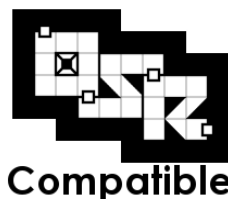




WHITEBOX LITE



Introdução

Explore criptas abandonadas, enfrente criaturas e monstros abomináveis e viva aventuras fantásticas em mundos de fantasia!

Swords & Wizardry Whitebox Lite é uma versão rápida e leve do clássico RPG de 1974 com algumas pequenas adições e alterações. Este livreto, um dado de vinte lados e alguns dados de seis lados são tudo o que você precisa para explorar um mundo de aventuras da Escola Veia!

Este material é totalmente compatível com materiais OSR e módulos para Swords & Wizardry original.

Baseado nos trabalhos Swords & Wizardry Whitebox de **Marv Breig e Matthew Finch** e Swords & Wizardry Light de **Erik Tenkar Stiene**. Inspirações em The Black Hack 1ed de **David Black** e Lamentations of Flame Princess de **James Edward Raggi IV**.

-2020 -

Andreas Silva Fernandes

INDICE

Criação de Personagem	3
Atributos	3
Bônus de Atributo	3
Pontos de Vigor	3
Classe de Armadura	4
Tabela de Armadura	4
Níveis	4
Raças de Personagem	4
Equipamento de Aventureiros	5
Classes de Personagem	6
O Guerreiro	6
O Clerigo	6
O Conjurador	7
O Especialista	7
Jogando o Jogo	8
Movimentação & Tempo	8
Distâncias	8
Carga e Sobrecarga	8
Dano e Morte	8
Cura	8
Teste de Resistencia	8
Combate	9
Magia & Milagres	10
Magias Divinas	10
Magias Arcanas	12
Monstros	14
Equipamento	16
Ficha de Personagem	18

Criação de Personagem

Atributos

A maneira padrão de gerar as pontuações de atributos é rolar 3d6 na ordem listada abaixo.

- **Força** – Some o bônus de FOR para realizar ataques usando armas corpo a corpo.
- **Destreza** – Some o bônus de DES ao realizar ataques com armas a distância. Some também a Classe de Armadura (CA) do seu personagem e para Teste de Resistência contra Armadilhas.
- **Constituição** – Some o seu bônus de CON aos PVs totais de seu personagem e para realizar os Teste de Resistência contra Morte.
- **Inteligência** – Some seu bônus de INT em Teste de Resistência contra Sobrenatural. Para cada valor de INT acima de 15 o personagem sabe outra língua além da Comum.
- **Sabedoria** – Some o bônus de SAB para realizar Testes de Resistência contra Pavor.
- **Carisma** - indica a personalidade e a simpatia do seu personagem. Personagens com um Carisma de 15 ou mais iniciam o jogo com um **Carregador de Tocha** - CA 9[10] **Ataque Nenhum Especial:** Carrega tochas **Movimentação** rápida (2m) (de um nome a esse infeliz!).

Bônus de Atributo

Atributos com pontuações de 5 ou menos recebem uma penalidade de -1

Atributos com pontuações de 15 ou mais recebem um bônus de +1

Pontos de Vigor

Representa o quanto de dano o personagem resiste antes de sofrer um ferimento grave e ficar incapacitado ou morto. Role uma quantia de d6 indicada pelo Dado de Vida da Classe para determinar seus Pontos de Vigor (PV)

Classe de Armadura

A Classe de Armadura (CA) representa a dificuldade em acertar um alvo e lhe causar ferimentos em combate. Em combate role o d20 e tire um valor Maior ou Igual a CA do alvo. O Inimigo deve fazer o mesmo.

Nos materiais originais de Swords & Wizardry você pode encontrar a CA descrita da seguinte forma:
Classe de Armadura: 9 [10]

O primeiro número representa sua CA no sistema decrescente (uma CA mais baixa é mais difícil de acertar igual as edições clássicas - veja a Tabela de Acerto do livro de regras ou simplesmente subtrai 19 da CA decrescente para obter o número alvo a ser superado). O segundo número entre parênteses é a CA crescente (encontrado em edições mais recentes) e representa diretamente o número necessário para atingir um oponente com essa CA usando um d20.

Exemplo: Um homem sem armadura teria CA 9 [10], enquanto um vestindo armadura de couro seria 7 [12].

A fim de agilizar vamos utilizar apenas a CA crescente.

Tabela de Armadura

Armadura	CA	Movimentação	Custo (PO)
Roupas Comuns	10	Rápida (3m)	-
Couro	12	Normal (2m)	5
Cota de malha	14	Normal (2m)	75
Placas	16	Lenta (1m)	100
Escudo	+1	-1 metro	15

Níveis

Os personagens ganham níveis completando aventuras. Depois de completar duas aventuras, um personagem avança para o 2º nível na classe escolhida. Ao completar mais três aventuras, um personagem avança para o 3º nível e assim por diante.

Raças de Personagem

Todos os personagens por padrão são **Humanos**. Se desejar personagens semi-humanos use os encontrados no Livro de Regras de Swords & Wizardry Whitebox ou sinta-se livre para criar suas próprias raças.

Equipamento de Aventureiros

Role 3d6 e multiplique por 10 para obter a quantia de Ouro inicial. Compre alguns equipamentos úteis.

Item	Custo (PO)
Mochila (capacidade de 15 kg)	5
Saco de dormir	2
Beladona, maço	10
Garrafa (de vinho) de vidro	1
Estojo (mapa ou pergaminho)	3
Pé de cabra	5
Pederneira e Isqueiro	5
Alho (0,5 kg)	10
Gancho de Escalada	5
Martelo	2
Elmo	10
Símbolo Sagrado de madeira	2
Símbolo Sagrado de prata	25
Água Benta, frasco pequeno	25
Lanterna	10
Espelho (pequeno) de aço	5
Óleo (lanterna), 0,5 l	2
Vara, 3 m	1
Rações de viagem (dia)	1
Rações secas (dia)	3
Corda (15 m) de cânhamo	1
Corda (15 m) de seda	5
Saco (capacidade de 7,5 kg)	1
Saco (capacidade de 15 kg)	2
Pá	5
Grimório (em branco)	100
Estacas (12) de ferro	1
Estacas (12) de madeira	1
Barraca	20
Tochas (6)	1
Cantil	1
Acônito, maço	10

Classes de Personagem

O Guerreiro

Um guerreiro marcado pela batalha que confia em suas armas e armaduras

Dado de Vida: Role 1d6+1 por Nivel.

Teste de Resistência: 14 no Nivel 1. Subtraia -1 a cada novo nivel. Bônus de +1 contra Morte.

Escolha seus itens iniciais:

- ☐ Armadura de Cota de Malha (CA 14) + Arma Pesada de Duas Mãos (+1 dano)
- ☐ Armadura de Couro (CA 12) + Arma a Distância (com 10 munições)
- ☐ Armadura de Couro (CA 12) + Escudo (+1 CA) + Arma de uma mão.

Bônus de Combate

Guerreiros somam +1 a qualquer tipo de ataque e a dano. Esse valor aumenta em +1 a cada dois níveis.

O Clerigo

Um guerreiro sagrado que serve a alguma divindade, filosofia ou religião.

Dado de Vida: Role 1d6 por Nivel

Teste de Resistência: 15 no Nivel 1. Subtraia -1 a cada novo nivel. Bônus de +1 contra Pavor.

Escolha seus itens iniciais:

- ☐ Armadura de Cota de Malha (CA 14) + Arma de uma mão de contusão + Símbolo Sagrado
- ☐ Armadura de Cota de Couro (CA 12) + Arma Pesada de contusão + Escudo (+1 CA)
- ☐ Roupas Leves (CA 10) + Estrela da manhã + Água Benta

Milagres

A Partir do Nível 2, Clérigos podem realizar milagres conjurando Magias Divinas de nível inferior ao seu nível atual. Eles podem realizar uma quantia de milagres por dia igual a metade de seu nível arredondado para baixo.

O Conjurador

Um estudante misterioso de conhecimentos ocultos e feitiços sinistros

Dado de Vida: Role 1d6 por Nível.

Teste de Resistência: 16 no Nível 1. Subtraia -1 a cada novo nível. Bônus de +1 contra Sobrenatural.

Escolha seus itens iniciais:

- ☐ Um punhal cerimonial + Grimório Profano
- ☐ Cajado de Carvalho + Um Crânio de um velho magista com sigilos entalhados
- ☐ Um gládio ornamentado + Um frasco de poção com efeito a sua escolha (uso único)

Conjuração

Conjuradores podem conjurar Feitiços e realizar rituais profanos. Eles iniciam com três feitiços a escolher. Para conjurar qualquer Magia Arcana subtraia o nível da magia de seus PVs e descreva os efeitos do feitiço na cena.

O Especialista

Um especialista em ações furtivas ou um assassino das sombras.

Dado de Vida: Role 1d6 por Nível.

Teste de Resistência: 15 no Nível 1. Subtraia -1 a cada novo nível. Bônus de +1 contra Armadilhas.

Escolha seus itens iniciais:

- ☐ Armadura de Couro (CA 12) + Arma a distância (com 10 munição) + Ferramentas de Escalada
- ☐ 5 Punhais + Arma a distância + Ferramentas de Arrombamento
- ☐ Uma Arma de uma mão + Armadura de Couro (CA 12) + Frasco de Veneno (3 usos)

Talentos

Todos os Talentos iniciam com 1 em 6 chances de sucesso quando utilizados. Somente o Especialista pode distribuir 4 pontos no Nível 1 entre os Talentos (até o limite máximo de 5). A Cada novo nível ele pode aumentar um Talento a sua escolha em 1 ponto (até o limite de 5).

Ataque Furtivo - Atacar alguém desprevenido ou distraído. Multiplique o dano pelo valor do talento.

Arrombamento- Abrir portas e fechaduras não mágicas.

Escalar: Escalar superfícies lisas e desafiadoras

Esgueirar: Andar sem ser percebido.

Mãos Leves: Roubar bolsos ou manipular objetos e dispositivos delicados.

Perceber Detalhes: Perceber locais secretos, pistas e detalhes escondidos.

Jogando o Jogo

Movimentação & Tempo

Um turno representa dez minutos e uma rodada de combate é 1 minuto. Um personagem pode se mover uma distância igual indicada em sua movimentação em um turno.

Por padrão a taxa de movimentação sem armadura ou sobrecarga é de 3m (Rápida).

As movimentações comuns existentes são:

Rápida- 3 metros por turno. | **Normal**- 2 metros por turno. | **Lenta**- 1 metro por turno.

Distâncias

As distâncias são abstratas e divididas em:

Perto: Até 2 metros de distância.

Proximo: De 2 a 18 metros de distância.

Longe: De 18 a 36 metros de distância.

Distante: Além de 36 metros.

Carga e Sobrecarga

Cada personagem pode carregar até metade de seu valor de Força em itens. Qualquer valor acima disso causa sobrecarga e reduz a movimentação em -1.

Dano e Morte

Sempre que o personagem sofre dano em combate ou perigos do jogo reduza seus PVs. Se um personagem tiver seus PVs reduzidos a zero ele estará morto ou incapacitado.

Cura

Além dos meios mágicos de restaurar PV, um personagem recupera 1d6 de PV por dia ao realizar um descanso ininterrupto de 8 horas.

Teste de Resistencia

Um feitiço ou outro perigo pode exigir que você faça um Teste de Resistência. Um teste de resistência bem sucedido significa que se evitou a ameaça ou se reduziu os efeitos de dano. Cada classe de personagem tem um número alvo de Teste de Resistência. Role um valor IGUAL ou MAIOR a esse número no d20 para ter sucesso. Some os bônus de atributo ou classe relevante ao teste.

Os Testes de Resistência são subdivididos em quatro tipos:

Armadilhas: Qualquer situação que envolve desviar ou evitar algum perigo ou armadilha.

Morte: Qualquer situação de morte iminente como quedas, baforadas de dragão e venenos.

Pavor: Qualquer situação contra pavor, força de vontade, tentação ou possessão.

Sobrenatural: Qual situação contra encantamentos, feitiços, itens mágicos e maldições.

Combate

Em situações de combate a ordem dos eventos é a seguinte:

1. Determine a Iniciativa;
2. Realize os ataques;
3. Cause os danos de combate;
4. A rodada está completa; siga os mesmos passos para a próxima rodada

Determine a Iniciativa

Personagens com maiores valores de movimentação agem primeiro em combate. Empates representa que ambos agem juntos. Quem conjurar magias sempre age por último.

Ataque corpo-a-corpo

Um ataque corpo a corpo é um ataque com armas como espada, lança ou punhais. Personagens Perto (2m) um do outro são considerados em combate corpo-a-corpo. Ataques corpo-a-corpo são modificados pelo bônus de Força.

Ataques a Distância

Ataques a distância são ataques com armas de longo alcance, como arcos, bestas ou fundas. Ao atacar com armas a distância estando Perto (2m) determine um alvo aleatoriamente entre aliados e inimigos. Ataques a distância são modificados pelo bônus de Destreza.

Sempre no final do combate reduza a munição de suas armas a distância em 1.

Rolagem de Ataque

Para atacar em combate, o jogador rola um d20 e adiciona qualquer bônus ao resultado. O número total de deve ser igual ou superior ao CA do alvo.

Dano

Qualquer arma ou ataque causa 1d6 de dano (+ qualquer modificador que tiver). Armas pesadas de duas mãos e Bestas sempre somam +1 ao dano causado. Alguns monstros podem causar mais ou menos dano caso isso seja especificado em suas características.

Magia & Milagres

Clérigos podem conjurar milagres a partir do segundo Nível uma quantia de vezes igual a metade de seu nível atual (arredondado para baixo). As Magias Divinas devem ser de nível inferior ao nível atual do Clérigo. Realizar atos contrários a tendência da divindade impossibilitam conjurar qualquer milagre por um dia ou até que o Clérigo cumpra com alguma penitência determinada por sua entidade.

Conjuradores iniciam com acesso a três feitiços já no primeiro nível. Para conjurar ele não pode vestir nenhuma armadura de metal e deve conseguir pronunciar palavras em voz alta e movimentar as mãos. Sempre que conjurar subtraia o nível do feitiço de seus PVs e descreva os efeitos do feitiço. Os PVs perdidos em conjuração se recuperam após 4 horas de descanso.

Magias Divinas

1 Nível

Curar Ferimentos Leves : Cura 1d6 PV em um alvo Próximo.

Detectar o Mal : Tudo o que estiver Próximo e for maligno brilha - 5mins.

Luz : Cria uma luz fraca em um ponto ou objeto Próximo - 1hr.

Banir Mortos-vivos : Bane qualquer morto vivo Próximo cujo DV seja menor que seu Nível atual.

2 Nível

Abençoar : Aliados Próximos ganham bônus de +1 em todos Teste de Resistência - 1hr.

Encontrar Armadilhas : Percebe todas as armadilhas próximas - 10mins.

Prender Pessoa : Paralisa 1d6 alvos Próximos por um número de turnos igual ao nível atual.

Silêncio : Silêncio mágico cai sobre tudo Próximo a um alvo - 1hr.

Falar com Animais : Pode entender e falar com animais - 1hr.

3 Nível

Luz do dia : Uma área próxima é iluminado por luz solar - 1hr.

Curar Doença : Cura um alvo Próximo de todas as doenças.

Encontrar Objeto : Percebe a localização de um objeto conhecido - 1 minuto/nível.

Remover Maldição : Remove uma maldição de um alvo Próximo.

Falar com os Mortos : Pergunta 3 questões a um cadáver Próximo.

4 Nível

Curar Ferimentos Graves : Cura 2d6 PVs em um alvo Próximo.

Neutralizar Veneno : Remove veneno/Imunizar um alvo Próximo - 10mins.

Proteção contra o Mal : Aliados Próximos ganham +2 CA temporários contra criaturas malignas - 10mins.

Dissipar o Mal : Remove uma magia Próxima.

5 Nivel

Comungar : A Divindade do Clérigo responde com sinceridade a 3 perguntas - 10mins.

Dedo da Morte : Escolha um alvo Próximo, ele ficará Incapacitado.

Praga : Todos os alvos Próximos perderão 2d6 PV nos próximos 1d6 turnos.

Missão : Force uma criatura Próxima a obedecer uma ordem simples

Ressuscitar os Mortos : um alvo voluntário, Próximo, e que tenha morrido em até 7 dias volta a viver.

6 Nivel

Animar Objeto : Dê a um objeto Próximo movimento e uma inteligência simples - 10mins.

Barreira de Lâminas : Parede cerca uma área Próxima (+3 CA), você pode atacar alvos Perto (3d6) - 10mins.

Conjurar Elemental : Invoca um elemental com DV igual ao nível do conjurador (CA igual 10+DV) - 1hr.

Encontrar Caminho : O caminho para um local escolhido é revelado - 1hr.

Falar com Monstros : Pode entender e falar com monstros - 1hr.

Palavra de Retorno : Permite teleportar de volta para onde essa magia foi conjurada - 1 ano.

7 Nivel

Servo Aéreo : Invoca um servo para recuperar um objeto distante.

Magia Astral : Projeta um avatar do conjurador em no plano astral- 1hr.

Controlar o Clima : Controla o clima Próximo a condições extremas - 10mins.

Terremoto : Todas as criaturas Próximas ficam incapacitadas.

Palavra Sagrada : Criaturas Próximas com menos de 5 PV morrem.

Caminho do Vento : Transformar-se em névoa e de volta, à vontade - 1 dia.

Magias Arcanas

1 Nivel

Encantar : Um alvo Próximo obedece a um comando simples.

Detectar Magia : Tudo o que estiver Próximo e for mágico brilha - 5mins.

Luz : Cria uma luz fraca em um ponto ou objeto Próximo - 1hr.

Mísseis Mágicos : Um alvo Próximo, Longe ou Distante sofre 1d6+nível do conjurador.

Escudo : Recebe +2 CA.

Sono : Uma quantia de criaturas igual ao nível do conjurador caem em sono profundo. As criaturas devem possuir DV inferior ao nível do conjurador - 8hrs.

2 Nivel

Escuridão : Cria escuridão que preenche uma área Próxima e que bloqueia todo o tipo de visão - 1hr.

Invisibilidade : Uma criatura próxima torna-se invisível até que ataque ou a magia seja cancelada.

Toctoc : Uma porta ou fechadura Próxima é aberta.

Levitar : O conjurador flutua a até 2 metros do chão - 10mins/nível.

Teia : Enche uma área Próxima de teias, cessando o movimento.

3 Nivel

Visão no escuro : Ver no escuro absoluto - 10min/nível.

Dissipar Magia : Remove uma magia arcana Próxima.

Bola de Fogo : 1d6 criaturas Próximas recebem 2d6+nível de dano.

Ler Idiomas/Magia : Lê em todos os idiomas e magia - 10mins.

Boca Mágica : Cria uma boca ilusória que repete uma frase para todas as criaturas Próximas.

4 Nivel

Porta Dimensional : Teleporta um alvo para um local Distante.

Metamorfosar a Si/Outros : Transforma a aparência de uma criatura na de outra.

Remover Maldição : Remove uma maldição de um alvo Próximo.

Parede de Gelo : Uma parede cerca uma área Próxima. A parede resiste até 12 pontos de dano - 10mins

Parede de Pedra/Ferro : Uma parede inquebrável cerca uma área Próxima - 1hr.

5 Nivel

Animar Mortos : Criar 1d6+nível Esqueletos (CA: 12 DV: 1 Mov: 3m) ou Zumbis (CA: 11 DV: 2 Mov: 1m) a partir de cadáveres próximos.

Nuvem da Morte : Qualquer um com menos de 5DV que tocá-la deve realizar um Teste de Resistência ou sofrer 2d6 de dano- 1hr.

Criar Elemental : Cria um Elemental do tipo escolhido com 3d6 DV (CA igual a 10+DV).

Contatar Entidade : Fazer 1 pergunta por nível a um demônio.

Telecinesia : Mover objetos Próximos - 1hr.

Teleporte : Transporta um alvo Próximo para qualquer lugar conhecido pelo conjurador.

6 Nível

Concha Anti-Magia : Cria uma Zona Próxima em volta do conjurador bloqueando toda magia.

Feitiço Mortal : 2d6 alvos Próximos com 7DV ou menos morrem.

Desintegrar : Faz com que um alvo Próximo transforme-se em um pó fino. (Teste de Resistencia contra Morte).

Perseguidor Invisível : Invoca um monstro extradimensional para executar uma tarefa.

Pedra em Carne : Transforma um alvo Próximo em pedra (ou vice-versa).

7 Nível

Desejo Limitado : Altera a realidade de forma ou tempo limitado.

Palavra de Poder, Matar : Qualquer alvo Próximo com DV igual ou menor ao seu Nível morre e não pode ser ressuscitado.

Conjuração de Demônios : Invoca um Demônio com 2DV por nível (CA igual a 10+DV).

Enxame de Meteoros : Até 4d6 criaturas Próximas recebem 8d6+nível de dano.

Parar o Tempo : Para o tempo completamente em uma área Próxima - 1d6 turnos.

Monstros

- DV dos monstros representam a quantia de d6 rolados para determinar seus PVs.
 - Teste de resistência de Monstros - o número de alvo é calculado subtraindo o DV do monstro de 19.
 - Dano padrão de todos os monstros é 1d6. Podem haver algumas exceções que serão indicadas.
 - Monstros possuem um bônus de ataque igual a diferença de seu DV com o nível do personagem. Então um Orc com 2 DV teria +1 de bônus de ataque contra personagens de nível 1.
-

Aranha Gigante

CA: 13

DV: 2+2

Ataques: Mordida

Movimento: Muito Rapido (5m)

Especial: Veja a seguir.

Aranhas gigantes podem lançar teias até uma distância Próxima, cessando o movimento de quem se embrenhar nelas. É necessário um teste de resistência (Armadilha modificado por FOR) para evitar ficar preso. Aranhas gigantes possuem 2 em 6 chances de atacarem de surpresa e de se esconder nas sombras durante a batalha.

Besouro, Gigante de Fogo

CA: 15

DV: 1+3

Ataques: Mordida (2d6)

Movimento: Rapido (3m)

As glândulas de luz de um besouro de fogo gigante brilham avermelhadas e continuam emitindo luz por 1d6 dias após serem removidas (iluminando um raio de 3m).

Bugbears

CA: 14

DV: 3+1

Ataques: Arma ou mordida

Movimento: Normal (2m)

Especial: Surpreende oponentes (3 em 6 chances de surpresa)

Esses humanóides semelhantes aos goblins são grandes e peludos. Possuem 3 em 6 chances de surpreender oponentes em alerta.

Dryads

CA: 10

DV: 2

Ataques: Adaga de madeira

Movimento: Rapido (3m)

Especial: Magia Arcana: Encantamento

Dríades são lindos espíritos femininos das árvores e não se aventuram longe das florestas. Eles podem encantar um alvo Próximo (Teste de resistência de Sobrenatural com penalidade de -2) que se falha deve obedecer a um comando simples.

Ghoul

CA: 13

DV: 2

Ataques: Mordida e garras (paralisia)

Movimento: Normal (2m)

Especial: Imunidade, paralisia

Qualquer acerto de um Ghoul requer um Teste de Resistência (Sobrenatural) ou fica paralisada por turnos 3d6.

Gnolls

CA: 14

DV: 2

Ataques: Mordida e Arma

Movimento: Normal (2m)

Gnolls são humanóides altos, com cabeças parecidas com hienas.

Goblins

CA: 12

DV: 1-1

Ataques: Arma

Movimento: Normal (2m)

Goblins são pequenas criaturas (cerca de 1 metro de altura) que habitam bosques escuros e cavernas subterrâneas. Qualquer ataque contra eles na luz solar possui um bônus de +1. Na escuridão recebem penalidade de -1.

Hobgoblins

CA: 14

DV: 1-1

Ataques: Arma

Movimento: Normal (2m)

Hobgoblins são simplesmente grandes goblins.

Lagarto-humano

CA: 14

DV: 2+1

Ataques: Garras

Movimento: Normal (2m)

Especial: Submerso

Rapido (3m nadando)

Homens lagarto são humanóides reptilianos, geralmente vivendo em aldeias tribais em pântanos.

Orcs

CA: 13

DV: 2

Ataques: Armas

Movimento: Rapido (3m)

Orcs são humanóides estúpidos e brutais que se reúnem em tribos.

Ratos Gigantes

CA: 12

DV: 1-1

Ataques: Mordida

Movimento: Rapido (3m)

Os ratos gigantes são encontrados nas masmorras e têm o tamanho de um gato.

Soldados Esqueletos

CA: 12 (+1 com escudo)

DV: 1

Ataques: Arma

Movimento: Rapido (3m)

Esqueletos são ossos animados de guerreiros mortos.

Trolls

CA: 15

DV: 6+3

Ataques: Garras

Movimento: Rapido (3m)

Especial: Regeneração.

Trolls se regeneram, curando 3 PV por rodada. A única maneira de matar completamente um troll é submergi-lo em ácido ou queimá-lo.

Wyverns

CA: 16

DV: 8

Ataques: Mordida ou Ferrão

Movimento: Lento (1m)

Especial: Veneno, Ferrão, Voador

Muito Rapido (24m voando)

Um wyvern é o parente de duas pernas de dragões. Os Wyverns têm uma ferrão venenosa no final de suas caudas. Em qualquer rodada, o wyvern tem 4 em 6 chances de usar seu Ferrão (Teste de Resistência contra Morte se atingido).

Zombies

CA: 11

DV: 2

Ataques: Arma

Movimento: Lento (1m)

Especial: Imune a encantamento e sono.

Zumbis são criaturas irracionais, são mortos-vivos reanimados por magia profana.

Equipamento

Equipamentos de Aventura

Item	Custo (PO)
Mochila (capacidade de 15 kg)	5
Saco de dormir	2
Beladona, maço	10
Garrafa (de vinho) de vidro	1
Estojo (mapa ou pergaminho)	3
Pé de cabra	5
Pederneira e Isqueiro	5
Alho (0,5 kg)	10
Gancho de Escalada	5
Martelo	2
Elmo	10
Símbolo Sagrado de madeira	2
Símbolo Sagrado de prata	25
Água Benta, frasco pequeno	25
Lanterna	10
Espelho (pequeno) de aço	5
Óleo (lanterna), 0,5 l	2
Vara, 3 m	1
Rações de viagem (dia)	1
Rações secas (dia)	3
Corda (15 m) de cânhamo	1
Corda (15 m) de seda	5
Saco (capacidade de 7,5 kg)	1
Saco (capacidade de 15 kg)	2
Pá	5
Grimório (em branco)	100
Estacas (12) de ferro	1
Estacas (12) de madeira	1
Barraca	20
Tochas (6)	1
Cantil	1
Acônito, maço	10

Transporte

Tipo	Custo (PO)
Armadura de cavalo (montaria)	320
Bolsas de sela	10
Barco	100
Carrinho de mão	80
Galé grande	30.000
Galé pequena	10.000
Cavalo de carga	30
Cavalo de montaria leve	40
Mula	20
Balsa	40
Sela	25
Navio (grande)	20.000
Navio (pequeno)	5.000
Carroça pequena	160
Cavalo de guerra pesado	200
Cavalo de guerra médio	100
Mula	20

Armas

Arma	Bonus Dano	Custo (PO)
Armas Leves	-	10
<i>Adagas, Punhais, Cajados</i>		
Armas Medianas	-	50
<i>Espadas, Machados, Lanças, Maças</i>		
Armas Pesadas (Duas Mãos)	+1	100
<i>Espadas de Duas Mãos, Machado de batalha, Alabarda, Estrela da Manhã. e etc.</i>		
Arcos	-	30
Bestas	+1	80
Flechas (10 uni)		5
Virotes (10 uni)		10

Armaduras

Armadura	CA	Movimentação	Custo (PO)
Roupas Comuns	10	Rapida (3m)	-
Couro	12	Normal (2m)	5
Cota de malha	14	Normal (2m)	75
Placas	16	Lenta (1m)	100
Escudo	+1	-1 metro	15



Nome

Classe e Nivel:

Valor

Bonus

Teste de Resistência

FOR

Força

DES

Destreza

CON

Constituição

INT

Inteligência

SAB

Sabedoria

CAR

Carisma

Armadilha: _____ Pavor: _____ Morte: _____ Sobrenatural: _____

PV

DV

CA

Atual: _____

MOV

Talentos

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Ataque Furtivo

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Arrombamento

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Escalar

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Esgueirar

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Mãos Leves

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Perceber Detalhes

Bônus de Ataque

Corpo-a-corpo

Distância

Armas

Equipamento

Anotações

Open Game Content

Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License (OGL).

This entire work is designated as Open Game Content under the OGL, with the exception of the trademarks “Swords & Wizardry,” “S&W,” “Mythmere Games,” “FGG,” “Frog God Games,” and with the exception of all artwork. These trademarks, artwork, and the Trade Dress of this work (font, layout, style of artwork, etc.) are reserved as Product Identity.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Swords & Wizardry Core Rules, Copyright 2008, Matthew J. Finch

Swords & Wizardry Complete Rules, Copyright 2010, Matthew J. Finch

Swords & Wizardry Light, Copyright 2016, Erik Tenkar Stiene

Swords & Wizardry Whitebox Lite, Copyright 2020, Andreas Fernandes