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

Legendary Games Studio

MAZES & MINOTAURS

O ROLE PLAY GAME DE AVENTURA HERÓICA NA ERA MÍTICA

LIVRO DOIS : GUIA DO MESTRE DO LABIRINTO

Créditos

Conceito Original : Paul Elliott

Design do jogo original: Olivier Legrand

Material Extra : Paul Elliott, Erik Sieurin, Luigi Castellani, Guy Hoyle, John Marron, Reid “Reidzilla” San Filippo and Carl David Quaif.

Supervisor da Edição Revisada : Olivier Legrand.

Revisor 2008 : Matthew Rees

Arte da Capa : © Luigi Castellani (d’après Ingres)

Arte Interna : Diversos Artistas.

Tradução para o Português : Giuliano Lazaroto

Revisão e Formatação : Helio Greca.

Algumas Ilustrações © copyright Clipart.com

Todos os Textos © Legendary Games Studio.

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

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 Livinsgtone & Steve Jackson, Dave Morris e Oliver Johnson...e todos os outros exploradores de lendas, sem os quais este jogo nunca teria existido. Esta tem sido uma odisséia estranha e maravilhosa!

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

MAZES & MINOTAURS

Segunda Edição Revisada

Livro I : Manual do Jogador
Inclui regras para criação de personagem (com 12 classes!), combate e magia.

Livro II : Guia do Mestre do Labirinto
Incluindo capítulos de tradição mítica, criaturas e dicas para o mestre, história do mundo da Mythika e um catálogo de itens míticos !

Livro III : Compendio de Criaturas
Fabulosa coleção com mais de 150 seres, feras, monstros, espíritos e outras criaturas, incluindo variantes e subespécies especiais.

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

LGS

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

Voltando a 1972, quando Paul Elliot e eu estávamos trabalhando no M&M original, muitas pessoas nos diziam o quão boba era nossa ideia e como nosso jogo poderia nunca ser publicado, porque ninguém estaria interessado em um irreal "jogo aventureiro de guerra"... Mas nosso estranho joguinho finalmente foi publicado e entrou na imaginação de milhões de pessoas ao redor do mundo.

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

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

Essa trilogia básica será seguida por um quarto livro, o Guia Mazes & Minotaurs, que irá oferecer uma grande variedade de opções para expandir o jogo básico.

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

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

Deuses & Deusas	4
Um Mundo de Aventura	7
Geography (Mythika)	8
Mapa de Mythika	9
Idiomas de Mythika	10
Cosmogonia (Mythika)	11
História (Mythika)	12

II : CRIATURAS

Criaturas em Termos de Jogo	15
Criaturas & Combate	16
Habilidades Especiais	17
Derrotando Criaturas	24
Personagens Não Jogadores	25

III : MESTRANDO

Criando Aventuras Épicas	26
Gerador de Ilhas Misteriosas	28
Gerador de Templos	30
Gerador de Cidades-Estado	31
Gerador de Enredos de Aventuras	34

IV : ITENS MÍTICOS

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

I : SABER MÍTICO

Deuses & Deusas

Quem São os Deuses ?

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

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

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

Religião e Adoração

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

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

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

Divindades Maiores

Afrodite

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

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

Símbolo : Uma concha

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

Apolo

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

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

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

Símbolo : O arco e a lira.

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

Ares

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

Símbolo : Tocha flamejante e a lança.

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

Artemis

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

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

Adoradores Típicos : Caçadores, mulheres, dríades.

Atena

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

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

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

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

Demeter

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

Símbolo : A Gavela de Milho.

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

Hefesto

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

Símbolo : Martelo e tenaz.

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

Hera

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

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

Adoradores Típicos : Administradores, donas-de-casa, buscadores de vingança, defensores.

Imponente Hera, esposa de Zeus

Hermes, deus dos viajantes, mercadores e ladrões

Hermes

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

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

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

Héstia

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

Símbolo: Fogo, Proteção.

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

Poseidon

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

Símbolo: O tridente (e o cavalo).

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

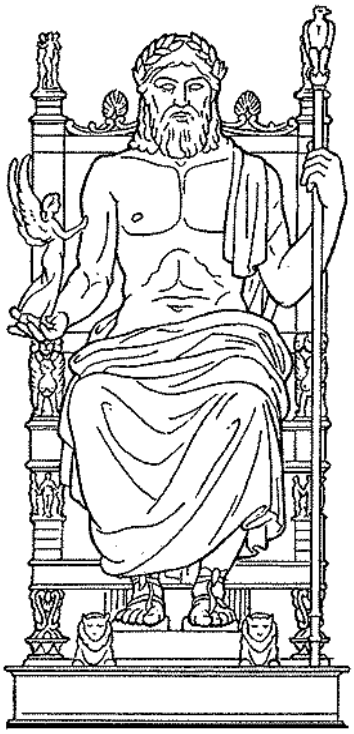
Zeus

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

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

Símbolo : A águia e o raio.

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



Nunca subestime o poder do decoro divino.

Outras Divindades

Esculápio

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

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

Adoradores : Médicos.

Dionísio

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

Símbolo : O tirso, um bastão sagrado de pinha.

Adoradores : Atores, dramaturgos, taverneiros, artistas, bêbados, poetas loucos.

Hades

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

Símbolo : Árvore cipreste, narciso.

Adoradores : Bruxas

Divindades Menores

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

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

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

Um Mundo de Aventura

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

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

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

Geografia (incluindo um mapa do mundo)

Idiomas (incluindo os não humanos)

Cosmogonia (como Mythika veio a existir)

História Mítica (as três eras do mundo)

História Recente (eventos maiores do ultimo século)

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

O Espírito de Mythika

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

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

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

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

Geografia

A Terra das Três Cidades

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

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

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

O Mar Médio

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

O Norte Selvagem

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

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

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

O Oeste Desconhecido

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

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

O Perigoso Leste

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

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

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

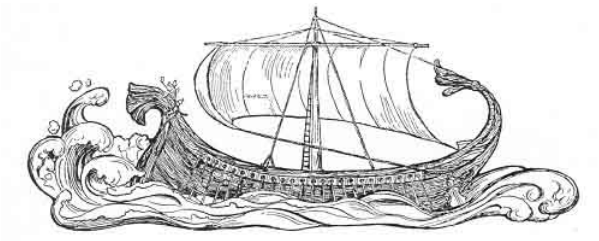
O Sul Misterioso

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

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

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

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



O Mundo de Mythika

Mapa de Paul Elliott

Idiomas de Mythika

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

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

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

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

Idiomas Humanos

Atlânteo : O idioma arcaico de Atlântida (d).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Idiomas Não Humanos

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

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

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

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

Um Elementalista e uma Sacerdotisa conversando em Mineanês

Personagens & Idiomas

Idioma Inicial

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

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

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

Aprendendo Novos Idiomas

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

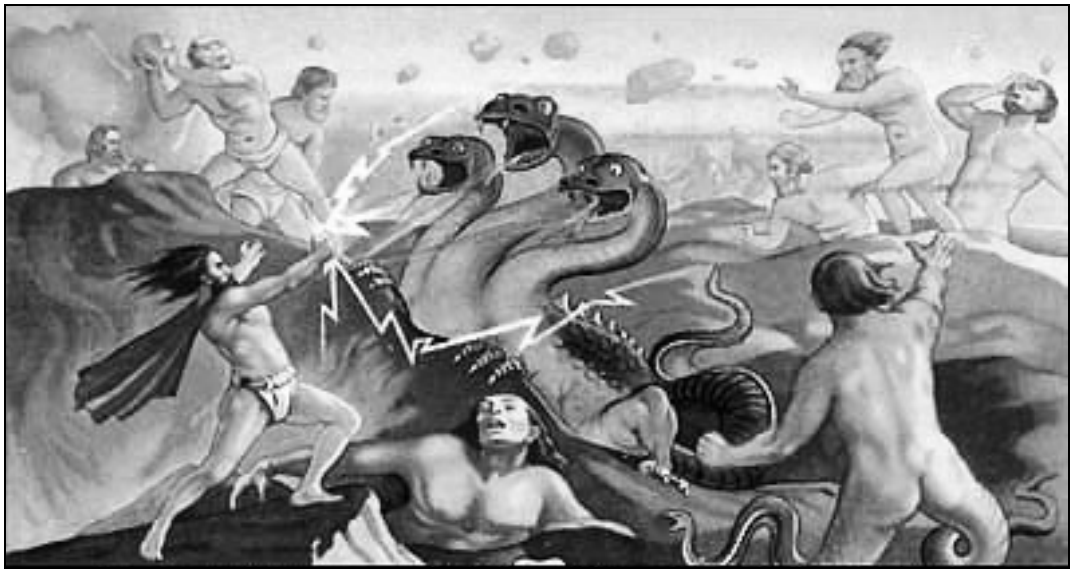
Tornar-se fluente leva 1D6+4 meses, modificado como o caso acima pelo modificador de Raciocínio do personagem.

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

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

Lendo e Escrevendo

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



Mighty Zeus, Cyclopes, Giants and various Monstrosities in a spectacular battle scene from the War of the Titans

Cosmogonia

O Nascimento do Mundo

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

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

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

O Reinado de Cronos

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

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

Momentos antes de dar a luz seu sexto filho, Reia foi para um esconderijo e confiou seu recém-nascido filho às Ninfas.

Ela então retornou ao seu marido-irmão Cronos e enganou-o, fazendo-o devorar uma pedra mágica simulando a criança ao invés dela de fato...

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

Os dois enganaram o Devorador para que ele bebesse um fermentado mágico especialmente preparado, que o deixou tão mal que este regurgitou as cinco crianças que já havia comido.

Sendo de natureza divina, elas sobreviveram dentro do estômago gigante de Cronos. Esses cinco deuses eram Poseidon, Hades, Deméter, Hera e Héstia. Logo que se libertaram, eles decidiram se juntar a Zeus, seu irmão mais novo na luta cósmica contra seu pai Cronos...

A Guerra dos Titãs

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

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

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

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

Durante a Era do Mito, os Deuses Olimpianos Frequentemente interagiam diretamente com mortais

História Mitica

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

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

A Era do Mito

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

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

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

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

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

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

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

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

A Era da Magia

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

Esses primeiros Feiticeiros e Elementalistas, que eram pelo menos tão poderosos como os mais poderosos magos de hoje, chamaram a si mesmos de Autarcos. Eles rapidamente se tornaram os governantes supremos do mundo dos mortais, criando seus próprios reinados onde eles governavam como tiranos semi-imortais.

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

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

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

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

Dois Nobres se preparando para a Era dos Heróis

A Era dos Heróis

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

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

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

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

Historia Recente

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

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

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

A Guerra Umbriana

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

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

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

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

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

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

A Guerra das Duas Cidades

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

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

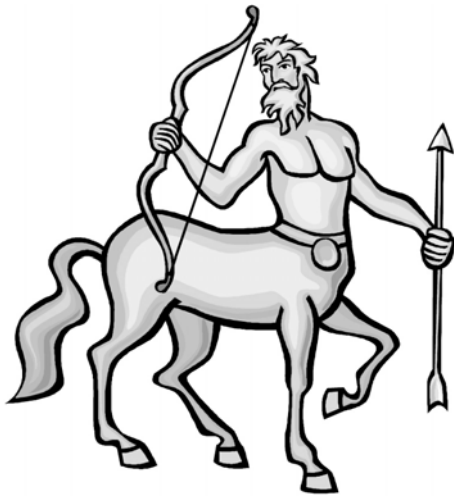
Foi finalmente encerrado pela brava intervenção dos exércitos Tenenses.

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

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

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

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



Os Centauros arqueiros de Sicania usam flechas bastante compridas

Centauros vs Amazonas

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

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

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

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

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

A Situação de Sibaris

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

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

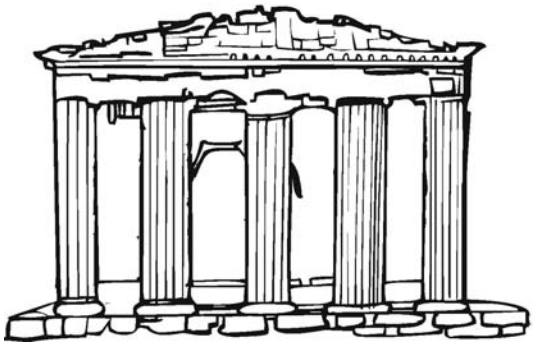
Ascenção de Tritonis

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

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

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

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



Edição de 2007 Notas & Comentários

O Mundo de Mythika

Ah, a glória que foi Mythika...

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

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

De 1975 a 1982, a coluna mensal Mythika Gazetteer detalhou especificamente regiões, reinos, ilhas ou cidades do mundo de Mythika.

A maioria destas contribuições vieram de jogadores individuais, que eventualmente transformaram Mythika no primeiro cenário colaborativo de RPG da história. Até então, todos os conceitos importantes como metaplots ou continuidade oficial não existiam.

Those Esse foram os dias… Ooops, parece que eu falhei na minha jogada de salvamento contra Nostalgia... de novo.

II : CRIATURAS

Criaturas em Termos de Jogo

Taxonomia

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

Características de Jogo

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

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

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

As Habilidades Especiais de uma criatura podem ainda aumentar suas contagens, conforme abaixo.

Tamanho

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

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

Ferocidade

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

Pacífico	0
Agressivo	+1
Perigoso	+2
Mortal	+3

Astúcia

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

Mediana	0
Alerta	+1
Esperto	+2
Ardiloso	+3

Misticismo

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

Normal	0
Estranho	+1
Sobrenatural	+2
Ultranatural	+3

Tabela 6A : Criaturas & Tamanhos

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

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

Size Bônus de Tamanho : Usado para calcular o modificador de Combate Corporal da criatura (ver abaixo).

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

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

Valores de Combate

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

Iniciativa = 10 + Ferocidade + Astúcia

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

Classe de Defesa = 12 + Misticismo

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

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

Jogadas de Salvamento

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

Detecção = Astúcia x 2

Evasão = Astúcia x2

Fortitude Mística = Misticismo x 2

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

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

Criaturas & Combate

Tamanho Importa

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

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

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

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

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

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

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

Um bravo aventureiro enfrentando uma amedrontadora criatura

Criaturas em Combate

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

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

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

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

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

Monstros sempre lutarão até a morte.

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

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

Habilidades Especiais

Aquático

A criatura pode nadar sem redução no seu Movimento. A maioria das criaturas com esta habilidade especial também podem respirar debaixo da água por extensos períodos de tempo ou sem nenhum tempo limite. Note que, na maioria dos casos, criaturas aquáticas não podem se mover na terra, a menos que sejam Anfíbios.

Arma de Sopro

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

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

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

Camuflagem

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

Investida em Batalha

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

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

Dano Esmagador

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

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

Cuidado, eu tenho a habilidade especial Projéteis Esmagadores !

Projéteis Esmagadores

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

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

Envolver

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

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

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

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

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

Assustador

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

Galope

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

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

Agarrar

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

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

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

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

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

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

Espere um minuto ! Esse é um ataque de Agarramento permitido ?

Insubstancial

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

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

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

Invulnerabilidade

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

Dreno de Energia Vital

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

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

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

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

- É hora de Drenar Energia Vital !

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

Rapidez do Trovão

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

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

Resistência Mágica

Essa habilidade dá +4 de Fortitude Mística.

Boa Pontaria

Veja *Armas de Disparo* abaixo.

Irracional

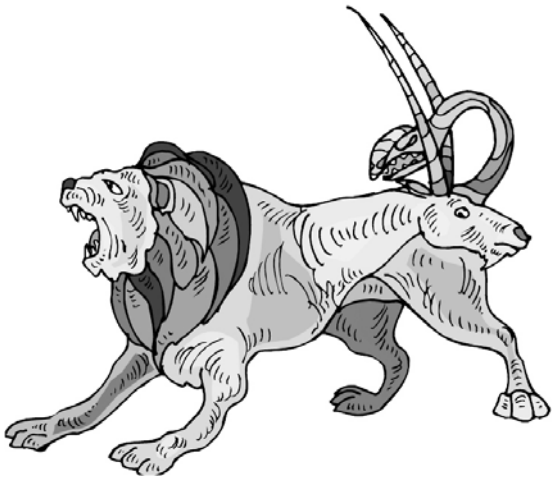
Criaturas com essa habilidade não tem consciência ou alma própria. Isso as faz imune aos efeitos de medo, dor e toda magia baseada em emoção ou mente, o que inclui todos os poderes Mágicos de Feitiçaria e Poesia, assim como alguns Presentes da Natureza.

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

Armas de Disparo

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

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



A clássica Quimera de três cabeças

Múltiplas Cabeças

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

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

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

Armadura Natural

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

Petrificação

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

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

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

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

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

Veneno

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

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

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

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

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

Poderes Psíquicos

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

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

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

Regeneração

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

A VOCÊ ESTÁ OLHANDO PRA MIM ???

Um Grifo Majestoso

Sentidos Aguçados

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

Sexto Sentido

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

Furtividade

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

Vigor Sobrenatural

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

Pele Rija

Adiciona +2 à Classe de Defesa da criatura

Pisotear

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

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

Se usar um movimento completo, uma criatura com essa habilidade também pode Pisotear aqueles que estiverem em seu caminho.

Agilidade Incomum

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

Arrebatamento Vocal

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

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

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

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

Escalar Paredes

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

Alado

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

Iahoo, Silver ! Vamos cavalgar !

Construindo Criaturas

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

Criatura Exemplo nº1 : Sátiro Clássico

Sátiros são os clássicos homens-cabra híbridos da mitologia.

Taxonomia : Sátiros são Povos.

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

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

Ferocidade : Sátiros são criaturas Pacíficas (se sãos).

Astúcia : Sátiros são geralmente bem Espertos (+2)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Criatura Exemplo nº2 : Górgona Rastejante

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

Taxonomia : Górgonas Rastejantes são **Monstros**.

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

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

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

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

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

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

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

Um bravo guerreiro enfrentando nossa Criatura Exemplo nº2

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

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

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

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

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

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

Personalizando Criaturas

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

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

Exemplo 1 : Fazendo Sátiros Melhores

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

Exemplo 2 : Ajustando a Górgona Rastejante

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

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

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

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

Exemplo 3 : Fazendo uma Górgona Voadora

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

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

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

Sr Mestre, quantos pontos de Glória ISTO vale ?

Derrotando Criaturas

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

Recompensa de Glória = Taxa de Ameaça x Fator Tamanho

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

TA = (Fer x 10) + (Ast x 5) + (Mis x 5) + H + E

Fer = Ferocidade, Ast = Astúcia, Mis = Misticismo

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

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

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

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

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

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

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

Tabela 6B : Abilidades & Recompensas

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

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

Personagens Não Jogadores

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

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

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

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

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

Iniciativa = 11

Modificador de Combate Corporal = +2

Modificador de Disparo = +1

CDE = 12 + bônus de equipamento

Pontos de Vida = 8

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

Dois Personagens Não Jogadores Menores
Você pode diferenciar o Guerreiro do Não-combatente?

Edição de 2007 Notas & Comentários

Revisando Criaturas

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

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

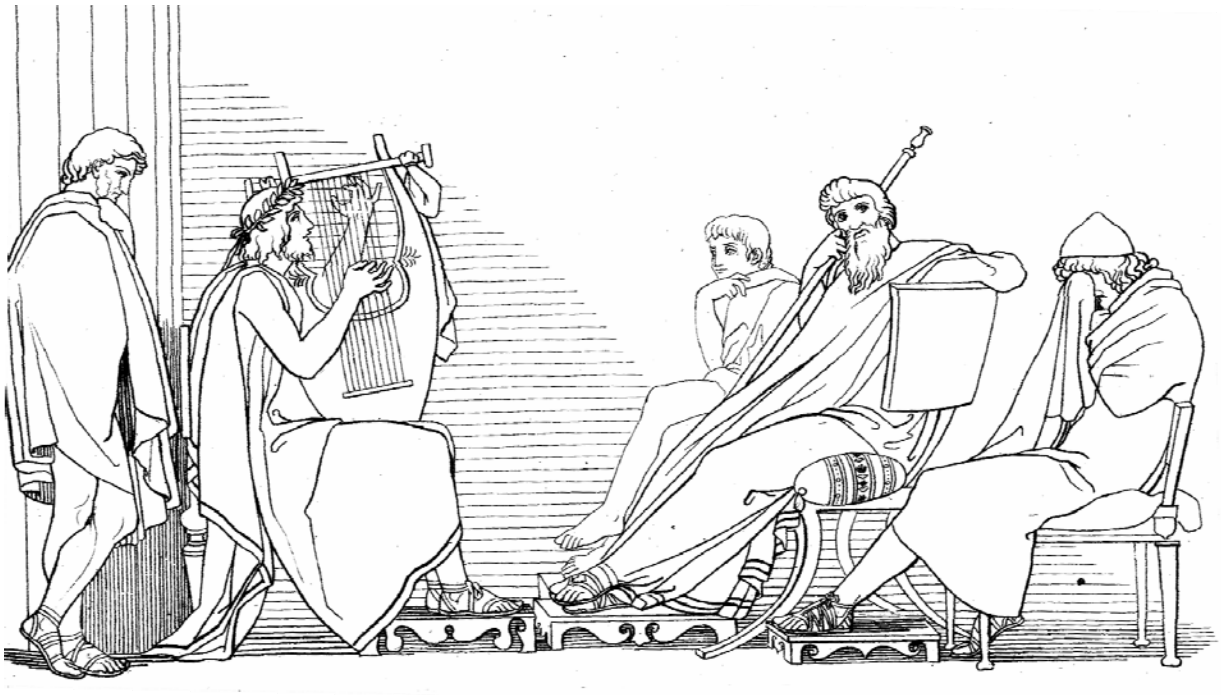
A mudança no cálculo dos Pontos de Vida foi provavelmente a questão mais importante, desde que tornou algumas criaturas significativamente mais fortes, especialmente fracotes de tamanho Médio com Vigor Sobrenatural, como as Górgonas ("*Ah não, não essas Górgonas de novo !*").

No fronte das habilidades especiais, algumas poucas habilidades foram modificadas ou simplificadas (como Dreno de Energia Vital ou Poderes Psíquicos), algumas outras foram descartados e algumas novas se somaram (como Arrebatamento Vocal, que rapidamente se tornou um favorito dos Mestres). Por último, o duo Inanimado / Irracional finalmente foi clarificado (o que causou um suspiro de alívio - ou foi arrependimento ? - entre os advogados das regras em todo lugar).

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

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

III : MESTRANDO



Entreter seus jogadores é uma das responsabilidades especiais do Mestre - então cuidado com interlúdios líricos demasiado longos

Creating Epic Adventures

Mazes & Minotaurs é um RPG de fantasia que tira muito da sua inspiração dos contos heroicos da mitologia grega, assim como adaptações modernas de tais contos, como no filme de 1963, *Jasão e os Argonautas*.

Uma aventura típica de M&M vai envolver desafiadoras lutas desafiadoras contra terríveis monstros, exploração de cavernas e labirintos profundos no subsolo e, é claro, algumas engenhosas armadilhas ou quebra-cabeças.

Aventuras básicas de M&M podem ser resumidas em três tipos gerais de cenários, que são detalhados abaixo : Caçada de Monstros, Busca de Artefatos e Guerras Heroicas. A maioria dos cenários de M&M também irão envolver um bocado de viagens e aventureiros frequentemente vão explorar ou visitar lugares estranhos ou desconhecidos como Ilhas Misteriosas ou mesmo partes do vasto Submundo...

Reunindo os Heróis

Mas antes que o jogo comece, o Mestre e os jogadores devem decidir *onde*, *como* e *por que* os heróis começam suas aventuras. Aqui estão algumas possibilidades típicas :

Defender a Cidade : Vocês são os bravos lordes e heróis guerreiros de uma famosa cidade (escolha uma). O povo, os clérigos e a família real o procuram para defender a cidade de maldições, deuses, monstros, tiranos e outros perigos.

Seguir um Líder : Vocês são os leais amigos de um lorde ou Rei que foi exilado e agora vaga pelo mundo tentando achar um meio de recuperar seu trono. Como seus aliados mais próximos, vocês embarcam em todo tipo de busca perigosa e desafio heroico para ajuda-lo nessa intimidadora tarefa.

Os Deuses Comandam! : Você foi escolhido por um deus (ou Zeus, o próprio Rei dos deuses) para desempenhar uma série de missões e desafios. Você não pode recusar. Talvez os heróis tenham irritado o deus no passado ou cometido um crime. Às vezes o deus seleciona um Rei terreno para cuidar das suas necessidades e ordens. Às vezes o deus aparece pessoalmente para os heróis durante as aventuras.

Caçada de Monstros

A Caçada de Monstros é uma história comum na mitologia Grega. O monstro pode ser uma Hidra, a Quimera, a Górgona ou qualquer outra criatura perigosa adequada : o que quer que seja, precisa ser morta. Às vezes o monstro é só uma versão maior e mais perigosa de um animal normal (como o Javali Caledônio) e a caçada realmente é uma caçada propriamente dita, ao invés de uma perigosa incursão a um covil subterrâneo.

Existem muitas razões para matar um monstro. Talvez a criatura diabólica esteja aterrorizando toda uma região ou talvez esteja guardando um valioso tesouro. A morte da criatura por si só pode ser o prêmio : talvez uma parte do seu corpo seja o próprio tesouro - pense no sangue venenoso da Hidra, a pele do Leão da Neméia ou a cabeça da Górgona.

Tudo em um dia de trabalho de um verdadeiro herói mítico.

Caçadas de monstros geralmente são uma tarefa rápida e simples (como a maioria das de Héracles foram) desde que a localização e a natureza da criatura também sejam conhecidas. Caçadas são melhores se combinadas com outros tipos de aventuras.

Busca de Artefatos

A arquetípica aventura Grega. Ache o Velocino Dourado, as Maçãs de Ouro das Hespérides, o Pégaso, o Olho das Três Bruxas, o Cinturão da Rainha Amazona. Os passos para achar esses artefatos podem ser muitos e variados. A busca frequentemente irá envolver a viagem para partes distantes do mundo, para lugares exóticos, ilhas misteriosas, montanhas perdidas e terras estranhas. Podem haver muitos estágios para tais buscas épicas : informação a descobrir, monstros guardiões a derrotar, quebra-cabeças a resolver, inimigos com quem batalhar e traidores a serem revelados.

Uma vez que os heróis se puseram a caminho para recuperar o artefato, eles devem navegar ou marchar até uma pessoa ou oráculo que possa enviá-los para a direção certa. Geralmente essa fonte de informação exige que os heróis concluam uma tarefa antes que os ajude com sua missão. Eles devem viajar para uma ilha ou uma terra distante e recuperar *outro* objeto ou derrotar alguma terrível criatura antes que aquela informação seja dada de bom grado. Buscas dentro de buscas. Aventuras somadas a aventuras. A ideia começou aqui na mitologia Grega.

Para quê o artefato será usado ? Éle é simbólico ? Irá trazer ordem para um estado arruinado ? Irá ajudar um rei a recuperar seu reinado ? É uma dádiva de cura ? Dará poder sobre a morte ? Irá providenciar proteção ? Ou será uma ajuda em outra busca - talvez para matar algum monstro que requeira um exótico e poderoso artefato (o escudo espelhado de Perseu, ou o Pégaso de Belerofonte).

Guerras Heroicas

Guerras são comuns no mundo de *Mazes & Minotaurs*, e a mais famosa de todas as Guerras, a Guerra de Tróia, aconteceu nesta era. Heróis podem se envolver em aventuras Belicistas muito facilmente.

Eles são a tropa de elite, os líderes, comandantes e comandados de qualquer batalha que tomarem parte. Durante toda a Ilíada de Homero, apenas um soldado é mencionado por seu nome (Tersites) : toda a importante e significativa ação é tomada por heróis como os personagens jogadores.

Onde é a guerra ? Por que está ocorrendo ? Quem são os participantes ? Quem são os aliados ? Existe alguma situação crucial que possa surgir na luta e mudar seu destino? Como você pode pará-los ou encorajá-los? Quais são as fraquezas de cada lado, e elas podem ser exploradas ou protegidas?

Heróis podem estar seguindo um líder na guerra, ou lutando por sua cidade ou mesmo por seu deus. A população de menor importância, plebeus armados de lanças, podem seguir a liderança dos heróis, e “limpar a área” depois da batalha.

Ilhas Misteriosas

Uma elemento importante nas jornadas gregas são as ilhas misteriosas. Existem muitas ilhas conhecidas e desabitadas - algumas delas grandes e importantes como Rodes e Creta.

Existem também centenas de ilhas desconhecidas, lugares misteriosos que podem conter tesouros, pistas, monstros, aliados ou inimigos. Podem haver segredos, tramas, armadilhas, bruxas e reis tiranos.

Uma única ilha pode ser o centro de uma aventura, como Creta foi na história de Teseu e o Minotauro, ou pode simplesmente ser o ponto de parada ou episódio de uma longa busca (como a Ilha do Ciclope foi para Odisseu).

Este capítulo contém uma série de tabelas fornecidas para permitir que o Mestre crie todo tipo de perigosas e misteriosas ilhas com apenas algumas jogadas de dados.

Jornadas ao Submundo

Na mitologia grega, o Submundo é o reino de Hades e é habitado pela sombra dos vivos, por fantasmas e espíritos. É um assustador Mundo Sobrenatural de palácios, campos, florestas, rios mágicos, estranhos monstros e outras criaturas. Muitos heróis fizeram a perniciosa jornada até o Submundo (Héracles, Odisseu, Teseu, Orfeu) e haviam entradas para ele espalhadas por toda a Grécia (se você soubesse onde procurar).

No contexto de um jogo como *Mazes & Minotaurs*, nós podemos postular a existência de diferentes Submundos, começando em cavernas e túneis próximos da superfície, conectando com outros e (finalmente) com o Grande Submundo de Hades, guardado por Cérbero e Caronte, o barqueiro dos mortos.

- Com licença, essa é a entrada para o Submundo ? (perguntou Clebo, o Lirista desinformado).

O Submundo é a terra dos sonhos ou um mundo sobrenatural distintamente à parte do mundo mundano rotineiro. O ambiente desse Submundo deve manter uma sensação onipresente de estranheza, exotismo e espreita, inexplicável, desconforto - até de horror. Além dos detalhes mundanos de monstros e armadilhas e do ambiente subterrâneo em si, todo Submundo deve ter uma pletora de estranhos e assustadores detalhes para constantemente lembrar os heróis que "nós não estamos mais no Kansas".

Estranhos templos e santuários abandonados, relíquias da Era de Ouro dos Deuses e civilizações perdidas, estranhos e inexplicáveis enigmas que vão assombrar e confundir os jogadores e tornar sua expedição motivada não apenas pelo desejo por poder e tesouros (recompensas tangíveis) mas também pelo desejo por conhecimento e entendimento, de chegar ao fundo do mistério (recompensas intangíveis).

Tendo dito que Submundos são estranhos e assustadores mundos sobrenaturais, quão mais lógica interna e consistência seu Submundo tiver, melhor. Faça-o como um ambiente vivo com pelo menos um toque de senso comum para a colocação de monstros, armadilhas, etc. (em outras palavras, não coloque monstros que obviamente matariam/comeriam uns aos outros em cavernas adjacentes, monstros em cavernas que eles não poderiam entrar ou sair...).

Lembre-se também de ter certeza que algumas cavernas estão vazias - sem monstros, sem armadilhas. Isso pode parecer demais, que jogadores ficarão entediados indo de caverna vazia a caverna vazia, mas porque eles não saberem que as cavernas estão vazias eles irão constantemente temer emboscadas de monstros, armadilhas escondidas, ou tesouros escondidos que possam perder.

Numa aventura no Submundo, o maior número possível de encontros deve ser com 'monstros errantes' em túneis e cavernas vazias, assim como encontros 'fixos' em suas tocas. Fugir dos sons de coisas "rastejando" ou de "passos" vindos das proximidades ou do outro lado da porta deve ser um acontecimento bem frequente e deve manter os heróis nas pontas dos pés e num alto nível de tensão.

Eles estarão *esperando* a morte em cada esquina, esteja ela realmente lá ou não. É claro que não é necessário dizer que você deve incluir salas "aparentemente vazias" que na realidade contem monstros escondidos, armadilhas e tesouros, para evitar que seus jogadores fiquem muito relaxados e desatentos.

Geradores Randômicos

A sessão seguinte apresenta uma boa coleção de tabelas e esquemas que permitem ao Mestre criar ilhas misteriosas, templos, cidades-estado e mesmo enredos de aventuras com apenas algumas jogadas de dados.

Ilhas Misteriosas

Esse conjunto de tabelas pode ser usado pelo Mestre para gerar perigosas ilhas (completas com monstros locais, características especiais, etc) para usar como ambientação das aventuras quando criar um cenário, mas podem também ser usadas como ferramenta de emergência durante o jogo para tornar uma jornada marinha inesperada mais interessante.

Como é a Costa ? (1d6)

1-2 = Envolta por recifes

3 = Envolta por praias macias e arenosas

4 = Envolta por altos penhascos

5-6 = Uma variedade de características costeiras

È Habitada ? (1d6)

1-3 = Sem assentamento; desabitada por humanos

4 = Pequenas vilas

5 = Cidade com algumas vilas à volta

6 = Poderosa cidade regente do reino da ilha

Se habitada, O que está Acontecendo? (2d6)

2 = Em guerra com outra ilha das redondezas

3 = Sábio ou mago é protegido pelos ilhéus

4 = Piratas geralmente saqueiam esta ilha

5 = Os habitantes vivem em harmonia

6 = Ilhéus geralmente atacados por um monstro cruel

7 = Segredo abominável. Há algum deus envolvido?

8 = População peculiar (ex: nenhuma criança, adulto, homem, mulher, etc). Por que?

9 = Sob a influência de deus/bruxa/deusa maligno(a)

10 = Eles nunca viram forasteiros !

11 = Ilha é a propriedade de um deus menor ou maior

12 = Há Jogos atléticos em andamento no momento

Ei, vocês nos navios ! Adivinhem que tipo de criatura Monstruosa habita essa Ilha Misteriosa ?

Lugares Interessantes (3d6)

3 = Fonte Natural
4 = Cachoeiras
5 = Estátuas
6 = Florestas cheias de ninfas
7 = Grandes cavernas
8 = Minas antigas
9 = Estrada antiga
10 = Fortaleza arruinada
11 = Torre secreta
12 = Templo remoto
13 = Marcas territoriais (caveiras, etc)
14 = Abismo e ponte de cordas
15 = Ilha logo depois da costa
16 = Montanha entalhada
17 = Caverna ou vale de bruxas
18 = Dois dos acima

Criaturas (1d6)

Além das feras comuns e possível população humana, que tipo de criaturas habitam a ilha ? Jogue 1d3 vezes na seguinte tabela :

1-2 = Povo
3-4 = Monstro
5 = Espírito
6 = Animado

Então jogue nas subtabelas apropriadas.

Povo (1d20)

1 = Homens-Macaco
2 = Nobres Atlanteos
3 = Povo-abelha
4 = Centauros
5 = Derros
6 = Hienomens
7 = Leonideos
8 = Ciclopes Menores
9 = Licanos
10 = Mirmidões
11 = Ogros
12 = Sátiros
13 = Povo Escorpião
14 = Homens-Serpente
15 = Lordes Estígios
16 = Silvanos
17 = Titânicos
18 = Tragos
19 = Trogloditas
20 = Homens-Selvagens

Monstros (1d10)

1-2 = Jogue 1d6 na subtabela A
3-4 = Jogue 1d6 na subtabela B
5-6 = Jogue 1d6 na subtabela C
7-8 = Jogue 1d6 na subtabela D
9-10 = Jogue 1d6 na subtabela E

Monstros (A)

1 = Cérbero
2 = Quimera
3 = Cocatriz
4 = Dragão
5 = Gigante
6 = Ciclope Gigante

Monstros (B)

1 = Javali Gigante
2 = Touro Gigante
3 = Águias Gigantes
4 = Carneiro Gigante
5 = Escorpiões Gigantes
6 = Aranhas Gigantes

Monstros (C)

1 = Górgona
2 = Grifos
3 = Harpias
4 = Hidra
5 = Lâmia
6 = Mantícora

Monstros (D)

1 = Minotauro
2 = Prole da Lua
3 = Pégaso
4 = Fênix
5 = Pterodátilos
6 = Roca

Monsters (E)

1 = Sereias
2 = Esfinge
3 = Estirges
4 = Horror do Pântano
5 = Tiranossauro
6 = Unicórnio

Espíritos (1d10)

1-2 = Cacodemonio
3-4 = Empusa
5-6 = Fantasmas
7-8 = Fúrias
9-10 = Sombras

Animados (1d10)

1 = Touro de Bronze
2 = Colosso de Bronze
3 = Guerreiros de Ferro
4 = Minaton
5 = Múmias
6 = Esqueleto
7 = Titã de Pedra
8 = Cão Estígio
9 = Vinhas de Tântalo
10 = Titã de Madeira

Vamos imaginar que nós precisamos criar as ilhas gêmeas de Paxos e Skaros. Usando as tabelas dadas acima, nós temos os seguintes resultados :

Paxos tem uma costa diversificada, uma cidade e vilas à sua volta. É assolada por um monstro e tem uma fortaleza arruinada. Nós jogamos segundo a tabela de Criaturas e descobrimos que Paxos é o lar de uma Quimera.

Skaros é envolta por altos penhascos inóspitos e não tem habitantes. Em Skaros há minas antigas, onde decidimos que eram usadas pelo deus dos ferreiros, Hefesto. Já que tais coisas precisam de proteção nós adicionamos monstros extras, colocando um Colosso de Bronze do lado de fora das minas junto com um Ciclope Menor (que eram assistentes de Hefesto). Nós também jogamos um dado e obtemos um Dragão... Uma boa carga de diversão extra para nossos corajosos aventureiros !

Templos

Esse conjunto de tabelas pode ser usado para determinar a natureza, importância e peculiaridades (se houverem) de qualquer templo que os personagens possam encontrar durante suas viagens e aventuras.

Divindade

Primeiro jogue 1d6 para determinar se o templo é dedicado a um deus (1-3) ou a uma deusa (4-6), então use as tabelas dadas no Livro do Jogador (capítulo II) para determinar a identidade da divindade.

Tamanho

Jogue 1d6 para determinar o tamanho total do templo :

1 = santuário
2-3 = templo pequeno
4-5 = templo padrão
6 = templo grande

Esse tamanho afeta todas as outras características do templo : a riqueza material, o número de Clérigos residentes e o número de itens míticos (se houverem).

Tamanho	Pilhagem	Clerigos	Itens
Santuário	1d6	0	0
Pequeno	1d6 x 5	1	1d3-1
Padrão	1d6 x 10	1d3	1d3
Grande	1d6 x 50	1d6	1d3+1

Pilhagem : Representa o valor total em moedas de ouro que podem ser pilhadas saqueando o templo. Essa pilhagem pode ter muitas formas, de dinheiro de fato a estátuas, jóias, vasos, ornamentos, etc.

Clérigos : Jogue 1d6 para determinar o nível de cada Clérigo. Cada Clérigo residente também terá um número de acólitos nível zero igual a seu nível.

Itens Míticos : Jogue 1d6 para determinar a categoria geral de cada item mítico:

1 = Armamento Mágico
2 = Poções & Consumíveis
3 = Anéis & Amuletos
4 = Cajados & Cetros
5 = Vestuário & Acessórios
6 = Itens Diversos

Dentro dessa categoria geral, o Mestre terá que selecionar o item que parecer mais apropriado à divindade. Note que Artefatos Únicos podem ser achados apenas em templos randomicamente gerados como uma característica especial (ver abaixo).

Características Especiais

Jogue 1d6 para ver se o templo tem alguma característica especial : esse vai ser o caso numa jogada que resulte 6 para santuários, 5-6 para templos pequenos, 4-6 para templos padrões e 3-6 para templos grandes.

Se o templo tiver uma característica especial, jogue o dado de novo e consulte a seguinte tabela :

1 = Oráculo Local
2 = Câmara Secreta
3 = Estátuas Guardiãs
4 = Preferida pela Divindade
5 = Artefato Único
6 = Jogue duas vezes (ignore esse resultado depois)

Oráculo Local : O templo é habitado por um Oráculo que fornece previsões e augúrios.

Câmara Secreta : O templo tem uma câmara secreta subterrânea com um tesouro acumulado cheio de ouro e joias (jogue como se fosse Pilhagem Total) e 1d6 extra de itens míticos.

Estátuas Guardiãs : O templo é guardado por um número de estátuas animadas. Seu número depende do tamanho do templo : 1 para santuários, 2 para templos pequenos, 3 para templos padrões e 4 para templos grandes. A natureza dos guardiões é determinado com uma jogada de 1d6 : 1-3 = 1 Colosso de Bronze, 4-5 = 1d3 +3 Guerreiros de Ferro, 6 = 1 Estátua Titânica.

Favorecida pela Divindade : Clérigos que fazem ritos religiosos e cerimônias nesse templo ganham 1 ponto de Poder extra por hora.

Artefato Único : O templo possui um Artefato Único bem-guardado associado com sua divindade. Os poderes exatos e propriedades desse item serão determinados pelo Mestre (que também pode escolher ignorar esse resultado e substituí-lo com outro de sua escolha).

Pilhando Templos

Tesouros e itens míticos podem ser muita tentação para alguns aventureiros cobiçosos... Mas todo personagem jogador deve ser lembrado por seu Mestre das consequências de roubar um templo.

Saquear um templo é um sacrilégio e sempre atrairá a fúria da divindade na forma de uma perda permanente de 1d6 pontos de Sorte.

Roubar um item mítico de um templo também atrai uma punição divina similar.

Cidades - Estado

Aventureiros frequentemente visitam povoados e grandes cidades durante suas viagens. As tabelas a seguir permitem ao Mestre definir as características principais desses assentamentos com algumas jogadas de dado, concedendo a cada cidade um toque de características próprias e distintas.

Em termos de jogo, o perfil de uma cidade é resumido nos seguintes sete elementos :

1) Tamanho (quão grande é o lugar ?)

2) Reputação (pelo que é famosa ?)

3) Regime (quem governa ?)

4) Paz (quão pacífica - ou belicista - ela é ?)

5) Prosperidade (quão rica ela é ?)

6) Felicidade (quão feliz é a população ?)

7) Justiça (quão justas são as leis locais ?)

1) Tamanho da Cidade

D6	Tamanho da Cidade
1-2	Pequena
3-4	Padrão
5-6	Grande

2) Reputação

Jogue 1d20 uma vez para uma cidade Pequena, duas vezes para um Padrão, três vezes para uma Grande.

D20	Famosa Por
1	Um templo especial.
2	Um lugar sagrado que não é um templo.
3	Um oráculo.
4	Um feiticeiro ou outro mago.
5	Um nobre famoso.
6	Um famoso guerreiro não-nobre.
7	Um famoso artesão, sábio ou filósofo.
8	Um monumento/trabalho público de arte.
9	Jogos locais/arena.
10	Uma maldição dos deuses.
11	Uma bênção dos deuses.
12	Uma profecia de ruína para à cidade.
13	Uma profecia de grande futuro à cidade.
14	Uma assombração.
15	Um espírito guardião.
16	Infestada por ladrões.
17	Infestada por monstros.
18	Infestada por ladrões não-violentos.
19	Uma especialidade / vinho / prato local.
20	Uma minoria não-humana.

3) Regime

Jogue 1d6 (-1 para Cidade Pequenas, +1 para Grandes) e consulte a seguinte tabela :

2 ou menos = Democracia
Todos os homens livres com propriedades encontram-se na ágora para determinar a política ou aprovar um julgamento.

3-4 = Monarquia
Um Rei hereditário governa a cidade.

5 ou mais = Oligarquia
Um conselho de casas Nobres governam a cidade.

Uma vez que o regime político geral for definido, jogue 1d10. Se o resultado for 10, o regime é alterado por condições especiais, determinado por uma nova jogada d10 :

1-2 = Matriarcado
A(s) governante(s) da cidade é uma (são) mulhere(s), não homens, devido a tradições ancestrais ou decreto divino. Democracia: Apenas mulheres livres com propriedades tem qualquer opinião sobre o governo do estado. Monarquia: A governante é sempre uma Rainha. Oligarquia: As casa Nobres são conduzidas por mulheres.

3-4 = Magocracia
O(s) governante(s) é um (são) mago(s) de algum tipo, devido a tradições ancestrais ou ao seu próprio poder. Democracia: Apenas pessoas com qualquer tipo de poder mágico podem opinar sobre o governo do estado. Monarquia: O rei é um mago de algum tipo. Oligarquia: As cabeças das casas governantes são peritos em magia.

Como você pode ver, uma das maravilhas mais notáveis da nossa cidade são as miríades de tabelas randômicas - cada uma com suas inscrições únicas.

5-6 = Teocracia
A cidade é governada por seus templos e clericatos. Democracia: Todos os templos governam a cidade juntos por meio de um conselho de seus clérigos e clérigas. Monarquia: Um único Rei ou rainha, escolhido(a) pela divindade patronal da cidade, governa. Oligarquia: Um conselho de clérigos e clérigas governa servindo a divindade patronal da cidade.

7-8 = Aliança
A cidade é uma colônia ou cliente de outra, mais poderosa cidade.

9 = Governo Bárbaro
Bárbaros de algum jeito conquistaram ou influenciaram a cidade. Democracia: A casta governante é composta por membros de um grupo tribal de bárbaros que aqui se fixou, e ninguém mais detém a propriedade. Monarquia: A família real descende de um senhor da guerra bárbaro. Oligarquia: Os nobres do estado são descendentes de bárbaros.

10 = Governo Não Humano
Um Povo Não-humano de alguma maneira conquistou ou influenciou a cidade. Como em um governo bárbaro, mas substitua os bárbaros por um Povo (escolhido pelo Mestre).

4) Paz

Jogue 1d6 (-1 para Cidades Pequenas, -1 para Matriarcados ou Magocracias, +1 para Cidades Grandes, +1 para Governo Bárbaro ou Não-Humano) e consulte a seguinte tabela :

1 or menos = Muito Pacífica
Sem guerra com seus vizinhos na memória dos vivos. Todas as jogadas de Primeiras Reações são feitas com um bônus de +4 já que a paz é parte do modo de vida.

2 = Pacífico
Sem guerra com seus vizinhos por uma geração.

3-4 = Normal
Sem guerra no momento, mas recentemente houve uma.

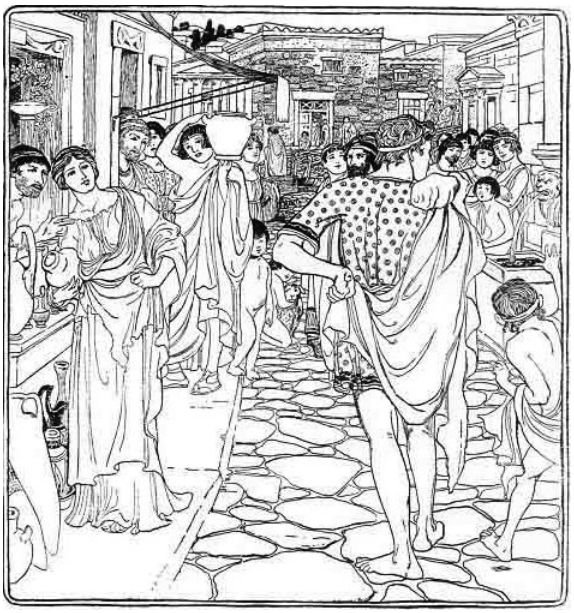
5 = Belicista
Em guerra com um de seus vizinhos.

6 ou mais = Muito Belicista
A Em guerra com todos os seus vizinhos. Jogadas de Primeiras Reações recebem -4 desde que qualquer um pode ser um espião inimigo, mas o efeito de Reputação é dobrado já que a população está impressionada pelas habilidades dos aventureiros.

5) Prosperidade

Jogue 2d6 (-1 para Cidades Pequenas, -1 se Muito Pacífica ou Muito Belicista, +1 para Cidades Grandes, +1 se Pacífica ou Belicista) e consulte a seguinte tabela :

2 ou menos = Muito Pobre
Jogue duas vezes na Tabela de Azar Fiscal. Dobre todos os preços. Nenhum bem luxuoso (como jóias, obras de arte ou perfumes) serão compra dos ou vendidos de forma alguma.



Cidade Muito Pacífica, Muito Próspera e Muito Feliz... Droga, queria poder ter tal sorte nas minhas jogadas.

3-5 = Pobre
Jogue uma vez na Tabela de Azar Fiscal.

6-8 = Normal
Jogue uma vez na Tabela de Azar Fiscal e uma vez na de Sorte Fiscal. Resultados contraditórios cancelam uns aos outros.

9-11 = Rica
Jogue uma vez na Tabela de Sorte Fiscal.

12 = Muito Rica
Jogue duas vezes na Tabela de Sorte Fiscal.

Azar Fiscal (1d6)

1 = Má Comunicação
Todos os bens custam 10% a mais, uma vez que importar e exportar é tão difícil.

2 = Pobreza Mineral
Todos os bens feitos de metal ou pedra custa 20% a mais, uma vez que estes materiais precisam ser importados.

3 = Faltando Artesãos
Um tipo de artesão está em falta, e todos os bens feitos por ele custam o dobro. Jogue 1d6 na tabela de Ofícios abaixo para determinar o ofício faltante e a categoria dos bens.

4 = Baixa População
Nenhum mercenário ou servo pode ser contratado.

5 = Vinhedos Escassos
Vinhos custam três vezes seu valor.

6 = Terras Estéreis / Gado Escasso
Comida custa o dobro do seu valor.

Sorte Fiscal (1d6)

1 = Good Communications
Todos os bens custam 5% menos, uma vez que importar e exportar é bastante facilitado.

2 = Riqueza Mineral
Todos os bens feitos de pedra ou metal custam 10% menos.

3 = Artesãos Especialistas
Um tipo de artesão é especialmente habilidoso (ou comum) na cidade, e todos os bens feitos por eles custam 20% menos que o normal. Jogue 1d6 na tabela de Ofícios abaixo para determinar o ofício favorecido e categoria de bens.

4 = Alta População
Mercenários podem ser contratados por 10% a menos que o normal.

5 = Vinhedos Exuberantes
Vinho custa 50% a menos que o usual.

6 = Terras Generosas / Gado Abundante
Comida custa 50% a menos que o usual.

Subtabela de Ofícios (1d6)

1 = Ferreiro de Armas (todas as armas)

2 = Ferreiro de Armaduras (armaduras e escudos)

3 = Fabricante de Carroças (carroças, vagões e bigas)

4 = Fabricante de Barcos (embarcações)

5 = Treinador de Cavalos (para fazenda, cavalgada ou batalha)

6 = Forjador (todos os bens de metal exceto armas)

6) Felicidade

Jogue 2d6 (-2 se Muito Pobre, -1 se Pobre, +1 se Rico, +2 se Muito Rico : -2 se Muito Belicista, -1 se Belicista, +1 se Pacífico, +2 se Muito Pacífico) e consulte a seguinte tabela :

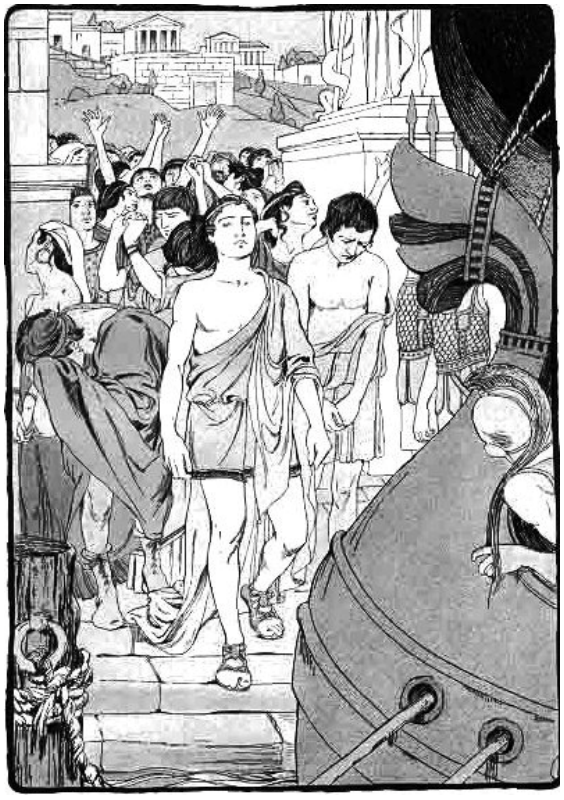
4 ou menos = Muito Infeliz
A cidade é governada por tirano(s) ou por quadrilhas raivosas. Todas as jogadas de Primeira Reação recebem -1, mas é fácil contratar mercenários (+1 para testes de lealdade) já que eles querem desesperadamente ir embora dali.

5-6 = Infeliz
O ambiente é de inquietação e conflito na cidade.

7-8 = Indiferente
Há conflito entre os governantes, mas a população é medianamente contente.

9-10 = Feliz
Em sua maioria, a população está satisfeita com seu destino.

11 ou mais = Muito Feliz
A população está bastante satisfeita com sua terra. Todas as jogadas de Primeiras Reações recebem +1, mas será mais difícil contratar mercenários (taxas dobradas) uma vez que eles não querem ir embora.



Eu digo, Pyros, é a ÚLTIMA vez que nós paramos para descansar em uma cidade Muito Infeliz ! Vamos zarpar deste lugar - rápido.

7) Justiça

Jogue 2d6 (-2 se Muito Infeliz, -1 se Infeliz, +1 se Feliz, +2 se Muito Feliz) e interprete o resultado final na tabela a seguir :

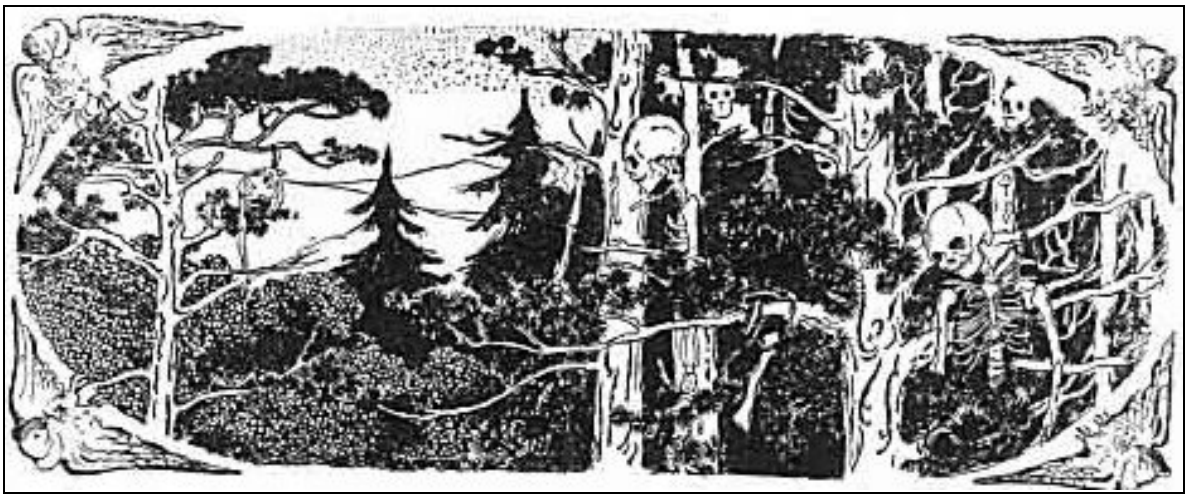
2 ou menos = Nenhuma Justiça
Cortes e oficiais são ativamente corruptos. Eles sempre aceitarão um suborno.

3-4 = Justiça Fraca
Cortes e oficiais são facilmente subornados ou influenciados. Eles aceitarão suborno em um resultado Neutro ou melhor.

5-9 = Justiça Indiferente
Alguns juízes e oficiais podem ser corruptos, mas a maioria é razoavelmente honesta. Eles aceitarão um suborno de um resultado Confiável ou melhor.

10-11 = Justiça Forte
Cortes e oficiais são bem difíceis de subornar, influenciar ou ameaçar. Eles aceitarão um suborno de um resultado Amigável ou melhor.

12 ou mais = Justiça Obstinada
Cortes e oficiais são absolutamente impossíveis de se subornar, influenciar ou ameaçar.



Bem vindo a Floresta da Perdição - Paradeiro Mundialmente Famoso de Aventuras.

Enredos de Aventuras

Tem uma sessão de jogo hoje à noite e esta desesperadamente empacado com ideias ? Não se preocupe mais ! Com os nossos Geradores de Enredos Randômicos fáceis de usar, a sinopse de uma aventura pode ser criada com apenas algumas jogadas de dados, em questão de minutos !

Formato de Enredo Básico

Todos os enredos gerados por essas tabelas basicamente seguem a mesma estrutura única de sentença :

Os aventureiros foram convocados por (A) para aventurar-se através de (B) para poder (C) mas (D).

A = Patrono da Aventura, B = Localização Principal, C = Objetivo Principal, D = Complicações. Simplesmente complete os espaços jogando 1d6 nas tabelas apropriadas.

Tabela A : Patrono da Aventura

1 = Um deus ou uma deusa
2 = O Rei ou a Rainha local
3 = Uma pessoa ou família nobre
4 = A população de uma vila ou cidade
5 = Um homem cordato ou um sábio
6 = Uma ninfa

Se Deus/Deusa ou Ninfa for o resultado, o Mestre pode usar as tabelas de divindades e ninfas dadas no primeiro capítulo do Livro do Jogador para especificar a identidade do Patrono.

Tabela B : Localização Principal

1 = Cavernas profundas
2 = Abomináveis ruínas
3 = Uma ilha misteriosa
4 = Uma floresta perigosa
5 = Montanhas perniciosas
6 = Um pântano sinistro

Tabela C : Objetivo da Aventura

1 = Recuperar um Item Mítico perdido ou roubado dos perigosos ocupantes da Localização Principal

2 = Derrotar um Monstro Mítico (preferivelmente Grande ou Gigantesco) ou alguma outra ameaça sobrenatural, como um espírito hostil, um feiticeiro poderoso, etc. Essa entidade é uma ameaça direta à segurança ou interesses do Patrono e deve ser destruída ou banida.

3 = Prevenir um desastre (terremoto, enchente, penúria, guerra, etc) de ocorrer, tanto como o resultado intencional da ação de um vilão ou como uma forma de punição divina, caso em que o objetivo das ações dos aventureiros é apaziguar a divindade envolvida.

4 = Entregar algo ou escoltar alguém em segurança. Nesse caso, a Localização Principal não é o destino final, mas um lugar que deve ser automaticamente atravessado para chegar ao fim da jornada.

5 = Resgatar importante(s) prisioneiro(s). Ele(s) pode(m) ter sido mantido(s) por resgate, tortura, sacrifício religioso ou outras razões. Seus captores geralmente pertencerão à categoria Homem-Fera de Povos, mas é claro há outras possibilidades.

6 = Derrotar uma horda de criaturas hostis que são uma ameaça direta a segurança ou interesses do Patrono, sejam eles um Povo, Monstros menores, Espíritos menores, Animados ou uma mistura de tudo.

O que ? Você quer dizer que tudo isso foi na verdade gerado randomicamente ?

Mmh, estranho... Eu não me recordo que Gerador de Enredo de Aventuras mencionava qualquer coisa sobre Ninfas peladas dançando ao redor de árvores... Espere - essa é uma Complicação de Enredo ?

Tabela D : Complicações

1 = Enganação. O Patrono não foi totalmente honesto com os personagens jogadores e tem objetivos secretos próprios. Dependendo da identidade desse patrono, isso pode significar qualquer coisa - desde usar os aventureiros como peões para manipulação ou mesmo traí-los.

2 = Duas Partes. Existem duas Localizações Principais para essa Aventura (jogue de novo na Tabela B).

3 = Muito Distante. A jornada para a Localização Principal é bastante longa e perigosa, com muitos perigos e encontros pelo caminho.

4 = Motivos Combinados / Conflitantes. Existem na verdade dois Objetivos Principais para essa Aventura (jogue de novo na Tabela C).

5 = Competição / Obstrução. Os aventureiros devem competir contra um grupo rival de indivíduos (ou um único ser poderoso) que tem os mesmos objetivos (mas quer ter toda a Glória ou Sabedoria para si) ou superar a interferência inesperada de um terceiro grupo que não tem nada a ver com a aventura em si.

6 = Mais complicações ! Essa Aventura é na verdade muito complicada : jogue de novo duas vezes nessa tabela, ignorando subsequentes resultados 6.

Exempli Gratia

Para os mais descrentes, aqui está um exemplo em como essas maravilhosas tabelas podem ser usadas para instigar ou auxiliar na criatividade de um Mestre.

O Mestre faz quatro jogadas com um d6 : 2, 4, 3 e 2. Essas jogadas se traduzem em : os aventureiros são requisitados pelo rei ou rainha local para aventurar-se em uma perigosa floresta para evitar que um desastre ocorra, mas a aventura também irá leva-los a outro paradeiro : nós jogamos 2 (abomináveis ruínas). Como isso pode ser transformado em um funcional, razoável e original Enredo de Aventura?

Vamos começar com as duas localizações. A combinação floresta - ruínas leva a uma óbvia interpretação : as ruínas são o próprio destino da aventura mas os aventureiros terão de atravessar a floresta para chegar lá. A conjunção de "ruínas" e "desastre" dá uma luz na mente do Mestre : esse desastre poderia estar ligado a uma maldição sobrenatural posta sobre uma cidade antiga, que foi destruída há muito tempo por um desastre similar ao que nossos heróis estão tentando prevenir. O Mestre decide recorrer a uma praga.

Então a mesma praga que varreu os habitantes da cidade arruinada do outro lado da floresta agora ameaça o reino onde os aventureiros se encontram... Mas porque ? E como uma jornada para as ruínas poderia evitar uma nova praga ?

Primeiro, vamos nos concentrar no por quê : maldições não são acontecimentos randômicos ou gratuitos e sempre tem algum tipo de explicação. Depois de alguns minutos de brainstorming, o Mestre vem com a seguinte história : os habitantes da cidade original eram um povo muito rico e refinado, muito orgulhosos da sua cultura avançada que eles finalmente decidiram abandonar a adoração das suas divindades patronais Olímpianas (Apolo e Ártemis) a quem agora eles consideram 'abstrações primitivas e grosseiras'. Isso é claro provocou a ira divina das deidades - que decidiram recorrer a uma boa e velha praga, porque ela não só varreu a população inteira, mas como também os fez extremamente feios durante os últimos dias de suas vidas - uma punição adequada para tais vãos e arrogantes mortais.

Essa é uma boa história de fundo, mas como em Mythika uma jornada para as ruínas dessa amaldiçoada cidade poderia permitir que nossos destemidos heróis salvassem outra cidade de praga similar ? O Mestre reflete sobre esse arranjo e vem com a seguinte ideia : os habitantes da cidade vieram a se tornar vãos e arrogantes como as já mortas vítimas da praga... mas desta vez, Apolo decidiu ser compassivo e deu-lhes uma chance única de aplacar sua ira divina : um grupo de heróis escolhidos terá de rumar às ruínas da antiga cidade (que são, claro, assombradas por vários espíritos malignos, incluindo fantasmas das vítimas da praga, etc) e trazer de volta a coroa do último rei (como símbolo da sua busca) antes que sete dias se passem.

É claro, essa coroa é ferozmente guardada por um exército de fantasmas e outras criaturas caídas que se estabeleceram nas ruínas. E para deixar as coisas mais desafiadoras (e interessantes de se assistir), Ártemis irá adicionar vários encontros e perigos ao longo do seu caminho pela floresta (o qual é, afinal, seu próprio domínio sagrado). A aventura está agora tomando forma...

Edição de 2007 Notas & Comentários

Tabelas Randômicas

As Tabelas de Ilhas Misteriosas foram provavelmente uma das mais adoradas características das regras originais de M&M - e foram deixadas inalteradas nas regras Revisadas. Quantas vezes essas maravilhosas tabelas salvaram o dia de Mestres sem inspiração pelo mundo inteiro ? Com algumas jogadas de dados e uma ideia razoável, você podia construir toda uma aventura em apenas alguns minutos. Alguns improvisadores mais hardcore as utilizaram até mesmo durante o jogo, gerando criaturas e situações enquanto os personagens velejavam de uma ilha para outra - um estilo de jogo que por fim ficou conhecido como « odisseias randômicas ».

Publicados primeiramente no suplemento *Unveiled Addenda*, os geradores de Cidades-Estado e Enredos de Aventuras provaram-se muito populares entre os Mestres - mas também contribuíram para a infame « Moda das Tabelas » nos anos 80. Em pouco tempo toda edição da revista Griffin incluía uma nova tabela de algum tipo - Tabelas de Clima Sazonal, Tabela de Qualidade de Sono, Eventos Diários Aleatórios, Gerador de Banquetes Aleatórios, Aleatório isso, Randômico aquilo... A saturação foi provavelmente alcançada com a tabela de Atividades Randômicas Entre Aventuras onde seu personagem poderia ganhar pontos de Glória, achar tesouros, beneficiar-se de uma Intervenção Divina ou mesmo MORRER como resultado de uma única jogada de um D100.

Fanáticos & Falácias

Notou o curto parágrafo sobre sacrilégio/profanação de templos na seção Gerador Randômicos de Templos ? Bem, é provavelmente daí que vem a estranha noção que RPGs tem alguma coisa a ver com profanar igrejas - o que é um pouco irônico, considerando o óbvio paganismo do mundo de Mazes & Minotaurs.

Lembra-se da Grande Cruzada Anti-RPG dos anos 80 quando grupos de pressão como o WAMM (Worried About Mazes & Minotaurs - Preocupados Com O Mazes & Minotaurs) ou a então chamada Maioria Moral tentou banir o RPG dos EUA ? Esses foram os mesmos ortodoxos preconceituosos que ouviram mensagens subliminares em músicas de heavy metal ou pensaram que *A Bela e a Fera* realmente encorajava a *licantropia* - sem mencionar “mantras invisíveis de controle mental” escondidos em livros-jogo...

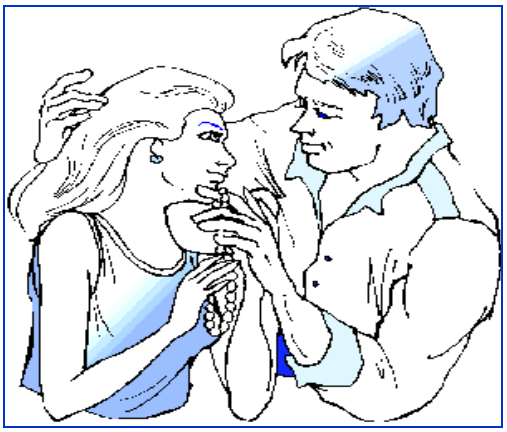
Essa onda de propaganda anti-RPG alcançou o seu clímax com o hilário panfleto ilustrado *Labirintos Letais*, onde uma Mestra, que parecia mais uma dominadora sadomasoquista, iniciava adolescentes influenciáveis nos « mistérios da bruxaria dianista » ao jogar M&M... Enquanto todos nós sabemos que, nos dias de hoje, a maioria dos Mestres na verdade se parecem mais com sátiros acima do peso vestindo bermudas. Quadros desse memorável pedaço de intolerância & desinformação estão reproduzidos aqui para o esclarecimento e divertimento de nossos leitores (sem mencionar a epifania estética)...

Labirintos Letais!

Eu sou sua Mestra
e você deve me obedecer !

Mike - Não, Pyros não ! Eu vou morrer ! Não me tire do jogo ! Alguém me salve - ou eu vou me matar de tanta frustração e desamparo espiritual !

Fran - Da o fora, Mike ! Você está morto ! Você não existe mais pra gente, seu perdedor chorão patético ! Ah... E uma última coisa : era uma simulação o tempo todo.



Marcie - Puxa Mike, você salvou minha alma...

Hank - Viu ? Eu te disse que Jesus tinha todas as respostas ! Agora, vamos para o quintal queimar todos esses livros malignos de *Mazes & Minotaurs* - e depois nós vamos queimar essa Mestra de quem você me falou...

IV : ITENS MÍTICOS

Categorias de Items

Ao longo de suas carreiras heroicas, aventureiros podem adquirir itens míticos de diferentes níveis e poder, seja como pilhagem ou como dádiva divina. Esse capítulo detalha muitos itens míticos, presentes em sete categorias : Armamento Mágico, Poções e Consumíveis, Cajados e Cetros, Anéis e Amuletos, Vestimentas e Acessórios, Itens Diversos e Artefatos Únicos.

Apenas caso especificado o contrário, itens míticos tem uma Sobrecarga efetiva de zero.

Armamento Mágico

Flechas Aquerontianas

Essas flechas mágicas podem ser usadas para ferir criaturas insubstanciais.

Égide

Esse escudo mágico adiciona +4 (ao invés de +2) à Classe de Defesa de quem o empunha. Também concede um bônus de +2 de Evasão do Perigo e Fortitude Mística. (Sob = 2)

Flechas do Flagelo

Criadas por Apolo, geralmente apenas 1-3 serão encontradas de uma só vez. Qualquer um atingido por uma Flecha do Flagelo que falhar na sua jogada de Fortitude Mística vai adoecer e perder 1d6 Pontos por dia, até que morra ou receba cura mágica. Flechas de Praga desaparecem depois de usadas.

Flechas de Sagitário

Essas flechas mágicas, feitas pelo lendário Centauro Quíron, concedem um bônus de +1 às jogadas de ataque por arma de Disparo e jogadas de dano do arqueiro.

Elmo de Javali

Esse elmo bárbaro tem a forma da cabeça de um javali. Tem as mesmas propriedades que um elmo de Ares (ver abaixo), exceto pelo bônus usado ser o modificador de Força. (Sob = 1)

Arco de Apolo

Esse arco mágico pode ser usado somente por arqueiros de grande habilidade (ou seja, personagens com um modificador positivo de Habilidade). Toda flecha atirada por ele adiciona o bônus de Habilidade do arqueiro à sua jogada de dano. (Sob = 1)

Arco de Ártemis

Esse arco pode ser usado sem penalidade enquanto se move e tem o dobro do alcance (200 m). (Sub = 1)

Arco de Héracles

Esse arco pode ser usado somente por indivíduos extremamente fortes (ou seja, personagens com Força 13+).

Seu usuário adiciona seu bônus de Força ao seu ataque de Armas de Disparo e jogadas de dano. (Sob = 1)

Armadura Peitoral de Apolo

Esta armadura peitoral ultraleve pode ser usada somente por heróis masculinos de extrema beleza (ou seja, guerreiros com Graça 13+).

Quem a veste adiciona seu bônus de Graça à sua CDE (somado ao usual +2) assim como à suas jogadas de Fortitude Mística e Evasão do Perigo. (Sob = 1)

Armadura Peitoral de Ares

Esse peitoral fornece duas vezes a proteção normal (+4 ao invés de +2 à Classe de Defesa) pelo mesmo valor de sobrecarga. Também fornece um bônus de +2 à Fortitude Mística. (Sob = 3)

Cestus do Pugilismo

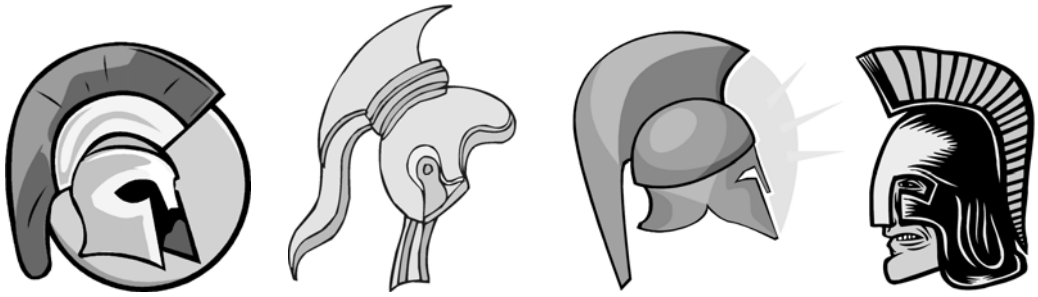
Tiras de couro mágicas amarradas envolta de cada mão. Permitem ao seu usuário infligir (1d3 + mod de Força) Pontos de dano regular usando apenas seus punhos. Tais ataques são considerados como ataques pugilistas regulares, com todas as restrições normais (ver Livro do Jogador).

Adaga de Afrodite

Essa adaga mágica pode ser usada apenas por pessoas atraentes o suficiente para ganhar a atenção de Afrodite (ou seja, personagens com um modificador positivo de Graça).

Quando usadas contra seres do sexo oposto, fornece a quem a empunha um bônus de dano igual ao bônus de Graça.

Você precisa ter cuidado extra com essa Adaga de Afrodite



Elmos mágicos têm sido sempre um dos itens de aventura mais populares - não saia de casa sem eles !

Elmo de Ares

Esse elmo mágico fornece proteção e vitória em batalha, mas só pode ser usado por personagens com uma Habilidade 13+. Em termos de jogo, seu usuário adiciona seu bônus de Habilidade à suas jogadas de Combate Corporal e à sua CDE (além do bônus regular de +2 para elmos). (Sob = 1)

Elmo de Atena

Esse elmo mágico fornece sabedoria e proteção em batalha, mas só pode ser usado por personagens com uma Determinação de 13+. Em termos de jogo, quem a veste adiciona seu bônus de Determinação à seu valor de Iniciativa e à sua CDE (além do bônus regular de +2 de elmos). (Sob = 1)

Elmo de Hermafrodite

Um elmo de bronze de design Trácio, parece perfeitamente normal a qualquer análise... Até ser vestido. Nomeado depois do filho de Hermes e Afrodite, cujo corpo foi mesclado com o de uma Ninfa, criando um ser de ambos os sexos, o Elmo é um item amaldiçoado; quando colocado na cabeça, transforma o usuário homem em uma mulher da mesma espécie, e vice-versa.

Uma vez usado, o Elmo perde todo poder, e não pode ser usado para reverter o efeito. A maldição só pode ser quebrada por vontade Divina, e geralmente vai precisar de uma longa e difícil jornada para ganhar a ajuda da Divindade. (Sob = 1)

Um bravo Lanceiro exibindo seu armamento mágico (incluindo um elegante Elmo de Hermafrodite)

Dardo do Destino

Esse dardo tem o dobro do alcance normal, fornece um bônus de Disparo de +1 e sempre volta para a mão de quem o arremessou caso este erre. (Sob = 2)

Relâmpago

Esse é um relâmpago de verdade solidificado por magia e utilizável como um dardo. Cause 2d6 de dano por ataque e tem total efeito contra criaturas insubstanciais.

Seu alcance é metade de um dardo normal (em outra palavras, Força x 2 metros). (Sob = 1)

Aljava de Ártemis

O usuário dessa aljava mágica nunca fica sem flechas. Além disso, todas as flechas tiradas dessa aljava tem +1 de bônus de dano. (Sob = 1)

Funda da Fortuna

Quando usada por personagens de Sorte 13+, essa funda adiciona o bônus de Sorte do personagem à suas jogadas de dano. Seu alcance também é o dobro de uma funda normal (100 metros ao invés de 50).

Lança de Atena

Essa lança só pode ser usada pelos mais habilidosos guerreiros (ou seja, guerreiros com Habilidade 13+). Seu usuário adiciona seu bônus de Habilidade à suas jogadas de dano. (Sob = 2)

Lança de Arremesso

Essa arma parece uma lança normal com pequenas asas entalhadas. Pode ser arremessada uma vez por dia até três vezes o alcance normal de um dardo, com um modificador de ataque de +3. (Sob = 2)

Lança da Conquista

Essa lança foi carregada por antigos reis e príncipes e dá um bônus de ataque de Combate Corporal de +1 - ou +2 quando usada por Nobres. (Sob = 2)

Lança de Defesa

Essa lança fornece um bônus de +2 à CDE e tem uma haste indestrutível. (Sob = 2)

Lança de Assalto

Essa arma mágica fornece +1 em ataque de Combate Corporal, assim como um bônus de +4 para um ataque, uma vez por dia (quer você acerte ou erre). (Sob = 2)

Lança do Dragão

A ponta destas lanças são esculpidas a partir do dente de um grande dragão morto muitos séculos atrás por um lendário herói.

Lanças do Dragão tem um ataque de Combate Corporal de +3, mas não podem ser usadas contra um dragão ou uma hidra - ou seja a lança em si não irá tocar fisicamente a pele dessas criaturas.

Uma vez por dia a ponta da Lança do Dragão pode irromper em chamas por 6 rodadas, causando um dado adicional de dano. (Sob = 2)

Lança da Vigilância

A extremidade dessa lança brilha no escuro, fornecendo uma iluminação num raio de 7 metros. (Sob = 2)

Ouro Estelar

De volta aos dias antigos, esse maravilhoso metal azulado (de origem meteórica ?) era extraído e usado pelos Derros e Atlanteos, que aparentemente perderam o segredo de seu ofício.

Itens forjados em ouro estelar são indestrutíveis enquanto brilharem. Uma lâmina de ouro estelar nunca irá quebrar ou embotar e dá um bônus de +1 ao dano.

Um pedaço de armadura dá +3 à CDE (ao invés do usual +2) e reduz o valor da sobrecarga normal em 1 (ou seja, 2 para armaduras peitorais e 0 para elmos).

Espada de Ares

Essa espada só pode ser usada pelos mais habilidosos guerreiros (ou seja, guerreiros com uma Habilidade 13+). Seu usuário adiciona seu bônus de Habilidade às suas jogadas de dano. (Sob = 1)

Espada da Artimanha

Essa espada só pode ser utilizada por guerreiros especialmente inteligentes e astutos (ou seja, com um valor de Raciocínio 13+).

Ela tem uma aptidão para encontrar o ponto fraco na defesa do oponente, permitindo seu usuário adicionar seu bônus de Raciocínio à suas jogadas de ataque de Combate Corporal. (Sob = 1)

Espada do Submundo

Essa espada mágica pode ser usada para ferir criaturas insubstanciais. (Sob = 1)

Armas de Hefesto

É dito que essas armas foram forjadas por Hefesto e seus assistentes Ciclopes.

Elas só podem ser manejadas pelos mais fortes guerreiros (Força 13+) e dão um bônus de dano igual ao modificador de Força do personagem. (Sob = normal)

Bebendo uma rara vindima de Arcadia

Poções & Consumíveis

Veneno de Afrodite

Uma simples dose deste raro veneno mágico pode cobrir uma lâmina, ponta de flecha ou ponta de uma lança. Criaturas masculinas (incluindo homens) feridas por essa arma recebem 2 Pontos extra de dano.

O veneno perde sua efetividade em 1d6 horas ou depois de três ferimentos (o que vier antes). A receita desse veneno só é conhecida pelas herdeiras da linhagem sanguínea real das Amazonas.

Água de Apolo

Essa água cristalina é um dos únicos remédios conhecidos para o efeito da Água do Lete. Uma simples dose também irá acordar imediatamente um Lirista que tomou muito Hidromel das Musas.

Quando encontrada, a Água de Apolo geralmente vem em um pequeno vidro ou frasco contendo 1d6 doses.

Água do Cócito

Deve ser mantida em um frasco à prova de fogo, em que possa ser arremessada ou despejada, causando 1d6 Pontos de dano em um único alvo por 1-3 rodadas consecutivas.

A Água do Cócito é geralmente encontrada em pequenos frascos contendo 1d3 doses.

Areia de Hipnos

Cada pitada dessa areia cintilante pode imergir uma pessoa (ou criatura) num profundo sono encantado do qual nada poderá acordá-la pelas próximas 1d6 horas. Para funcionar, a areia deve ser derramada ou assoprada no rosto da vítima. A vítima pode fazer uma jogada de Evasão do Perigo para evitar o efeito soporífero. Falhar significa que ela cairá no sono imediatamente.

Essa areia é geralmente encontrada em forma de pequenos sacos contendo 1d3+3 pitadas. Criaturas irracionais são imunes ao seu efeito.

Maçãs Douradas

Essas raras maçãs mágicas somente podem ser encontradas em árvores mágicas especiais - que só crescem em algumas ilhas mágicas.

Cada vez que um personagem pega uma maçã dourada da sua árvore e come esse maravilhoso fruto, ele recebe uma das seguintes dádivas. A dádiva deve ser escolhida pelo próprio personagem - mas a mesma dádiva só pode ser recebida uma vez em toda a vida.

Vigor : Ganha 1d3 pontos de Força.

Destreza : Ganha 1d3 pontos de Habilidade.

Esperteza: Ganha 1d3 pontos de Raciocínio.

Fortuna: Ganha 1d3 pontos de Sorte.

Vontade : Ganha 1d3 pontos de Determinação.

Elegância : Ganha 1d3 pontos de Graça.

Todos os ganhos de atributos são permanentes e não podem elevar um atributo acima de 18.

Cada fruta perde seu poder mágico ao cair da árvore. Quando tais árvores são encontradas, haverão 1d6 árvores, cada uma contendo 1d6 maçãs comestíveis.

Poção de Cabeça de Hidra

Quando o usuário ingere essa rara e custosa poção, cabeças extra brotam de seu ombro. Uma cabeça extra cresce por dose consumida, que dura por uma hora.

Cada cabeça além da primeira adiciona um oponente ao número máximo de oponentes da criatura por rodada. Cada cabeça extra também dá +1 ao valor de Iniciativa do personagem e modificador de detecção, fazendo-o mais difícil de ser surpreendido.

Um par de ombros humanos não pode suportar mais que 3 cabeças. Cada dose tomada além desse limite vai simplesmente infligir 1d6 Pontos de dano a quem o bebeu.

Também note que cada cabeça extra dá uma penalidade de -4 à Carisma Pessoal (e torna impossível passar despercebido).

Quando encontrada, a Poção de Cabeça de Hidra geralmente vem em uma pequena garrafa contendo 1d6 doses.

Cerveja Hiperbórea

Cada copo dessa densa, marrom-dourada cerveja recupera 1 Ponto a quem bebe, até seus Pontos de Vida totais.

Cada vez que um personagem toma um gole de cerveja hiperbórea, jogue 1d6. Se o resultado for 6, ele sofre uma pesada intoxicação e imediatamente perde 1d6 Pontos - e será incapaz de beber mais cerveja Hiperbórea por um número de dias igual ao número de Pontos perdidos.

Bárbaros são imunes a esse efeito-colateral infeliz e podem engolir quantidades ilimitadas desse líquido (do qual eles são geralmente bem afeiçoados).

Essa cerveja geralmente é encontrada em barris que contém o equivalente a 24 copos.

Hydra Head Potion in Action !

Água do Lete

Tomar uma única dose dessa água mágica vai causar a imediata perda de um nível de classe (e todos os bônus e benefícios relacionados) a menos que uma jogada de Fortitude Mística seja feita.

Personagens nível 1 não podem ser reduzidos abaixo do seu nível atual mas vão sofrer uma completa amnésia, esquecendo todos os detalhes sobre sua vida pessoal (amigos, família, seu próprio nome).

Água do Lete é geralmente encontrada em pequenos frascos contendo 1d3 doses.

Hidromel de Poseidon

Cada dose dessa fermentação esverdeada dá a habilidade de respirar e falar debaixo d'água pela próxima hora.

Múltiplas doses vão aumentar a duração de acordo.

Essa bebida é geralmente encontrada na forma de pequenas ânforas que contém o equivalente a 6 doses.

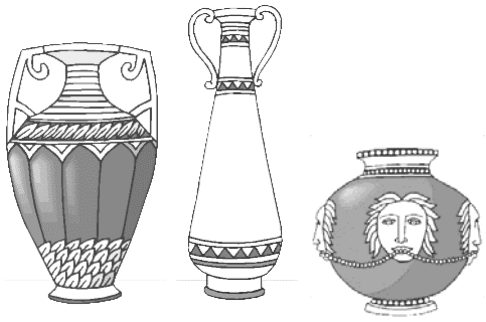
Hidromel das Musas

Essa fermentação mágica, acervejada, de gosto de mel, pode ajudar um Lirista cansado a refrescar sua inspiração poética - mas é também extremamente intoxicante.

Cada copo de hidromel recupera 2d6 Pontos de Poder ao Lirista, sem exceder o seu total - mas se o resultado dos pontos realmente exceder o Poder máximo do personagem, ele vai desmaiar na hora e cair num sono encantado por um número de horas igual ao número de pontos em excesso.

Além disso, cada hora desse sono encantado, Hidro-induzido vai causar a perda de 1d6 Pontos de Poder, enquanto as musas pegam de volta o que elas deram ao desafortunado poeta...

Quando encontrado, o Hidromel das Musas geralmente vem em um pequeno frasco ou vidro contendo o equivalente a 1d6 copos. Se tomado por um personagem que não um Lirista, o Hidromel vai ter os efeitos normais de uma bebida alcoólica.



Luxuosos recipientes para poções mágicas

Unguento de Medeia

Cada aplicação dessa loção corporal fornece um bônus de +2 à CDE do personagem e o faz totalmente imune a dano por fogo (natural ou mágico).

Aplicar o unguento requer aproximadamente um minuto e os seus efeitos duram um número de horas iguais a 4 mais ou menos o modificador de Sorte do personagem.

Este maravilhoso unguento geralmente é encontrado em pequenos frascos que contem o equivalente a 6 aplicações completas.

Óleo de Afrodite

Os efeitos dessa loção corporal doce e perfumada são deixadas a critério do Mestre e terão de ser ajustadas de acordo com a idade dos jogadores da mesa : basta dizer que o óleo é uma loção extremamente potente.

Esse óleo é geralmente encontrado na forma de pequenos frascos que contem o equivalente a 6 aplicações completas.

Oliveira de Atena

Essa árvore produz uma safra de olivas uma vez por mês enquanto sacrifícios adequados forem feitos à Atena. Note que cortes dessa árvore produzem oliveiras robustas, mas normais.

Poção da Celeridade

Cada dose dessa poção adiciona 50% (20m para humanos) ao Movimento básico permitido de um personagem pelas próximas 4 horas.

Enquanto estiver sobre influência da poção, personagens também ganham +2 de Iniciativa e Evasão do Perigo.

Múltiplas doses não têm efeitos cumulativos.

Essa poção geralmente é encontrada na forma de pequenos frascos que contém o equivalente a 3 doses.

Poção de Cura

Cada dose dessa poção imediatamente recupera 1d6 Pontos a quem a beber (até seus Pontos de Vida totais).

Essas poções são geralmente encontradas na forma de pequenos frascos que contém o equivalente a 3 doses.

Poção da Lembrança

Essa poção é uma das únicas curas conhecidas para amnésia induzida pela Água do Lete (ver acima).

Quando encontrada, poções da lembrança geralmente vêm num pequeno frasco contendo 1d6 doses.

Poção da Força

Cada dose dessa poção adiciona +1 ao modificador de Força do Personagem (que afeta seu modificador de Combate Corporal e Pontos de Vida, assim como as chances de realizar feitos espetaculares de força) pela próxima hora. Múltiplas doses podem ser tomadas para um efeito potencializado.

Essa poção é geralmente encontrada na forma de pequenos frascos que contém o equivalente a 3 doses.

Água do Estige

Uma dose desse líquido borrifado em qualquer Espírito maligno (sombras, fantasmas, etc) irá imediatamente banir este para o Submundo a menos que a criatura faça uma jogada de Fortitude Mística. Borrifar um espírito conta como um ataque corpo-a-corpo mas não requer uma jogada de ataque. Água Estígica geralmente é encontrada em pequenos frascos de 1d3 doses.

Vinho de Dionísio

Um vinho muito denso, inebriante e quase negro que diz ser feito do vinhedo pessoal dos próprios deuses.

Mortais que bebam esse vinho imediatamente sucumbirão à “loucura de Dionísio”. Esses efeitos duram por uma hora por copo tomado.

Os efeitos exatos da loucura de Dionísio são deixados a critério do Mestre e terão de ser ajustados de acordo com a idade dos jogadores da mesa.

Ninfas são imunes a esse efeito : para elas, cada copo cheio desse vinho recupera 1d6 Pontos de Poder (até o total original da Ninfa).

O Vinho de Dionísio é geralmente encontrado na forma de odres e ânforas que contém o equivalente a seis copos cheios.

Vinho de Dionísio, alguém ?

Pare aí mesmo, seu imbecil portador de uma lança, ou trema diante da força sobrenatural do meu Cajado do Poder !

Cajados & Cetros

Cetro de Raios Beta

Esse cetro pode atirar raios de energia verde que causam dano a todas as criaturas, mas é especialmente danoso a Animados.

Tem alcance de 7 metros, requer uma jogada de ataque de Arma de Disparo e causa 1d6 Pontos de dano (ou 2d6 se o alvo for um Animado). Cada cetro contém energia suficiente para 1d10 disparos. (Sob = 1)

Caduceu

Esse item mítico com poderes de cura incríveis tem a forma de um pequeno cajado ou bastão ornamentado com duas serpentes em espiral.

Quando usado por um Clérigo(a) de qualquer divindade, dobra o número de Pontos recuperados pelo poder de sua Vitalidade Divina. (Sob = 1)

Bastão do Trovão

Esse bastão mágico lança raios. Cada raio causa 2d6 de dano e tem total efeito em criaturas insubstanciais. Esses ataques tem um alcance de 3 metros e requerem uma jogada de ataque de Arma de Disparo.

Cada bastão em particular contém energia elétrica suficiente para 1d20 raios. (Sob = 1)

Cajado de Controle

Um Feiticeiro empunhando esse cajado mágico só terá de gastar metade dos pontos de Poder quando usar seus poderes de Escravização e Persuasão. (Sob = 2)

Cajado da Terra

Esse item só pode ser usado por um Elementalista perito no poder da Terra.

Quando o mago usa qualquer poder da Terra enquanto segura seu Cajado, seu custo de Poder é reduzido pela metade (ou seja, igual à Magnitude do poder). (Sob = 2)

Cajado da Luz

Esse cajado pode ser usado para emitir uma área de luz brilhante (equivalente à luz do dia), com um raio de 3 metros.

Essa luz pode ser acionada e apagada à vontade pelo portador do cajado. (Sob = 2)

Cajado do Poder

Esse cajado mágico pode ser usado por Feiticeiros para armazenar pontos extra de Poder.

Diferente do Feiticeiro, o cajado não recupera pontos de Poder uma vez que eles forem gastos e deve ser “recarregado”. Cada Cajado do Poder pode armazenar até 1d6+6 pontos de Poder.
(Sob = 2)

Cajado da Serpente

Esse cajado amaldiçoado parece um potente artefato mágico, mas vira uma serpente venenosa e mortal ao ser empunhada. O personagem empunhando o cajado terá de fazer uma jogada de Evasão do Perigo para evitar de ser mordido no pulso pela serpente. Se a jogada falhar, ele irá morrer dentro de 1d6 rodadas. (Sob = 2)

Cajado da Água

Esse item tem os mesmos efeitos que um Cajado da Terra, mas suas propriedades se aplicam a magias do Elemento Água.

Cetro do Ar

Esse item só pode ser usado por um Elementalista perito no poder do Ar. Quando o personagem usa seus poderes dos Ventos Sinuosos (Magnitude 1), o cetro dobra sua duração assim como o número máximo de indivíduos que pode afetar. (Sob = 1)

Cetro do Fogo

Esse item só pode ser usado por um Elementalista perito no poder do Fogo. Quando o personagem usa seu poder de Dardo do Fogo (Magnitude 1), o cetro simultaneamente atira um segundo Dardo num alvo à sua escolha (sem custo de Poder adicional). (Sob = 1)

Anéis & Amuletos

Amuleto de Afrodite

Esse amuleto dá um bônus de +4 à Carisma Pessoal com pessoas do sexo oposto.

Amuleto de Artemis

Esse amuleto dá ao seu portador "sorte do caçador", na forma de um bônus de +4 às jogadas de furtividade e detecção do personagem.

Amuleto dos Sonhos

Esse amuleto mágico traz sonhos muito agradáveis ao seu portador. Feiticeiros que o vistam vão recuperar pontos de Poder duas vezes mais rápido (ou seja, 1d6 por hora de sono).

Amuleto da Saúde

Esse amuleto dobra a taxa de cura do portador.

Amuleto da Proteção

Esse amuleto mágico adiciona +1 à CDE, Evasão do Perigo e Fortitude Mística do portador.

Amuleto dos Tritões

Esse amuleto dá o poder de respirar (e falar) debaixo d'água por um período de tempo ilimitado.

Amuleto das Nereidas

O portador desse fino amuleto de marfim marinho pode se comunicar com todos os Povos e Monstros submarinos. Note que essas criaturas podem não ter nada de interessante para dizer.

Bracelete de Jano

Um bracelete de cobre, usado sobre o bíceps; é gravado com uma cabeça de duas faces. Os olhos das faces - dois no total - estão preenchidos com preciosas gemas (uma esmeralda no esquerdo, uma safira no direito).

Esse verdadeiramente maravilhoso Bracelete reflete o status de Jano como o deus dos portões. O portador pode, ao tocar o olho de esmeralda e falar uma palavra de comando, sumir da sua localização presente e instantaneamente reaparecer até 20 metros dali.

O destino deve ser tanto dentro do campo de visão ou em um lugar que o portador já tenha estado antes (dentro do alcance). Ao tocar o olho de safira e falar a palavra de comando de novo, o portador retorna para o ponto exato do qual ele estava originalmente - mas *apenas* se ele estiver no ponto onde ele se materializou primeiramente, ao contrário o poder falha.

O poder do *Bracelete* opera apenas uma vez por dia em cada direção, e os poderes da esmeralda não podem ser usados a menos que os poderes da safira tenham sido empregados (ou ao menos tentados). Se alguma ou ambas as gemas forem removidas, o *Bracelete* não vai funcionar até que tenha sido restaurado.

Bracelete dos Dióscuros

Um bracelete de cobre, usado sobre o bíceps; é gravado com uma cabeça de duas faces, e é frequentemente confundido com um *Bracelete de Jano* (c.v.). Nos olhos das faces - dois no total - são preenchidos com duas pérolas negras.

O Bracelete reflete a natureza dual dos Dióscuros, Castor e Polideuces - o primeiro era mortal; o segundo, imortal.

Uma vez por dia, o seu usuário pode recorrer ao *Bracelete* para brevemente imitar o poder de Polideuces: a próxima vez que o jogador tiver de fazer uma jogada de Evasão de Perigo, ele terá sucesso automaticamente.

Cada vez que o Bracelete for usado, há uma chance de 5% (cumulativa) que uma das pérolas esmigalhe-se em pedaços. A pérola não pode ser restituída. Uma vez que ambas forem destruídas, o Bracelete torna-se eternamente ineficaz.

Anel da Boa Ventura

O portador desse anel recebe +1 de bônus a seu modificador de Sorte, que irá afetar sua CDE, Ataques por Armas de Disparo, Evasão do Perigo, Fortitude Mística e todos os outros valores baseados em Sorte. Versões amaldiçoadas (chamados *Anéis da Má Ventura*) existem, com os efeitos contrários.

Anel da Invisibilidade

Esse anel mágico fornece o mesmo poder que a magia Camuflar (ver *Feitiçaria* no Livro do Jogador) restrita ao seu portador. Esse encantamento é permanente mas pode ser acionado e encerrado à vontade.

Anel do Saber Mítico

Esse anel mágico adiciona +4 ao bônus de Saber Mágico do personagem (ver *Saber Mágico* no fim desse capítulo para mais detalhes).

Anel dos Elementos

Existem na verdade quatro tipos diferentes de Anéis Elementais (um pra cada elemento). Apenas Elementalistas podem usar suas propriedades mágicas, que variam de acordo com o repertório elemental do mago.

Se o personagem não dominar o elemento do Anel, usá-lo dá acesso aos três poderes desse elemento (somado aos poderes de seus dois elementos escolhidos).

Se o elemento do Anel já for dominado pelo personagem mas não for seu elemento primário, usar o Anel permite ao personagem se beneficiar de seu bônus de Afinidade Elemental quando estiver usando os poderes desse elemento, efetivamente dando a ele dois elementos primários (seu elemento primário regular e o elemento do Anel).

Por último, se o elemento do Anel corresponde ao elemento primário do mago, usá-lo dobra o bônus de Afinidade Elemental do personagem.

Anéis representando elementos opostos (Fogo e Água, Terra e Ar) são mutuamente exclusivos e não podem ser usados pelo mesmo personagem.

Vestimentas & Acessórios

Manto do Encobrimento

Este tem os mesmos efeitos do *Anel da Invisibilidade*.

Faixa da Piedade

Esse acessório para cabeça adiciona +2 à Aura Espiritual de um Clérigo.

Cinta da Proteção

Esse cinto adiciona +2 à CDE do usuário.

Cinta da Força

Esse cinto adiciona +2 ao modificador de Força do usuário.

Cinta de Tirésias

Ão confusas as lendas sobre essa bela cinta, incrustada de joias, que uma vez pertenceu ao afamado vidente cego Tirésias, o maior de todos os Oráculos... Mas a verdade é obviamente mais complicada, uma vez que esse NÃO é um Artefato Único.

Alguns dizem que essa cinta vai dotar qualquer um que a vestir com impressionantes habilidades proféticas. Outros dizem que quem a vestir se tornará cego, ou terá a habilidade de falar com cobras ou terá seu sexo alterado para sempre. A verdade é que a Cinta pode realizar tudo isso, mas em uma base aleatória. Quando um personagem coloca-la, jogue 1d6 e aplique o resultado correspondente :

1 = Visão Oracular
O personagem ganha a habilidade de usar a habilidade *Visão Divina* (como Prodígio Divino do mesmo nome, descrito no *Livro do Jogador*) três vezes por dia (sem custo de Poder).

2 = Afinidade Ofídia
O personagem ganha a habilidade de conversar com cobras (incluindo Cobras Gigantes) e entender sua secreta, sibilante linguagem. Note que isso não o fornece nenhum tipo de controle ou comando sobre elas - nem garante que essas criaturas terão algo de interessante pra dizer.

3 = Cegueira
O personagem fica cego.

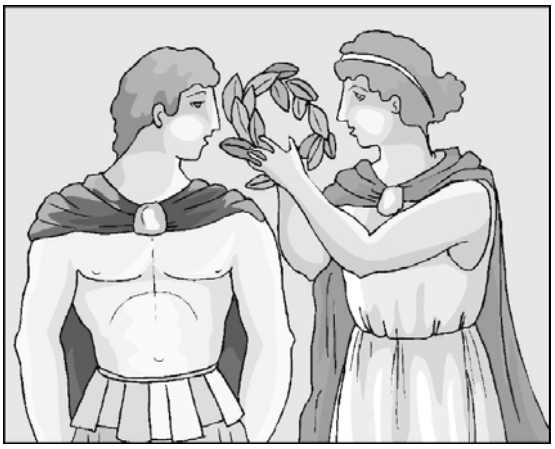
4 = Mudança de Sexo
O gênero do personagem muda.

5 = Cegueira Oracular
Aplique os resultados 1 e 3.

6 = Mudança de Sexo Oracular
Aplique os resultados 1 e 4.

Esses efeitos duram enquanto a Cinta estiver vestida... E uma vez que tenha sido colocada, não pode ser removida a não ser por Intervenção Divina.

Para refletir a natureza confusa e incerta da Cinta, uma jogada bem sucedida de Saber Mágico irá revelar apenas uma de suas propriedades reais, resultadas aleatoriamente da tabela acima.



Estes são Louros da Glória. Você É nível 6, não é?

Louros da Glória

Essa coroa mágica de louros só pode ser vestida por Nobres, Lanceiros e outros guerreiros que alcançaram o nível 6. Ela dá ao personagem um bônus de +4 ao seu Carisma Pessoal e o faz permanentemente imune a Feitiçaria, Medo e Petrificação.

Qualquer personagem de nível 5 ou menos que coloque esses louros torna-se culpado de *arrogância* e imediatamente perde seu nível de classe corrente, caindo para o nível anterior (com o mínimo possível de Glória).

Louros da Sabedoria

Essa coroa mágica de louros tem o mesmo efeito que os Louros da Glória para personagens usuários de magia.

Perneiras de Velocidade

Esse par de perneiras de metal aumenta o Movimento em um terço e adiciona +2 a Iniciativa, com uma sobrecarga efetiva de valor zero.

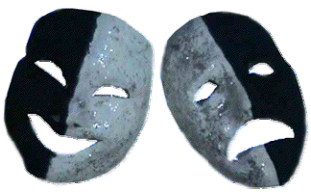
Máscaras de Téspis

Esse é um conjunto de duas máscaras similares àquelas usadas por atores : uma é feliz e a outra raivosa.

Um personagem usando a **máscara feliz** desfruta das mesmas imunidades como se eles fosse afetado por uma Melodia da Liberdade (Magia Poética magnitude 2) e também vai se beneficiar de um bônus de +2 no Carisma Pessoal.

Um personagem usando a **máscara raivosa** vai ser absolutamente imune à Magia Poética - mas ainda vai sofrer uma penalidade de -2 à Carisma Pessoal.

Esses efeitos aplicam-se enquanto a máscara estiver sendo vestida.



Máscaras de Téspis: você pode dizer qual é cada uma ?

Sandals of Hermes : top speed & top style !

Sandálias de Hermes

Esse par de sandálias mágicas tem o mesmo efeito que as Perneiras de Velocidade, com as quais elas podem ser combinadas para uma velocidade maior (adiciona +4 à Iniciativa e aumenta o Movimento em dois terços !).

Pente das Sereias

Um pente de cabelo decorativo, feito de osso, com uma madrepérola embutida. Carrega a imagem de uma mulher com cabeça de pássaro.

Esse item é especialmente encantado para resistir aos poderes de Arrebatamento Vocal de uma Sereia : enquanto estiver preso ao cabelo, concede ao usuário - e somente ao usuário - imunidade completa às canções de encantamento das Sereias.

Qualquer Sereia que veja um desses pentes no cabelo de sua presa ficará enfurecida, e atacará fisicamente o portador; suspeita-se que o osso do qual o pente é feito vem de uma Sereia assassinada com esse propósito.

Túnica da Fortuna

Essa vestimenta adiciona +1 ao modificador de Sorte do seu usuário.

Túnica de Nesso

Essa túnica amaldiçoada aparenta como uma bonita e avermelhada peça de roupa. Qualquer personagem que a vista irá automaticamente sofrer 1d6 Pontos de dano por rodada de batalha até que esteja morto ou a túnica seja tirada. A vítima está estará tão envolta em dor que não pode remover a túnica por si só, a menos que faça uma jogada de Evasão do Perigo (uma tentativa no fim de cada rodada).

Itens Diversos

Ânfora da Preservação

Líquidos armazenados nessas fabulosas jarras não estragam. Líquidos venenosos ou contaminados serão purificados se armazenados dentro delas dentro de 1d6 dias. (Sob = 2)

Bola de Barbante de Ariadne

Essa bola de barbante aparentemente comum, pode ser usada para encontrar a saída de qualquer labirinto. Sob a declaração da palavra de comando, a bola de barbante, quando derrubada no chão, rolará em direção à saída mais próxima, deixando um rastro de barbante para trás.

O barbante não será capaz de passar através ou por cima de obstáculos; ao invés disso, fará o desvio que for necessário para chegar à saída. Apenas se não houver como contornar um obstáculo a bola de barbante irá parar de rolar.

Não parece haver qualquer limite para a quantidade de barbante enrolado ao redor da bola, mas qualquer barbante cortado do fio principal é só um simples barbante. Uma vez que a saída tenha sido encontrada, repetir a palavra de comando fará com que o barbante se enrole novamente envolta da bola.

Flecha da Direção Infernal

Essa flecha mágica vai apontar para a entrada mais próxima do submundo (dentro de 33 metros).

Galé de Guerra Atlanteo

Esses poderosos navios de guerra são decorados com golfinhos de bronze e ferozes estátuas de Poseidon. Eles são alimentados por uma caldeira mágica de cobre com madeira queimando que movimenta 120 remos de bronze. A tripulação de um galé atlanteo pode ter o mínimo de três tripulantes : um timoneiro, um capitão e um engenheiro. Velas não são necessárias. Cada galé é provido de três grandes catapultas. Essas requerem seu próprio grupo para manejo. Galés atlanteos podem remar contra o vento.

Bolsa de Ventos

Cada bolsa mágica dessa comporta 2d6 pontos de Vento. Toda vez que a bolsa é aberta por alguém que conhece suas propriedades, o personagem terá de decidir se ele quer gastar 1, 2 ou 3 pontos de Vento, dependendo do efeito desejado.

Quando usada de propósito, cada ponto de Vento gasto duplica o nível de magnitude equivalente de Elementalismo do Ar : assim, fazendo Ventos Sinuosos custarem 1 ponto, Presas do Vento 2 pontos e Fúrias da Tempestade 3 pontos.

Esses ventos afetam todos os personagens e criaturas num raio de 7m e seus efeitos duram por 1d6 rodadas de batalha. Todas as jogadas de Evasão do Perigo devem ser feitas contra um número alvo de 20.

Um simples ponto de Vento também pode ser usado para propelir um galé à velocidade máxima por 1d6 dias.

Se a bolsa é aberta por uma pessoa sem intenções, ela perderá 1d3 pontos de Vento por rodada de batalha até for fechada ou esvaziada.

Rédea de Domagem

Essa rédea permite ao seu dono domar (e cavalgar) um Pégaso ou um Grifo.

Passando a rédea envolta do pescoço da criatura requer uma jogada especial de ataque de Combate Corporal usando a Iniciativa da criatura (ao invés de sua CDE) como número alvo e sem infligir nenhum dano.

Estatueta de Touro de Bronze

Essa pequena (Sob 1) estatueta de bronze representando um touro pode ser transformada em um Touro de Bronze vivo (ver Livro das Criaturas) uma vez por dia ao pressionar a pequena gema localizada entre seus chifres.

O Touro de Bronze vai continuar existindo por 1d6 rodadas de batalha e vai obedecer os comandos mentais do personagem que pressionou a gema. Então tornar-se-á uma estatueta novamente pelas próximas 24 horas.

Correntes de Prometeu

Não tão cósmicas como seu nome pode implicar, essas correntes mágicas de ferro forjadas pelo próprio Hefesto podem todavia provar-se extremamente úteis.

As Correntes de Prometeu são absolutamente inquebráveis (exceto por intervenção Divina) - e podem ser usadas para acorrentar absolutamente qualquer coisa, incluindo o mais gigantesco dos monstros (uma vez que tenham sido subjugados, é claro).

Trabalhos Completos de Homero

Esses sete pergaminhos de incomparável grandeza poética junta as odes, canções e épicos recitados do maior poeta e contador de histórias de Mythika, o lendário (e há muito morto) Homero.

Qualquer Lirista que leia essas obras-primas vai alcançar níveis inesperados de conhecimento e inspiração na forma de 100 pontos de Sabedoria por pergaminho para os primeiros quatro e 200 pontos para cada um dos pergaminhos de V a VII.

Ler (e apreciar bem) os Trabalhos Completos leva aproximadamente uma semana por pergaminho.

Uma livraria, tumba ou sala do tesouro vai conter 1d10 de tais pergaminhos, em ordem numerada (assim, uma jogada com resultado 4 significa pergaminhos I a IV).

Flauta do Pastor

Essa pequena flauta mágica de madeira só pode ser usada por personagens com uma forte conexão com as forças da natureza : Caçadores, Ninfas, Centauros assim como Sacerdotisas de Ártemis ou Deméter.

Tocar a flauta não requer nenhuma habilidade específica e permite ao usuário duplicar os efeitos da Melodia da Tranquilidade do Lirista (ver Magia Poética no Livro do Jogador).

O poder da Flauta tem uma Força Mística efetiva de 20, o alcance de 7m e pode afetar um número máximo de criaturas igual a 4 mais o nível do usuário. Os efeitos duram enquanto o personagem estiver tocando a flauta.

Ladrão brincalhão tocando flauta tentando impedir um Lirista de usar sua Harpa de Compreensão Poética

Harpa de Compreensão Poética

Essa lira mágica pode ser usada por Liristas para armazenar pontos extras de Poder.

Ao contrário do próprio Lirista, a harpa não recupera seus pontos de Poder uma vez que forem gastos e tem de ser "recarregada". Uma Harpa de Compreensão Poética pode armazenar até 1d6+6 pontos de Poder. (Sob = 2)

Flautas do Caos

O som desse instrumento produz o mesmo efeito que uma magia de *Confusão* (Feitiço de magnitude nível 1) afetando todos que ouvirem sua música demente (exceto o próprio jogador) em um raio de 7m.

Vítimas são permitidas realizar uma jogada de salvamento de Fortitude Mística contra o número alvo 20. Criaturas irracionais são imunes a esse efeito.

Sete Pergaminhos de Tessália

Esses pergaminhos de saber sobrenatural são uma fonte extraordinária de conhecimento sobre magia. Eles são identificados por seu numeral (I a VII). Qualquer Feiticeiro ao lê-los ganhará 100 pontos de Sabedoria por pergaminho para os primeiros quatro e 200 pontos para cada um dos pergaminhos V a VII.

Uma livraria, tumba ou sala do tesouro dada vai conter 1d10 de tais pergaminhos, em ordem numerada (assim, uma jogada com resultado 4 significa pergaminhos I a IV). (Sob = 1 para cada pergaminho)

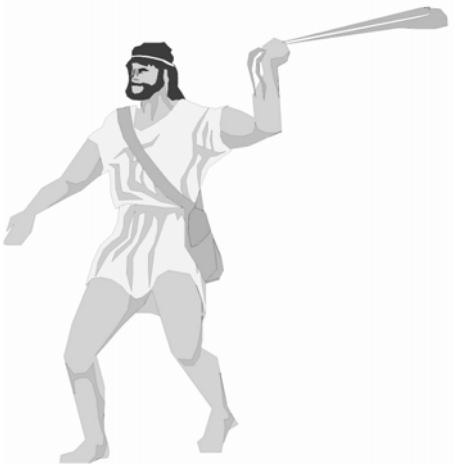
Carvalho Prateado

Essa madeira mágica para fazer navios virtualmente indestrutíveis.

Um navio com o casco feito de Carvalho Prateado terá o dobro de pontos de Casco que o normal. Carvalho Prateado só cresce no coração das mais antigas florestas, em partes remotas do mundo cheias de estranhas maravilhas e perigosos monstros.

Cordas de Orfeu

Quando instaladas na harpa, lira ou instrumento semelhante de um Lirista, essas inquebráveis cordas mágicas vão acentuar o poder das músicas do Lirista, dobrando sua duração efetiva.



Cuidado com esse Especial de Pedras Solares !

Pedras Solares

Essas gemas amarelo alaranjadas do tamanho de nozes emitem uma zona de brilho solar (3m de raio) mesmo em escuridão completa (debaixo da terra, etc). Múltiplas pedras não aumentam a área iluminada.

Pedras solares também podem ser usadas como munições para fundas, caso em que elas queimam ao sofrer o impacto, causando 2d6 de dano (mas sendo destruídas no processo).

Placas de Vínculo

Essas placas encantadas funcionam como o feitiço mágico Escravidão conjurada por um Feiticeiro com uma Força Mística de 20, mas pode ser usada por qualquer um que saiba escrever.

O vinculante descreve com alguns detalhes a pessoa que ele deseja escravizar, e o resultado que ele quer alcançar. Exemplos típicos incluem fazer alguém se apaixonar pelo vinculante, fazer um atleta perder para o favorito do vinculante, evitar que o alvo fale mal do vinculante, etc.

O vinculante deve enterrar a placa em um cemitério, uma profunda fonte ou tanque durante a lua cheia, onde ela fará efeito na próxima manhã. Se a placa for achada ou destruída dentro de um ano, os efeitos expiram; caso contrário serão permanentes.

A vítima é, claro, permitida a fazer uma jogada de Fortitude Mística para resistir a esses efeitos (número alvo 20).

Tesouros de Autólico

Autólico foi um ladrão magistral de fama lendária. Dentre seus tesouros mais estimados estavam as magníficas ferramentas das quais ele ocupou-se fazendo :

Máscara de Autólico

Uma vez vestida, essa máscara de tecido permite o usuário se parecer com uma pessoa completamente ordinária, não digna de atenção, a menos que faça algo para chamar a atenção (como atacar um sentinela, ou entrar nos aposentos privados de uma mulher). Qualquer um que saiba das habilidades da máscara pode tentar uma jogada de detecção (contra um número alvo 20) para detectar quem a veste.

Pigmentos de Autólico

Essa vasilha de tinta, apropriada para colorir 1d6 seres de tamanho Médio, pode ser usada para disfarçar completamente alguém ou alguma coisa. O fluído muda de cor para combinar com a visão do usuário, permitindo-o ocultar a identidade de (por exemplo) uma vaca roubada.

Criaturas Grandes precisam do dobro de tinta e Gigantescas quatro vezes a quantidade de tinta : reduza conversalmente a quantidade pela metade para criaturas Pequenas (50%).

Cajado de Autólico

Um curto bastão de metal (Sob = 1) com vários cravos ou botões por sua extensão. Quando pressionados na combinação adequada, o bastão desdobra-se e estende-se em várias formas, tornando-se :

1) Um poste de escalada de até 10 metros, com degraus salientes para ajudar na escalada (+4 à jogadas de escalada), e uma ponta para ser enterrada firmemente no chão.

2) Um espigão longo de 2m, que pode ser usado como lança.

3) Uma longa vara apropriada para salto

4) Pode ser usada para forçar portas a abrirem e feitos de força similares como se tivesse uma Força de 18, dado que seja firmada adequadamente.

5) Pode ser usado como um “pula-pula”.

6) Pode ser lançado como se fosse um dardo, e sempre retorna ao lugar de que foi lançado.

Se a combinação correta não for sabida, um efeito pode ser jogado aleatoriamente, usando 1d6.

Asas de Dédalo

As asas de Dédalo permitem o usuário voar até 80m por rodada... Mas o personagem deve fazer uma jogada especial de voo a cada dez minutos de voo ou cairá do céu, sofrendo 1d6 de dano por 3 metros de queda.

Jogadas de voo são resolvidas exatamente como *jogadas de nado*, usando o modificador de Façanha Atlética e com um número alvo igual a sua Sobrecarga.

Fazendo teste de colisão das novas Asas de Dédalo

- Você nunca terá o Crisol Sagrado de Conselho Mórfico, seu charlatão traiçoeiro de vestes borgonha!

Ah ah ! Eu, Xanthos o Verde, não ligo para a sua ninharia divina, mulher estúpida - a Bacia da Serendipidade é minha !

Artefatos Únicos

Artefatos Únicos são itens míticos de tremendo poder, geralmente feitos ou dados pelos próprios Deuses, como o Velocino de Ouro ou a Harpa de Orfeu. Como seus nomes implicam, Artefatos Únicos são itens míticos sem igual.

A maioria (se não todos) deles são de origem divina (ou pelo menos semi-divina) e nunca podem ser encontrados por sorte ou como parte de um tesouro. Esses itens nunca podem ser encontrados por acaso e só podem ser obtidos como recompensa final de uma missão realmente épica, depois de muitos perigos e obstáculos terem sido vencidos - e muitos pontos de Glória, Sabedoria e Experiência terem sido ganhos.

Aqui estão três exemplos de Artefatos Únicos do mundo de Mythika :

As Peças de Xadrez dos Deuses

Esse é um conjunto de 32 enormes peças de xadrez que foram forjadas pelo próprio Hefesto.

Elas pertenceram ao próprio Zeus e foram usadas pelo Rei dos Deuses em numerosas ocasiões para executar jogos do destino contra sua esposa Hera (ou, mais raramente, contra outro Olímpio), onde cada movimento correspondente no tabuleiro causa o evento correspondente no mundo material.

Depois de uma derrota especialmente humilhante, uma furiosa Hera jogou as 32 peças de xadrez pelas janelas do seu palácio entre as núvens em um momento de ira divina.

Elas finalmente caíram numa misteriosa ilha perdida, onde perderam seus poderes de alterar o destino, mas mantiveram alguma da sua essência mágica. Enquanto isso, no Olimpo, Zeus simplesmente ordeneu a Hefesto que fizesse novas peças de xadrez e finalmente esqueceu todo o incidente...

Cada peça tem a aparência de uma bela estatueta esculpida que parece ter sido feita de marfim ou ébano e tem as mesmas propriedades que uma estatueta de *Touro de Bronze*, exceto pelo que a criatura continua animada enquanto seu mestre desejar (ou até que seja 'morta' - ver abaixo) e que cada tipo de peça corresponde a um tipo específico de Animado :

O conjunto inclui 2 x 8 Peões (Guerreiros de Ferro), 2 x 2 Cavalos (Touros de Bronze), 2 x 2 Torres (Colossos de Bronze), 2 x 2 Bispos (Minatons), 2 x 1 Rei (Estátua Titânica) e 2 x 1 Rainha (Estátua Titânica). Peões tem uma Sobrecarga de 1/4, Cavalos, Torres e Bispos tem uma Sobrecarga de 1 e Reis e Rainhas tem uma Sobrecarga de 2.

Veja o *Compendio de Criaturas* para as características de jogo desses vários Animados.

Se um mortal tivesse a posse desse conjunto todo, ele teria um pequeno (e portátil !) exército de Animados ao seu comando. Se uma dessas criaturas é reduzida à zero Pontos de Vida, se transforma de novo em uma peça de xadrez, pronta para ser reanimada e comandada pela próxima pessoa que apanhá-la e desejar dar vida à peça.

O Velocino de Ouro

Esse é o lendário item que uma vez foi recuperado pelo grande herói Jasão e seus Argonautas - antes de ser perdido de novo...

Aparenta como um velocino dourado de um enorme carneiro, completo com o escalpo e chifres da fera. Lendas continuam bastante vagas sobre as verdadeiras propriedades desse artefato único - mas todas consentem em sua extraordinária magnitude.

Em termos de jogo, um personagem que clama o Velocino de Ouro como seu prêmio ganhará imediatamente 1000 pontos de Glória ou Sabedoria (dependendo da sua classe) assim como 1d6 pontos de Sorte (até um máximo de 20).

A Cabeça de Orfeu, perdida em suas reflexões profundas

A Cabeça de Orfeu

Essa é a cabeça cortada do semideus Orfeu, primeiro e maior de todos os Liristas (e Oráculo também). Tem a aparência de uma cabeça humana de tamanho normal feita de um metal indestrutível semelhante ao bronze mas muito mais escuro, com olhos estranhamente vívidos...

A Cabeça é capaz de falar : também pode cantar, contar histórias e fazer profecias. Em termos de jogo, a cabeça tem o mesmo poder que um Lirista nível 6 com um bônus +10 de Voz Órfica e Força Mística de 30.

Também pode usar o Prodígio Divino *Visão Divina* ao custo usual de 2 pontos de Poder por uso.

Por último, a Cabeça pode adicionar +6 a qualquer jogada de Saber Mágico (ver abaixo), com o custo de 1 ponto de Poder.

A Cabeça pode armazenar até 100 pontos de Poder... Mas desde que não está mais viva, não pode recuperar seus pontos de Poder como um mago mortal faz.

A Cabeça de Orfeu só pode ser « recarregada » por um mago com seus próprios pontos de Poder, sob a taxa de 1d6 pontos por hora completa de simbiose mental (durante a qual o personagem recarregando não pode fazer nada mais). Quando encontrada, a Cabeça de Orfeu terá 1d100 pontos de Poder sobrando.

Além disso, escutar às histórias, poemas e profecias pode trazer Sabedoria a qualquer Lirista, ao ritmo de 1 ponto de Sabedoria por hora devotada a essa atividade... Mas cuidado, a Sabedoria da Cabeça é também contaminada com ecos de loucura e desespero.

Toda vez que um Lirista ganha 100 pontos de Sabedoria dessa maneira, ele deve fazer uma jogada de Fortitude Mística contra um número alvo 20 ou cairá num estado sonolento de melancolia profunda.

Um Lirista pela melancolia órfica estará totalmente incapacitado de recuperar pontos de Poder ou ganhar novos pontos de Sabedoria (incluindo da própria cabeça) enquanto estiver nesse estado - que só pode ser curado por Intervenção Divina.

Identificando Itens Míticos

A maioria dos itens míticos não pode ser identificada prontamente: pode ser bem difícil, em uma ocasião, distinguir o Elmo de Ares do Elmo de Atena desde que ambos parecem... Bem, elmos.

É claro, o Mestre pode simplesmente informar os jogadores as propriedades do item quando ele é encontrado (« Okay, então isso se parece com uma Espada de Ares - isso adiciona o seu bônus de Habilidade às jogadas de dano... ») mas alguns Mestres podem preferir adicionar um elemento de mistério e incerteza à descoberta do item mítico usando as seguintes regras opcionais,

Quando um personagem examinar um item mágico, ele pode reconhecer, dar um palpite ou do contrário identificar suas propriedades fazendo uma jogada de Saber Mágico.

Essa jogada deve ser feita em segredo pelo Mestre, usando 1D10.

Se o resultado for 7 ou maior, o personagem imediatamente identifica a natureza do item, assim como suas propriedades mágicas.

Uma jogada de 2 a 6 significa incerteza, enquanto uma jogada de 1 significa que o personagem faz suposições erradas sobre as propriedades do item ou confunde-o com outro item de aparência similar.

Personagens de uma classe que utiliza magia adicionam seu nível a essa jogada. Assim, um Feiticeiro, Clérigo ou outro membro de uma classe mágica nível 3, adicionará um bônus de +3 a todas as suas jogadas de Saber Mágico.

Note que esse bônus de Saber elimina completamente o risco de fazer suposições erradas, mas deixa espaço para incerteza. Apenas magos de nível 6 serão capazes de identificar um item mítico sem risco de erro.

Eu digo, essa é uma Harpa de Compreensão Poética ! Seu velho estúpido ! É um escudo mágico!

Edição de 2007 Notas & Comentários

Catálogo Mítico ?

Pelos padrões old-school, a lista de itens míticos descritos nas regras de M&M era razoavelmente modesta, especialmente se comparada ao encontrado nas primeiras imitações do jogo - lembra dos 921 itens mágicos de *Warfare & Wizardry* ?

Piadas Bobas

A Bolsa de Ventos foi, com certeza, o tema de várias piadas grosseiras (à vezes com efeitos sonoros bem vívidos) por jogadores repulsivos - mas nunca na presença de jogadoras, como foi observado por um mestre anônimo nesta carta para a revista Griffin, que listava as « 20 Boas Razões para Chamar Garotas para uma Sessão de Jogo ».

Artefatos Únicos

Ah, a Cabeça de Orfeu…

A missão para recuperá-la foi o tema central da minha primeira realmente épica campanha de M&M como um jogador.

Ela nos enviou a uma série de aventuras selvagens pelo Mar Médio, com miríades de perigos e monstros (incluindo uma criatura inventada chamada de Hekkarax - não me pergunte) e um grupo rival de Nobres Atlanteos que queriam usar a Cabeça como parte de um nefasto (e bem confuso) plano maior.

Depois de uma dúzia de sessões (e algumas mortes !), nós finalmente achamos a Cabeça e a trouxemos de volta a um santuário secreto - mas não antes que o meu personagem Lirista Eurybiad pudesse (é claro) ter tido uma overdose de sua Sabedoria, afundando-se num estado de melancolia profunda. Ele foi curado pela Intervenção Divina da Musa Calíope em pessoa - mas ei, essa é outra história...

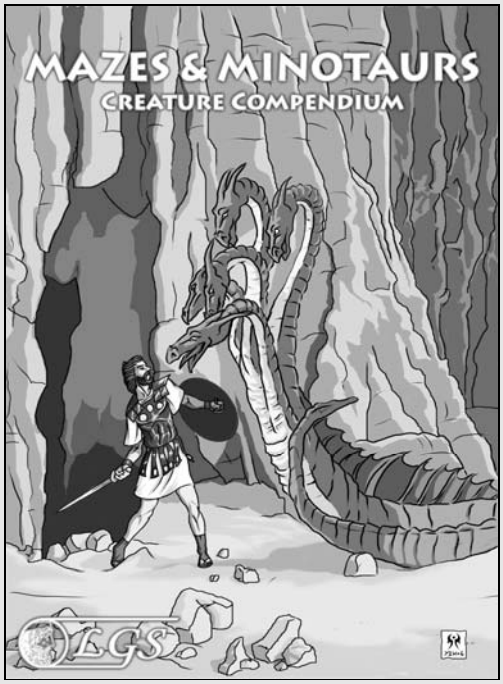
ANO DO MINOTAURO!

1972-1987

15 Anos No Labirinto !

EM BREVE PELA

LGS



COMPENDI0 DE CRIATURAS

Livro Três das Regras Revisadas de M&M

O Bestiário Mítico definitivo, detalhando mais de 150 criaturas do livro de regras original de *Mazes & Minotaurs*, *Men & Monsters* e do *Hekatoteratos*, com informações de jogo totalmente revisadas e expandidas !

GUIA M&M

Livro Quatro das Regras Revisadas de M&M

Quem disse que trilogias não poderiam dar espaço a um quarto livro ? Este volume final das Regras Revisadas de M&M inclui todo tipo de sistemas opcionais e variantes para expandir e customizar sua campanha de Mazes & Minotaurs ! **Incluindo : sistema de Talentos Antecedentes** para personagens ! O retorno das tabelas de **Combate Homérico** ! **Bigas** e **Domagem de Criaturas** ! Repleto de coisas boas, incluindo excelente conteúdo nunca-antes-publicado !

1986 foi o Ano do Tigre …

1987 será o ano do Minotauro !