batalha como jogada bem sucedida de Façanha Atlética contra um número-alvo igual ao total de Sobrecarga do escalador.

Se a jogada falhar, o personagem não pode se mover e deve fazer uma segunda jogada de Façanha Atlética contra o mesmo número para evitar a queda.

Ladinos adicionam seu bônus em Roubo à sua jogada de Façanha Atlética contra o mesmo número-alvo para evitar a queda.

Oréades nunca precisam fazer jogadas de escalada em terrenos montanhosos; Driades têm a mesma vantagem quando escalando árvores.

Da mesma forma, personagens usando uma corda para escalar não precisam fazer uma jogada de Façanha Atlética, a menos que tentem uma manobra acrobática ou um truque específico.

Cair normalmente causa 1d6 de dano nos Pontos de Vida por cada 3 metros de queda, mas o personagem irá morrer se a queda causar mais dano a ele do que seu valor de Sorte.

Percepção

Jogadas de Detecção sempre são resolvidas com jogadas de salvamento de Evasão do perigo.

Seu número-alvo geralmente é 15, com exceção de armadilhas especialmente bem escondidas, portas secretas, etc, as quais podem ter um número-alvo maior (até 20).

Caçadores e Ladinos adicionam seus bônus de Caça e Ladrão às suas jogadas de detecção assim como ao número alvo da jogada de detecção feita contra eles.

Caçadores podem usar as jogadas de detecção para identificar e seguir trilhas de Feras, Monstros e outras criaturas (exceto as intangíveis, claro)...

Rastrear requer uma jogada de detecção contra um número-alvo de (10 + modificador de Evasão do Perigo da caça).

Estas jogadas de rastreamento são geralmente feitas a cada hora, porém os Maze Masters podem pedir por jogadas mais frequentes em terrenos especialmente difíceis. Rastros antigos também são mais difíceis de seguir do que os mais recentes. Cada dia completo adiciona de 1 a 3 ao número-alvo, dependendo do clima e das condições (de acordo com o discernimento do Maze Master).

Ninfas adicionam seu Charme Odílico ao número-alvo do teste de detecção feito contra elas em seu habitat natural: florestas para Driades, montanhas e cavernas para Oréades, pântanos e marismas para Heleades, etc.

Furtividade

Quando um personagem tenta mover-se o mais quieto possível, seja para evitar ser descoberto ou para atacar um alvo de surpresa, ele deve fazer uma jogada de furtividade.

Para fazer a jogada de furtividade, jogue 1D20 e adicione o modificador de Evasão do Perigo do personagem. Jogadas de furtividade sempre serão feitas contra um número alvo igual ao total de Sobrecarga do personagem.

Se a jogada de furtividade falhar, a presença do personagem é automaticamente detectada. Se a jogada for bem sucedida, o personagem pode ser detectado somente se o lado oposto for bem sucedido num teste de detecção (veja acima).

Ninfas nunca precisam fazer jogadas de furtividade quando operando em seu ambiente natural: florestas para Driades, montanhas e cavernas para Oréades, vales e campos para Napaea etc. Esta habilidade funcionará somente se a Ninfa não estiver sobrecarregada (sua Sobrecarga total é de 10).

Ladinos e Caçadores adicionam seu bônus especial de Roubo ou Caça em todas as suas jogadas de furtividade.

Ladinos podem também usar a jogada de Furtividade para bater carteiras, cortar bolsas, esconder na palma da mão pequenos objetos e executar outros feitos de prestidigitação. Estas atividades tem como oposição a jogada de detecção da própria vítima, de acordo com as regras normais (veja acima).



Esconder-se com um equipamento pesado é muito difícil



Primeiro feito da equitação: tentar capturar sua montaria

Equitação

Não é necessário uma jogada para montar um cavalo, a menos que o cavaleiro tente um feito arriscado de equitação. Neste caso, o Maze Master irá decidir se o feito é perigoso para o cavaleiro, para a montaria ou para ambos.

Feitos que são perigosos para o cavaleiro necessitam de uma jogada de Evasão do Perigo, enquanto que feitos que são perigosos para o cavalo necessitam de uma jogada semelhante usando o próprio modificador de Evasão do cavalo (geralmente igual a +2). Feitos que são perigosos para ambos necessitam de duas jogadas distintas.

Se o cavalo falha em sua jogada, a manobra não é bem-sucedida e machuca o cavalo, que leva 1D6 pontos de dano. Se o cavaleiro falha em sua jogada de Evasão do Perigo, ele cai do cavalo.

Cair do cavalo causa 1D6 de dano ou 2D6 se o cavalo estiver galopando.

Sobrevivência

Cada dia completo sem comida ou água necessita uma jogada de Vigor Físico: a primeira jogada tem um número alvo de 5, a segunda um número alvo de 10, a terceira um número alvo de 15 e assim por diante.

Falhar significará que o personagem sofreu 1D3 de dano naquele dia se esteve sem alimentos ou bebidas, ou 1D6 se esteve sem ambos.

Então lembre seus aventureiros de trazer comida e água em sua próxima odisséia!



Um aventureiro recuperando-se dos efeitos da sede

Tabela 5C : Reações dos PNJs

Total	Reação do PNJ
5 or menos	Hostil
6 to 8	Desconfiado
9 to 13	Neutro
14 to 16	Confiante
17 ou mais	Amigável

Lidando com os PNJs

Primeiras Reações

Quando um personagem (ou grupo de personagens) encontra um personagem não-jogador (PNJ) ou um grupo de PNJs pela primeira vez, a reação do grupo encontrado será determinada pelo Maze Master, de acordo com as circunstâncias ou motivações do PNJ.

Em ocasiões incertas, a primeira reação pode ser determinada por uma jogada na tabela de Reações dos PNJs: jogue 2D10, adicione o Carisma Pessoal do personagem e interprete os resultados de acordo com a tabela de Reações de PNJs.

Reputação

No mundo de M&M, guerreiros e magos desfrutam de certo grau de reconhecimento e influência graças a Glória ou a Sabedoria que eles tenham acumulado.

Desde que o nível do personagem permita que ele aumente seus atributos, tais aumentos podem afetar também seu Carisma Pessoal – mas o nome e fama do personagem podem também ter um impacto muito mais direto naqueles que ele encontra. Dependendo da moralidade e história pessoal do personagem, este impacto pode representar uma reputação heróica e de prestígio...ou um descrédito intimidador e apavorante.

Em termos de jogo, esse **efeito de reputação** apresenta-se como um bônus de Reação igual ao nível do personagem quando lidando com um grupo específico de pessoas, que varia de acordo com a classe do personagem.

Existem seis tipos diferentes de efeito de reputação:

Autoridade Aristocrática: Nobres se beneficiam do efeito de reputação quando lidando com pessoas de sua cidade-estado ou Reino.

Mística Misteriosa: Feiticeiros e Elementalistas se beneficiam do efeito de reputação quando lidando com PNJs Menores (que são muito mais facilmente impressionáveis do que personagens Principais).

Camaradagem Militar: Lanceiros se beneficiam do efeito de reputação quando lidando com soldados de países não-hostis.



Carisma Pessoal em ação

Prestígio Poético: Liristas se beneficiam do efeito de reputação quando lidando com outros Liristas, Ninfas, seguidores e sacerdotes de Apolo e Atena.

Respeito Religioso: Sacerdotes e Ninfas se beneficiam do efeito de reputação quando lidando com seguidores e sacerdotes de sua deidade patronal.

Reconhecimento Tribal: Bárbaros, Amazonas e Centauros se beneficiam do efeito de reputação quando lidando com sua própria gente.

Note que especialistas nunca se beneficiam do efeito de reputação, já que Caçadores e Ladinos são significativamente menos celebrados (ou temidos) do que guerreiros e mágicos.

Seguidores

Tipos de Seguidores

Duas categorias diferentes de personagens não-jogadores podem acompanhar um personagem-jogador em suas aventuras e buscas: empregados e mercenários.

Um **empregado** é um PNJ que decide seguir e auxiliar o personagem-jogador em suas aventuras. A maioria dos empregados são motivados por admiração, lealdade ou ambição (ou uma combinação destes fatores).

Empregados podem ser recrutados apenas entre aventuras e expedições. Eles devem estar sujeitos ao efeito de reputação do personagem-jogador; logo, um Centauro pode ter apenas empregados Centauros, enquanto um Nobre pode encontrar seguidores em potencial em qualquer lugar de sua terra-natal.

Um personagem não pode ter mais seguidores do que seu valor de **Liderança**, que é igual a soma de seu nível com seu Carisma Pessoal. Personagens com Liderança zero ou menos simplesmente não são famosos ou carismáticos o suficiente para atrair seguidores.

Um **mercenário** é motivado apenas por dinheiro. Em termos de jogo, mercenários tem as mesmas capacidades que os seguidores e empregados mas tendem a ser bem menos leais. Um personagem-jogador pode ter quantos mercenários quiser, contanto que possa pagar por eles.

O pagamento diário comum para um único mercenário é de 4 peças de prata. Assim, contratar um bando de 10 mercenários por três dias irá custar 120 peças de prata. Alguns mercenários podem aceitar pagamento posterior (na forma de pilhagem, partes do tesouro, etc) mas com um custo extra de 25%, pagando adiantado.

Seguidores em Termos de Jogo

As características dos seguidores não são tão detalhadas como as dos personagens-jogadores. Eles não têm valores de atributos, nível ou até mesmo uma classe, sendo essencialmente guerreiros de nível zero.

As características e equipamentos de um seguidor podem variar de acordo com seu perfil geral, como detalhado no Livros dos monstros (que inclui uma entrada sobre Humanos). Ao contrário dos personagens-jogadores, seguidores não podem aumentar o nível ou suas habilidades durante o curso do jogo e não ganham qualquer Glória, Sabedoria ou pontos de Experiência.

Moral e Lealdade

Quando o seguidor de um personagem encontra uma criatura Apavorante ou tão logo metade deles sejam mortos ou incapacitados, o personagem-jogador que esta liderando deve fazer uma jogada de moral para seus seguidores.

Para fazer uma jogada de Moral, jogue 1D10. Se o resultado for maior do que a Liderança do líder, os seguidores irão recuar, fugir (se uma retirada apropriada for impossível) ou render-se (se lutar é impossível). Se o resultado for igualou menor do que a Liderança do líder, os seguidores continuarão a lutar independente das chances.

A lealdade de um seguidor pode também ser afetada por sua Reação a um grupo de terceiros. Se este outro grupo é apresentado como aliado ao líder do seguidor, a Liderança do líder é adicionada à jogada do teste de Reação, tornando reações positivas mais prováveis. Se o outro grupo é suspeito de ser inimigo do líder, a Liderança é subtraída da jogada do teste, tornando mais provável uma reação negativa.





Glória e Sabedoria

Avanço dos Personagens

Ao fim de uma aventura, os personagens podem ganhar pontos de aventura como recompensa pelos seus feitos heróicos e realizações.

Guerreiros ganham pontos de Glória, Magos ganham pontos de Sabedoria e especialistas ganham pontos de Experiência. O acúmulo destes pontos permite que o personagem aumente seu nível na classe escolhida.

Guerreiros

Derrotando Criaturas

Matar, capturar ou de alguma forma derrotar uma Criatura concede um número de pontos de Glória igual ao valor de Glória da Criatura.

Note que esses prêmios de Glória devem ser divididos entre os personagens participantes: assim, se um grupo de quatro heróis derrotar um Monstro de 200 pontos, cada personagem irá receber 50 pontos de Glória. Arredonde as frações em favor dos personagens.

Realizando Feitos Heróicos

Quando os personagens salvam uma cidade, descobrem terras desconhecidas, destroem uma ameaça perigosa ou realizam qualquer outro tipo de feito glorioso ou heróico, o Maze Master pode premiar cada um deles com 100, 200 ou até mesmo 500 pontos de Glória dependendo da magnitude de seus feitos.

Magos

Derrotando Oponentes Sobrenaturais

Algumas Criaturas sobrenaturais tem um prêmio em Sabedoria. PNJs Magos valem 100 pontos de Sabedoria por nível.

Diferente dos prêmios em Glória por derrotar criaturas (veja acima), estes prêmios de Sabedoria não precisam ser divididos entre os personagens.

Explorando o Desconhecido

Explorar terras desconhecidas, lugares mágicos, ilhas misteriosas e outros lugares estranhos podem dar a um personagem 100, 200 ou até mesmo 500 pontos de Sabedoria dependendo da estranheza ou de quão interessante será a experiência para o personagem.

Caçadores

Matando ou Capturando Criaturas

Caçadores ganham Experiência matando ou capturando Feras e Monstros. Este prêmio de Experiência é igual ao prêmio em Glória que o personagem ganharia se ele fosse um guerreiro mas é *dobrado* para Feras.

Assim, se dois Lanceiros e um Caçador matam uma Fera que valha 150 de Glória, cada Lanceiro ganhará 50 de Glória (1/3 do valor total) mas o Caçador ganhará o dobro desta Experiência (100).

Note que Caçadores não ganham Experiência por matar ou capturar humanos, Espíritos ou Animates.

Usando Caça

Toda vez que um Caçador faz um teste bem sucedido de Caça em uma situação importante da aventura, ele ganha 50 pontos de Experiência.

Ladinos

Adquirindo Pilhagem

Toda vez que um Ladino consegue roubar, achar ou de alguma forma adquirir fortuna, tesouro e outros itens valiosos, ele ganha um número de pontos de Experiência igual ao valor do tesouro em moedas de ouro (1 moeda de ouro = 100 peças de prata). Assim, roubar um bando de mulas (6 moedas) renderá ao Ladino 36 pontos de Experiência.

Ao fim de uma aventura ou expedição, um Ladrão simplesmente calcula o valor total da pilhagem que ele tenha adquirido, convertendo-o em pontos de Experiência. Totais menores do que 100 pp são simplesmente ignorados e não podem ser "acumulados" para serem adicionados aos ganhos de aventuras posteriores.

Usando Furto

Toda vez que um Ladino é bem sucedido em uma jogada de Furto em uma situação importante na aventura, ele ganha 50 pontos de Experiência.

Benefícios do Avanço

Cada vez que um personagem atinge um novo nível, ele ganha vários benefícios, descritos nas classes no capítulo I.

Cada novo nível permite que o personagem aumente sua Sorte assim como outro de seus atributos (dependendo da classe), o que por consequência pode aumentar seus valores de combate, jogadas de salvamento, etc.

Nenhum atributo pode ser aumentado desse modo, de forma que ultrapasse o valor máximo de 20.

Além disso, cada novo nível dá ao personagem Pontos de Vida extras (e pontos de Poder extra para os mágicos). Por último, cada novo nível aumenta também o efeito da reputação de guerreiros e mágicos.

Regras & Realismo

Apesar do fato de que ele cobre uma grande variedade de tópicos em poucas páginas (ou talvez por causa disso), o capítulo Aventurando-se foi criticado com frequência pelos jogadores de simulação do fim dos anos 80 como sendo “muito incompleto” ou “muito vago” de acordo com o que uma mecânica de jogo deveria ser na realidade.

Esta linha de crítica pode ser um pouco estranha para os padrões atuais mas você deve lembrar que isso foi nos anos setenta – uma era em que os jogos eram dominados por tabuleiros com hexágonos, livretos sem fim de tabelas e planilhas, calculadoras de bolso e advogados de regra.

A “filosofia de jogo” dominante do meio para o final dos anos 70 fora capturada de forma perfeita pelo famoso jogador norte americano Dave St-Armand em sua série memorável de artigos *25 Anos no Labirinto* (revista Griffin, 1997), onde descreve as « três leis de Kreuk » (do nome de Thomas Kreuk, autor de *Warfare & Wizardry*, normalmente rotulado como as “regras para RPG mais complexas já escritas” – um motivo dúbio para clamar por fama, se me perguntam):

« *Lei 1 = Realismo é o único objetivo dos jogos de simulação; Lei 2 = Realismo é mais desejável do que atmosfera, drama e, claro, diversão; Lei 3 = Realismo só pode ser atingido por regras insanamente complexas.* »

Regras de Navegação? Que Regras de Navegação?

Nenhuma regra real de navegação ou combate naval, nenhum atributo detalhado para navios...bem, vamos admitir: a seção de navegação de *Mazes & Minotaurs* realmente parece que foi criada em algumas horas como última adição ao jogo.

É geralmente lembrada como a seção mais difamada dentre as regras do M&M. A revista *Wargamist* apelidou esses pequenos parágrafos como “*uma gozação de simulação naval*” e até mesmo os partidários mais entusiastas do jogo tiveram que admitir que estas eram (para citar um dos jogadores de teste originais do M&M): “cruas, para dizer o mínimo”. “*Regras de navegação? Que regras de navegação?*”, tornando-se um tipo de citação *cult* entre os entusiastas e os difamadores do M&M, da mesma maneira.

Os autores do jogo original reconhecem o problema e anunciam regularmente a publicação de um suplemento marítimo completamente detalhado intitulado *Trirames & Tritons*. Por algum motivo obscuro (aparentemente contratuais), ele nunca foi publicado e tornou-se objeto de muitas piadas de “serpente marinha” entre os jogadores.

Aventurando-se como a Velha Guarda

Coisas como pontos de sobrecarga, tabelas para reação de PNJs e testes de lealdade para empregados podem parecer um pouco “velha guarda” para o jogador moderno – e de fato o são!

Naqueles dias, o número de peças de ouro que você podia carregar em seus ombros era uma informação vital e interações com os PNJs eram geralmente limitadas às primeiras reações (e combate, é claro).

O Guia M&M (normalmente referido como “o quarto livro da trilogia”) expande o escopo do jogo incluindo regras para campeões divinos, influenciando PNJs e outros tópicos de “interpretação pesada”.

No fim dos anos 80, o RPG como uma atividade rapidamente evoluiu de suas raízes dos jogos de guerra para « algo diferente » - simulação narrativa, narração interativa ou seja lá o que for.

De muitas formas, com suas regras diretas e concisas (que eram muito mais simples do que muitas de suas “imitações” e “sucessores”), M&M já carregava o potencial pleno de um RPG heróico moderno.

Este jogo também tinha um estilo próprio – esta mistura única de mitologia Grega, arte caфона de Hollywood e cultura popular, que eventualmente se tornaria uma subcultura por si só, junto com a fantasia pseudo-Tolkienesca, opera espacial bíblica e o horror pirata.

Revisando as Regras

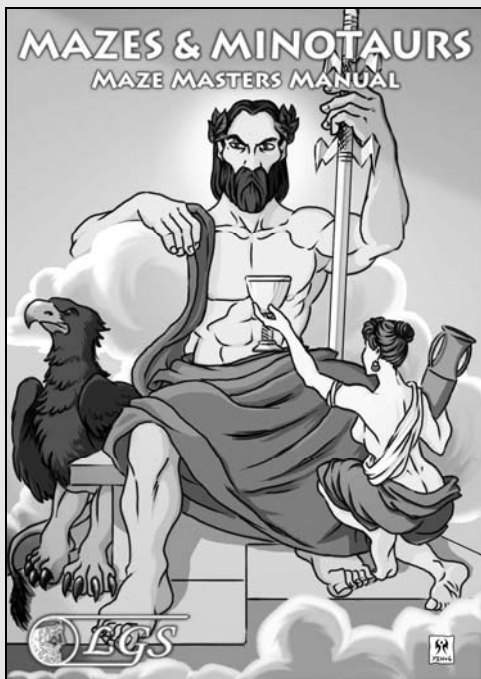
Para aqueles de vocês que realmente se importam com isso, aqui estão as principais mudanças que ocorreram entre as regras originais do M&M e a edição Revisada (até onde diz respeito a esse capítulo):

As jogadas de proteção foram (levemente) clarificadas e expandidas para incluir Façanha Atlética e Vigor Físico (conhecidas como Resistência Física no *Unveiled Addenda*). Os designers também lapidaram /sintonizaram as regras sobre Caça, Roubo, PNJs e Seguidores. Por último, as regras de avanço dos personagens receberam uma reforma radical, deixando de fora incrementos fixos nos valores de combate e jogadas de proteção em cada nível em favor de uma abordagem mais flexível (e elegante) baseada em atributos.

Como um todo, estas mudanças foram bem-vindas pela maioria dos fãs (exceto por alguns jogadores ortodoxos da velha guarda que se mantêm decididos a defender o “OM&M” (Original Mazes & Minotaurs).

Opa, quase esqueci...as regras de navegação NUNCA foram revisadas.

TAMBÉM DISPONÍVEL PELA LGS



LIVRO DO MESTRE

Livro Dois das Regras Revisadas M&M

Inclui capítulos de tradição mítica, divindades, criaturas e dicas para o Maze Master, assim como alguns materiais de fundo totalmente novos no mundo de Mythika, mais um catálogo de mais de 1000 itens míticos!

ANO DO MINOTAURO



1972-1987
15 Anos no Labirinto !

EM BREVE!



LIVRO DOS MONSTROS

Livro Três das Regras Revisadas de M&M

O Bestiário Mítico definitivo, detalhando mais de 150 criaturas do livro de regras do Mazes & Minotaurs original, Men & Monsters eo Hekatoteratos, com edição totalmente revisada e expandida às estatísticas de jogo.

GUIA M&M

Livro Quatro das Regras Revisadas M&M

Quem disse que trilogias não poderiam deixar espaço para um quarto livro? Esse volume final das regras Revisadas de M&M incluirá todas as sortes de sistemas opcionais e variantes para expandir e personalizar a campanha de seu Mazes & Minotaurs! Incluindo: Sistema de Talentos para personagens! O retorno dos gráficos do Combate Homérico! Bigas e Criaturas Inofensivas! Coisas muito boas, incluindo algum material nunca publicado antes!

1986 foi o Ano do Tigre...

1987 será o Ano do Minotauro!

