

Ravenloft



Ravenloft Escudo do Mestre

Tradução e Diagramação PT/BR:

JamesLoyo

Quaisquer erros, sugestões, por favor entrar em contato pelo e-mail:
nymgreenleaf@hotmail.com.

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... A minha intenção é facilitar o acesso a esse material. Fiz mesmo pra distribuir. A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã.

NÃO VENDA!

Sem fins lucrativos!

Versão desta edição:

Ravenloft Escudo do Mestre 1.0

EXPLICAÇÃO SOBRE A MONTAGEM DO ESCUDO:

Tamanho do Escudo

Altura: 27,9 cm

Largura: 86 cm

Cada Dobra do Escudo: 21,5 cm*

*** (A única dobra que coincide com a dobradiça é a central. As demais dobras não coincidem com as dobradiças da arte. Também é assim no original)**

Todas as artes estão com 3mm de sangria ao longo de todas as margens

A arte das próximas 8 folhas deve ser impressa em folha tamanho Carta 27,9 x 21,6.

As artes em bloco inteiro também estão disponibilizadas nesse documento para o caso de uma impressão profissional.

Recomendamos o uso de papel de alta gramatura (210 g ou maior) para maior sustentação e durabilidade.

Ao lado da arte, existe um modelo de como se espera pós impressão







Ravenloft



Ravenloft Escudo do Mestre

Testes de Medo, Loucura e Horror

Modificadores nos Testes de Horror

Modificador	Condição
+4	Um ente querido está claramente em perigo devido à ameaça.
+4	A vítima da ameaça é um inimigo desprezado.
+2	Um amigo ou aliado está claramente em perigo devido à ameaça.
+2	A vítima da ameaça é um inimigo.
+1	Um Inocente está claramente em perigo devido à ameaça.
-1	Um Inocente está participando da cena (mas não ameaçado).
-2	Um amigo ou aliado está participando da cena (mas não ameaçado).
-4	Um ente querido está participando da cena (mas não ameaçado).
-4	O personagem é inadvertidamente responsável pela cena.
-1	O personagem é de tendência boa (Good).
+1	O personagem é de tendência má (Evil).
-1	O personagem está em local fechado (sem lugar para correr).
+1	O personagem está em área aberta (espaço para fugir).
+2	O personagem foi avisado sobre o que está prestes a testemunhar.
+1	O personagem superou ou suportou um evento similar no passado.
-2	O personagem falhou em um teste de Horror provocado por uma cena similar nas últimas 24 horas.
-1	O personagem falhou em um teste de Horror por uma cena similar no passado (mas não nas últimas 24 horas).
-1	O personagem está sozinho.
-1	O personagem perdeu mais da metade de seus pontos de vida máximos. Horror causado por um evento semelhante no passado (mas não nas últimas 24 horas).

Modificadores nos Testes de Medo

Modificador	Condição
+4	Personagem ou aliado possui uma arma, forma de magia ou conhecimento que provou ser útil contra a ameaça.
+2	Personagem ou aliado possui uma arma, forma de magia ou conhecimento que acredita-se ser útil contra a ameaça.
+4	Um ente querido está em perigo.
+2	Um amigo ou aliado está em perigo.
+1	Um Inocente está em perigo.
+1	O personagem derrotou uma ameaça similar no passado.
+1	O personagem está em local fechado (sem lugar para correr).
-2	O personagem enfrentou e foi derrotado por uma ameaça similar nas últimas 24 horas.
-1	O personagem enfrentou e foi derrotado por uma ameaça similar no passado (mas não no último dia).
-1	O personagem está sozinho.
-1	O personagem perdeu mais da metade de seus pontos de vida máximos.

Testes de Poder

Crimes ou Atos de Violência	PdMs ou Monstros Malignos	PdMs Neutros ou Forasteiros	PdMs Bons ou Aliados	PJs, Parentes ou Inocentes
Agressão, não provocada	*	1%	2%	3%
Agressão, grave	1%	2%	4%	6%
Traição, maior	1%	3%	6%	9%
Traição, menor	*	1%	3%	6%
Extorsão	*	2%	5%	8%
Mentira	*	*	*	1%
Assassinato, brutal	3%	6%	10%	**
Assassinato, premeditado ou não letal	2%	3%	6%	10%
Roubo de túmulos	*	1%	5%	7%
Furto, maior	*	1%	4%	7%
Furto, menor	*	*	3%	6%
Tortura, comum	4%	7%	**	**
Tortura, sádica	10%	**	**	**

Atos Profanos	Fé Maligna	Fé Neutra	Fé Boa	Fé Própria
Quebrar um preceito	*	1%	2%	5%
Quebrar um juramento	*	2%	5%	10%
Quebrar um voto	*	5%	10%	**
Profanação	*	4%	8%	**
Dessacralização	*	8%	**	**

Mal Sobrenatural	Embaraçosa	Frustrante	Inoportuna	Perigosa	Letal
Rogar uma maldição	1%	2%	4%	8%	16%

Conjurar uma magia Maligna ou Necrômica	1% por nível efetivo da magia
Conjurar uma magia Maligna e Necrômica	2% por nível efetivo da magia
Usar um item mágico maligno	Conforme a magia equivalente conjurada
Portar um item mágico maligno	Como se utilizasse a habilidade mais poderosa do item
Criar um item mágico maligno	Porcentagem total das magias dos pré-requisitos, mais 10% do custo em XP

* Este ato não exige um Teste de Poder.

** Ato de Escuridão Final. O ofensor falha automaticamente no Teste de Poder.

Gatilhos de Testes de Horror

CD	Cena Horrível
5	Sinais de violência (uma poça de sangue ainda escorrendo, uma porta salpicada de sangue etc.).
8	Um corpo em decomposição.
10	Uma cena de dor ou sofrimento (um mendigo devastado por uma doença).
12	Um cadáver recém-morto.
15	Uma cena de terrível agonia (tortura, transformação involuntária).
20	Uma cena de maldade, crueldade e loucura.
25	Grande mudança de paradigma.

Falha em Testes de Vontade contra Medo, Horror ou Loucura

Margem de Falha	Efeito
1–5 pontos	Menor
6–10 pontos	Moderado
11–15 pontos	Maior
16+ pontos	Maior, com efeito adicional

Tabela de Testes de Perícia

Perícia	CD 5	CD 10	CD 15
Abrir Fechaduras (DES)	Falha	Falha	Falha
Acrobacia (DES)	Ops, talvez não fosse para isso	Rolamentos impressionam crianças	Reduzir dano de queda 3 m/Cambalhota 6 m
Adestrar Animais (CAR)	Cães dormindo ficam parados	Lidar com animal doméstico	Ensinar um truque a um animal
Arte da Fuga (DES)	Falha	Falha	Desvencilhar-se dos lençóis na cama
Atuação (CAR)	Performance ruim (ganha 1d10 PC/dia)	Performance rotineira (ganha 1d10 PP/dia)	Performance agradável (ganha 1d10 PO/dia)
Avaliação (INT)	É uma pedra	É valioso	Estimar valor de item raro (margem 10%)
Blefar (CAR)	Você não engana ninguém	Uma mentira neutra	Um conto complicado
Cavalgar (DES)	Guiar cavalo com joelhos	Lutar com cavalo de guerra	Saltar montado
Concentração (CON)	O uso desta perícia é complicado por níveis de magia e efeitos ambientais; veja o Livro do Jogador pág. 71.		
Conhecimento (INT)	Falha	Responder pergunta muito fácil	Responder pergunta básica
Cura (SAB)	Falha	Retirar farpa	Administrar primeiros socorros
Decifrar Escrita (INT)	Falha	Falha	Falha
Diplomacia (CAR)	Convencer vendedor rabugento a vender	Convencer guarda a deixá-lo ver um preso	Negociar paz entre vizinhos em conflito
Disfarces (CAR)	Um bigode falso	Uma impressão geral	Detalhes específicos à distância
Equilíbrio (DES)	Manter-se de pé em navio (mar calmo)	Andar em superfície de 17-30 cm	Andar em superfície de 5-15 cm
Escalar (FOR)	Corda com parede de apoio	Parede áspera; cordame de navio	Corda sem nós; parede de pedra
Esconder-se (DES)	Esconder-se é oposto por um teste de Observar, independentemente de a tentativa ser bem sucedida ou não.		
Falar Idioma (INT)	Não há testes para isso; cada ponto de perícia equivale a outro idioma que o sujeito entende.		
Falsificação (INT)	“Boa tentativa”	Sustenta uma inspeção casual	Sustenta inspeção/familiaridade passageira
Furtividade (DES)	Mover-se em assoalho acima de taverna	Esgueirar-se de bêbados dormindo	Esgueirar-se por moitas
(Quase sempre é um teste resistido)			
Identificar Magia (INT)	Falha	Falha	Ident. magias de nível 0 sendo conjuradas
(Veja o Livro do Jogador pág. 77)			
Intimidação (CAR)	Falha	Intimidar uma criança	Intimidar um inimigo comum
Natação (FOR)	Manter-se boiando (água calma)	Nadar em água calma	Nadar em água agitada
Observar (SAB)	Notar amigo acenando	Notar mago no canto da taverna	Notar grupo de ladrões em emboscada
(Quase sempre é um teste resistido)			
Obter Informação (CAR)	Impressão geral	Impressão geral	Alguns detalhes; obter um mapa
Ofícios (Alquimia) (INT)	Determinar estado	Determinar característica	Criar ácido
Ofícios (INT)	Moldar uma colher de madeira	Criar uma panela de ferro	Criar item de alta qualidade ou complexo
Operar Mecanismo (INT) (DM)	Falha	Emperrar uma fechadura	Sabotar roda de carroça
Ouvir (SAB)	Pessoa andando (armadura média) devagar	Pessoa sem armadura andando devagar	Ladino de 1º nível movendo-se quieto
(Pode ser um teste resistido)			
Prestidigitação (DES)	Falha	Empalmar objeto tamanho de moeda	Empalmar cartas e objetos de mão
(Teste resistido por Observar, independentemente de a tentativa em si ter sido bem-sucedida ou não)			
Procurar (INT)	Falha	Saquear um baú para achar item	Procurar sala por item oculto
Profissão (SAB)	Tentativa falha	Trabalho pobre (valor questionável)	Trabalho médio
Saltar (FOR) (Parado/Correndo)	1,5 m / 3 m (distância)	3 m / 6 m (distância)	4,5 m / 7,5 m (distância)
Sentir Motivação (SAB)	Interpretar mal os motivos	Ter noção geral do humor	Sentir quando o humor muda
Sobrevivência (SAB)	Evitar plantas venenosas comuns	Viver da terra (caça/coleta)	Determinar onde fica o norte / +2 testes vs clima severo / não se perder
Usar Cordas (DES)	Falha	Dar um nó firme	Dar nó especial / emendar 2 cordas
(Frequentemente teste resistido por Arte da Fuga para fins de amarrar alguém.)			
Usar Instrumento Mágico (CAR)	Falha, contratempo	Falha, contratempo	Falha

ia por Classe de Dificuldade

CD 20	CD 25	CD 30
Abrir fechadura muito simples	Abrir fechadura média	Abrir fechadura complexa
Balançar em candelabros, pousar em sacadas	Cambalhota 6 m em terreno ruim sem danos	Mortal de costas, sacar armas, pular de paredes
Acalmar uma besta furiosa / Ensinar tarefa usual a um animal	Acalmar uma besta em frenesi / Criar animal selvagem	Acalmar uma besta raivosa / Criar uma besta feral
Escapar de corda mal amarrada	Escapar de corda bem amarrada	Escapar de algemas ou espaço apertado
Ótima performance (ganha 3d10 PO/dia)	Performance memorável (ganha 1d6 PL/dia)	Performance extraordinária (ganha 3d6 PL/dia)
Estimar valor de item exótico (margem 10%)	Estimar valor de item lendário (margem 10%)	Estimar valor de item único/desconhecido
Um conto duvidoso	Um conto cheio de inconsistências	Um conto absurdo (propriedade à beira-mar em Ravenloft)
Controlar montaria não treinada em batalha	Montar/Desmontar correndo/Do 2º andar	Feitos notáveis; ficar em pé na sela
Responder pergunta incomum	Responder pergunta difícil	Responder questões obscuras/precisas
Tratar veneno/doença potente	Tratar veneno/doença virulenta	Tratar veneno/doença altamente fatal
Decifrar mensagem simples	Decifrar texto padrão	Decifrar escrita exótica, intrincada ou esquecida
Convencer secretário a deixá-lo falar com o lorde	Acalmar membros de tribo em alerta	Convencer um vampiro a deixá-lo ir
Aparência de um indivíduo	Aparência e maneirismos de um indivíduo	Você é um sócia (Doppelganger)
Andar em superfície < 5 cm	Andar na corda bamba	Manter o pé em navio convés irregular/vendaval
Superfície irregular ou ruína; apoios distantes	Saliência ou teto com apoios	Saliência com fendas apenas para dedos
Sustenta inspeção familiar	Engana todos, exceto os mais sagazes	Uma cópia quase perfeita
Passar pela maioria dos guardas alertas	Cruzar um assoalho de madeira barulhento	Andar sobre cascas de ovos
Ident. magias de nível 1-5 sendo conjuradas	Ident. escrita mágica de nível médio (sem <i>ler magia</i>)	Entender efeito mágico estranho ou único
Intimidar um inimigo formidável	Intimidar um inimigo feroz	Intimidar um dragão
Nadar em água tempestuosa	Nadar rio acima em cachoeira violenta	Nadar em tempestades náuticas “Ira de Deus”
Ver criatura invisível próxima	Ver ladrões mais bem treinados nas sombras	Notar que você está sendo espionado
Obter detalhes sobre um boato ou local	Informação minuciosa; mapa detalhado	Conhecimento enciclopédico (se a info. for conhecida)
Identificar veneno (após <i>detectar venenos</i>)	Identificar veneno	Definir substância estranha
Criar item intrincado (fechadura)	Criar item muito complicado (relógio)	Criar maravilha mecânica (autômato)
Desarmar ou armar uma armadilha	Desarmar ou armar armadilha complexa	Confundir um dispositivo mecânico
Pessoas do outro lado de porta pesada	Um gato esgueirando-se	Uma coruja planando pelo ar
Roubar pequeno objeto de uma pessoa	Remover algibeira de uma pessoa	Remover e substituir objeto em uma pessoa
Notar porta secreta ou armadilha típica	Encontrar armadilha ou perito mágico	Notar porta secreta/painel bem escondido
Trabalho de qualidade/bom	Trabalho excelente	Trabalho superior/obra-prima
6 m / 9 m (distância)	7,5 m / 10,5 m (distância)	9 m / 12 m (distância)
Sentir/Palpite de situação social (nota impostor)	Sentir encantamentos de alteração de humor	Avaliar motivos ocultos que o alvo desconhece
Guiar grupo de 5 para viver da terra	Sentir diferença entre clima natural e mágico	Viver em harmonia com a natureza/alimentar e abrigar 10 pessoas
Dar um nó muito forte	Amarrar a maioria dos Halflings	Dar a maioria dos nós com uma mão e vendado
Emular habilidade ou atributo de classe	Emular raça	Emular tendência

Equipamento e Armas

Armas

Arma	NC	Custo	Dano	Decisivo	Incremento de Alcance	Peso	Tipo
<i>Miúda</i>							
Baioneta	3+	1 PO	1d4	x2	—	250 g	Perfurante
Navalha de combate	5	2 PO	1d4	x3	—	250 g	Cortante
<i>Pequena</i>							
Pistola	9	250 PO	1d10	x3	15 m	1,5 kg	Perfurante
Munição, pistola (10)	3+	3 PO	—	—	—	1 kg	—
<i>Média</i>							
Mosquete	4+	500 PO	1d12	x3	45 m	5 kg	Perfurante
Munição, mosquete (10)	3+	3 PO	—	—	—	1 kg	—
Sabre de Meio-Tiro	9	300 PO	1d6/1d10	18–20/x2	15 m	2,5 kg	Perfurante

Armas de Pólvora Semelhantes a Granada

Arma	NC	Custo	Dano	Raio de Explosão*	Incremento de Distância	Peso
Bomba	8	150 PO	2d6	1,5 m	3 m	0,5 kg
Bomba de Fumaça	4	70 PO	Fumaça	**	3 m	0,5 kg

* Uma falha requer um teste de desvio, semelhante a armas de projéteis de áreas comuns, mas em vez de causar dano por “espirro” a todas as criaturas em um raio de 1,5 m, a arma causa o mesmo dano a todas as criaturas dentro do raio de explosão partindo do ponto de origem de onde ela realmente caiu.

** Consulte *Ravenloft Livro do Jogador*, pág. 71.

Equipamento para Aventuras

Item	NC	Custo	Peso
Livro em branco	5	3 PO	0,5 kg
Livro impresso	9	10 PO	0,5 kg
Saco de dormir	—	2 PP	5 kg
Mecanismos			
Autômato, minúsculo	9	500 PO	0,5 kg
Autômato, diminuto	9	1.000 PO	2,5 kg
Autômato, miúdo	9	2.000 PO	5 kg
Autômato, pequeno	9	4.000 PO	24 kg
Relógio de pêndulo	7	400 PO	27 kg
Relógio de parede	8	500 PO	2,5 kg
Relógio de bolso	4	1.000 PO	*

* Sem peso valor observando

Substâncias e Itens Especiais

Item	NC	Custo	Peso
Pólvora, barril	8+	750 PO	10 kg
Pólvora, chifre	8+	35 PO	1 kg
Armas de Prata	4+	x5	—

Expulsão de Clérigo

Resultado do Teste de Expulsão	Morto-Vivo Mais Poderoso Afetado (Máximo de Dados de Vida)
Até 0	Clérigo nível -4
1–3	Clérigo nível -3
4–6	Clérigo nível -2
7–9	Clérigo nível -1
10–12	Clérigo nível
13–15	Clérigo nível +1
16–18	Clérigo nível +2
19–21	Clérigo nível +3
22+	Clérigo nível +4

Divindades de Ravenloft

Divindade/Fé	Tendência	Domínios	Centros de Adoração
Belenus	Neutro e Bom	Bem, Fogo, Sol	Terras Sombrias, Tepest
Ordem Eterna, A	Neutro e Mau	Conhecimento, Mal, Morte, Repouso	Darkon
Ezra	Leal e Neutro	Brumas, Cura, Destruição, Ordem, Proteção	Norte e oeste do Núcleo
Hala	Neutro	Cura, Magia, Plantas	Núcleo Sul
Kali	Caótico e Mau	Destruição, Mal, Cura, Enganação	Sri Raji
Legislador, O	Leal e Mau	Guerra, Mal, Morte, Ordem	Sudeste do Núcleo
Senhor da Manhã, O	Caótico e Bom	Bem, Proteção, Sol, Sorte	Baróvia
Osíris	Neutro e Bom	Água, Bem, Proteção, Repouso	Deserto Âmbar
Rá	Leal e Bom	Ar, Bem, Ordem, Sol	Deserto Âmbar
Set	Leal e Mau	Enganação, Mal, Morte	Deserto Âmbar
Tvashtri	Caótico e Bom	Caos, Conhecimento, Magia, Planta	Sri Raji
Deus Lobo, O	Caótico e Mau	Animal, Enganação, Força	Verbrek
Zhakata	Caótico e Mau	Destruição, Fogo, Proteção, Terra	Verbrek



Ravenloft



Ravenloft Escudo do Mestre



Testes de Medo, Loucura e Horror

Modificadores nos Testes de Horror

Modificador	Condição
+4	Um ente querido está claramente em perigo devido à ameaça.
+4	A vítima da ameaça é um inimigo desprezado.
+2	Um amigo ou aliado está claramente em perigo devido à ameaça.
+2	A vítima da ameaça é um inimigo.
+1	Um inocente está claramente em perigo devido à ameaça.
-1	Um inocente está participando da cena (mas não ameaçado).
-2	Um amigo ou aliado está participando da cena (mas não ameaçado).
-4	Um ente querido está participando da cena (mas não ameaçado).
-4	O personagem é inadvertidamente responsável pela cena.
-1	O personagem é de tendência boa (Good).
+1	O personagem é de tendência má (Evil).
-1	O personagem está em local fechado (sem lugar para correr).
+1	O personagem está em área aberta (espaço para fugir).
+2	O personagem foi avisado sobre o que está prestes a testemunhar.
+1	O personagem superou ou suportou um evento similar no passado.
-2	O personagem falhou em um teste de Horror provocado por uma cena similar nas últimas 24 horas.
-1	O personagem falhou em um teste de Horror por uma cena similar no passado (mas não nas últimas 24 horas).
-1	O personagem está sozinho.
-1	O personagem perdeu mais da metade de seus pontos de vida máximos. orror causado por um evento semelhante no passado (mas não nas últimas 24 horas).

Modificadores nos Testes de Medo

Modificador	Condição
+4	Personagem ou aliado possui uma arma, forma de magia ou conhecimento que provou ser útil contra a ameaça.
+2	Personagem ou aliado possui uma arma, forma de magia ou conhecimento que acredita-se ser útil contra a ameaça.
+4	Um ente querido está em perigo.
+2	Um amigo ou aliado está em perigo.
+1	Um inocente está em perigo.
+1	O personagem derrotou uma ameaça similar no passado.
+1	O personagem está em local fechado (sem lugar para correr).
-2	O personagem enfrentou e foi derrotado por uma ameaça similar nas últimas 24 horas.
-1	O personagem enfrentou e foi derrotado por uma ameaça similar no passado (mas não no último dia).
-1	O personagem está sozinho.
-1	O personagem perdeu mais da metade de seus pontos de vida máximos.

Testes de Poder

Crimes ou Atos de Violência	PdMs ou Monstros		PdMs Neutros		PdMs Bons		PJs, Parentes	
	Malignos	ou Forasteiros	ou Forasteiros	ou Aliados	ou Inocentes	ou Inocentes	ou Inocentes	ou Inocentes
Agressão, não provocada	*	1%	2%	3%	2%	3%	4%	6%
Agressão, grave	1%	2%	3%	4%	3%	4%	5%	6%
Traição, maior	1%	3%	4%	5%	4%	5%	6%	7%
Traição, menor	*	1%	2%	3%	1%	2%	3%	4%
Extorsão	*	2%	3%	4%	2%	3%	4%	5%
Mentira	*	*	*	*	*	*	*	*
Assassinato, brutal	3%	6%	7%	8%	6%	7%	8%	9%
Assassinato, premeditado ou não letal	2%	3%	4%	5%	3%	4%	5%	6%
Roubo de túmulos	*	1%	2%	3%	1%	2%	3%	4%
Furto, maior	*	1%	2%	3%	1%	2%	3%	4%
Furto, menor	*	*	*	*	*	*	*	*
Tortura, comum	4%	7%	8%	9%	7%	8%	9%	10%
Tortura, sádica	10%	**	**	**	**	**	**	**

Atos Profanos	Fé Maligna	Fé Neutra	Fé Boa	Fé Própria
Quebrar um preceito	*	1%	2%	5%
Quebrar um juramento	*	2%	5%	10%
Quebrar um voto	*	5%	10%	**
Profanação	*	4%	8%	**
Dessacralização	*	8%	**	**

Mal Sobrenatural	Embaraçosa	Frustrante	Inoportuna	Perigosa	Letal
Rogar uma maldição	1%	2%	4%	8%	16%
Conjurar uma magia Maligna ou Necrômica	1%	2%	4%	8%	16%
Conjurar uma magia Maligna e Necrômica	1%	2%	4%	8%	16%
Usar um item mágico maligno	1%	2%	4%	8%	16%
Portar um item mágico maligno	1%	2%	4%	8%	16%
Criar um item mágico maligno	1%	2%	4%	8%	16%

* Este ato não exige um Teste de Poder.
** Ato de Escuridão Final. O ofensor falha automaticamente no Teste de Poder.

Gatilhos de Testes de Horror

CD	Cena Horrível
5	Sinais de violência (uma poça de sangue ainda escorrendo, uma porta salpicada de sangue etc.).
8	Um corpo em decomposição.
10	Uma cena de dor ou sofrimento (um mendigo devastado por uma doença).
12	Um cadáver recém-morto.
15	Uma cena de terrível agonia (tortura, transformação involuntária).
20	Uma cena de maldade, crueldade e loucura.
25	Grande mudança de paradigma.

falha em Testes de Vontade contra Medo, Horror ou Loucura

Margem de Falha	Efeito
1–5 pontos	Menor
6–10 pontos	Moderado
11–15 pontos	Maior
16+ pontos	Maior, com efeito adicional

Cabela de Testes de Perícia por Classe de Dificuldade

Perícia	CD 5	CD 10	CD 15	CD 20	CD 25	CD 30
Abrir Fechaduras (DES)	Falha	Falha	Falha	Abrir fechadura muito simples	Abrir fechadura média	Abrir fechadura complexa
Acrobacia (DES)	Ops, talvez não fosse para isso	Rolamentos impressionam crianças	Reduzir dano de queda 3 m/Cambalhota 6 m	Balançar em candelabros, pousar em sacadas	Cambalhota 6 m em terreno ruim sem danos	Mortal de costas, sacar armas, pular de paredes
Adestrar Animais (CAR)	Cães dormindo ficam parados	Lidar com animal doméstico	Ensinar um truque a um animal	Acalmar uma besta furiosa / Ensinar tarefa usual a um animal	Acalmar uma besta em frenesi / Criar animal selvagem	Acalmar uma besta raivosa / Criar uma besta feral
Arte da Fuga (DES)	Falha	Falha	Desvençar-se dos lençóis na cama	Escapar de corda mal amarrada	Escapar de algemas ou espaço apertado	Escapar de algemas ou espaço apertado
Atuação (CAR)	Performance ruim (ganha 1d10 PC/dia)	Performance rotineira (ganha 1d10 PP/dia)	Performance agradável (ganha 1d10 PO/dia)	Ótima performance (ganha 3d10 PO/dia)	Performance memorável (ganha 1d6 PL/dia)	Performance extraordinária (ganha 3d6 PL/dia)
Avaliação (INT)	É uma pedra	É valioso	Estimar valor de item raro (margem 10%)	Estimar valor de item exótico (margem 10%)	Estimar valor de item lendário (margem 10%)	Estimar valor de item único/desconhecido
Blefar (CAR)	Você não engana ninguém	Uma mentira neutra	Um conto complicado	Um conto duvidoso	Um conto cheio de inconsistências	Um conto absurdo (propriedade à beira-mar em Ravenloft)
Cavalgar (DES)	Guiar cavalo com joelhos	Lutar com cavalo de guerra	Saltar montado	Controlar montaria não treinada em batalha	Montar/Desmontar correndo/Do 2º andar	Feitos notáveis; ficar em pé na sela
Concentração (CON)	O uso desta perícia é complicado por níveis de magia e efeitos ambientais; veja o Livro do Jogador pág. 71.					
Conhecimento (INT)	Falha	Responder pergunta muito fácil	Responder pergunta básica	Responder pergunta incomum	Responder pergunta difícil	Responder questões obscuras/precisas
Cura (SAB)	Falha	Retirar farpa	Administrar primeiros socorros	Tratar veneno/doença potente	Tratar veneno/doença virulenta	Tratar veneno/doença altamente fatal
Decifrar Escrita (INT)	Falha	Falha	Falha	Decifrar mensagem simples	Decifrar texto padrão	Decifrar escrita exótica, intrincada ou esquecida
Diplomacia (CAR)	Convencer vendedor rabugento a vender	Convencer guarda a deixá-lo ver um preso	Negociar paz entre vizinhos em conflito	Convencer secretário a deixá-lo falar com o lorde	Acalmar membros de tribo em alerta	Convencer um vampiro a deixá-lo ir
Disfarces (CAR)	Um bigode falso	Uma impressão geral	Detalhes específicos à distância	Aparência de um indivíduo	Aparência e maneirismos de um indivíduo	Você é um sócio (Doppelganger)
Equilíbrio (DES)	Manter-se de pé em navio (mar calmo)	Andar em superfície de 17–30 cm	Andar em superfície de 5–15 cm	Andar em superfície < 5 cm	Andar na corda bamba	Manter o pé em navio convés irregular/vendaval
Escalar (FOR)	Corda com parede de apoio	Parede áspera; cordame de navio	Corda sem nós; parede de pedra	Superfície irregular ou ruína; apoios distantes	Saliência ou teto com apoios	Saliência com fendas apenas para dedos
Esconder-se (DES)	Esconder-se é oposto por um teste de Observar, independentemente de a tentativa ser bem sucedida ou não.					
Falar Idioma (INT)	Não há testes para isso; cada ponto de perícia equivale a outro idioma que o sujeito entende.					
Falsificação (INT)	“Boa tentativa”	Sustenta uma inspeção casual	Sustenta inspeção/familiaridade passageira	Sustenta inspeção familiar	Engana todos, exceto os mais sagazes	Uma cópia quase perfeita
Furtividade (DES)	Mover-se em assoalho acima de taverna	Esgueirar-se de bêbados dormindo	Esgueirar-se por moitas	Passar pela maioria dos guardas alertas	Cruzar um assoalho de madeira barulhento	Andar sobre cascas de ovos
(Quase sempre é um teste resistido)						
Identificar Magia (INT)	Falha	Falha	Ident. magias de nível 0 sendo conjuradas	Ident. magias de nível 1-5 sendo conjuradas	Ident. escrita mágica de nível médio (sem ler magia)	Entender efeito mágico estranho ou único
(Veja o Livro do Jogador pág. 77)						
Intimidação (CAR)	Falha	Intimidar uma criança	Intimidar um inimigo comum	Intimidar um inimigo formidável	Intimidar um inimigo feroz	Intimidar um dragão
Natação (FOR)	Manter-se boiando (água calma)	Nadar em água calma	Nadar em água agitada	Nadar em água tempestuosa	Nadar rio acima em cachoeira violenta	Nadar em tempestades náuticas “Ira de Deus”
Observar (SAB)	Notar amigo acenando	Notar mago no canto da taverna	Notar grupo de ladrões em emboscada	Ver criatura invisível próxima	Ver ladrões mais bem treinados nas sombras	Notar que você está sendo espionado
(Quase sempre é um teste resistido)						
Obter Informação (CAR)	Impressão geral	Impressão geral	Alguns detalhes; obter um mapa	Obter detalhes sobre um barco ou local	Informação minuciosa; mapa detalhado	Conhecimento enciclopédico (se a info. for conhecida)
Ofícios (Alquimia) (INT)	Determinar estado	Determinar característica	Criar ácido	Identificar veneno (após detectar venenos)	Identificar veneno	Definir substância estranha
Ofícios (INT)	Moldar uma colher de madeira	Criar uma panela de ferro	Criar item de alta qualidade ou complexo	Criar item intrincado (fechadura)	Criar item muito complicado (relógio)	Criar maravilha mecânica (automato)
Operar Mecanismo (INT) (DM)	Falha	Emperrar uma fechadura	Sabotar roda de carroça	Desarmar ou armar uma armadilha	Desarmar ou armar armadilha complexa	Confundir um dispositivo mecânico
Ouvir (SAB)	Pessoa andando (armadura média) devagar	Pessoa sem armadura andando devagar	Ladino de 1º nível movendo-se quieto	Pessoas do outro lado de porta pesada	Um gato esgueirando-se	Uma coruja planando pelo ar
(Pode ser um teste resistido)						
Prestidigitação (DES)	Falha	Empalmar objeto tamanho de moeda	Empalmar cartas e objetos de mão	Roubar pequeno objeto de uma pessoa	Remover algeira de uma pessoa	Remover e substituir objeto em uma pessoa
(Teste resistido por Observar, independentemente de a tentativa em si ter sido bem-sucedida ou não)						
Procurar (INT)	Falha	Saquear um baú para achar item	Procurar sala por item oculto	Notar porta secreta ou armadilha típica	Encontrar armadilha ou perito mágico	Notar porta secreta/panel bem escondido
Profissão (SAB)	Tentativa falha	Trabalho pobre (valor questionável)	Trabalho médio	Trabalho de qualidade/bom	Trabalho excelente	Trabalho superior/obra-prima
Saltar (FOR) (Parado/Correndo)	1,5 m / 3 m (distância)	3 m / 6 m (distância)	4,5 m / 7,5 m (distância)	6 m / 9 m (distância)	7,5 m / 10,5 m (distância)	9 m / 12 m (distância)
Sentir Motivação (SAB)	Interpretar mal os motivos	Ter noção geral do humor	Sentir quando o humor muda	Sentir/Palpitar de situação social (nota impostor)	Sentir encantamentos de alteração de humor	Avaliar motivos ocultos que o alvo desconhece
Sobrevivência (SAB)	Evitar plantas venenosas comuns	Viver da terra (çaça/coleta)	Determinar onde fica o norte / +2 testes vs clima severo / não se perder	Guiar grupo de 5 para viver da terra	Sentir diferença entre clima natural e mágico	Viver em harmonia com a natureza/alimentar e abrigar 10 pessoas
Usar Cordas (DES)	Falha	Dar um nó firme	Dar nó especial / emendar 2 cordas	Dar um nó muito forte	Amarrar a maioria dos Halflings	Dar a maioria dos nós com uma mão e vendado
(Frequentemente teste resistido por Arte da Fuga para fins de amarrar alguém.)						
Usar Instrumento Mágico (CAR)	Falha, contratempo	Falha, contratempo	Falha	Emular habilidade ou atributo de classe	Emular raça	Emular tendência

Equipamento e Armas

Arma	NC	Custo	Armas			Peso	Tipo
			Dano	Decisivo	Incremento de Alcance		
<i>Miúda</i>							
Baioneta	3+	1 PO	1d4	x2	—	250 g	Perfurante
Navalha de combate	5	2 PO	1d4	x3	—	250 g	Cortante
<i>Pequena</i>							
Pistola	9	250 PO	1d10	x3	15 m	1,5 kg	Perfurante
Munição, pistola (10)	3+	3 PO	—	—	—	1 kg	—
<i>Média</i>							
Mosquete	4+	500 PO	1d12	x3	45 m	5 kg	Perfurante
Munição, mosquete (10)	3+	3 PO	—	—	—	1 kg	—
Sabre de Meio-Tiro	9	300 PO	1d6/1d10	18–20/x2	15 m	2,5 kg	Perfurante

Armas de Pólvora Semelhantes a Granada

Arma	NC	Custo	Dano	Raio de Explosão*	Incremento de Distância	Peso
Bomba	8	150 PO	2d6	1,5 m	3 m	0,5 kg
Bomba de Fumaça	4	70 PO	Fumaça	**	3 m	0,5 kg

* Uma falha requer um teste de desvio, semelhante a armas de projéteis de áreas comuns, mas em vez de causar dano por “espiro” a todas as criaturas em um raio de 1,5 m, a arma causa o mesmo dano a todas as criaturas dentro do raio de explosão partindo do ponto de origem de onde ela realmente caiu.

** Consulte *Ravenloft Livro do Jogador*, pág. 71.

Equipamento para Aventuras

Item	NC	Custo	Peso
Livro em branco	5	3 PO	0,5 kg
Livro impresso	9	10 PO	0,5 kg
Saco de dormir	—	2 PP	5 kg
Mecanismos	NC	Custo	Peso
Automato, minúsculo	9	500 PO	0,5 kg
Automato, diminuto	9	1.000 PO	2,5 kg
Automato, miúdo	9	2.000 PO	5 kg
Automato, pequeno	9	4.000 PO	24 kg
Relógio de pêndulo	7	400 PO	27 kg
Relógio de parede	8	500 PO	2,5 kg
Relógio de bolso	4	1.000 PO	*

Substâncias e Itens Especiais

Item	NC	Custo	Peso
Pólvora, barril	8+	750 PO	10 kg
Pólvora, chifre	8+	35 PO	1 kg
Armas de Prata	4+	x5	—

Expulsão de Clérigo

Resultado do Teste de Expulsão	Morto-Vivo Mais Poderoso Afetado (Máximo de Dados de Vida)
Até 0	Clérigo nível –4
1–3	Clérigo nível –3
4–6	Clérigo nível –2
7–9	Clérigo nível –1
10–12	Clérigo nível
13–15	Clérigo nível +1
16–18	Clérigo nível +2
19–21	Clérigo nível +3
22+	Clérigo nível +4

* Sem peso valor observando

Divindades de Ravenloft

Divindade/Fé	Tendência	Domínios	Centros de Adoração
Belenus	Neutro e Bom	Bem, Fogo, Sol	Terras Sombrias, Tepest
Ordem Eterna, A	Neutro e Mau	Conhecimento, Mal, Morte, Repouso	Darkon
Ezra	Leal e Neutro	Brumas, Cura, Destruição, Ordem, Proteção	Norte e oeste do Núcleo
Hala	Neutro	Cura, Magia, Plantas	Núcleo Sul
Kali	Caótico e Mau	Destruição, Mal, Cura, Enganação	Sri Raji
Legislador, O	Leal e Mau	Guerra, Mal, Morte, Ordem	Sudeste do Núcleo
Senhor da Manhã, O	Caótico e Bom	Bem, Proteção, Sol, Sorte	Baróvia
Osíris	Neutro e Bom	Água, Bem, Proteção, Repouso	Deserto Âmbar
Rá	Leal e Bom	Ar, Bem, Ordem, Sol	Deserto Âmbar
Set	Leal e Mau	Enganação, Mal, Morte	Deserto Âmbar
Tvashtri	Caótico e Bom	Caos, Conhecimento, Magia, Planta	Sri Raji
Deus Lobo, O	Caótico e Mau	Animal, Enganação, Força	Verbrek
Zhakata	Caótico e Mau	Destruição, Fogo, Proteção, Terra	Verbrek





Tradução BR: JamesLoyo