DAGGERHEART

LIVRO BÁSICO

DAGGERHEART

LIVRO BÁSICO

EQUIPE DAGGERHEART

DIREÇÃO DE GAME DESIGN: Spenser Starke

GAME DESIGN ADICIONAL: Carlos Cisco, Rowan Hall, John Harper, Matthew Mercer, Alex Uboldi, Mike Underwood e Chris Davidson

CONTEÚDO ADICIONAL: Layla Adelman, Meguey Baker, Banana Chan, Rue Dickey, Felix Isaacs, Erin Roberts, Deven Rue, Rogan Shannon, Mark Thompson, Eugenio Vargas e Chris Willett

EDIÇÃO: Laura Hirsbrunner, Amber Litke e Sadie Lowry

EDIÇÃO ADICIONAL: Ashley Michaela "Navigator" Lawson, Scott Fitzgerald Gray e Sebastian Yūe

PRODUÇÃO SÊNIOR: Elise Rezendes

PRODUÇÃO JÚNIOR: Madigan Hunt e Alex Teplitz

COORDENAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO: Dani Gage

EQUIPE DE PRODUÇÃO: Robin Ekberg e Lexi McQueen

PRODUÇÃO ADICIONAL: Alex Uboldi

DIREÇÃO DE ARTE: Anthony Jones

DIREÇÃO DE ARTE ADICIONAL: Leesha Hannigan

COORDENAÇÃO DO PLAYTEST: Brieger Creative

DESIGN GRÁFICO: Matt Paquette & Co.

DESIGN GRÁFICO ADICIONAL: John Harper e Vee Hendro

CONSULTORIA: Tom Bloom, Daniel Delgado, Rue Dickey, Marty Elmer, Hank Finnin, Rob Hebert, James Mendez Hodes, David Iezzi, Pam Punzalan, Erin Roberts, Deven Rue, Rogan Shannon, Christine Sandquist e Mark Thompson

ARTE CONCEITUAL: Shaun Ellis

CARTOGRAFIA: "MarcoMaps" Bernardini

ARTE DE CAPA: Mat Wilma

ARTE DE CAPA (EDIÇÃO LIMITADA): Dominik Mayer

VERSO DAS CARTAS: Simon Pape

ILUSTRAÇÕES: Nick Acuna, Juan Salvador Almencion, Mauro Alocci, Ana Amaral, Anthony Avon, Mike Azevedo, Zoe Badini, Diana Bakieva, Adam Barker, Eliot Baum, Paul Scott Canavan, Carlos Cardona, Edgar Cardona, Kristina Carroll, Stephanie Cost, Luísa Costa, Katya Cyan, Cybercatbug, Daarken, Nikki Dawes, Carlos C. Díaz, Benjamin Ee, Geoffrey Ernault, Letícia Freitas, Bear Frymire, Gaboleps, Laura Galli, Kristina Gehrmann, James Green, Grant Griffin, Arturo Gutiérrez González, Juan Gutierrez, Leesha Hannigan, Rick Hefner, Suzanne Helmigh, Hendry Iwanaga, Jessketchin, Anthony Jones, KarrahE, Sam Key, Ivan Koltovich, Alex Konstad, Samantha Kung, Linda Lithén, Samantha B. Lucas, Danil Luzin, Dominik Mayer, Julia Metzger, Maxime Minard, Andrea Tentori Montalto, José Muñoz, Reiko Murakami, Laura Marie Neal, Irina Nordsol, Tamara Osborn, Mike Pape, Jen Estirdalin Pattison, Mila Pesic, Henry Peters, Rafater, Andreas Rocha, Ryan Christian Rodero, Joshua Rodriguez, Henrik Rosenborg, Ilya Royz, Allan Santos, Stanislav Sherbakov, Ernanda Souza, Fernanda Suarez, Jenny Tan, Mat Wilma, Maciej Wojtala e Jack Jones

FERRAMENTAS DA SESSÃO ZERO: *CETA:* P.R. O'Leary | *LINHAS E VÉUS:* Ron Edwards | *CARTA X:* John Stavropoulos

Este é um jogo criado por uma equipe diversa composta de várias raças, etnias, gêneros, credos, sexualidades e identidades.

EQUIPE DARRINGTON PRESS

CEO: Ivan Van Norman

DIRETOR CRIATIVO: Travis Willingham

DIRETOR DE OPERAÇÕES: Ed Lopez

VICE-PRESIDENTE SÊNIOR — MARKETING: Rachel Romero

GERENTE DE MARKETING: Darcy Ross

GERENTE DE MARKETING DE PRODUTO: Gary Thomas

GAME DESIGNER SÊNIOR: Spenser Starke

GAME DESIGNER: Rowan Hall

PRODUTORA SÊNIOR DE RPG: Elise Rezendes

PRODUTOR SÊNIOR DE JOGOS: Alex Uboldi

DIRETORA COMERCIAL: Katie Lowther

DIRETORA DE AQUISIÇÕES: Ally De Simone

GERENTE DE COMUNIDADE: Alex Hill

EQUIPE DA CRITICAL ROLE: Spencer Aitken, Efrain Alvarez, Sauol Ambriz, Brittney Austin, Leo Baltierrez, Taylor Burke, Diana Jeanne Calalo, Sarah Marie Campbell, Dani Carr, Niki Chi, Adrienne Cho, Shikina Collins, Ally De Simone, Jared Deiro, Shaunette DeTie, Nadia Dilbert, Steve Failows, Maria Flores, Christian Fox, Lana Gotlinskaya, Rowan Hall, Alex Hill, Bryn Hubbard, Maxwell James, Chris Jansen, Megan Karnish, Jade Kirk, Annie Krueger, Will Lamborn, Tal Levitas, Ed Lopez, Chris Lott, Jonathan Lott, Katie Lowther, Sam Maggs, Britton McGrath, Ashley Middlebrook, Aaron Monroy, Khoa Nguyen, Eddie Ochoa, Chyanne Owen, Elia Palacios, Leo Rassool, Elise Rezendes, Jerry Rivas, Richard Romasanta, Rachel Romero, Darcy Ross, Max Schapiro, Eli Schiff, Kyle Shire, Vinnie Singh, Gustin Smith, Spenser Starke, Dylan Steppeler, Gary Thomas, Jordyn Torrence, Alex Uboldi, Ben van der Fluit, Ivan Van Norman, Jen Veloso, Brittany Walloch, Kirby Winslow, Justin Wong e Nicole Yonan

Daggerheart™ Core Rulebook
© 2025 Darrington Press, LLC. Todos os direitos reservados. Tradução © 2025 Jambô Editora. Publicado sob licença de Darrington Press, LLC. Material adicional © 2025 Jambô Editora. Todos os direitos reservados. Este livro é considerado Conteúdo Publicado DRP e contém Conteúdo Público de Jogo como definido na Darrington Press Community Gaming License (DPCGL). Este conteúdo só pode ser utilizado conforme permitido pela DPCGL.

EDIÇÃO BRASILEIRA

TÍTULO ORIGINAL: Daggerheart Core Rulebook

TRADUÇÃO: Jaime de Andruart, Ana Cristina Rodrigues, Carine Ribeiro e Victor Lucky

EDIÇÃO: José Cerqueira

REVISÃO: Kali de los Santos, Camila Villalba e Elisa Guimarães

DIAGRAMAÇÃO: José Cerqueira e Tiago Orib

AUXÍLIO EDITORIAL: Miguel Souza e Elisa Guimarães

SUPERVISÃO EDITORIAL: Karen Soarele e Rafael Dei Svaldi

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Laura Reginin

EDITORA-CHEFE: Karen Soarele

DIRETOR-GERAL: Guilherme Dei Svaldi

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André Schwertz, Bruno Piñeiro, Dan Ramos, Dani Marques, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, Gabriel Menezes, Isabelle Gomes, Jacqueline Dal Bosco, Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Karen Soarele, Laura Reginin, Laura Souza, Leticia Mendes, Marcelo Cassaro, Marcus Vinícius, Marina Alvarez, Marlon Vernes, Matheus Rocha, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Richelly Kotik, Samuel Anklam, Simone Rocha, Tatiana Gomes, Thaynara Melchior, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib, Vic Terra, Victória Cernicchiaro e Yasmim Borges

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1ª edição: dezembro de 2025 | ISBN: 978858365179-6

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

S795d Starke, Spenser
Daggerheart / Spenser Starke [et al.]; tradução de Jaime de Andruart [et al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2025.
368p. il.
Jogos eletrônicos — RPG. I. Starke, Spenser. II. Título.
CDU 794.021

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

Boas-vindas a Daggerheart 4
Como usar este Livro 7
O que é preciso para jogar 8
Princípios dos jogadores 9
Uma mesa para todos 9

CAPÍTULO 1: PREPARANDO-SE PARA A AVENTURA

Sobre o mundo 11
Criação de personagem 13
Exemplo de personagem 22
Domínios 24
Classes 27
Bardo 28
Druida 30
Feiticeiro 36
Guardião 38
Guerreiro 40
Ladino 42
Mago 44
Patrulheiro 46
Serafim 50
Ancestralidades 52
Comunidades 72
Orientação adicional 82

CAPÍTULO 2: JOGANDO AVENTURAS

Ritmo de jogo 87
Mecânicas principais 89
Dados de dualidade 90
Evasão 91
PV e limiares de dano 91
Pontos de fadiga 92
Testes 92
Rolagem de dano 98
Teste de reação 99
Vantagem e desvantagem 100
Cartas de domínio 101
Condições 102
Mapa, alcance e movimento 103
Alvos e grupos 104
Cobertura, visão e escuridão . . . 104
Ouro 104
Repouso 105
Morte 106
Regras adicionais 107
Boas práticas de jogo 108
Subindo de nível 109
Equipamento 112
Armas principais 115
Armas secundárias 124
Armaduras 126
Tesouro 129
Exemplo de jogo 134

CAPÍTULO 3: CONDUZINDO AVENTURAS

Introdução 140
Orientações principais 140
Mecânicas do mestre 148
Testes do mestre 148
Pedindo testes 148
Fazendo movimentos 149
Medo 154
Dificuldade dos testes 157
Testes dos adversários 160
Contagens regressivas 162
Ouro, equipamento e tesouro . . . 165
Interpretando NPCs 166
Mecânicas opcionais 168
Sessão zero e segurança 169
Conduzindo uma sessão 173
Conduzindo uma one-shot 184
Conduzindo uma campanha 185

CAPÍTULO 4: ADVERSÁRIOS E AMBIENTES

Usando adversários 193
Escolhendo adversários 197
Fichas dos adversários 209
Usando ambientes 240
Fichas dos ambientes 242

CAPÍTULO 5: CENÁRIOS DE CAMPANHA

Usando cenários de campanha 253
O Surto Selvagem 254
Cinco Estandartes em Chamas 262
Festim das Feras 270
Era da Umbra 280
Placa-Mãe 290
Colosso das Terras Áridas 308

APÊNDICE

Cartas de domínio 328
Ficha de personagem 343
Fichas adicionais 344
Mapas em branco 354
Mapas dos cenários 357
Índice remissivo 363

INTRODUÇÃO

BOAS-VINDAS A DAGGERHEART!

Daggerheart é um RPG colaborativo de fantasia, magia e heroísmo. Durante a sua jornada, você poderá conversar com nobres para investigar um assassinato, adentrar uma antiga masmorra para impedir uma criatura apocalíptica de se libertar, impedir que uma relíquia preciosa caia nas mãos de um perigoso inimigo ou cruzar um vasto oceano para enfrentar um terrível monstro marítimo. Seja qual for a aventura que você viverá com seus amigos, Daggerheart tem todas as ferramentas para que ela seja épica e emocionante.

O QUE É RPG?

RPG de mesa é uma experiência de interação na qual os jogadores interpretam personagens e criam sua história em uma narrativa compartilhada. O ideal é que Daggerheart seja jogado por grupos de três a seis pessoas — sua "mesa". Uma delas será o mestre, enquanto as outras assumirão, cada uma, o papel de um personagem. O mestre ajuda o desenvolvimento da história, introduzindo complicações e consequências à narrativa, interpretando os NPCs (personagens que não são controlados por jogadores) e fazendo a história avançar.

Como vários outros RPGs, Daggerheart usa dados para determinar o resultado de certos eventos, fornecendo um elemento de probabilidade às escolhas que você faz. Ainda assim, o jogo abraça as ações e a imaginação dos jogadores: o tipo de personagem que você interpreta e as suas decisões sobre seu histórico e experiências tornarão suas chances melhores (ou piores!) nessas rolagens.

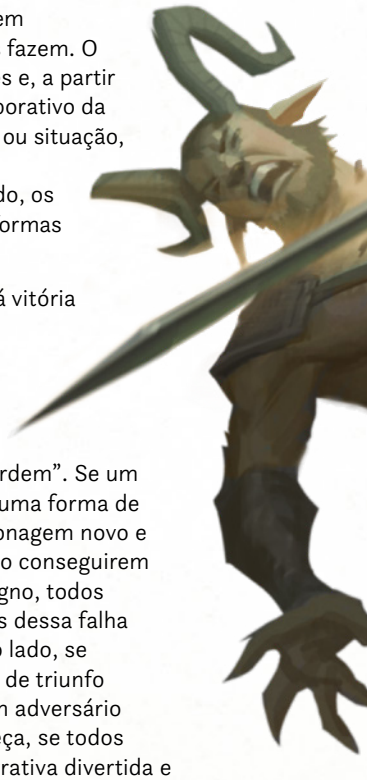
QUE TIPO DE RPG É DAGGERHEART?

Daggerheart é um RPG de fantasia heroica focado na narrativa, mas no qual o combate também tem um papel importante. O sistema incentiva histórias emocionantes guiadas pelos jogadores, intercaladas por batalhas e outros desafios empolgantes. Ele segue uma abordagem voltada à história, encorajando os jogadores e o mestre a agirem de boa-fé uns com os outros, com foco na trama que estão contando e não em detalhes mecânicos. O sistema apresenta uma abordagem mais livre para o combate, evitando lentidão e rodadas repetitivas, e não exige mapas e miniaturas — embora permita o uso de mapas, Daggerheart prioriza uma experiência mais dinâmica para os jogadores.

Se você procura um RPG sobre histórias de fantasia heroica com abordagem moderna, focado tanto em batalhas épicas quanto no arco emocional dos personagens que as travam, este é o livro certo.

Daggerheart também foi projetado para ser mecanicamente assimétrico, ou seja, o mestre e os jogadores usam regras diferentes. Jogadores usam dois dados de doze lados para a maioria das ações de seus personagens, incluindo seus ataques; já o mestre faz a maioria de suas ações sem usar dados, mas precisa de um dado de vinte lados para movimentos de adversários que exigem teste. Essa proposta assimétrica visa permitir que todos os participantes contribuam com uma experiência de jogo memorável.

O CERNE DO JOGO



Em Daggerheart, você e seus amigos jogam em turnos, descrevendo o que seus personagens fazem. O mestre decide as consequências dessas ações e, a partir delas, guia o grupo no desenvolvimento colaborativo da narrativa. Sempre que exigido por uma regra ou situação, você deve rolar dados para descobrir o que acontece em seguida. A depender do resultado, os eventos da história podem se desenrolar de formas novas e imprevisíveis.

No sentido tradicional desses termos, não há vitória ou derrota em Daggerheart. O jogo é uma experiência colaborativa, na qual o objetivo é contar uma história incrível juntos. Mesmo que os personagens cometam erros, não atinjam seus objetivos ou até mesmo morram, os jogadores nunca "perdem". Se um personagem morrer, o grupo pode procurar uma forma de revivê-lo, ou seu jogador pode criar um personagem novo e se juntar à jornada do grupo. Se os heróis não conseguirem impedir o vilão de concretizar um plano maligno, todos podem acabar enfrentando as consequências dessa falha para tentar compensá-la no futuro. Por outro lado, se obtiverem sucesso podem aproveitar um dia de triunfo — mas também encorajar a retaliação de um adversário ainda mais poderoso! O que quer que aconteça, se todos trabalharem em conjunto para viver uma narrativa divertida e empolgante, todos serão vitoriosos.

REFERÊNCIAS

Daggerheart tira inspiração de diversas fontes. Abaixo, uma lista de mídias que inspiraram a equipe de criação durante a produção do jogo.

RPGs: *13ª Era*, da Pelgrane Press (no Brasil pela Editora New Order), *Apocalypse Keys*, da Evil Hat Productions, *Apocalypse World*, da Lumpley Games (no Brasil pela Secular Games), *Blades in the Dark*, da Evil Hat Productions (no Brasil pela Buró), *City of Mist*, da Son of Oak Game Studio (no Brasil pela RetroPunk), *Cortex Prime*, da Fandom Tabletop, *Cypher System*, da Monte Cook Games, *Dishonored*, da Modiphius Entertainment, *Dungeons & Dragons*, da Wizards of the Coast, *Flee, Mortals!*, da MCDM Productions, *For the Queen*, da Darrington Press, *Genesys*, da Fantasy Flight Games, *Lady Blackbird*, da One Seven Design, *Masks: A Nova Geração*, da Magpie Games (no Brasil pela Circuito Camaleão), *Pathfinder*, da Paizo Publishing (no Brasil pela Editora New Order), *Shadowrun*, da Catalyst Game Labs (no Brasil pela Editora New Order), *The Quiet Year*, da Buried Without Ceremony, *The Wildsea*, da Mythopoeia Games Publications, e *Slugblaster*, da Mythopoeia Games Publications.

Livros: *Sabriel*, de Garth Nix, *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R.R. Martin, *O Senhor dos Anéis*, de J.R.R. Tolkien, *A Roda do Tempo*, de Robert Jordan, e *O Feiticeiro de Terramar*, de Ursula K. Le Guin.

Filmes e Séries: *The Dragon Prince*, *The Legend of Vox Machina*, *O Senhor dos Anéis*, *The Witcher*, *Guardiões da Galáxia*, *The Dark Crystal*.

Videogames: *Borderlands*, da Gearbox Software, *Dragon Age: Inquisition*, da BioWare, a série *The Elder Scrolls*, da Bethesda Game Studios, e *Outriders*, da People Can Fly.

Agradecimentos Especiais:

- *The Genesys System*, da Fantasy Flight Games, foi uma inspiração fundamental para o sistema de resultados em dois eixos dos Dados de Dualidade.
- O *Cypher System*, da Monte Cook Games, com suas intrusões do mestre, abriu caminho para o uso de Medo para interromper uma cena.
- Entre outras coisas, o sistema de vantagem e desvantagem de *Dungeons & Dragons*, da Wizards of the Coast, foi particularmente inspirador para as mecânicas de dados deste jogo.
- *13ª Era*, da Pelgrane Press, desenvolveu um sistema de origens que inspirou fortemente a mecânica de Experiências deste livro.
- *Blades in the Dark*, da Evil Hat Productions, e *Apocalypse World*, da Lumpley Games, ajudaram a moldar o fluxo narrativo e inspiraram a criação da ficha de personagem.
- *The Wildsea*, da Mythopoeia Games Publications, com sua seção fenomenal sobre o sistema de "Reaches", forneceu inspiração para os cenários de campanha deste livro.
- O game design da quarta edição de *Dungeons & Dragons*, da Wizards of the Coast, e o design de monstros de *Flee, Mortals!*, da MCDM Productions, inspiraram os tipos de inimigos e as formas de gerenciar lacaios.
- *The Quiet Year*, da Buried Without Ceremony, inspirou a criação de mapas nas seções de orientação de campanha.
- *Apocalypse Keys*, da Evil Hat Productions, inspirou a estrutura do exemplo de sessão zero.

VISÃO GERAL DA MECÂNICA BÁSICA

Os dados que os jogadores usam em Daggerheart pertencem, em geral, a duas categorias: Dados de Dualidade e dados de dano. Dados de Dualidade são dois dados de doze faces (d12) que representam Esperança e Medo. Esses dados incorporam as forças do destino e seu efeito sobre o sucesso dos personagens. Dados de dano correspondem à arma que seu personagem brande ou ao feitiço que ele lança, determinando a letalidade de um ataque bem-sucedido.

Para descobrir se o personagem é bem-sucedido ou não em determinada tarefa ou desafio, você deve rolar seus Dados de Dualidade e somar os resultados, então aplicar quaisquer modificadores aplicáveis à situação. Se o total obtido igualar ou superar a Dificuldade estabelecida pelo mestre, o personagem tem sucesso. Se for menor, falha. Você também deve informar ao mestre qual Dado de Dualidade — Esperança ou Medo — teve o maior resultado. Dependendo disso, a situação será diferente (explicaremos isso em mais detalhes na seção "Mecânicas Fundamentais", do Capítulo 2).

SESSÕES E CAMPANHAS

Quando o mestre e os jogadores se reúnem para jogar Daggerheart, isso é uma sessão de jogo. Cada sessão conta uma história curta. Quando joga várias sessões em sequência, o grupo transforma essas histórias curtas em uma narrativa maior: uma campanha. Campanhas longas podem ser divididas em arcos — conjuntos de sessões com foco em uma parte específica da história. Se o objetivo de uma campanha, por exemplo, é derrubar um governante corrupto, recrutar aliados em um reino vizinho é um arco dessa campanha.

Daggerheart é um jogo feito para todos os tipos de história. É possível que seu grupo queira jogar uma mesma campanha por meses, reunindo-se toda semana para continuar a história dos personagens indefinidamente, mas também é possível designar um número específico de sessões e jogar até esse momento. Sua mesa pode aproveitar uma empolgante maratona de dez sessões antes de criar novos personagens ou preferir jogar apenas uma sessão (também chamada de "one-shot"). Todas essas opções são excelentes, então escolha a mais adequada para o grupo.

A REGRA DE OURO

A regra mais importante em Daggerheart é fazer com que ele seja o *seu* jogo. As regras deste livro foram projetadas como suporte para a experiência de jogo, mas cada pessoa as interpreta e conta histórias de maneira diferente. Nenhuma regra deve atrapalhar a narrativa, a interpretação dos jogadores ou as aventuras dos personagens. Desde que o grupo esteja de acordo, tudo pode ser ajustado para se adequar ao estilo de jogo escolhido. Se quiser ignorar ou mudar uma regra e a mesa concordar, sinta-se livre para fazer isso.

DECISÕES SÃO MAIS IMPORTANTES QUE REGRAS

Ao jogar Daggerheart, o grupo deve priorizar decisões em vez de regras. Este livro pode solucionar diversas dúvidas sobre o jogo, mas não todas. Quando não souber como aplicar uma regra, o mestre deve tomar uma decisão que priorize a narrativa. Por exemplo, um gancho é uma arma que permite puxar um alvo para perto de si. O texto da arma não proíbe que você tente puxar um castelo com ela, mas isso provavelmente não fará sentido na narrativa. Nesse caso, o mestre pode decidir que você conseguiu puxar apenas alguns tijolos, ou então que você foi puxado em direção ao castelo, e não o contrário.

Da mesma forma, se um personagem fizer algo que possa resultar em morte imediata — como lançar-se dentro de um vulcão sem proteção —, ele pode ser privado dos movimentos de morte, que normalmente permitem ao jogador ter certo controle sobre os últimos momentos do personagem. Esse tipo de consequência deve ser estabelecido claramente antes que a ação seja feita, e deve sempre seguir a lógica do mundo. Daggerheart é um jogo com foco em narrativa, portanto encoraja-se evitar interpretações técnicas e descontextualizadas das regras. Tudo deve servir à ficção em andamento e o mestre tem a autoridade de decidir como as regras são aplicadas para esse propósito.

COMO USAR ESTE LIVRO

Este livro é dividido em cinco capítulos.

CAPÍTULO 1:
PREPARANDO-SE PARA A AVENTURA

Fornece as informações necessárias para criar um personagem com as regras de Daggerheart.

CAPÍTULO 2:
JOGANDO AVENTURAS

Detalha as mecânicas fundamentais do jogo, além de apresentar informações sobre como subir de nível, acessar novos domínios com personagens multiclasse e usar equipamentos especiais descobertos ao longo do jogo.

CAPÍTULO 3:
CONDUZINDO AVENTURAS

Voltado para o mestre, fornece as ferramentas necessárias para conduzir sessões e campanhas. Além de detalhar as mecânicas fundamentais para o mestre, este capítulo traz orientações sobre ferramentas de segurança, sessão zero, personalização de mapas de campanha, planejamento de arcos narrativos e mais.

CAPÍTULO 4:
ADVERSÁRIOS E AMBIENTES

Fornece regras e fichas de adversários e perigos para preencher seu mundo de jogo. Você pode usar as fichas prontas de adversários e perigos ou seguir as orientações para criar as suas próprias.

CAPÍTULO 5:
CENÁRIOS DE CAMPANHA

Apresenta cenários prontos que você pode usar para ambientar jogos mais longos.

APÊNDICE

Por fim, aqui você encontra referências de jogo, como cartas de domínio, fichas de personagem, guias e mapas.

O QUE É PRECISO PARA JOGAR

Este livro traz quase tudo que você precisa para jogar, mas há alguns materiais adicionais necessários.

2 A 5 JOGADORES

Daggerheart funciona melhor com um grupo de dois a cinco jogadores empolgados para construir uma história em conjunto. Se você for um jogador, sua responsabilidade é interpretar seu personagem e decidir o que ele faz. O mestre apresentará problemas para você superar de formas que deixem o jogo mais interessante. Você deve moldar a história de seu personagem através das suas escolhas e, também, permitir que os outros personagens tenham seus momentos de crescimento e protagonismo durante a jornada.

MESTRE

Se você for o mestre, controlará o mundo de jogo e como seus elementos respondem às ações dos personagens. Isso significa que você deve estabelecer cenas empolgantes, conduzir o fluxo narrativo e interpretar os NPCs, inclusive os adversários que o grupo enfrenta. Também deve fazer perguntas para os jogadores cujas respostas façam a narrativa avançar. Você provavelmente será quem mais conhece as regras e responde às dúvidas durante o jogo. Caso surja a necessidade de uma decisão sobre uma mecânica de fora do livro, cabe a você decidir.

Como mestre, é importante lembrar que você não joga contra os jogadores. Embora seu papel seja apresentar perigos e complicações, esses desafios devem permitir aos jogadores mostrar seus pontos fortes e confrontar as falhas de seus personagens. Seja fã deles e colabore com a mesa.

DADOS

Daggerheart usa um conjunto completo de dados: d4, d6, d8, d10, d12, d20 e d100. Quando é necessário informar uma quantidade de dados, o jogo indica quantos e de que tipo eles são, como 2d6 (dois dados de seis faces) ou 3d8 (três dados de oito faces). Os jogadores precisam de pelo um conjunto completo e 2d12 de cores diferentes (os Dados de Dualidade). Conforme seu personagem sobe de nível, você precisará rolar mais dados, refletindo esses avanços, portanto pode ser útil ter conjuntos de dados extras. O mestre também deve ter seu próprio conjunto de dados para os adversários.

MARCADORES

Marcadores são pequenos objetos, como botões, moedas ou pecinhas de plástico, que servem para ajudá-lo a controlar certos aspectos do jogo. Por exemplo:

- Ao fazer um teste, você acrescentará marcadores para contar modificadores mais facilmente.
- Ao usar certas habilidades, você precisará colocar marcadores sobre uma carta ou ficha de personagem.

Qualquer objeto serve, mas recomendamos que seja no máximo do tamanho de uma moeda e que seja estável o suficiente para ficar na mesa sem rolar para fora. O ideal é que cada jogador tenha marcadores diferentes para evitar confusão. Se possível, seus marcadores devem lembrar o estilo de seu personagem; assim, além de ajudarem no jogo, serão uma forma de expressar a personalidade de seu herói.

Cada jogador deve começar com ao menos sete marcadores. Esse número aumentará conforme o personagem subir de nível, mas você provavelmente não precisará de mais do que quinze marcadores no 10° nível.

O mestre pode usar marcadores ao acumular Medo ou para contabilizar informações nas fichas dos adversários.

CARTAS

Além deste livro, você também precisará do baralho que o acompanha: cartas de ancestralidade, comunidade, domínio e subclasse. Caso não tenha um conjunto físico de cartas (ou precise de mais cópias), você pode baixá-las e imprimi-las em casa. A seção “cartas de domínio”, no Apêndice, também apresenta o conteúdo das cartas do baralho básico.

FICHAS E ANOTAÇÕES

O apêndice traz uma ficha de personagem e guias que você pode usar para criá-la, mas recomendamos usar fichas específicas para cada classe para uma melhor experiência (baixe-as em **jamboeditora.com.br**). Daqui em diante, este livro vai presumir que seu grupo está usando as fichas específicas. Se estiver jogando presencialmente, imprima esse material. Se estiver jogando online, certifique-se de ter um computador ou tablet para editar a ficha durante o jogo.

Também recomendamos papel e utensílios de escrita (ou equivalentes digitais) para registrar detalhes importantes compartilhados pelo mestre ou pelos outros jogadores.

OPCIONAL: MAPAS E MINIATURAS

Você pode usar mapas e miniaturas para representar os cenários, especialmente em batalhas. Isso pode deixar a cena mais vívida do que é possível apenas com descrição. Ao desenhar ou criar um mapa, está tudo bem se a escala, a distância e os detalhes não estiverem perfeitos. Esses acessórios não devem limitar a imaginação, mas prover um contexto para que todos visualizem a cena com clareza.

PRINCÍPIOS DOS JOGADORES

Recomendamos que você siga estes princípios ao jogar Daggerheart para aproveitar ao máximo o sistema.

- → Seja fã de seu personagem e da sua jornada.
- → Compartilhe os holofotes.
- → Dirija-se aos personagens e aos jogadores.
- → Construa o mundo em conjunto.
- → Jogue para descobrir o que acontece.
- → Apegue-se apenas o suficiente.

SEJA FÃ DE SEU PERSONAGEM E DA SUA JORNADA

Procure maneiras de mostrar os pontos fortes e fracos do seu personagem, explore escolhas interessantes e aprenda mais sobre ele enquanto joga. Faça com que sua história avance e ele se desenvolva a partir dela.

COMPARTILHE OS HOLOFOTES

Busque oportunidades de colocar outros personagens em foco. Dê chances para que eles façam o que fazem de melhor, peça-lhes ajuda e ajude-os sempre que puder, incentivando-os a compartilhar o que estão pensando ou sentindo.

DIRIJA-SE AOS PERSONAGENS E AOS JOGADORES

Converse com os outros personagens no mundo de jogo, apoie-se nas conexões que vocês constroem, faça perguntas e criem uma história usando tanto essas conversas quanto suas ações. Converse também com os jogadores no mundo real, pergunte o que os personagens deles poderiam fazer e o que eles gostariam que acontecesse na história. Ao jogar, considere essas preferências e desejos.

CONSTRUA O MUNDO EM CONJUNTO

Em Daggerheart, todos os participantes contribuem com a história, não apenas o mestre. Este é um jogo colaborativo, que atinge o potencial máximo quando todos à mesa trabalham juntos. Isso quer dizer trabalhar ativamente pelas cenas que você quer ver, apresentando sugestões para enriquecer os arcos narrativos dos seus amigos, criando partes do mundo com os outros jogadores e pensando profundamente sobre as motivações do seu personagem.

JOGUE PARA DESCOBRIR O QUE ACONTECE

Tudo o que você faz na mesa deve se originar na ficção. Ouça o que os outros jogadores e o mestre têm a dizer e reaja às falas e ações deles, descobrindo a história em conjunto. A criatividade de cada um deve inspirar os outros para ampliar a narrativa. Se você precisar rolar dados, deixe os resultados guiarem o que vai acontecer. Abrace as complicações com a mesma energia usada para comemorar as vitórias.

APEGUE-SE APENAS O SUFICIENTE

Às vezes um improviso pode não sair perfeito, e não há problema nisso. Apegue-se às suas ideias para a ficção apenas o suficiente para não perder o que importa, deixando espaços abertos na narrativa que seus companheiros possam preencher. Permita-se cometer erros. Mesmo que as cenas não sigam a direção que você espera ou que uma reviravolta o pegue de surpresa, confie que, no fim das contas, seu grupo criará algo belo e memorável.

Seguir esses princípios lhe ajudará a criar histórias empolgantes, imprevisíveis e intensas.

UMA MESA PARA TODOS

Daggerheart é um jogo feito para todas as etnias, gêneros, sexualidades, credos e identidades. É responsabilidade de cada participante certificar-se de que a mesa seja um lugar onde todas as pessoas possam se sentir importantes, respeitadas e seguras.

Como o RPG envolve improviso, é possível que surjam temas que sejam sensíveis ou difíceis para certas pessoas. Um assunto que seja apenas ficcional para você pode ser bastante real e pessoal ou desconfortável para os outros. Ao se reunir com o grupo para jogar pela primeira vez, decida em conjunto que tipo de experiência todos estão buscando e mencione os temas e assuntos que você gostaria de evitar. Todos devem seguir essa combinação, podendo expandi-la ou alterá-la conforme necessário. “Sessão Zero e Segurança”, no Capítulo 3, apresenta recursos úteis para seu grupo ao lidar com situações complicadas.

NOTA DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Houve um esforço conjunto para manter a linguagem deste livro o mais neutra em gênero possível, dentro dos limites da língua portuguesa, evitando o uso de neologismos. No entanto, em certos casos foi necessário criarmos desinências para gênero neutro, a fim de refletir o intuito dos autores. Além disso, você verá nomes de pessoas e personagens acompanhados por parênteses que indicam seu gênero — se é masculino (masc.), feminino (fem.) ou neutro.

CAPÍTULO UM:
PREPARANDO-SE PARA A AVENTURA

Este capítulo vai prepará-lo para sua primeira sessão de Daggerheart. As seções a seguir descrevem os fundamentos de criação de mundo e fornecem informações para criar um personagem passo a passo, considerando as classes, domínios, ancestralidades e comunidades.

SOBRE O MUNDO

Daggerheart encoraja a exploração de mundos repletos de magia, paisagens incríveis, feras fantásticas, facções dinâmicas, mistérios instigantes e oponentes poderosos. Embora o mundo criado em conjunto pela sua mesa seja apenas seu, Daggerheart possui ancestralidades, comunidades, classes, talentos e feitiços pré-estabelecidos, portanto alguns aspectos da criação de mundo serão parecidos em todas as campanhas.

A seção a seguir traz descrições dos planos primordiais, de onde se originam tais elementos compartilhados. Esses detalhes sempre podem ser retrabalhados para que se adéquem ao estilo de jogo do grupo. Ao criar seu mundo, você pode usar um dos seguintes pontos de partida: um local que conheça; um suplemento contendo um cenário; o guia para criar seu próprio mundo na seção "Conduzindo Campanhas" (do Capítulo 3), ou com um dos cenários do Capítulo 5.

PLANOS PRIMORDIAIS

Os **planos primordiais** são a base da criação de mundo inerente à maioria das mecânicas de Daggerheart, como ancestralidades e adversários.

O PLANO MORTAL

A maioria das aventuras acontecerá no Plano Mortal, correspondente à terra, ao mar e ao céu onde os mortais vivem. É aqui que a maioria dos seres e objetos materiais existem. Dizem as histórias que o Plano Mortal foi criado pelos Deuses Esquecidos durante a Era Primeva. Para esses seres imortais, viajar entre a Graça Superior e este plano era tão fácil quanto despertar de um sonho. Nessa época, deuses conviviam com mortais e atos divinos — tanto maravilhosos quanto terríveis — eram comuns. Quando foram subjugados pelos Novos Deuses, muitos dos Deuses Esquecidos ficaram presos para sempre no Plano Mortal.

O reino mortal também abriga os Deuses Diáfanos — divindades menores criadas tanto por Deuses Esquecidos quanto pelos Novos Deuses para cuidar desse plano. Muitos Deuses Diáfanos são considerados caprichosos e, embora suas esferas de atuação sejam menores que as de seus criadores, têm grande influência sobre as vidas mortais.

AS GRAÇAS SUPERIORES

Territórios divinos que pertenciam aos Deuses Esquecidos, antes que os Novos Deuses os reivindicassem na Era Primeva. Devido à forte conexão deste lugar com a maioria dos outros planos, as divindades que o habitam podem ver e falar com as criaturas do Plano Mortal sem precisar sair daqui, embora aqueles com quem elas se comunicam possam achar seus métodos estranhos ou obscuros. Os Novos Deuses podem deixar a Graça Superior e ocupar outros planos, mas, na era atual, precisam sacrificar algo importante para fazer isso. Há rumores de que essa contingência advém do seu desejo de proteger a Graça caso os Deuses Esquecidos recuperassem seu poder, uma vez que eles (ou qualquer outro ser oriundo do Plano Mortal) precisariam de um grande sacrifício para adentrar a Graça Superior. Tais sacrifícios causaram algumas das calamidades que assolaram o Plano Mortal nos últimos milênios.

OS CÍRCULOS INFERIORES

Os Círculos Inferiores são planos para onde foram banidos os Deuses Esquecidos que lutaram com mais afinco contra a insurreição dos Novos Deuses. Desde então conhecidas como "Deuses Caídos", essas divindades perderam a Guerra Divina contra os Novos Deuses, passando a ser consideradas "praticantes malignas de magia profana". Por causa disso, Deuses Diáfanos banidos com eles são chamados de "demônios", e aqueles que descendem dessas criaturas carregam consigo o peso desse estigma.

Os Círculos Inferiores são considerados locais de corrupção, destruição e violência. Rumores contam que algumas das criaturas mais perigosas dos planos surgiram aqui. A maioria dos outros planos tem garantias para evitar que algum dos Caídos transgrida os Círculos Inferiores. No Plano Mortal, acredita-se que o uso de magia arcana em atos de grande maldade pode criar uma ponte temporária entre os dois planos, o que permitiria a passagem dos Caídos.

OS REINOS ALÉM

O cosmos tem muitos planos além dos citados: os Territórios Elementais, o Reino Astral, o Vale da Morte e incontáveis outros. Alcançar e atravessar esses lugares a partir do Plano Mortal requer conhecimento especializado e muita experiência. Mesmo assim, alguns seres dos planos primordiais ainda guardam tais segredos com cuidado, podendo ser persuadidos a revelá-los... por um preço.

MAGIA E FEITIÇOS

Dependendo do tipo de personagem com o qual você está jogando, ele pode ou não ter a habilidade de usar magia. Em Daggerheart, magia é extremamente poderosa e perigosa — ela permeia o mundo e manifesta-se nas pessoas. É tanto uma força interior que pode ajudá-lo em sua jornada quanto uma força exterior que afeta o mundo.

Se tiver poderes mágicos, eles podem se manifestar através de armas, feitiços e outros meios específicos. Conforme os personagens se desenvolvem, sua magia pode se desenvolver com eles. A cada nível, você recebe cartas que descrevem novos feitiços poderosos e talentos mágicos que seu personagem pode usar, bem como os requisitos de uso.

DANDO SEU TOQUE PESSOAL

Se a descrição dos efeitos mecânicos do seu personagem não combinar com o estilo dele, você pode mudá-las para algo que faça sentido, dando seu "toque pessoal" às descrições. No entanto, a não ser que a mesa concorde, dar um toque pessoal não deve gerar qualquer benefício mecânico além do efeito padrão.

Por exemplo, você pode dizer que os talentos mágicos do seu ladino assumem a forma de mecanismos e invenções: em vez de conjurar uma nuvem de escuridão mágica, ele lança uma granada de fumaça. Ou que os talentos mágicos do seu patrulheiro manifestam espíritos ancestrais que invocam as forças da natureza. Talvez a magia funcione de maneira diferente no seu mundo de jogo e o poder de cada classe tenha uma origem única. Contanto que isso não entre em conflito com as mecânicas, dê seu toque pessoal aos poderes mágicos do personagem da forma que combinar melhor com ele.

Também é possível personalizar os itens. Seu personagem pode ter uma arma única herdada dos antepassados, mas ela usa as mesmas estatísticas de uma espada longa. A armadura de seu mago pode ser um conjunto de runas mágicas em vez de uma cota de malha, mas ainda tem Pontos de Armadura que você pode gastar para reduzir o dano. Neste caso, "recuperar" a Armadura durante um descanso pode significar que você renova o encantamento em vez de consertar a armadura. A seção "Ajustando Talentos e Feitiços", neste capítulo, traz sugestões de maneiras para personalizar talentos e feitiços da forma que você achar mais adequada.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Se não for o mestre, a primeira coisa que você deve fazer para jogar Daggerheart é criar seu personagem. Além de escolher sua classe, comunidade e ancestralidade, você também define sua aparência, personalidade e Experiências, bem como suas relações com os outros personagens. Algumas dessas decisões são puramente narrativas, influenciando apenas momentos de interpretação; outras, no entanto, são escolhas mecânicas que afetam suas ações e chances de sucesso em testes.

PARA COMEÇAR...

Antes de criar seu personagem, converse sobre a campanha com o restante da mesa e anote ideias.

> ***Dica:*** *várias mecânicas citadas nesta seção serão abordadas em detalhes no Capítulo 2.*

PARTICIPE DA SESSÃO ZERO

Se for começar uma nova campanha com seu grupo, recomendamos usar a primeira sessão para criar os personagens e discutir o mundo de jogo. A sessão zero (veja "Sessão Zero e Segurança", na p. 169) é a melhor maneira de garantir que todos estejam de acordo com o tom e a atmosfera da campanha, de forma que possam criar personagens que funcionem bem como um grupo.

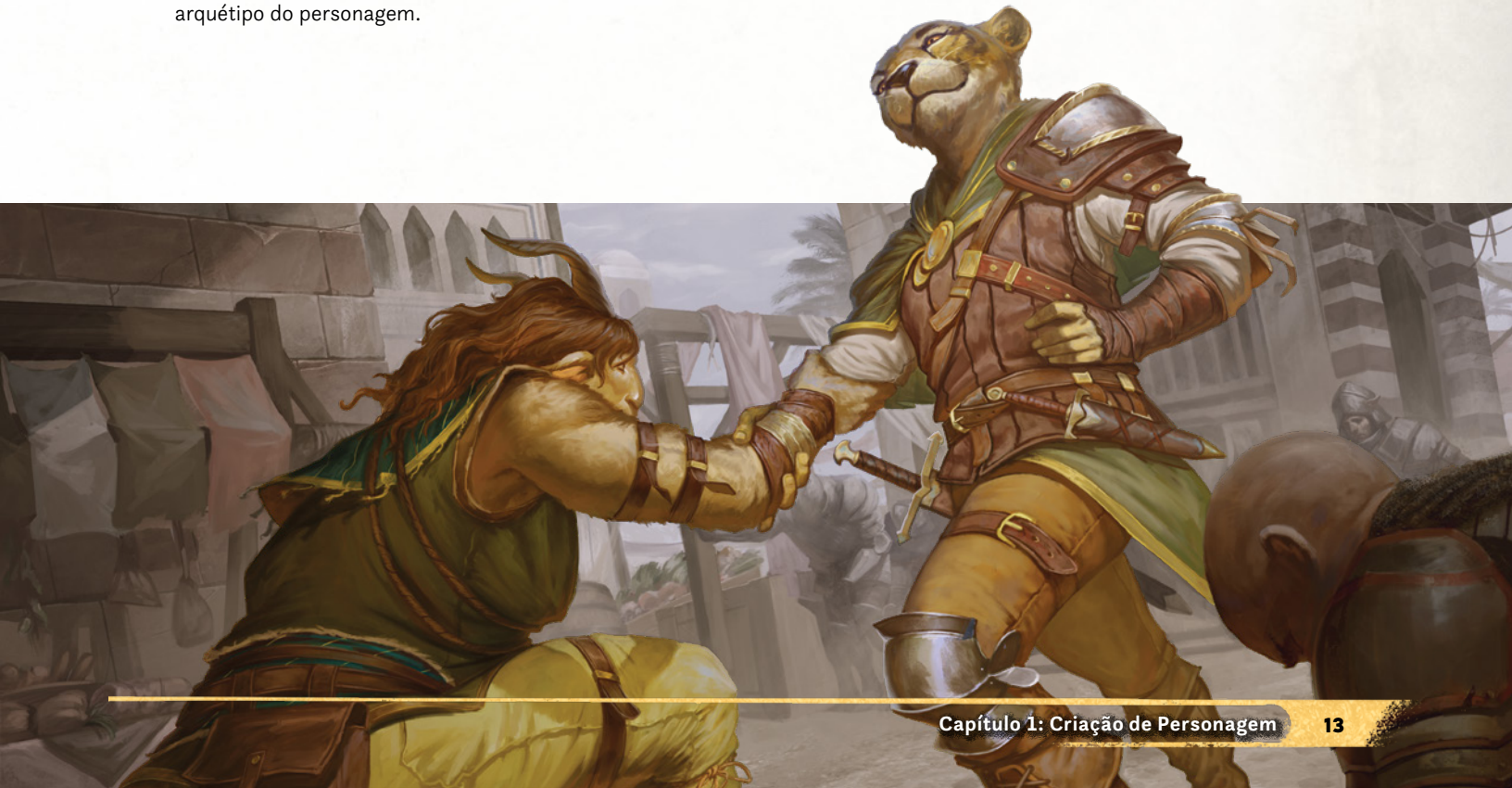
REFLITA SOBRE OS CONCEITOS DO PERSONAGEM

Antes de criar seu personagem, revise os materiais e pense no tipo de personagem que você quer interpretar. Seu conceito pode ser amplo e raso, como "um artista circense com poderes mágicos" ou "uma capitã que perdeu o navio", mas mesmo um ponto de partida simples facilitará suas escolhas ao longo do processo.

PASSO 1: ESCOLHA SUA CLASSE

A primeira coisa a fazer durante a criação de personagem é escolher sua **classe**. Cada classe é um arquétipo que desempenha determinado papel de jogo e é ela que define a quais talentos você tem acesso ao longo da campanha. Por exemplo, se você quer ser o "tanque" do grupo, entrando de cabeça nas batalhas para proteger os outros com a própria vida, você pode jogar de guardião. Por outro lado, se quiser lançar feitiços para resolver problemas, curar os aliados e moldar as batalhas, você pode jogar de mago.

Após escolher uma classe, você também deve escolher uma **subclasse**. Subclasses são ramificações de cada classe e servem para refinar o arquétipo do personagem.



LISTA DE CLASSES

A seguir estão as classes e subclasses disponíveis no livro básico. Veja mais sobre elas a partir da página 27.

BARDO

Subclasses: *beletrista ou trovador*

Seja um beletrista para cativar multidões com as palavras.

Seja um trovador para tecer canções que fortalecem seus aliados.

DRUIDA

Subclasses: *protetor dos elementos ou protetor da renovação*

Seja um protetor dos elementos para incorporar a natureza.

Seja um protetor da renovação para curar o grupo com poderosos efeitos mágicos.

FEITICEIRO

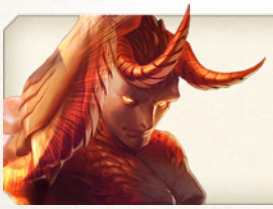
Subclasses: *elementalista ou primordialista*

Seja um elementalista para canalizar magia bruta e moldá-la na forma de um elemento específico.

Seja um primordialista para estender a versatilidade de seus feitiços de maneiras poderosas.

GUARDIÃO

Subclasses: *baluarte ou vingador*



Seja um baluarte para continuar lutando após sofrer golpes poderosos.

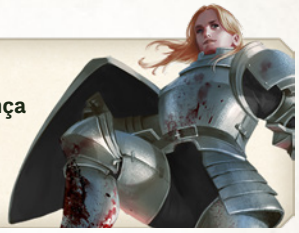
Seja um vingador para subjugar as ameaças contra você ou seus aliados.

GUERREIRO

Subclasses: *escolhido da bravura ou escolhido da matança*

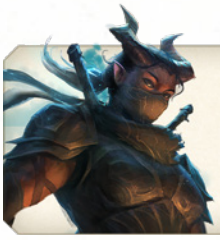
Seja um escolhido da bravura para se alimentar da força de seus inimigos.

Seja um escolhido da matança para derrubar os adversários com uma força imensa.



LADINO

Subclasses: *gatuno ou mafioso*



Seja um gatuno para manipular as sombras e se esgueirar pelo ambiente.

Seja um mafioso para ter uma rede de contatos onde quer que vá.

MAGO

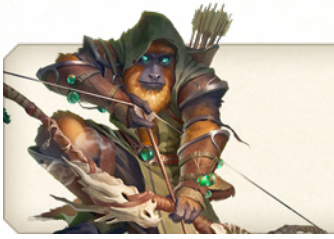
Subclasses: *discípulo do conhecimento ou discípulo da guerra*

Seja um discípulo do conhecimento para ter uma compreensão profunda do mundo ao seu redor.

Seja um discípulo da guerra para usar seu treinamento mágico de forma agressiva.

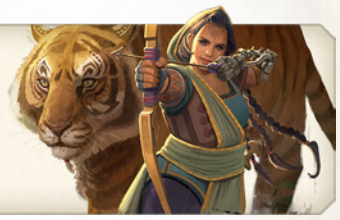
PATRULHEIRO

Subclasses: *rastreador ou treinador*



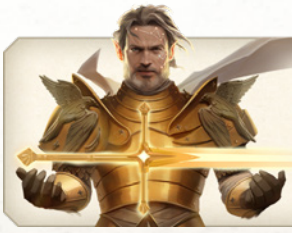
Seja um rastreador para caçar suas presas e atacar com força letal.

Seja um treinador para formar um laço profundo com um animal.



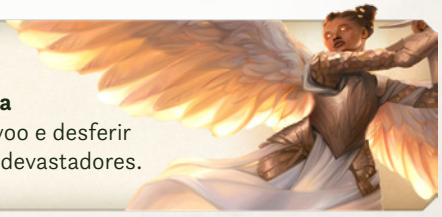
SERAFIM

Subclasses: *portador divino ou sentinela alada*



Seja um portador divino para dominar o campo de batalha com uma arma lendária.

Seja uma sentinela alada para levantar voo e desferir golpes aéreos devastadores.



FICHA DE PERSONAGEM, GUIA DE PERSONAGEM E CARTA DE SUBCLASSE

Após escolher a classe, pegue a ficha e o guia de personagem correspondentes a ela e a carta fundamental da subclasse escolhida. A ficha será usada para anotar os detalhes de seu personagem, então tenha cópias físicas ou digitais à mão. Se estiver usando uma ficha de papel, use lápis, pois será necessário alterar algumas informações conforme seu personagem sobe de nível. Você encontrará uma ficha preenchida na seção "Exemplo de Personagem" (p. 22).

Fichas e guias de personagem estão disponíveis para download em *jamboeditora.com.br*. Uma ficha em branco também está disponível nos Apêndices no fim deste livro.

ANOTE O NÍVEL

Os personagens começam no 1º nível. Anote o nível de seu personagem no campo apropriado no topo da ficha e certifique-se de atualizá-lo sempre que subir de nível. Recomendamos começar a campanha no nível 1, mas mesas mais experientes podem começar em níveis mais altos se todos concordarem.

ANOTE OS DETALHES

A qualquer momento do processo de criação, você pode preencher o nome e os pronomes do personagem na linha superior, bem como detalhes da descrição dele no guia de personagem. Algumas pessoas pensam no nome e na aparência primeiro, enquanto outras levam algum tempo até criar esses elementos. Fique à vontade para começar por esses detalhes descritivos ou deixá-los para o fim.

HABILIDADE DE CLASSE

Cada classe começa com uma **habilidade de classe** (ou mais de uma). Você não precisa anotar essas habilidades, pois elas estão no canto inferior esquerdo da ficha de cada classe. Habilidades de classe são exclusivas da classe que você escolheu. Se você precisar escolher algo de uma habilidade de classe, isso deve ser feito antes da primeira sessão.

PASSO 2:
ESCOLHA SUA HERANÇA

Depois de escolher a classe, você define a **herança** do personagem. Ela é composta por dois elementos: sua ancestralidade e sua comunidade.

ESCOLHA A ANCESTRALIDADE

A **ancestralidade** reflete a ascendência do personagem, impactando sua aparência e concedendo-lhe duas habilidades exclusivas. Pegue a carta correspondente à ancestralidade escolhida e anote-a no campo "herança" da ficha de personagem.

Anão	Firbolg	Infernis
Clank	Fungril	Katari
Drakona	Galapa	Orc
Elfo	Gigante	Pequenino
Fada	Goblin	Quacho
Fauno	Humano	Símio

Veja mais na seção "Ancestralidades" (pp. 52-71).

ESCOLHA A COMUNIDADE

A **comunidade** representa a cultura na qual seu personagem cresceu e afeta sua aparência, suas ações e como ele vê o mundo. Sua comunidade é influenciada pela localização geográfica, valores e objetivos. Cada comunidade possui uma habilidade que você pode utilizar durante o jogo. Pegue a carta correspondente à comunidade escolhida e anote-a no campo "herança" da ficha de personagem:

Aristocrática	Fora da lei	Nômade
Disciplinada	Marítima	Silvestre
Erudita	Montanhesa	Subterrânea

Veja mais na seção "Comunidades" (pp. 72-81).

IDIOMAS

Em Daggerheart, você não precisa escolher idiomas específicos para seu personagem. O jogo presume que todos falam um idioma comum (cabe ao grupo decidir se isso ocorre por meios mundanos ou mágicos) e que línguas de sinais são dominadas por várias culturas e comunidades. Se quiser idiomas regionais específicos em sua campanha, discuta as opções com a mesa.

PASSO 3:

DISTRIBUA SEUS ATRIBUTOS

Nesta etapa, você deve distribuir valores aos seus seis **atributos**: Agilidade, Força, Acuidade, Instinto, Presença e Conhecimento. Esses valores refletem sua capacidade natural ou treinada em cada uma dessas características. Cada atributo tem uma lista de verbos, como correr, equilibrar-se e saltar que representam coisas que você pode fazer relacionadas ao atributo. Esses verbos são apenas exemplos e não devem limitar como o atributo pode ser usado.

AGILIDADE: Correr, Equilibrar-se, Saltar

Uma Agilidade alta significa que você é ágil, veloz e reage rápido frente ao perigo. Você faz testes de Agilidade para escalar um muro, correr em direção de cobertura ou saltar de telhado em telhado.

FORÇA: Agarrar, Levantar, Quebrar

Uma Força alta significa que você se sai melhor em situações que envolvam potência física e vigor. Você faz testes de Força para arrombar uma porta, erguer objetos ou manter sua posição frente à investida de um oponente.

ACUIDADE: Esconder-se, Manipular, Manobrar

Uma Acuidade alta significa que você leva jeito com tarefas que exigem precisão, esmero ou sutileza. Você faz testes de Acuidade para usar ferramentas delicadas, evitar ser percebido ou desferir um golpe mirado.

INSTINTO: Perceber, Pressentir, Orientar

Um Instinto alto significa que você tem uma percepção apurada de seus arredores e uma intuição natural. Você faz testes de Instinto para notar detalhes ao seu redor, pressentir o perigo ou encontrar um oponente ardiloso.

PRESENÇA: Comover, Convencer, Enganar

Uma Presença alta significa que você tem personalidade forte e facilidade para situações sociais. Você faz testes de Presença para argumentar, intimidar um oponente ou atrair a atenção de uma multidão.

CONHECIMENTO: Analisar, Aprender, Lembrar

Um Conhecimento alto significa que você tem acesso a informações que outros não têm e sabe como usar a mente para deduzir e inferir algo. Você faz testes de Conhecimento para interpretar fatos, enxergar padrões com clareza ou lembrar-se de informações importantes.

DISTRIBUA MODIFICADORES DE ATRIBUTO

Modificadores são os valores associados a cada atributo. Quando você faz um teste usando um dos atributos, o modificador correspondente é somado (ou subtraído, no caso de modificadores negativos) para determinar o resultado.

Distribua os modificadores abaixo entre os atributos de seu personagem na ordem que preferir:

+2, +1, +1, 0, 0, –1

Ao distribuir os modificadores, considere o tipo de ação no qual você quer que seu personagem seja bom, além de que armas e magias (se aplicável) ele usará. As armas e magias aparecerão mais adiante, mas você pode usar as sugestões apresentadas no guia de personagem da sua classe como referência. Você também pode reorganizar os modificadores conforme necessário durante a criação de personagem, bem como após algumas sessões de jogo.

Sempre que você precisar se referir aos seus modificadores como valores, +2 deve ser considerado 2, mas –1 ainda deve ser considerado –1. Por exemplo, se uma carta de domínio solicita que você coloque um número de marcadores igual ao Conhecimento do personagem sobre ela, e o Conhecimento dele é +3, você deve colocar 3 marcadores na carta. Se o modificador do atributo for negativo, você não coloca nenhum marcador na carta (a menos que especificado o contrário).

PASSO 4:

ESCREVA INFORMAÇÕES ADICIONAIS

Hora de pausar um pouco a tomada de decisões para preencher alguns campos na ficha de personagem.

EVASÃO

A **Evasão** reflete a Dificuldade que adversários têm para acertar o personagem. A Evasão inicial da sua classe aparece logo abaixo do campo "Evasão" da sua ficha. Quando um adversário ataca o personagem, o teste de ataque do mestre deve ser comparado à Evasão do personagem para que o adversário tenha sucesso. Você escolhe como a Evasão do seu personagem se manifesta narrativamente: um mago pode ter escudos arcanos reluzentes; um patrulheiro pode esquivar-se agilmente, e um guerreiro pode aparar ou bloquear ataques.

Sua Evasão começa baixa, mas ela não é a única forma de evitar dano. Quando seu personagem é atingido, você pode usar sua armadura para reduzir o dano sofrido.

PONTOS DE VIDA E DE FADIGA

A saúde física e mental do seu personagem é representada por Pontos de Vida e de Fadiga. **Pontos de Vida** (abreviados como **PV**) são uma representação abstrata da sua resiliência corporal e da capacidade de resistir a golpes físicos e mágicos. Cada classe começa com um número estabelecido de Pontos de Vida. **Pontos de Fadiga** (abreviados como **PF**) representam sua capacidade de resistir à pressão e ao esgotamento mental. Cada classe começa com 6 PF.

Você pode descrever os Pontos de Vida e Pontos de Fadiga do seu personagem como achar melhor, mas em geral eles representam a capacidade dele de ser derrubado e continuar se erguendo. Você deve marcar os Pontos de Vida e os Pontos de Fadiga do personagem em situações complicadas — quanto menos PV e Fadiga estiverem marcados, melhor.

ESPERANÇA E MEDO

Esperança e **Medo** são recursos que jogadores e o mestre usam para representar como o destino beneficia ou prejudica os personagens. Você começa com 2 Pontos de Esperança; anote isso no campo de "Esperança" da ficha.

Sempre que você **rolar com Esperança** nos Dados de Dualidade — ou seja, quando seu Dado de Esperança for maior que o seu Dado de Medo —, você recebe 1 Ponto de Esperança (até um máximo de 6). Durante o jogo, você pode gastar Esperança para ajudar seus aliados, usar suas Experiências para vencer obstáculos e fortalecer seus feitiços e talentos.

Contudo, quando **rolar com Medo** nos Dados de Dualidade — ou seja, quando seu Dado de Medo for maior que o seu Dado de Esperança — , o mestre recebe 1 Ponto de Medo e pode gastá-lo para causar determinados efeitos. Às vezes, rolar com Medo pode trazer complicações à cena (mesmo que seu teste tenha sido um sucesso).

PASSO 5:

ESCOLHA SEU EQUIPAMENTO INICIAL

Nesta etapa, você escolhe as armas, armadura e outros itens iniciais do seu personagem.

ESCOLHA SUAS ARMAS

Você usa **armas físicas** para atacar os oponentes, mas, se tiver uma habilidade de conjuração (como de alguma subclasse), também pode usar **armas mágicas**. Durante a criação de personagem, você pode escolher e equipar uma **arma principal** de duas mãos, ou uma arma principal de uma mão e uma **arma secundária** de uma mão.

Há algumas sugestões de armas no topo do seu guia de personagem, mas você também pode escolher como quiser. Todas as armas iniciais (de 1° patamar) que você pode escolher estão nas tabelas de "Armas Principais" e "Armas Secundárias", no Capítulo 2. Elas também estão disponíveis no Apêndice.

No 1º nível, sua **Proficiência** é igual a 1. Isso significa que você rola um dado de dano ao atacar com uma arma. Essa informação deve ser registrada no campo "Proficiência", encontrado nas "armas ativas" da ficha de personagem.

> ***Dica:*** *registre sua Proficiência junto aos dados de dano no espaço reservado para Dados e Tipo de Dano (por exemplo, "1d6+3" em vez de "d6+3"); assim fica mais fácil lembrar quantos dados você precisa rolar com a arma. Sempre que sua Proficiência aumentar, seus dados de dano também aumentam. Por exemplo, ao atingir Proficiência 2, você mudaria o exemplo acima para "2d6+3".*

ESCOLHA SUA ARMADURA

Sua **armadura** serve para reduzir a gravidade dos ataques sofridos. Durante a criação de personagem, você pode escolher uma armadura e equipá-la. Há algumas sugestões de armadura no topo do seu guia de personagem, mas você pode escolher como quiser. Todas as armaduras iniciais (de 1° patamar) que você pode escolher estão na tabela "Armaduras", no Capítulo 2. Elas também estão disponíveis no Apêndice.

Quando equipar uma armadura, anote os detalhes dela no campo "armadura ativa" na ficha de personagem. Os **limiares de dano** de uma armadura (na coluna "limiar base") indicam quanto de dano o personagem pode sofrer antes de marcar PV. Acrescente seu nível de personagem aos dois valores e anote o total de ambos nos campos correspondentes.

A seção "Pontos de Vida e Limiares de Dano", no Capítulo 2, especifica quantos PV você deve marcar na ficha de personagem sempre que sofrer dano.

Em seguida, anote sua **Armadura** no canto superior esquerdo da ficha de personagem. Esse número inclui o valor base da armadura (na coluna "Armadura base") mais quaisquer bônus oriundos dos seus talentos. Ao sofrer dano, você pode marcar um dos escudos próximos da sua Armadura (chamados **Pontos de Armadura**, ou **PA**) e em seguida reduzir a gravidade do dano em um limiar: de grave para maior, de maior para menor, de menor para nenhum. Você tem um número de PA igual à sua Armadura e pode marcar apenas 1 PA por ataque.

ESCOLHA OUTROS ITENS INICIAIS

Seu **inventário** inclui todos os outros itens que o personagem está carregando. A parte superior do guia de personagem lista todos os itens iniciais no seu inventário, incluindo:

- Tocha (útil para iluminar uma sala escura);
- 15 metros de corda (útil para escalar uma parede ou descer de um desfiladeiro);
- Suprimentos básicos (barraca, saco de dormir, rações etc.);
- Um punhado de ouro (anote no campo "ouro", na esquerda da ficha de personagem);
- Escolha entre: uma poção de vida menor (recupera 1d4 PV) ou uma poção de vigor menor (recupera 1d4 PF);
- A opção "escolha um", exclusiva da sua classe, apresentada no guia de personagem. Você também pode precisar decidir o que usa para lançar feitiços.

Anote os itens no seu inventário. Você tem acesso a esse equipamento durante as aventuras de qualquer forma que combine com a história. Desde que o mestre concorde e não seja inadequado às regras do mundo, use-os com criatividade.

Também é possível conversar com o mestre sobre outros itens que você gostaria de ter no início do jogo. Não há um limite em regras para o tamanho do inventário, portanto fique à vontade para escolher itens que façam sentido e que não forneçam benefícios mecânicos — mas a palavra final quanto a isso é sempre do mestre.

PASSO 6: CRIE SUA ORIGEM

Responda algumas perguntas no guia de personagem para determinar sua **origem**. Há várias ideias para atiçar a imaginação, mas você ou o mestre podem modificar ou substituir as perguntas para adequá-las ao seu personagem. Essas ideias são um ponto de partida caso você não saiba por onde começar, mas jamais devem inibir sua criatividade.

Decisões a respeito da origem do personagem são puramente narrativas, mas têm impacto sobre ele e sobre as aventuras que o mestre está preparando. Sinta-se livre para ajustar as escolhas mecânicas dos passos anteriores para que elas reflitam melhor a origem escolhida.

Se estiver planejando jogar uma campanha, você pode continuar desenvolvendo o personagem além das perguntas de origem como achar melhor. Lembre-se apenas de fornecer essas informações ao mestre para que ele possa colocar pessoas, lugares e ideias relacionadas às suas escolhas na campanha. Você também pode não elaborar muito a origem para descobrir mais sobre o personagem ao longo do jogo. Faça o que achar mais divertido.

PASSO 7:

CRIE SUAS EXPERIÊNCIAS

Em Daggerheart, Experiências são uma das principais maneiras de expressar sua origem e especialidades em termos mecânicos. Uma **Experiência** é uma palavra ou frase usada para resumir um conjunto de capacidades que seu personagem adquiriu ao longo de sua vida.

Na criação de personagem, você começa com duas Experiências (cada uma com um modificador de +2) e adquire mais ao longo das aventuras. Antes de criar Experiências, tenha uma ideia sólida do seu personagem; as perguntas de origem são úteis para isso. Quando estiver pronto, trabalhe com o mestre para criar duas Experiências que ajudaram a formar seu personagem.

Não há uma lista de Experiências para escolher, apenas encontre uma palavra ou frase que incorpore algo distinto sobre seu personagem (o quadro ao lado traz exemplos). Toda Experiência deve ser específica. Por exemplo, palavras como "talentoso" ou "focada" são muito amplas; em vez disso, procure algo como "espadachim" ou "estudos arcanos". Além disso, Experiências não podem conceder magias ou talentos específicos do jogo. Frases como "levantar voo" ou "ataque letal", por exemplo, são muito voltadas à mecânica; nesses casos, seria melhor algo como "piloto" ou "assassino".

Não hesite em dar seu toque pessoal às Experiências do personagem para diversificar seu uso no jogo. Por exemplo, em vez de apenas "assassino", você poderia dizer "assassino da Máfia Safira". Detalhes como esse são uma ótima oportunidade para o mestre inserir uma facção interessante na campanha, facilitando o uso da Experiência em situações que não envolvam combate. Por exemplo, se o personagem encontra um membro da Máfia Safira, pode ser que consiga negociar melhor com esse NPC devido à sua Experiência.

Após decidir suas Experiências iniciais, anote-as na ficha de personagem, cada uma com um modificador de +2.

> ***Dica:*** *Se não tiver certeza de quais Experiências escolher, pense no estilo da campanha e no que deseja que seu personagem faça. Para a maioria das campanhas, uma boa ideia é pensar em uma Experiência útil em combate e uma útil fora de combate.*

EXEMPLOS DE EXPERIÊNCIA

Origens: *Artista de Circo, Assassino, Caçador de Recompensas, Comerciante, Cozinheiro da Família Real, Erudito, Ferreiro, Fugitivo, Golpista, Ladrão, Menestrel, Mercenário, Monarca Destituído, Nobre, Pirata, Político, Segurança, Soldado, Sumo-Sacerdotisa, Viajante.*

Particularidades: *Afável, Amigável, Cabeça-dura, Charmoso, Cleptomaníaco, Covarde, Endurecido pela Batalha, Jovem Inocente, Leal, Líder, Lobo Solitário, Observador, Persuasivo, Presença Intimidadora, Sobrevivente, Leitor Voraz, Trapaceiro, Útil.*

Especialidades: *Acrobata, Apostador, Atirador de Elite, Cartógrafo, Curandeiro, Espadachim, Especialista em Sobrevivência, Estrategista, Historiador Arcano, Inventor, Mestre dos Disfarces, Navegante.*

Aptidões: *Coleta, Comércio, Incrivelmente Forte, Mãos Rápidas, Memória Fotográfica, Mentiroso, Mira Mortal, Negociador, Passos Leves, Rápido para Aprender, Rastreio, Reparos, Talento com Animais.*

Frases: *Amigo da Natureza, Bola para Frente, Conhecimento É Poder, Enfrente Alguém do Seu Tamanho, Eu Te Pego, Finja até Conseguir, Isso Não É uma Negociação, Lobo em Pele de Cordeiro, Manda Ver, Ninguém Larga a Mão de Ninguém, Nunca Mais, Pode Contar Comigo, Segurar as Pontas, Tiro de Letra, Vem me Pegar.*

COMO USAR EXPERIÊNCIAS

Quando uma das Experiências do personagem for adequada à situação do momento, você pode usá-la para demonstrar sua capacidade. Antes de fazer um teste ou reação, você pode gastar 1 Ponto de Esperança para somar o modificador da Experiência ao resultado. Por vezes, mais de uma Experiência pode ser adequada à situação (por exemplo, se seu personagem estiver tentando passar despercebido por um guarda, poderia usar tanto a Experiência "vivo nas sombras" quanto "furtivo"). Se fizer sentido na história, você pode somar mais de um modificador de Experiência a uma rolagem, mas deve gastar 1 Ponto de Esperança para cada um.

COMO TROCAR EXPERIÊNCIAS

Ao subir de nível, seu personagem pode receber novas Experiências. No entanto, caso ele tenha superado uma Experiência anterior, ou se essa Experiência apenas não funciona mais, você não está preso às que escolheu. É possível, por exemplo, que sua Experiência "furtivo" já não reflita a forma direta com a qual seu personagem resolve os problemas. Ou então seu grupo pode preferir soluções diplomáticas e a Experiência "pegue-os de surpresa" não combina com a história que a mesa está criando. Está tudo bem! Colabore com o mestre para encontrar Experiências mais alinhadas aos objetivos narrativos da mesa e aos pontos fortes do seu personagem.

PASSO 8:
ESCOLHA SUAS CARTAS

Domínios são essenciais às classes de Daggerheart. Este livro apresenta nove domínios: Arcano, Códice, Esplendor, Falange, Graça, Lâmina, Meia-noite, Sabedoria e Valor. Cada um tem um **baralho de domínio**, com cartas contendo talentos e feitiços com um foco ou tema. Veja a seção "Domínios" para saber mais sobre o que cada um deles representa e como usar suas cartas.

Cada classe de Daggerheart é formada pela combinação de dois domínios — por exemplo, guerreiros estão ligados aos domínios da Lâmina e da Falange; druidas aos domínios do Arcano e da Sabedoria; ladinos aos da Meia-noite e da Graça. Essa combinação está no topo da ficha de cada classe e suas cores e símbolos estão na carta fundamental da subclasse.

Para começar, veja todas as cartas de 1º nível dos domínios da sua classe e escolha duas delas, devolvendo as restantes aos respectivos baralhos. Você pode escolher uma de cada domínio ou duas do mesmo domínio. Essas cartas concedem talentos e feitiços especiais, e você escolhe uma nova carta sempre que sobe de nível.

> ***Dica:*** *o texto das cartas de domínio também pode ser encontrado para referência nas páginas 328-342.*

DOMÍNIOS COMPARTILHADOS

Cada classe compartilha seus domínios com ao menos uma outra classe. Por exemplo, o domínio da Lâmina é compartilhado entre guardiões e guerreiros; o da Sabedoria entre druidas e patrulheiros; o da Graça entre bardos e ladinos. Se a classe de outro jogador compartilhar um domínio com a sua, organizem-se para escolher cartas diferentes (mesmo que o grupo tenha mais de um baralho de domínio). Isso faz cada personagem ser diferente. No entanto, se mestre e jogadores concordarem, sintam-se livres para fazer exceções. Compartilhar cartas é normal quando mais de um jogador escolhe a mesma classe ou quando três (ou mais) jogadores compartilham o mesmo domínio. Como sempre, tudo se resume à comunicação entre o grupo.

PASSO 9:
CRIE SEUS VÍNCULOS

Seu personagem está quase pronto! Agora é hora de pensar nos **vínculos**. Eles representam histórias e relações pessoais entre o seu personagem e os outros membros do grupo.

Uma vez que cada jogador estiver satisfeito com seu próprio personagem, resumam uns aos outros quem vocês vão interpretar. Informem pelo menos seu nome, gênero, descrição, Experiências e as respostas das perguntas de origem — mas sintam-se livres para incluir qualquer detalhe que vocês achem importante que os outros saibam.

Em seguida, pensem juntos sobre como seus personagens estão conectados e o que acham uns dos outros. A seção "vínculos" (no guia de personagem) apresenta ideias para você se inspirar. Recomendamos que escolha ao menos uma das perguntas para fazer sobre o personagem de outro jogador, mas você também pode inventar suas próprias perguntas. Se ela não combinar com seu personagem, você sempre pode optar por não responder uma pergunta; assim como não precisa aceitar uma relação entre seu personagem e o de outro jogador se não tiver interesse nela. Embora seja incrível criar vínculos com todos os personagens, não há problema se você não tiver certeza sobre algum deles ainda — sempre é possível descobrir as relações do seu personagem durante as sessões. Vínculos são apenas um ponto de partida.

Após o grupo terminar de decidir seus vínculos, está pronto para jogar! O restante deste capítulo apresenta recursos para a construção de personagem, como informações sobre ancestralidades, classes, comunidades e domínios. O Capítulo 2, mais adiante, apresenta as regras para jogar Daggerheart.

EXEMPLO DE PERSONAGEM

A seguir, um exemplo de uma ficha completa. Se preferir evitar todas as etapas de criação de personagem, fique à vontade para usar as informações a seguir como inspiração para seu personagem, mudando o que preferir.

FEITICEIRO
ARCANO & MEIA-NOITE

NOME: Marlowe Fairwind
GÊNERO: Feminino (ela/dela)
HERANÇA: Elfa disciplinada
SUBCLASSE: Primordialista
NÍVEL: 1

EVASÃO: 10 (Começa em 10)
ARMADURA: 3

AGILIDADE	FORÇA	ACUIDADE	INSTINTO	PRESENÇA	CONHECIMENTO
0	-1	+1	+2	+1	0
Correr Equilibrar-se Saltar	Agarrar Levantar Romper	Esconder-se Manipular Manobrar	Perceber Pressentir Orientar	Comover Convencer Enganar	Analisar Aprender Lembrar

SAÚDE & DANO

Some seu nível atual aos seus limiares de dano.

DANO MENOR 7 | DANO MAIOR 14 | DANO GRAVE
Marque 1 PV | Marque 2 PV | Marque 3 PV

PV
PF

ESPERANÇA

Gaste 1 Ponto de Esperança para usar uma Experiência ou Prestar Ajuda.

Magia Volátil: **gaste 3 Pontos de Esperança** para rolar novamente uma quantidade qualquer de dados de dano em um ataque que causa dano mágico.

EXPERIÊNCIAS

Mago da Realeza	+2
Não Comigo Aqui	+2

OURO

PUNHADOS | BOLSAS | BAÚ

HABILIDADES DE CLASSE

SENTIDO ARCANO
Você pode sentir a presença de objetos e pessoas com magia quando estão Próximos.

ILUSÃO MENOR
Faça um **teste de conjuração (10)**. Em um sucesso, você cria uma ilusão visual em alcance Próximo. Ela não pode ultrapassar seu tamanho. Essa ilusão parece convincente a qualquer um que esteja Próximo ou mais distante.

CANALIZAR PODER BRUTO
Uma vez por descanso longo, você pode colocar uma carta de domínio de sua mão na reserva e escolher entre:

- Receber Pontos de Esperança igual ao nível da carta.
- Aprimorar um feitiço que cause dano, recebendo um bônus na rolagem de dano igual ao dobro do nível da carta.

ARMAS ATIVAS

PROFICIÊNCIA ●○○○○○

PRINCIPAL

NOME	ATRIBUTO & ALCANCE	DADOS & TIPO DE DANO
Cajado duplo	Instinto Distante	1d6+3 Mág

HABILIDADE

SECUNDÁRIA

NOME	ATRIBUTO & ALCANCE	DADOS & TIPO DE DANO

HABILIDADE

ARMADURA ATIVA

NOME	LIMIARES BASE	ARMADURA BASE
Armadura de couro	6/13	3

HABILIDADE

INVENTÁRIO

Poção Menor de Vigor (recupera 1d4 PF)

ARMA NO INVENTÁRIO ☐ PRIMÁRIA ☐ SECUNDÁRIA

NOME	ATRIBUTO & ALCANCE	DADOS & TIPO DE DANO

HABILIDADE

ARMA NO INVENTÁRIO ☐ PRIMÁRIA ☐ SECUNDÁRIA

NOME	ATRIBUTO & ALCANCE	DADOS & TIPO DE DANO

HABILIDADE

Daggerheart © Jambô Editora 2025

Dica: *use a ficha de apoio (disponível no Apêndice ou no site da Jambô Editora) para se localizar entre as diferentes seções da ficha de personagem. Deslize-a para a direita ou para a esquerda sob a sua ficha para conferir as informações.*

FEITICEIRO
GUIA DE PERSONAGEM

Como feiticeiro, você nasceu com poderes mágicos inatos e aprendeu a usar esse poder para conseguir o que deseja.

ATRIBUTOS SUGERIDOS
0 Agilidade, –1 Força, +1 Acuidade, +2 Instinto, +1 Presença, 0 Conhecimento

ARMA PRIMÁRIA SUGERIDA
Cajado duplo | Instinto distante | d6+3 mág | Duas mãos

ARMADURA SUGERIDA
Gibão | Limiares base 5/11 | Armadura base 3
Flexível: +1 em Evasão

INVENTÁRIO
ANOTE:
uma tocha, 15m de corda, suprimentos básicos, e um punhado de ouro

ENTÃO ESCOLHA ENTRE:
uma poção de vida menor **OU**
uma poção de vigor menor

E ENTRE:
um orbe sussurrante **OU**
uma herança de família

DESCRIÇÃO DE PERSONAGEM
Escolha uma (ou mais) de cada linha, ou escreva sua própria descrição.

Roupas: leves, extravagantes, discretas, em camadas, ornamentadas, apertadas

Olhos como: cravos, terra, oceano sem fim, fogo, hera, lilás, noite, espuma do mar, inverno

Corpo: largo, esculpido, curvilíneo, esguio, rotundo, baixo, atarracado, alto, magro, pequeno, definido

Pele na cor de: cinzas, trevo, neve, areia fina, obsidiana, rosas, safira, glicínia

Postura de: celebridade, comandante, político, brincalhão, lobo em pele de cordeiro

PERGUNTAS DE ORIGEM
Responda a quaisquer das perguntas a seguir. Você também pode criar suas próprias perguntas.

O que fez com que as pessoas da sua comunidade desconfiassem de você?
Tentei domar magia bruta antes mesmo de saber o que estava fazendo. Destruí uma fazenda, arruinando a colheita daquele ano. Depois disso, as pessoas passaram a me tratar como pária.

Quem lhe ensinou a domar sua magia descontrolada e por que essa pessoa não pode mais orientar você?
Yarrow, um grande mago que servia em nome do Rei Emeris, soube da destruição que causei, me procurou e me ensinou a usar magia. Quando ele morreu, me tornei o braço direito do rei. Sinto falta dele.

Você teme algo profundamente e esconde isso de todos. O que é, e por que isso o aterroriza?
Em seu leito de morte, Yarrow disse que eu era a única pessoa que poderia manter o Rei Emeris a salvo dos Ancinhos. Não sei o que eles são, e todas as vezes que mencionei isso ao rei, ele se recusou a me dizer. Receio que, ao me proteger, nosso monarca esteja se condenando.

Então trabalhe com o mestre para criar duas Experiências.

VÍNCULOS
Faça uma das perguntas a seguir, ou invente as suas, para personagens dos outros jogadores responderem.

Por que você confia tanto em mim?
Barnacle confia em mim porque sou o mais próximo que ele já teve de uma mãe.

O que eu fiz para você suspeitar tanto de mim?
Varian brigou com o rei e se preocupa que eu possa ficar ao lado de Emeris, em vez do deles, se chegar a hora.

Por que mantemos em segredo o passado que compartilhamos?
O rei não permite que seu círculo íntimo tenha relações pessoais com ninguém por medo de que isso possa comprometer nosso trabalho.

Garrick e eu quebramos essa regra muitas e muitas vezes.

2º PATAMAR: NÍVEIS 2 A 4
No nível 2, crie uma nova Experiência com +2 e aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo e as marque.

- ☐☐☐ *Escolha dois atributos desmarcados, os marque e receba um bônus de +1 em cada.*
- ☐☐ *Aumente seus PV em 1 permanentemente.*
- ☐☐ *Aumente seus PF em 1 permanentemente.*
- ☐ *Receba +1 em duas Experiências permanentemente.*
- ☐ *Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu (nível máx.: 4).*
- ☐ *Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.*

Atualize seu nível e ajuste seus limiares de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

3º PATAMAR: NÍVEIS 5 A 7
No nível 5, crie uma nova Experiência com +2 e remova todas as marcações nos atributos. Então, aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo, ou qualquer opção do patamar anterior, e as marque.

- ☐☐☐ *Escolha dois atributos desmarcados, os marque e receba um bônus de +1 em cada.*
- ☐☐ *Aumente seus PV em 1 permanentemente.*
- ☐☐ *Aumente seus PF em 1 permanentemente.*
- ☐ *Receba +1 em duas Experiências permanentemente.*
- ☐ *Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu (nível máx.: 7).*
- ☐ *Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.*
- ☐ *Pegue sua carta de subclasse aprimorada. Em seguida, corte a opção de multiclasse deste patamar.*
- ☐☐ *Aumente sua Proficiência em +1.*
- ☐☐ *Multiclasse: escolha uma classe adicional para o seu personagem. Em seguida, corte "Peque uma carta de subclasse aprimorada" e a outra opção de multiclasse nesta ficha.*

Atualize seu nível e ajuste seus limiares de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

4º PATAMAR: NÍVEIS 8 A 10
No nível 8, crie uma nova Experiência com +2 e remova todas as marcações nos atributos. Então, aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo, ou qualquer opção do patamar anterior, e as marque.

- ☐☐☐ *Escolha dois atributos desmarcados, os marque e receba um bônus de +1 em cada.*
- ☐☐ *Aumente seus PV em 1 permanentemente.*
- ☐☐ *Aumente seus PF em 1 permanentemente.*
- ☐ *Receba +1 em duas Experiências permanentemente.*
- ☐ *Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu.*
- ☐ *Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.*
- ☐ *Pegue sua carta de subclasse aprimorada. Em seguida, corte a opção de multiclasse deste patamar.*
- ☐☐ *Aumente sua Proficiência em +1.*
- ☐☐ *Multiclasse: escolha uma classe adicional para o seu personagem. Em seguida, corte "Peque uma carta de subclasse aprimorada" e a outra opção de multiclasse nesta ficha.*

Atualize seu nível e ajuste seus limiares de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

Daggerheart © Jambô Editora 2025

DOMÍNIOS

Domínios são os temas fundamentais de cada classe. A combinação de dois domínios forma a base dos seus talentos e feitiços, representadas pelas cartas de domínio. Você escolhe as primeiras cartas de domínio da sua classe no Passo 8 da criação de personagem.

ARCANO

Este é o domínio da magia inata e instintiva. Aqueles que escolhem este caminho canalizam a força bruta e enigmática dos planos, manipulando sua energia e elementos. O domínio do Arcano concede poderes voláteis, mas incrivelmente potentes quando canalizados do jeito certo.

CÓDICE

Este é o domínio do estudo intensivo da magia. Aqueles que buscam conhecimento mágico se voltam ao poder escrito em livros, rabiscado nas paredes ou tatuado nos corpos. O domínio do Códice fornece uma compreensão absoluta e versátil da magia àqueles que procuram conhecimentos além das fronteiras mundanas.

ESPLENDOR

Este é o domínio da vida. Através destas magias, seguidores do Esplendor recebem a habilidade de curar os feridos e, até certo ponto, controlar a morte. O domínio do Esplendor fornece aos seus discípulos a magnífica habilidade de dar e tirar a vida.

FALANGE

Este é o domínio do corpo e da estratégia. Adeptos da Falange têm uma compreensão sem igual dos corpos e seus movimentos. Seus praticantes têm grande controle de suas capacidades físicas e podem prever o comportamento dos outros em combate.

GRAÇA

Este é o domínio do carisma. Por meio de narrativas envolventes, feitiços encantadores ou véus de mentiras, aqueles que canalizam este poder manipulam a percepção dos outros. O domínio da Graça concede magnetismo natural e grande talento para linguagem.

LÂMINA

Este é o domínio da maestria com armas. Seja pelo aço, arco ou alguma arma mais especializada, aqueles que seguem este caminho têm a capacidade de tirar a vida alheia. Usuários da Lâmina se dedicam a atingir um poder implacável sobre a morte.

MEIA-NOITE

Este é o domínio das sombras e segredos. Seja por truques, magia ou o manto da noite, quem canaliza estas forças pratica a arte da escuridão e pode descobrir tesouros ocultos. O domínio da Meia-noite fornece aos praticantes o poder de criar e controlar enigmas.

SABEDORIA

Este é o domínio do mundo natural. Aqueles que seguem este caminho canalizam o poder da terra e de suas criaturas para liberar magia em estado bruto. O domínio da Sabedoria fornece aos seus usuários a vitalidade de uma flor e a ferocidade de um predador.

VALOR

Este é o domínio da proteção. Seja por meio do ataque ou da defesa, aqueles que escolhem esta disciplina canalizam um poder formidável para proteger os aliados em batalha. O domínio do Valor fornece grandes poderes aos que erguem seus escudos para proteger os outros.

DAGGERHEART
FEITICEIRO
LADINO
DRUIDA
BARDO
PATRULHEIRO
MAGO
GUERREIRO
SERAFIM
GUARDIÃO
CÍRCULO DOS DOMÍNIOS

COMO LER CARTAS DE DOMÍNIO

Durante a criação de personagem, e à medida que sobe de nível, você recebe **cartas de domínio** cada vez mais poderosas. Essas cartas fornecem habilidades que você pode usar nas aventuras.

Algumas cartas de domínio fornecem ações que você pode fazer, como um ataque ou feitiço exclusivo. Já outras trazem efeitos passivos (que se aplicam enquanto você estiver com a carta), novos talentos para usar durante repousos ou encontros sociais, ou até mesmo benefícios de uso único.

Cada carta de domínio possui cinco elementos:

1. **Nível:** no canto superior esquerdo da carta há um número que indica o nível dela. Você só pode escolher cartas de nível igual ou inferior ao seu.
2. **Domínio:** abaixo do nível, há um símbolo que indica o domínio da carta. Você só pode escolher cartas dos domínios da sua classe.
3. **Custo de troca:** o número ao lado do raio indica seu custo de troca. Ele não tem efeito na criação de personagem, mas, a partir do 5º nível, você terá mais cartas do que espaços na mão (seu conjunto de 5 cartas ativas; veja "Mão e Reserva", p. 101). Normalmente, você só pode mover cartas da reserva para a mão durante repousos, mas é possível marcar um número de PF igual ao custo de troca da carta para trocá-la imediatamente.
4. **Tipo:** o tipo da carta está no centro, acima do nome dela. Há três tipos: talentos, feitiços e grimórios. **Talentos** normalmente têm natureza mundana, enquanto **feitiços** têm natureza mágica. **Grimórios** são exclusivos do domínio do Códice e são uma coleção de feitiços menores. Certas mecânicas só se aplicam a determinados tipos de carta.
5. **Habilidades:** o texto na metade inferior da carta descreve as características dela, incluindo quaisquer regras especiais para utilizá-la.

CLASSES

Esta seção apresenta detalhes de todas as classes de Daggerheart. Sua classe concede:

Domínios: cada classe tem dois domínios que servem de base para seus talentos. Você pode escolher cartas desses baralhos de domínio durante a criação de personagem e quando sobe de nível.

Evasão inicial: cada classe tem sua própria Evasão inicial.

Pontos de Vida iniciais: cada classe tem seus próprios Pontos de Vida iniciais.

Itens de classe: cada classe tem um conjunto exclusivo de itens iniciais.

Habilidade de classe cada classe tem uma habilidade de classe exclusiva (ou um conjunto de habilidades).

Habilidade de Esperança: cada classe tem um movimento especial que pode ser feito ao gastar 3 Pontos de Esperança.

A **subclasse** que você escolhe concede:

Atributo de conjuração: se você pode conjurar magia, este é o atributo que sua subclasse usa sempre que faz um teste de conjuração.

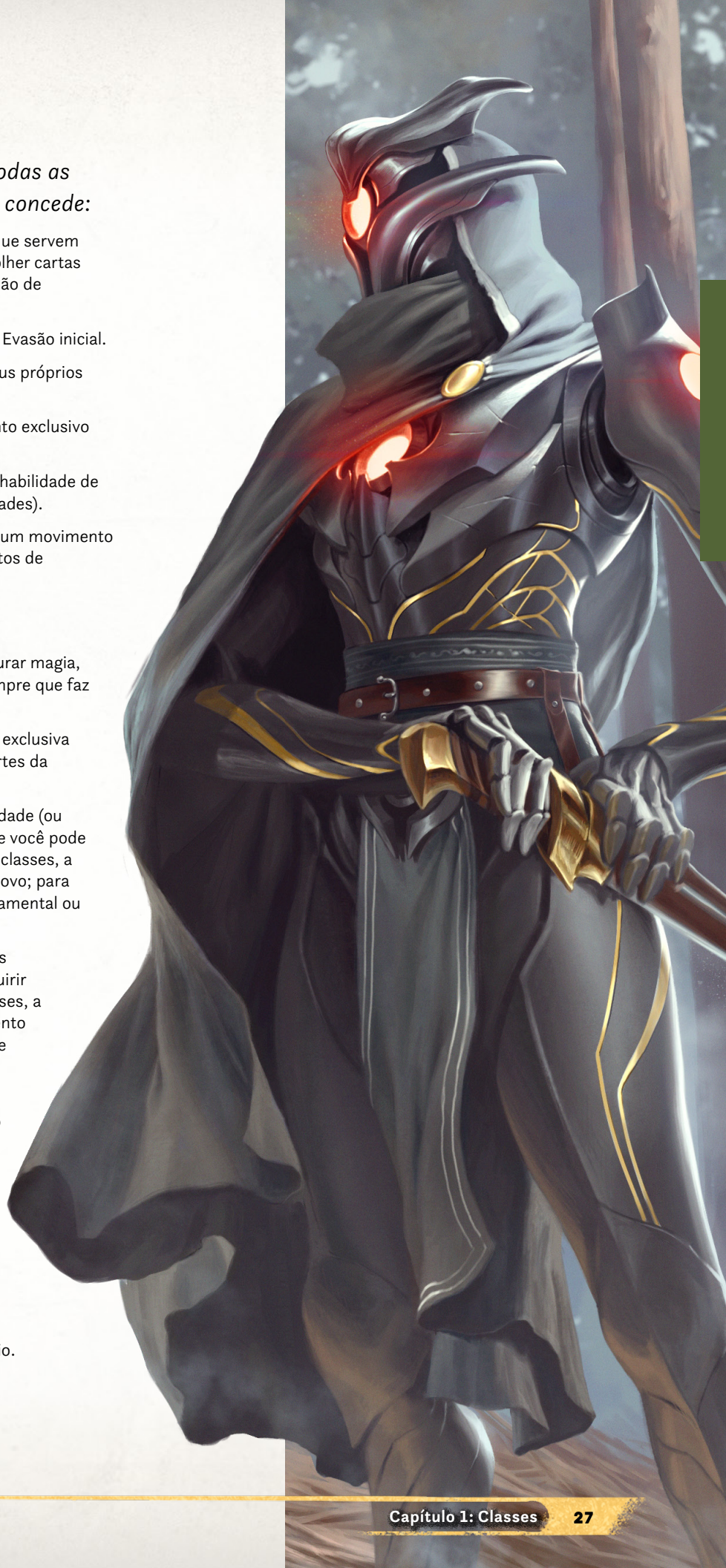
Habilidade fundamental: é uma habilidade exclusiva que estabelece a identidade e os pontos fortes da subclasse.

Habilidade de especialização: é uma habilidade (ou conjunto de habilidades) mais avançada que você pode receber ao subir de nível. Para algumas subclasses, a habilidade de especialização é um talento novo; para outras, é uma expansão da habilidade fundamental ou de classe, tornando-a ainda mais potente.

Habilidade de maestria: é a habilidade mais poderosa da subclasse, que você pode adquirir em níveis mais altos. Para algumas subclasses, a habilidade de maestria desbloqueia um talento novo e extraordinário; para outras, é o ápice impressionante da habilidade principal da subclasse.

As habilidades fundamental, de especialização e de maestria vêm acompanhadas de uma carta que você pode escolher como um dos benefícios por subir de nível. As cartas têm informações sobre as habilidades para facilitar a consulta.

As seções detalhando as classes a seguir fazem referência a diversas mecânicas que serão apresentadas em mais detalhes no Capítulo 2. Use o índice (pp. 363-366) para encontrar esses conceitos conforme necessário.



BARDO

As pessoas mais carismáticas dos reinos, membros desta classe se especializam em diversos tipos de performance, sendo músicos, contadores de histórias ou mesmo piadistas. Bardos são ótimos em situações sociais, seja interagindo com um público ou com um indivíduo. Ainda que haja membros desta classe com egos inflados, há escolas e guildas onde bardos compartilham laços e conhecimento.

DOMÍNIOS

Códice e Graça

EVASÃO INICIAL

10

PONTOS DE VIDA INICIAIS

5

ITENS DE CLASSE

Um livro de romance ou uma carta que nunca foi aberta

HABILIDADE DE ESPERANÇA

Fazer uma Cena: **gaste 3 Pontos de Esperança** para *distrair* temporariamente um alvo próximo, aplicando uma penalidade de –2 à Dificuldade dele.

HABILIDADE DE CLASSE

Inspiração

Uma vez por sessão, descreva como você inspira o grupo e forneça a você e seus aliados um Dado de Inspiração. No 1º nível, seu Dado de Inspiração é **d6**. Um personagem pode rolar o Dado de Inspiração e somar o resultado a um teste, teste de reação ou rolagem de dano, ou para recuperar um número de PF igual ao resultado. No fim de cada sessão, Dados de Inspiração não utilizados são perdidos.

No 5º nível, seu Dado de Inspiração aumenta para **d8**.

SUBCLASSES DE BARDO

Escolha entre beletrista ou trovador.

BELETRISTA

Seja um beletrista para cativar multidões com as palavras.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Presença

HABILIDADES FUNDAMENTAIS

Discurso Inspirador: uma vez por descanso longo, você pode fazer um discurso emocionante e inspirador. Todos os aliados até o alcance distante recuperam 2 Pontos de Fadiga.

Alma de Poeta: após fazer um teste para impressionar, persuadir ou ofender alguém, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para somar **1d4** à rolagem.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Eloquente: suas palavras comoventes elevam o moral. Uma vez por sessão, ao encorajar um aliado, você pode fazer um dos seguintes:

- Ajudá-lo sem gastar Esperança;
- Dar um movimento de repouso adicional para ele usar em seu próximo descanso;
- Permitir que ele encontre uma ferramenta ou objeto mundano de que necessite.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Poesia Épica: seu Dado de Inspiração aumenta para **d10**. Além disso, ao prestar ajuda, você pode descrever o momento como se estivesse contando o heroísmo dele em uma história. Ao fazer isso, role **1d10** como seu dado de vantagem.

TROVADOR

Seja um trovador para tecer canções que fortalecem seus aliados.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Presença

HABILIDADE FUNDAMENTAL

Artista Talentoso: descreva como você se apresenta para as pessoas. Você pode cantar ou tocar cada canção uma vez por descanso longo:

- ***Canção Comovente:*** você e todos os aliados próximos recebem 1 Ponto de Esperança.
- ***Canção Épica:*** deixe um alvo próximo temporariamente *Vulnerável*.
- ***Canção Relaxante:*** você e todos os aliados próximos recuperam 1 Ponto de Vida.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Maestro: suas canções inspiram coragem naqueles que as ouvem. Ao conceder um Dado de Inspiração a um aliado, ele pode receber 1 Ponto de Esperança ou recuperar 1 PF.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Virtuoso: você está entre os maiores de sua arte e sua perícia não tem precedentes. Cada canção de Artista Talentoso pode ser apresentada duas vezes por descanso longo, em vez de uma.

PERGUNTAS DE ORIGEM

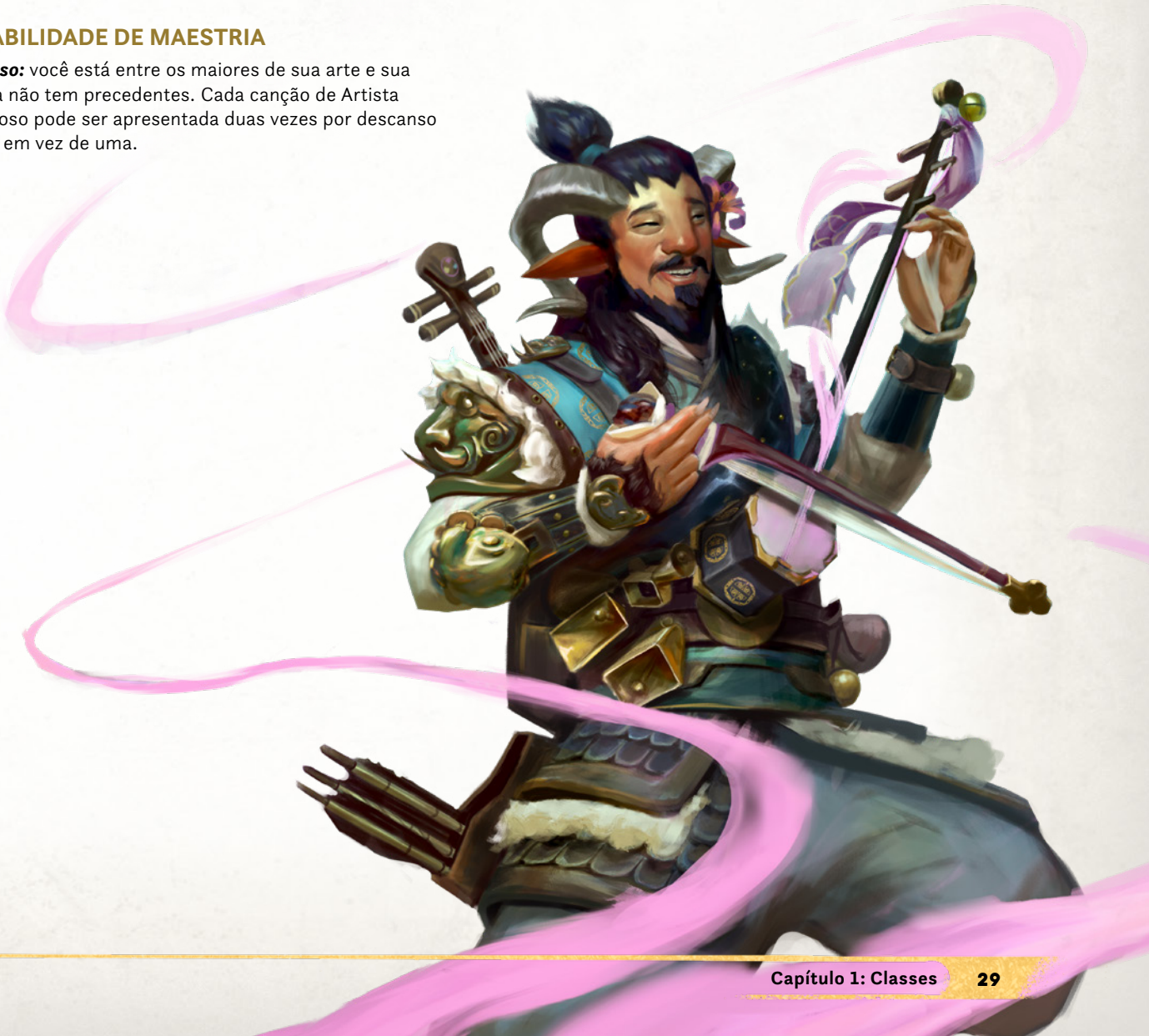
Responda a quaisquer das perguntas a seguir. Você também pode criar suas próprias perguntas.

- Quem em sua comunidade lhe ensinou a ter tanta confiança em si mesmo?
- Você já se apaixonou. Quem você amava e como essa pessoa partiu seu coração?
- Você sempre teve admiração por outro bardo. Quem é essa pessoa e por que você a idolatra?

VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir, ou invente as suas, para personagens dos outros jogadores responderem.

- Como percebeu que seríamos grandes amigos?
- O que eu faço que irrita você?
- Por que você segura minha mão à noite?



DRUIDA

Ser um druida é mais que uma ocupação; é uma vocação para aqueles que almejam proteger a natureza e aprender com sua magia. Embora alguém possa subestimar um druida gentil que pratica o trabalho silencioso de cultivar vegetais, druidas que canalizam as forças indomáveis da natureza são uma visão aterrorizante. Alguns druidas trabalham sozinhos, enquanto outros atuam em grupos pequenos, frequentemente conectados por um local ou tradição. Com anos de estudo e dedicação, druidas podem aprender a se transformar em feras e a moldar a própria natureza.

DOMÍNIOS

Arcano e Sabedoria

EVASÃO INICIAL

10

PONTOS DE VIDA INICIAIS

6

ITENS DE CLASSE

Uma pequena bolsa com ossos e pedras ou um estranho pingente encontrado na terra

HABILIDADE DE ESPERANÇA

Evolução: **gaste 3 Pontos de Esperança** para usar Forma de Fera sem marcar Pontos de Fadiga. Ao fazer isso, aumente um atributo em +1 até sair da Forma de Fera.

HABILIDADES DE CLASSE

Forma de Fera

Marque 1 Ponto de Fadiga para se transformar magicamente em uma criatura de patamar igual ou menor que o seu na lista de Formas de Fera. Você pode sair dessa forma a qualquer momento. Enquanto estiver transformado, você não pode usar armas ou feitiços das cartas de domínio, mas feitiços conjurados antes da transformação permanecem ativos, com sua duração normal, e você ainda pode falar e usar outras habilidades ou talentos aos quais tenha acesso normalmente. Você recebe as habilidades da Forma de Fera escolhida, soma o bônus de Evasão dela à sua Evasão e usa o atributo especificado nas estatísticas dela para atacar. Enquanto estiver na Forma de Fera, sua armadura se torna parte de seu corpo e você marca Pontos de Armadura normalmente; quando sai da Forma de Fera, esses Pontos de Armadura permanecem marcados. Marcar seu último Ponto de Vida faz com que você saia da Forma de Fera.

Dádiva da Natureza

Você pode criar à vontade efeitos sutis e inofensivos envolvendo a natureza, como fazer uma flor crescer rapidamente, invocar uma brisa ou acender uma fogueira.

SUBCLASSES DE DRUIDA

Escolha entre protetor dos elementos ou protetor da renovação.

PROTETOR DOS ELEMENTOS

Seja um protetor dos elementos para incorporar as forças primordiais da natureza.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Instinto

HABILIDADE FUNDAMENTAL

Encarnação Elemental: **marque 1 Ponto de Fadiga** para *Canalizar* um dos seguintes elementos até sofrer dano grave ou até seu próximo descanso:

- ***Água:*** quando você causa dano a um adversário corpo a corpo, todos os outros adversários muito próximos devem marcar 1 Ponto de Fadiga.
- ***Ar:*** você pode pairar para receber vantagem em testes de Agilidade.
- ***Fogo:*** quando um adversário corpo a corpo causa dano a você, ele sofre **1d10** pontos de dano mágico.
- ***Terra:*** você recebe um bônus igual à sua Proficiência em todos os seus limiares de dano.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Aura Elemental: uma vez por descanso, enquanto estiver *Canalizando*, você pode manifestar uma aura correspondente ao seu elemento. Ela afeta alvos próximos até o fim da sua *Canalização*.

- ***Água:*** quando um adversário causa dano a você, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para movê-lo para qualquer ponto muito próximo de onde ele está.
- ***Ar:*** quando você ou um aliado sofre dano de um ataque oriundo de fora do alcance próximo, reduza esse dano em **–1d8**.
- ***Fogo:*** quando um adversário marca 1 ou mais Pontos de Vida, ele também deve marcar 1 Ponto de Fadiga.
- ***Terra:*** seus aliados recebem um bônus de +1 em Força.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Soberania Elemental: você incorpora ainda mais seu elemento. Enquanto estiver *Canalizando*, você recebe o seguinte benefício:

- ***Água:*** quando um ataque contra você é bem-sucedido, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para deixar o atacante temporariamente *Vulnerável*.
- ***Ar:*** você recebe um bônus de +1 na Evasão e pode voar.
- ***Fogo:*** você recebe um bônus de +1 em sua Proficiência para ataques e feitiços que causam dano.
- ***Terra:*** quando for marcar Pontos de Vida, role **1d6** para cada Ponto de Vida a ser marcado. A cada 6 que você rolar, reduza o número de PV marcados em –1.

PROTETOR DA RENOVAÇÃO

Seja um protetor da renovação para curar o grupo com poderosos efeitos mágicos.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Instinto

HABILIDADES FUNDAMENTAIS

Serenidade da Natureza: uma vez por descanso longo, você pode criar um espaço de serenidade natural em alcance próximo. Ao gastar alguns minutos descansando no espaço, recupere PF do grupo (distribuído entre você e seus aliados à sua escolha) em um número igual ao seu Instinto.

Regeneração: toque uma criatura e **gaste 3 Pontos de Esperança**. Ela recupera **1d4** Pontos de Vida.

HABILIDADES DE ESPECIALIZAÇÃO

Presença Curativa: você pode usar sua Regeneração em criaturas Muito Próximas.

Proteção Druídica: uma vez por descanso longo, **gaste 2 Pontos de Esperança** para recuperar 2 PV de **1d4** aliados próximos.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Defensor: sua transformação animal incorpora um espírito curativo protetor. Quando você está em Forma de Fera e um aliado próximo marca 2 ou mais Pontos de Vida, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para reduzir o número de PV marcados por esse aliado em –1.

PERGUNTAS DE ORIGEM

Responda a quaisquer das perguntas a seguir. Você também pode criar suas próprias perguntas.

- Por que a comunidade na qual você cresceu confiava tanto na natureza e em suas criaturas?
- Qual foi o primeiro animal com o qual você teve uma conexão emocional? Por que essa conexão acabou?
- Quem está caçando você? O que essa pessoa quer de você?

VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir, ou invente as suas, para os personagens dos outros jogadores responderem.

- O que você confiou a mim que sempre faz com que eu me arrisque por você?
- De que animal você me faz lembrar?
- Qual o apelido carinhoso que você me deu?

LISTA DE FORMAS DE FERA

Ao usar sua Forma de fera, escolha um grupo de criaturas de patamar igual ou inferior ao seu. A critério do mestre, você pode descrever sua transformação em qualquer animal adequado a esse grupo.

Os grupos de Forma de Fera são divididos por patamares. Cada item da lista contém as seguintes informações:

- **Grupo:** o nome de cada grupo descreve o papel comum das criaturas que pertencem a ele (como Explorador Ágil). Depois do nome, há exemplos de animais do grupo (no caso do exemplo acima, camundongo, doninha e raposa).
- **Atributo de personagem:** enquanto estiver transformado, você recebe um bônus no atributo listado. Por exemplo, enquanto estiver transformado em Explorador Ágil, você recebe +1 em Agilidade. Você perde esse bônus quando sai da Forma de Fera.
- **Teste de ataque:** ao atacar enquanto está transformado, você usa o alcance, atributo e dados de dano da criatura, mas pode usar sua Proficiência. Por exemplo, na forma de Explorador Ágil você pode atacar um alvo corpo a corpo usando sua Agilidade. Em um sucesso, você causa d4 de dano físico usando sua Proficiência.
- **Evasão:** enquanto estiver transformado, você soma o bônus de Evasão da criatura à sua Evasão normal. Por exemplo, se sua Evasão é 8 e sua Forma de Fera diz "Evasão +2", sua Evasão nessa forma se torna 10.
- **Vantagens:** sua forma faz com que você seja melhor em determinadas ações. Ao fazer um teste ou teste de reação relacionado a um dos verbos listados no grupo criatura, você faz o teste com vantagem. Por exemplo, um Explorador Ágil tem vantagem em testes feitos para se mover furtivamente, localizar objetos e criaturas e atividades relacionadas.
- **Habilidades:** cada forma tem habilidades exclusivas. Por exemplo, um Explorador Ágil é ótimo para movimentos rápidos e silenciosos, mas também é Frágil, o que torna você mais propenso a sair da Forma de Fera.

1° PATAMAR

ANIMAL DOMÉSTICO

(Cão, coelho, gato etc.)

Instinto +1 | Evasão +2
Corpo a corpo (Instinto) d6 de dano fís.

Vantagem ao escalar, localizar, proteger

Companhia: ao ajudar um aliado, você pode rolar **1d8** como seu dado de vantagem.

Frágil: ao sofrer dano maior ou superior, você sai da Forma de Fera.

ARACNÍDEO ESPREITADOR

(Aranha-lobo, tarântula etc.)

Acuidade +1 | Evasão +2
Cac (Acuidade) d6+1 de dano fís.

Vantagem ao atacar, escalar, mover-se furtivamente

Lança-teia: você pode criar uma poderosa teia, útil em explorações e em batalhas. Ela é forte o bastante para suportar uma criatura. Você pode *Imobilizar* temporariamente um alvo próximo se passar em um teste de Acuidade contra ele.

Picada Peçonhenta: quando acerta um ataque contra um alvo corpo a corpo, você o deixa temporariamente *Envenenado*. Uma criatura *Envenenada* sofre **1d10** de dano físico direto cada vez que age.

EXPLORADOR ÁGIL

(Camundongo, doninha, raposa etc.)

Agilidade +1 | Evasão +2
Corpo a corpo (Agilidade) d4 de dano fís.

Vantagem em enganar, localizar, mover-se furtivamente

Ágil: seu movimento é silencioso e você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para se mover até um ponto distante sem precisar fazer um teste.

Frágil: ao sofrer dano maior ou superior, você sai da Forma de Fera.

EXPLORADOR AQUÁTICO

(Enguia, peixe, polvo etc.)

Agilidade +1 | Evasão +2
Corpo a corpo (Agilidade) d4 de dano fís.

Vantagem ao mover-se furtivamente, nadar, orientar-se

Aquático: você pode respirar e se movimentar naturalmente embaixo d'água.

Frágil: ao sofrer dano maior ou superior, você sai da Forma de Fera.

PREDADOR DE BANDO

(Coiote, hiena, lobo etc.)

Força +2 | Evasão +1
Corpo a corpo (Força) d8+2 de dano fís.

Vantagem ao atacar, correr, rastrear

Caça em Bando: quando você acerta um ataque contra um alvo atingido por um aliado imediatamente antes de você, seu dano aumenta em **+1d8**.

Golpe Debilitante: quando você acerta um ataque contra um alvo corpo a corpo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para torná-lo temporariamente *Vulnerável*.

RUMINANTE ARISCO

(Cabra, cervo, gazela etc.)

Agilidade +1 | Evasão +3
Corpo a corpo (Agilidade) d6 de dano fís.

Vantagem ao correr, mover-se furtivamente, saltar

Frágil: ao sofrer dano maior ou superior, você sai da Forma de Fera.

Presa Arisca: quando sofre um ataque, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para rolar **1d4** e somar o resultado à sua Evasão contra esse ataque.

2° PATAMAR

CARAPAÇA VIGILANTE

(Pangolim, tartaruga, tatu etc.)

Força +1 | Evasão +1
Corpo a corpo (Força) d8+2 de dano fís.

Vantagem ao cavar, localizar, proteger

Canhão Ricochete: **marque 1 Ponto de Fadiga** para que um aliado arremesse você contra um adversário. Para fazer isso, o aliado faz um teste de ataque usando Agilidade ou Força (à escolha dele) contra um alvo próximo. Em um sucesso, o adversário sofre **d12+2** de dano físico usando a Proficiência de seu aliado. Você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para escolher outro adversário muito próximo do primeiro como alvo. O segundo alvo sofre metade do dano causado ao primeiro.

Carapaça Reforçada: seu exterior sólido concede resistência a dano físico. Além disso, você pode **marcar 1 Ponto de Armadura** para se recolher em sua carapaça. Enquanto estiver dentro dela, o dano físico que você sofre é reduzido em um número igual à sua Armadura (após aplicar a resistência), mas você não pode realizar outras ações.

FERA ALADA

(Coruja, corvo, gavião etc.)

Acuidade +1 | Evasão +3
Cac (Acuidade) d4+2 de dano fís.

Vantagem ao enganar, intimidar, localizar

Ossos Ocos: você sofre uma penalidade de –2 nos seus limiares de dano.

Visão Aérea: você pode voar à vontade. Uma vez por descanso, e enquanto estiver no ar, você pode perguntar ao mestre algo sobre a paisagem abaixo sem precisar de teste. Na primeira vez em que um personagem fizer um teste para agir em relação a essa informação, ele o faz com vantagem.

FERA PODEROSA

(Alce, touro, urso etc.)

Força +3 | Evasão +1
Corpo a corpo (Força) d10+4 de dano fís.

Vantagem ao intimidar, orientar-se, proteger

Ataque Violento: quando tira 1 em um dado de dano, você pode rolar **1d10** e somar o resultado à rolagem de dano. Além disso, antes de fazer um teste de ataque, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para receber um bônus de +1 em sua Proficiência para esse ataque.

Couro Espesso: você recebe +2 de bônus nos seus limiares de dano.

PREDADOR FURTIVO

(Guepardo, leão, onça etc.)

Instinto +1 | Evasão +3
Cac (Instinto) d8+6 de dano fís.

Vantagem ao atacar, escalar, mover-se furtivamente

Abate: **marque 1 Ponto de Fadiga** para se mover até ficar corpo a corpo a um alvo e fazer um teste de ataque contra ele. Em um sucesso, você recebe +2 em sua Proficiência para esse ataque e o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Disparada: **gaste 1 Ponto de Esperança** para se mover até um ponto em alcance distante sem precisar fazer um teste.

SERPENTE TRAIÇOEIRA

(Cascavel, naja, víbora etc.)

Acuidade +1 | Evasão +2
muito próximo (Acuidade) d8+4 de dano fís.

Vantagem ao deslizar, enganar, escalar

Bote Peçonhento: faça um ataque contra qualquer número de alvos muito próximos. Em um sucesso, o alvo fica temporariamente *Envenenado*. Uma criatura *Envenenada* sofre **1d10** de dano físico direto a cada vez que age.

Silvo de alerta: **marque 1 Ponto de Fadiga** para forçar qualquer número de alvos corpo a corpo a se afastarem até ficarem muito próximos.

TROTADOR ROBUSTO

(Camelo, cavalo, zebra etc.)

Agilidade +1 | Evasão +2
Cac (Agilidade) d8+1 de dano fís.

Vantagem ao correr, orientar-se, saltar

Atropelar: **marque 1 Ponto de Fadiga** para se mover até um ponto em alcance próximo em linha reta e atacar todos os alvos corpo a corpo à linha. Alvos atingidos sofrem **d8+1** de dano físico usando sua Proficiência e ficam temporariamente *Vulneráveis*.

Besta de Carga: você pode carregar até dois aliados voluntários com você enquanto se movimenta.

3° PATAMAR

FERA LENDÁRIA

(Aprimoradamento de 1° patamar)

Evoluído: escolha uma Forma de Fera de 1° patamar e torne-se uma versão maior e mais poderosa dela. Enquanto estiver nessa forma, você mantém todos os atributos e habilidades da forma original e recebe os seguintes bônus:

- Bônus de +6 em rolagens de dano;
- Bônus de +1 no atributo da forma;
- Bônus de +2 na Evasão.

GRANDE FERA ALADA

(Águia-gigante, falcão etc.)

Acuidade +2 | Evasão +3
Cac (Acuidade) d8+6 de dano fís.

Vantagem ao distrair, enganar, localizar

Besta de Carga: você pode carregar até dois aliados voluntários com você enquanto se movimenta.

Visão Aérea: você pode voar à vontade. Uma vez por descanso, e enquanto estiver no ar, você pode perguntar ao mestre algo sobre a paisagem abaixo sem precisar de teste. Na primeira vez em que um personagem fizer um teste para agir em relação a essa informação, ele o faz com vantagem.

GRANDE PREDADOR

(Lobo-atroz, tigre-dentes-de-sabre, velociraptor etc.)

Força +2 | Evasão +2
Corpo a corpo (Força) d12+8 de dano fís.

Vantagem ao atacar, correr, mover-se furtivamente

Ataque Voraz: quando acerta um ataque em um alvo, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para deixá-lo temporariamente *Vulnerável* e receber um bônus de +1 em Proficiência nesse ataque.

Besta de Carga: você pode carregar até dois aliados voluntários com você enquanto se movimenta.

HÍBRIDO LENDÁRIO

(Esfinge, grifo etc.)

Força +2 | Evasão +3
Corpo a corpo (Força) d10+8 de dano fís.

Habilidades Híbridas: **marque 1 Ponto de Fadiga adicional** para se transformar nesta criatura. Escolha duas opções quaisquer de Forma de Fera de 1° a 2° patamar. Escolha um total de quatro vantagens e duas habilidades dessas opções.

LAGARTO PODEROSO

(Crocodilo, jacaré, monstro-de-gila etc.)

Instinto +2 | Evasão +1
Corpo a corpo (Instinto) d10+7 de dano fís.

Vantagem ao atacar, mover-se furtivamente, rastrear

Armadura Física: você recebe um bônus de +3 em seus limiares de dano.

Golpe Súbito: quando acerta um ataque contra um alvo corpo a corpo, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para segurá-lo com a mandíbula, deixando-o temporariamente *Imobilizado* e *Vulnerável*.

PREDADOR AQUÁTICO

(Golfinho, orca, tubarão etc.)

Agilidade +2 | Evasão +4
Cac (Agilidade) d10+6 de dano fís.

Vantagem ao atacar, nadar, rastrear

Aquático: você pode respirar e se movimentar naturalmente embaixo d'água.

Ataque Voraz: quando acerta um ataque em um alvo, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para deixá-lo temporariamente *Vulnerável* e receber um bônus de +1 em Proficiência nesse ataque.

4° PATAMAR

CAÇADOR AÉREO MÍTICO

(Dragão, pterodáctilo, roca, serpe etc.)

Acuidade +3 | Evasão +4
Cac (Acuidade) d10+11 de dano fís.

Vantagem ao atacar, enganar, localizar, orientar-se

Ave de Rapina Mortal: você pode voar à vontade e se mover até um ponto em alcance distante como parte da sua ação. Quando ataca um alvo após se mover em linha reta até ficar corpo a corpo a ele a partir de próximo ou maior, você pode rolar novamente todos os dados de dano com um resultado menor que sua Proficiência.

Besta de Carga: você pode carregar até três aliados voluntários com você enquanto se movimenta.

FERA AQUÁTICA ÉPICA

(Baleia, lula-gigante etc.)

Agilidade +3 | Evasão +3
Cac (Agilidade) d10+10 de dano fís.

Vantagem ao intimidar, localizar, proteger, rastrear

Mestre do Oceano: você pode respirar e se movimentar naturalmente debaixo d'água. Quando acerta um ataque contra um alvo corpo a corpo, você pode deixá-lo temporariamente *Imobilizado*.

Robusto: quando for marcar Ponto de Armadura, role **1d6**. Em um resultado 5 ou mais, reduza a gravidade em um limiar sem marcar PA.

FERA MASSIVA

(Elefante, mamute, rinoceronte etc.)

Força +3 | Evasão +1
Corpo a corpo (Força) d12+12 de dano fís.

Vantagem ao correr, intimidar, localizar, proteger

Besta de Carga: você pode carregar até quatro aliados voluntários com você enquanto se movimenta.

Demolir: **gaste 1 Ponto de Esperança** para se mover até um ponto distante em linha reta e atacar todos os alvos corpo a corpo à linha. Alvos atingidos sofrem **d8+10** de dano físico usando sua Proficiência e ficam temporariamente *Vulneráveis*.

Impávido: você recebe um bônus de +2 em seus limiares de dano.

FERA MÍTICA

(Aprimoramento de 1º ou 2º patamar)

Evoluído: escolha uma Forma de Fera de 1º ou 2º patamar e torne-se uma versão maior e mais poderosa dela. Enquanto estiver nessa forma, você mantém os atributos e habilidades da forma original e recebe os seguintes bônus:

- Bônus de +9 rolagens de dano;
- Bônus de +2 no atributo da forma;
- Bônus de +3 na Evasão;
- Seu dado de dano aumenta em um passo (d6 para d8, d8 para d10 etc.).

HÍBRIDO MÍTICO

(Cocatriz, mantícora, quimera etc.)

Força +3 | Evasão +2
Corpo a corpo (Força) d12+10 de dano fís.

Habilidades Híbridas: **marque 2 Ponto de Fadiga adicionais** para se transformar nesta criatura. Escolha duas opções quaisquer de Forma de Fera de 1º a 3º patamar. Escolha um total de cinco vantagens e três habilidades dessas opções.

LAGARTO TERRÍVEL

(Braquiossauro, tiranossauro etc.)

Força +3 | Evasão +2
Corpo a corpo (Força) d12+10 de dano fís.

Vantagem ao atacar, enganar, intimidar, rastrear

Disparada Massiva: você pode se mover até um ponto em alcance distante sem precisar fazer uma teste. Você ignora terreno difícil (a critério do mestre) devido ao seu tamanho.

Golpes Devastadores: quando causa dano grave em um alvo corpo a corpo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para forçá-lo a marcar 1 PV adicional.

FEITICEIRO

Nem todos os usuários inatos de magia decidem aprimorar suas artes, mas aqueles que o fazem podem se tornar poderosos feiticeiros. Esse dom é passado de geração em geração, mesmo que a família o desconheça ou hesite em colocá-lo em prática. As habilidades de um feiticeiro variam de manipulação elemental a ilusão, podendo ir ainda além. Muitos praticantes juntam-se em grupos organizados de acordo com seus talentos. Tornar-se um feiticeiro extraordinário não é simplesmente se tornar mais poderoso, mas aprender a cultivar e controlar o poder que já está em seu âmago. Feitiçaria sem orientação ou disciplina adequada é uma força extremamente perigosa.

DOMÍNIOS

Arcano e Meia-noite

EVASÃO INICIAL

10

PONTOS DE VIDA INICIAIS

6

ITENS DE CLASSE

Um orbe sussurrante ou uma herança de família

HABILIDADE DE ESPERANÇA

Magia Volátil: **gaste 3 Pontos de Esperança** para rolar novamente uma quantidade qualquer de dados de dano em um ataque que causa dano mágico.

HABILIDADES DE CLASSE

Sentido Arcano

Você pode sentir a presença de objetos e pessoas com magia quando estão próximos.

Ilusão Menor

Faça um **teste de conjuração (10)**. Em um sucesso, você cria uma ilusão visual em alcance próximo. Ela não pode ultrapassar seu tamanho. Essa ilusão parece convincente a qualquer um que esteja próximo ou mais distante.

Canalizar Poder Bruto

Uma vez por descanso longo, você pode colocar uma carta de domínio de sua mão na reserva e escolher entre:

- Receber Pontos de Esperança iguais ao nível da carta;
- Aprimorar um feitiço que cause dano, recebendo um bônus na rolagem de dano igual ao dobro do nível da carta.

SUBCLASSES DE FEITICEIRO

Escolha entre elementalista ou primordialista.

ELEMENTALISTA

Seja um elementalista para canalizar magia bruta e moldá-la na forma de um elemento específico.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Instinto

HABILIDADE FUNDAMENTAL

Elementalismo: escolha um dos seguintes elementos na criação de personagem: água, ar, fogo, relâmpago, terra.

Você pode moldar esse elemento para causar efeitos inofensivos. Além disso, ao **gastar 1 Ponto de Esperança** e descrever como seu controle sobre esse elemento ajuda em um teste que você esteja prestes a fazer, você recebe um bônus de +2 nesse teste ou um bônus de +3 na rolagem de dano.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Evasão Natural: você pode convocar seu elemento para se proteger. Quando sofre um ataque, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** e descrever como usa seu elemento para se defender. Ao fazer isso, role **1d6** e some o resultado à sua Evasão contra esse ataque.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Transcendência: uma vez por descanso longo, você pode se transformar em uma manifestação física de seu elemento. Ao fazer isso, descreva sua transformação e escolha dois dos benefícios abaixo para receber até seu próximo descanso:

- Bônus de +4 no seu limiar grave;
- Bônus de +1 em um atributo à sua escolha;
- Bônus de +1 em sua Proficiência;
- Bônus de +2 na sua Evasão.

PRIMORDIALISTA

Seja um primordialista para estender a versatilidade de seus feitiços de maneiras poderosas.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Instinto

HABILIDADE FUNDAMENTAL

Manipular Magia: sua herança primordial permite que você altere a própria essência da magia. Após conjurar um feitiço ou atacar com uma arma que causa dano mágico, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para fazer um dos seguintes:

- Estender o alcance do ataque ou feitiço em um passo (por exemplo, de muito próximo para próximo);
- Receber um bônus de +2 no resultado do teste;
- Dobrar um dado de dano à sua escolha;
- Acertar um alvo adicional dentro do alcance.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Auxílio Encantado: você pode aprimorar a magia alheia com sua essência. Ao ajudar um aliado com um teste de conjuração, você pode rolar **1d8** como seu dado de vantagem. Uma vez por descanso longo, após um aliado fazer um teste de conjuração com sua ajuda, você pode trocar os resultados dos Dados de Dualidade um pelo outro.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Carga Arcana: você pode reunir energia mágica para aprimorar suas capacidades. Ao sofrer dano mágico, você fica *Carregado*; você também pode **gastar 2 Pontos de Esperança** para ficar *Carregado*. Enquanto estiver *Carregado*, ao acertar um ataque que causa dano mágico, você pode zerar sua *Carga* receber um bônus de +10 em sua rolagem de dano ou um bônus de +3 na Dificuldade de um teste de reação que o feitiço exija do alvo. Você deixa de estar *Carregado* em seu próximo descanso longo.

PERGUNTAS DE ORIGEM

Responda a quaisquer das perguntas a seguir. Você também pode criar suas próprias perguntas.

- O que você fez que tornou as pessoas de sua comunidade desconfiadas de você?
- Quem lhe ensinou a domar sua magia descontrolada e por que essa pessoa não pode mais orientar você?
- Você teme algo profundamente e esconde isso de todos. O que é, e por que isso o aterroriza?

VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir, ou invente as suas, para os personagens dos outros jogadores responderem.

- Por que você confia tanto em mim?
- O que eu fiz para você suspeitar tanto de mim?
- Por que mantemos em segredo o passado que compartilhamos?

GUARDIÃO

Esta classe representa diversas profissões marciais mais unidas por sua bússola moral e resiliência inabalável do que por seus métodos de combate. Ainda que muitos guardiões se juntem a grupos em prol de um reino ou de uma causa, é mais provável que eles sigam alguns poucos com quem realmente se importam, ignorando os demais. Guardiões são conhecidos por lutar e, principalmente, defender os seus com notável ferocidade, mesmo quando as probabilidades estão contra eles. Pobres daqueles que causarem mal aos aliados de um guardião, pois ele irá responder à altura.

DOMÍNIOS

Valor e Lâmina

EVASÃO INICIAL

9

PONTOS DE VIDA INICIAIS

7

ITENS DE CLASSE

Um totem de seu mentor ou uma chave secreta

HABILIDADE DE ESPERANÇA

Linha de Frente: **gaste 3 Pontos de Esperança** para recuperar 2 Pontos de Armadura.

HABILIDADE DE CLASSE

Determinação

Uma vez por descanso longo, você pode ficar *Determinado*, recebendo um Dado de Determinação. No 1º nível, ele é **d4**. Coloque-o sobre o espaço apropriado na ficha de personagem, começando com o número 1 voltado para cima. Após fazer uma rolagem de dano que tira 1 ou mais Pontos de Vida de um alvo, aumente o valor do Dado de Determinação em +1. No momento em que o dado for ultrapassar seu valor máximo, ou quando a cena acabar, remova-o e encerre sua *Determinação*. No 5º nível, seu Dado de Determinação aumenta para **d6**.

Enquanto estiver *Determinado*, você recebe os seguintes benefícios:

- Você reduz a gravidade do dano físico em uma categoria (de grave para maior, de maior para menor ou de menor para nenhum);
- Você soma o valor atual do Dado de Determinação às suas rolagens de dano;
- Você não pode ser *Imobilizado* ou ficar *Vulnerável*.

> ***Dica:*** *se o seu Dado de Determinação é 1d4 e o 4 estiver voltado para cima, remova o dado na próxima vez que for aumentá-lo. No entanto, se o seu Dado de Determinação aumentou para d6 e atualmente o 4 está voltado para cima, mude o número para 5 na próxima vez que for aumentá-lo. Nesse caso, você deverá removê-lo apenas quando for aumentá-lo para um número maior que 6.*

SUBCLASSES DE GUARDIÃO

Escolha entre baluarte ou vingador.

BALUARTE

Seja um baluarte para continuar lutando mesmo após sofrer golpes poderosos.

HABILIDADES FUNDAMENTAIS

Resoluto: você recebe um bônus permanente de +1 em seus limiares de dano.

Vontade de Ferro: ao sofrer dano físico, você pode **marcar 1 Ponto de Armadura adicional** para reduzir a gravidade.

HABILIDADES DE ESPECIALIZAÇÃO

Irrefreável: você recebe um bônus permanente de +2 em seus limiares de dano.

Irmãos de Armas: quando um aliado muito próximo sofrer dano físico, você pode **marcar 1 Ponto de Armadura** para reduzir a gravidade em um limiar.

HABILIDADES DE MAESTRIA

Impávido: você recebe um bônus permanente de +3 em seus limiares de dano.

Protetor Leal: quando um aliado próximo tiver 2 PV ou menos e for sofrer dano, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para tomar sua frente e sofrer o dano em seu lugar.

VINGADOR

Seja um vingador para subjugar as ameaças contra você ou seus aliados.

HABILIDADES FUNDAMENTAIS

Vem Tranquilo: receba 1 Ponto de Fadiga adicional.

Revanche: quando um adversário corpo a corpo acerta um ataque contra você, você pode **marcar 2 Pontos de Fadiga** para forçá-lo a marcar 1 Ponto de Vida.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Represália: quando um adversário causar dano a um aliado corpo a corpo, você recebe um bônus de +1 na sua Proficiência no próximo ataque que acertar contra ele.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Nêmesis: **gaste 2 Pontos de Esperança** para *Priorizar* um adversário até seu próximo descanso. Ao atacar um adversário *Priorizado*, você pode trocar os resultados dos Dados de Esperança e Medo um pelo outro. Você só pode *Priorizar* um adversário por vez.

PERGUNTAS DE ORIGEM

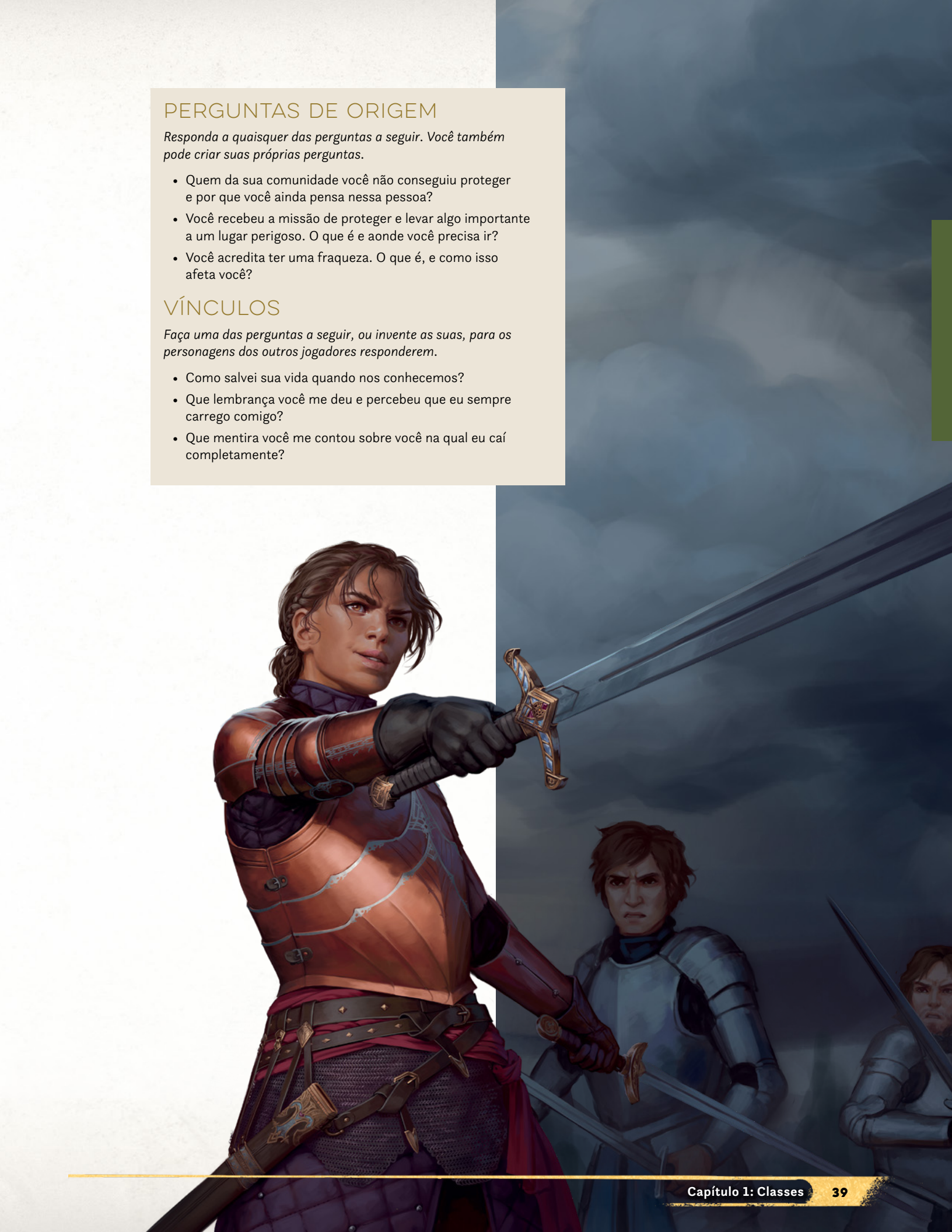
Responda a quaisquer das perguntas a seguir. Você também pode criar suas próprias perguntas.

- Quem da sua comunidade você não conseguiu proteger e por que você ainda pensa nessa pessoa?
- Você recebeu a missão de proteger e levar algo importante a um lugar perigoso. O que é e aonde você precisa ir?
- Você acredita ter uma fraqueza. O que é, e como isso afeta você?

VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir, ou invente as suas, para os personagens dos outros jogadores responderem.

- Como salvei sua vida quando nos conhecemos?
- Que lembrança você me deu e percebeu que eu sempre carrego comigo?
- Que mentira você me contou sobre você na qual eu caí completamente?



GUERREIRO

Tornar-se um guerreiro requer anos, ou mesmo uma vida, de treinamento e dedicação ao domínio das armas e da violência. Enquanto muitos que procuram lutar cultivam apenas a força, guerreiros entendem a importância de um corpo e uma mente ágeis, o que os coloca entre os combatentes mais cobiçados dos reinos. Muitos guerreiros encontram emprego em um exército, bando de mercenários ou mesmo uma guarda real, mas seu potencial é desperdiçado em qualquer posição na qual não possam aprimorar e expandir suas habilidades. Guerreiros são conhecidos por terem uma arma favorita, portanto ficar entre um guerreiro e sua lâmina é um erro gravíssimo.

DOMÍNIOS

Falange e Lâmina

EVASÃO INICIAL

11

PONTOS DE VIDA INICIAIS

6

ITENS DE CLASSE

O desenho de alguém que ama ou uma pedra de amolar

HABILIDADE DE ESPERANÇA

Sem Piedade: **gaste 3 Pontos de Esperança** para receber um bônus de +1 em testes de ataque até seu próximo descanso.

HABILIDADES DE CLASSE

Ataque de Oportunidade

Se um adversário corpo a corpo tentar sair desse alcance, faça um teste de reação usando um atributo à sua escolha contra a Dificuldade dele. Em um sucesso, escolha um efeito; em um sucesso crítico, escolha dois:

- Ele não pode sair de onde está;
- Você causa dano a ele igual ao dano de sua arma principal;
- Você se movimenta com ele.

Treinamento de Combate

Você ignora o tipo de empunhadura de armas equipadas. Ao causar dano físico, você recebe um bônus igual ao seu nível na rolagem de dano.

SUBCLASSES DE GUERREIRO

Escolha entre o escolhido da bravura ou o escolhido da matança.

ESCOLHIDO DA BRAVURA

Seja um escolhido da bravura para se alimentar da força dos inimigos.

HABILIDADES FUNDAMENTAIS

Coragem: ao falhar com Medo, receba 1 Ponto de Esperança.

Ritual de Batalha: uma vez por descanso longo, antes de fazer algo muito perigoso ou enfrentar um oponente claramente superior a você, descreva sua preparação para isso. Então, recupere 2 Pontos de Fadiga e receba 2 Pontos de Esperança.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Enfrentar o Desafio: você se mantém vigilante frente ao perigo crescente. Enquanto tiver 2 PV ou menos desmarcados, você pode usar **1d20** como seu Dado de Esperança.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Camaradagem: sua bravura inspira seus aliados. Você pode iniciar um teste em dupla adicional por sessão. Além disso, um aliado só precisa gastar 2 Pontos de Esperança para iniciar um teste em dupla com você.

ESCOLHIDO DA MATANÇA

Seja um escolhido da matança para derrubar os adversários com uma força imensa.

HABILIDADE FUNDAMENTAL

Matança: ao rolar com Esperança, você pode colocar **1d6** nesta carta em vez de receber 1 Ponto de Esperança. Dados nesta carta são seus Dados de Matança; você pode possuir um número máximo desses dados igual à sua Proficiência. Ao fazer um teste de ataque ou uma rolagem de dano, você pode gastar um número qualquer de Dados de Matança e somar seus resultados à rolagem. No fim de cada sessão, Dados de Matança não utilizados são perdidos; você ganha 1 Ponto de Esperança por dado perdido desta forma.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Especialista em Armas: você pode empunhar várias armas. Quando acerta um ataque, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para somar um dos dados de dano da sua arma secundária à rolagem de dano. Além disso, uma vez por descanso longo, role novamente quaisquer 1 que rolar nos seus Dados de Matança.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Preparação Marcial: você pode treinar seu grupo durante descansos. Você, e cada aliado que fizer este movimento de descanso, recebe **1d6** como Dado de Matança. Um personagem com um Dado de Matança pode gastá-lo para somar seu resultado a um teste de ataque ou rolagem de dano.

PERGUNTAS DE ORIGEM

Responda a quaisquer das perguntas a seguir. Você também pode criar suas próprias perguntas.

- Quem ensinou você a lutar e por que essa pessoa ficou para trás quando você saiu de sua comunidade?
- Anos atrás, uma pessoa o derrotou e o deixou à beira da morte. Quem é essa pessoa e como ela o traiu?
- Que lugar lendário você sempre quis visitar e por que ele é tão especial?

VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir, ou invente as suas, para os personagens dos outros jogadores responderem.

- Nos conhecíamos bem antes do surgimento do grupo. Como?
- Com qual tarefa mundana você costuma me ajudar, fora dos momentos de batalha?
- Que medos estou ajudando você a superar?

LADINO

Ladinos são malandros, tanto na atitude quanto nas ações. Conhecidos como ladrões e mentirosos, os melhores membros desta classe são anônimos para o resto do mundo. Com astúcia tão afiada quanto suas lâminas, ladinos influenciam socialmente os oponentes com a mesma facilidade com que arrombam fechaduras, escalam janelas ou atacam furtivamente. Mestres no ofício mágico, eles manipulam as sombras e o movimento, tendo uma ampla gama de ferramentas úteis e mortais em seu repertório. Ladinos costumam estabelecer guildas para encontrar cúmplices, contratar serviços e cultivar suas técnicas secretas, comprovando que existe honra entre ladrões... para aqueles que sabem onde procurar.

DOMÍNIOS

Graça e Meia-noite

EVASÃO INICIAL

12

PONTOS DE VIDA INICIAIS

6

ITENS DE CLASSE

Ferramentas de falsificação ou um arpéu

HABILIDADE DE ESPERANÇA

Esquiva de Ladino: **gaste 3 Pontos de Esperança** para receber um bônus de +2 na Evasão até o próximo ataque que acertar você. Caso contrário, esse bônus dura até seu próximo descanso.

HABILIDADES DE CLASSE

Oculto

Sempre que estiver *Escondido*, em vez disso você fica *Oculto*. Além dos benefícios da condição *Escondido*, enquanto estiver *Oculto* você permanece sem ser visto mesmo que um adversário se mova para onde normalmente o veria, desde que você fique parado. Ao concluir um movimento dentro da linha de visão de um aniversário, ou ao atacar, você deixa de estar *Oculto*.

Ataque Furtivo

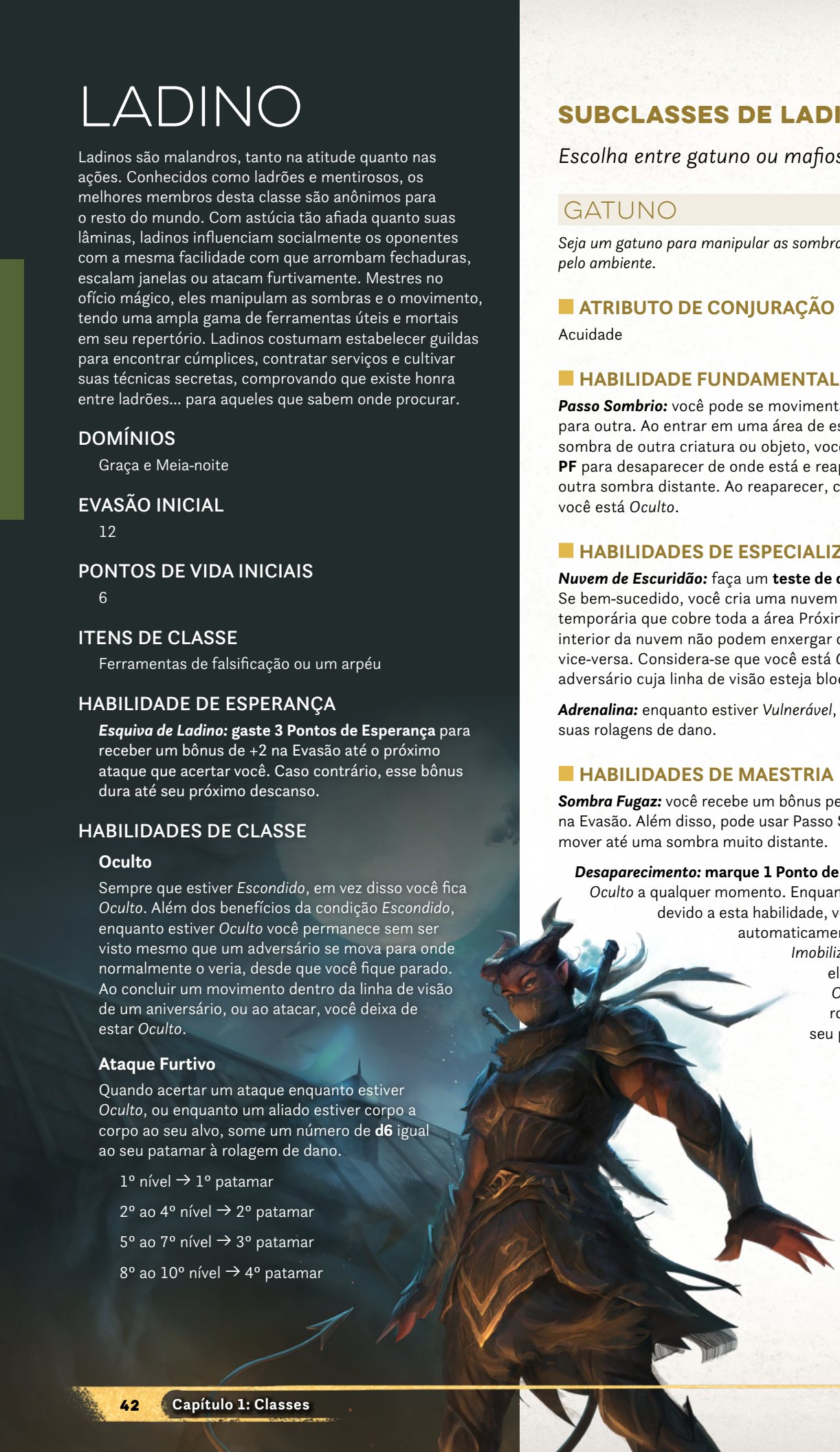
Quando acertar um ataque enquanto estiver *Oculto*, ou enquanto um aliado estiver corpo a corpo ao seu alvo, some um número de **d6** igual ao seu patamar à rolagem de dano.

1º nível → 1º patamar

2º ao 4º nível → 2º patamar

5º ao 7º nível → 3º patamar

8º ao 10º nível → 4º patamar



SUBCLASSES DE LADINO

Escolha entre gatuno ou mafioso.

GATUNO

Seja um gatuno para manipular as sombras e se esgueirar pelo ambiente.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Acuidade

HABILIDADE FUNDAMENTAL

Passo Sombrio: você pode se movimentar de uma sombra para outra. Ao entrar em uma área de escuridão ou na sombra de outra criatura ou objeto, você pode **marcar 1 PF** para desaparecer de onde está e reaparecer dentro de outra sombra distante. Ao reaparecer, considera-se que você está *Oculto*.

HABILIDADES DE ESPECIALIZAÇÃO

Nuvem de Escuridão: faça um **teste de conjuração (15)**. Se bem-sucedido, você cria uma nuvem de escuridão temporária que cobre toda a área Próxima. Criaturas no interior da nuvem não podem enxergar o lado de fora, e vice-versa. Considera-se que você está *Oculto* para qualquer adversário cuja linha de visão esteja bloqueada pela nuvem.

Adrenalina: enquanto estiver *Vulnerável*, some seu nível às suas rolagens de dano.

HABILIDADES DE MAESTRIA

Sombra Fugaz: você recebe um bônus permanente de +1 na Evasão. Além disso, pode usar Passo Sombrio para se mover até uma sombra muito distante.

Desaparecimento: **marque 1 Ponto de Fadiga** para ficar *Oculto* a qualquer momento. Enquanto estiver *Oculto* devido a esta habilidade, você se recupera automaticamente da condição *Imobilizado*, se estiver com ela. Você permanece *Oculto* desta forma até rolar com Medo ou até seu próximo descanso.

MAFIOSO

Seja um mafioso para ter uma rede de contatos onde quer que vá.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Acuidade

HABILIDADE FUNDAMENTAL

Conexões: quando chega a uma cidade ou lugar importante, você conhece alguém lá. Dê um nome a essa conexão, anote como ela pode ser útil e escolha um fato da lista a seguir:

- A conexão me deve um favor, mas econtrá-la será difícil;
- A conexão vai pedir algo em troca;
- A conexão sempre está em apuros;
- Costumávamos ser parceiros. É uma longa história;
- Nossa separação não foi das melhores.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Contatos: uma vez por sessão, você pode convocar brevemente um contato escuso. Escolha um dos benefícios abaixo e descreva o que fez seu contato vir ajudá-lo:

- Ele fornece 1 punhado de ouro, uma ferramenta única ou um objeto mundano necessário para a situação;
- A ajuda dele fornece um bônus de +3 no resultado de seu Dado de Medo ou Esperança no seu próximo teste;
- Na próxima vez que você causar dano, ele dispara das sombras, somando **+2d8** à sua rolagem de dano.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Reforços Confiáveis: você pode usar Contatos três vezes por sessão. As seguintes opções são adicionadas à lista de benefícios que você pode escolher quando a usa:

- Quando você marca 1 Ponto de Vida ou mais, ele pode correr em sua defesa, reduzindo o número de PV marcados em –1;
- Quando você faz um teste de Presença em uma conversa, ele pode ajudar, permitindo que você use **1d20** como seu Dado de Esperança.

PERGUNTAS DE ORIGEM

Responda a quaisquer das perguntas a seguir. Você também pode criar suas próprias perguntas.

- O que sua comunidade descobriu você fazendo que fez com que fosse expulso?
- Você tinha uma vida diferente, mas tentou abandoná-la. Que figura do passado ainda o persegue?
- Você ficou mais triste ao se despedir de quem?

VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir, ou invente as suas, para os personagens dos outros jogadores responderem.

- O que eu convenci você a fazer recentemente que nos deixou em apuros?
- O que eu descobri sobre o seu passado e escondo dos outros?
- Quem você conhece do meu passado e como essa pessoa influenciou o que você sente sobre mim?

MAGO

Seja através de uma instituição ou como autodidatas, magos adquirem imenso poder mágico através de anos de aprendizado com ferramentas como livros, poções, pedras e ervas. Alguns dedicam a vida a dominar uma escola de magia específica; outros estudam diversas disciplinas. Muitos magos são figuras sábias e poderosas nas comunidades onde vivem, aconselhando governantes, fornecendo cura e até mesmo liderando conselhos de guerra. Embora todos trabalhem em prol de angariar conhecimento mágico, magos encontram os maiores conflitos entre seus iguais, visto que a aquisição, proteção e disseminação de segredos poderosos geram debates intensos — ou mesmo incontáveis mortes.

DOMÍNIOS

Códice e Esplendor

EVASÃO INICIAL

11

PONTOS DE VIDA INICIAIS

5

ITENS DE CLASSE

Um livro que você está tentando traduzir ou um pequeno e inofensivo elemental de estimação

HABILIDADE DE ESPERANÇA

Não Dessa Vez: **gaste 3 Pontos de Esperança** para forçar um adversário distante ou mais próximo a refazer um teste de ataque ou uma rolagem de dano.

HABILIDADES DE CLASSE

Padrões Estranhos

Escolha um número de 1 a 12. Ao rolar esse número em um Dado do Destino, receba 1 Ponto de Esperança ou recupere 1 Ponto de Fadiga. Você pode mudar o número escolhido durante um descanso longo.

Prestidigitação

Você pode executar efeitos mágicos sutis e inofensivos à vontade. Por exemplo, você pode mudar a cor de um objeto, criar um cheiro, acender uma vela, fazer um pequeno objeto flutuar, iluminar uma sala ou consertar um objeto pequeno.

SUBCLASSES DE MAGO

Escolha entre discípulo do conhecimento e discípulo da guerra.

DISCÍPULO DO CONHECIMENTO

Seja um discípulo do conhecimento para ter uma profunda compreensão do mundo ao seu redor.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Conhecimento

HABILIDADES FUNDAMENTAIS

Promissor: pegue uma carta de domínio adicional, do seu nível ou inferior, de um domínio ao qual você tenha acesso.

Adepto: quando usar uma Experiência, você pode **marcar 1 PF** em vez de gastar 1 Ponto de Esperança. Se o fizer, dobre seu modificador de Experiência para essa rolagem.

HABILIDADES DE ESPECIALIZAÇÃO

Talentoso: pegue uma carta de domínio adicional, do seu nível ou inferior, de um domínio ao qual você tenha acesso.

Troca Perfeita: uma vez por descanso, quando troca uma carta de domínio de sua reserva, você pode reduzir o custo de troca em –1.

HABILIDADES DE MAESTRIA

Brilhante: pegue uma carta de domínio adicional, do seu nível ou inferior, de um domínio ao qual você tenha acesso.

Bem Vivido: ao usar uma Experiência, role **1d6**. Se tirar 5 ou mais, você pode usá-la sem gastar Pontos de Esperança.

DISCÍPULO DA GUERRA

Seja um discípulo da guerra para usar seu treinamento mágico de forma agressiva.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Conhecimento

HABILIDADES FUNDAMENTAIS

Mago de Batalha: você estudou para se tornar uma força insuperável no campo de batalha. Receba 1 Ponto de Vida adicional.

Encare o Medo: ao ter sucesso com Medo em um teste de ataque, você causa **1d10** de dano mágico adicional.

HABILIDADES DE ESPECIALIZAÇÃO

Conjurar Escudo: você consegue manter uma barreira mágica protetora. Enquanto tiver ao menos 2 Pontos de Esperança, some sua Proficiência à sua Evasão.

Movido por Medo: o dano mágico adicional de Encare o Medo aumenta para **2d10**.

HABILIDADES DE MAESTRIA

Triunfo do Caos: ao ter sucesso em um ataque, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** após a rolagem de dano para forçar o alvo a marcar 1 PV adicional.

Não Tenha Medo: o dano mágico adicional de Encare o Medo aumenta para **3d10**.

PERGUNTAS DE ORIGEM

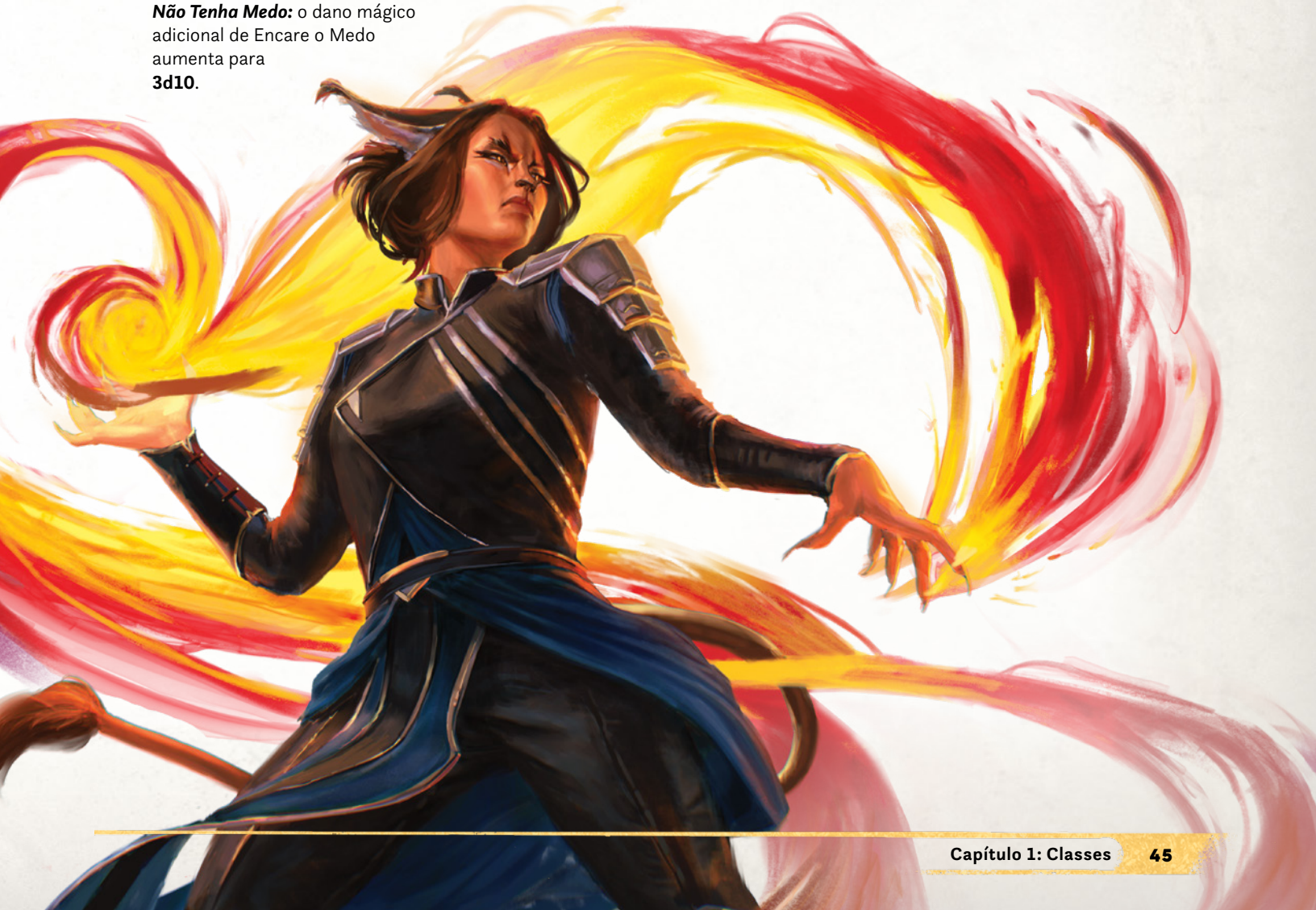
Responda a quaisquer das perguntas a seguir. Você também pode criar suas próprias perguntas.

- Para quais responsabilidades sua comunidade já contou com você? Como você a decepcionou?
- Você passou a vida em busca de um livro ou objeto importante. O que é, e por que é tão importante?
- Você tem um rival poderoso. Quem é essa pessoa e por que você quer tanto derrotá-la?

VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir, ou invente as suas, para os personagens dos outros jogadores responderem.

- Que favor eu pedi e você não sabe se conseguirá cumprir?
- Que passatempo ou fascinação estranha nós compartilhamos?
- Que segredo a seu respeito você confiou a mim?



PATRULHEIRO

Estrategistas perspicazes e com grandes habilidades marciais, patrulheiros perseguem suas presas com astúcia e paciência. Dominando seus próprios corpos e com grande compreensão dos ermos, muitos patrulheiros caçam e lutam ao lado de um companheiro animal com o qual forjaram um poderoso vínculo. Ao cultivar suas habilidades na natureza, patrulheiros se tornam peritos na perseguição, tão aptos a capturar oponentes com armadilhas quanto a enfrentá-los diretamente.

DOMÍNIOS

Falange e Sabedoria

EVASÃO INICIAL

12

PONTOS DE VIDA INICIAIS

6

ITENS DE CLASSE

Um troféu do seu primeiro abate ou uma bússola quebrada

HABILIDADE DE ESPERANÇA

Segurem Eles: quando acerta um ataque com uma arma, você pode **gastar 3 Pontos de Esperança** para usar o mesmo teste contra dois adversários adicionais no alcance.

HABILIDADE DE CLASSE

Marca da Presa

Gaste 1 Ponto de Esperança e ataque um alvo. Se acertar, cause o dano normal e *Marque* o alvo. Até o efeito desta habilidade acabar ou até você *Marcar* outra criatura, receba os seguintes benefícios contra o alvo *Marcado*:

- Você sabe precisamente em que direção ele está;
- Quando causar dano a esse alvo, ele deve marcar 1 Ponto de Fadiga;
- Quando erra um ataque contra ele, você pode encerrar sua Marca da Presa para rolar seus Dados de Dualidade novamente.

SUBCLASSES DE PATRULHEIRO

Escolha entre rastreador ou treinador.

RASTREADOR

Seja um rastreador para caçar suas presas e atacar com força letal.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Agilidade

HABILIDADES FUNDAMENTAIS

Predador Implacável: quando fizer uma rolagem de dano, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para receber um bônus de +1 na Proficiência. Além disso, quando você causa dano grave a um adversário, ele deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Avante: quando estiver viajando para um lugar que já visitou, ou se possuir um objeto que já esteve nesse lugar, você pode identificar o caminho mais curto e direto até esse destino.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Predador Veloz: quando um adversário *Marcado* ataca você, você recebe um bônus de +2 na Evasão contra esse ataque.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Predador Apex: antes de fazer um teste de ataque contra um adversário *Marcado*, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança**. Em um sucesso, o mestre perde 1 Ponto de Medo.

TREINADOR

Seja um treinador para formar um laço profundo com um animal.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Agilidade

HABILIDADE FUNDAMENTAL

Companheiro Animal: você tem um companheiro animal à sua escolha (e a critério do mestre). Ele estará ao seu lado a não ser que você ordene o contrário. Use a ficha de companheiro animal. Quando você subir de nível, escolha também uma das opções de aumento de nível na ficha do seu companheiro.

HABILIDADES DE ESPECIALIZAÇÃO

Treinamento Especializado: escolha uma opção de aumento de nível adicional para seu companheiro animal.

Unidos na Batalha: se um adversário está em alcance corpo a corpo de seu companheiro animal e ataca você, você recebe +2 de bônus na Evasão contra esse ataque.

HABILIDADES DE MAESTRIA

Treinamento Avançado: escolha duas opções de aumento de nível adicionais para seu companheiro animal.

Amigo Leal: uma vez por descanso longo, quando um ataque faria você marcar seu último PV ou seu companheiro marcar o último PF e vocês dois estiverem próximos um do outro, se ficarem em alcance corpo a corpo, você pode sofrer o dano no lugar dele ou ele pode sofrer o dano no seu lugar.

PERGUNTAS DE ORIGEM

Responda a quaisquer das perguntas a seguir. Você também pode criar suas próprias perguntas.

- Uma criatura terrível prejudicou sua comunidade e você jurou abatê-la. Que criatura é essa e qual é a trilha ou sinal que ela deixa para trás?
- A primeira presa que você abateu quase o matou. Que criatura foi essa, e, desde então, que parte de você nunca mais foi a mesma?
- Você já visitou muitos lugares perigosos, mas qual é o lugar aonde você jamais iria?

VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir, ou invente as suas, para os personagens dos outros jogadores responderem.

- Qual é a rivalidade amigável que temos?
- Por que você age de forma tão diferente quando estamos sozinhos e quando há outras pessoas junto?
- Você me pediu para tomar cuidado com qual ameaça, e por que se preocupa com isso?

COMPANHEIRO ANIMAL

Ao escolher a subclasse treinador, pegue uma ficha de companheiro animal. Anote nela informações importantes sobre o seu companheiro e deixe-a junto de sua própria ficha para facilitar a consulta.

1ª ETAPA: NOME

Colabore com o mestre para decidir que tipo de animal você tem como companheiro. Dê um nome a ele e adicione uma imagem que o represente.

2ª ETAPA: EVASÃO

Anote a Evasão dele, que começa em 10.

3ª ETAPA: EXPERIÊNCIAS

Crie duas Experiências para o companheiro animal, com base em seu treinamento e na história de vocês. Ambas Experiências começam com +2. Sempre que você receber uma nova Experiência, seu companheiro recebe uma também. Todas Experiências novas começam em +2.

Exemplos de Experiências de companheiro animal

Ágil, Alerta Máximo, Amigável, Animal de Serviço, Companheiro Real, Distração Corajosa, Escudeiro, Especialista em Escalada, Guardião da Floresta, Horripilante, Intimidador, Leal até o Fim, Montaria Confiável, Ninguém Fica para Trás, Nós Sempre nos Encontramos, Orientação, Protetor, Vigilante, Você não Pode Acertar o que Não Pode Ver

4ª ETAPA: ATAQUE E DANO

Por fim, descreva o método que seu companheiro animal usa para causar dano (seu ataque padrão) e anote isso na seção "ataque e dano". No 1º nível, o dado de dano de seu companheiro animal é **d6** e ele tem alcance corpo a corpo. Defina se ele causa dano físico ou mágico.

MECÂNICAS DO COMPANHEIRO ANIMAL

As seções abaixo cobrem o básico das mecânicas envolvendo seu companheiro animal.

ESPERANÇA, EXPERIÊNCIAS E TESTES

Faça um teste de conjuração para criar um elo com seu companheiro animal e mandá-lo agir. Gaste **1 Ponto de Esperança** para somar uma Experiência do companheiro aplicável ao teste dele. Em um sucesso com Esperança, se sua próxima ação se relacionar ao sucesso dele, você faz o teste com vantagem.

ATAQUE DO COMPANHEIRO ANIMAL

Ao mandar o companheiro animal atacar, ele recebe todos os benefícios que você receberia (como os efeitos de Marca da Presa). Em um sucesso, a rolagem de dano dele usa sua Proficiência e o dado de dano dele.

DANO COMO PONTOS DE FADIGA

Quando seu companheiro sofre qualquer quantidade de dano, ele marca 1 Ponto de Fadiga. Ao marcar o último PF, ele sai de cena (escondendo-se, fugindo ou algo parecido). Ele fica indisponível até o início do seu próximo descanso longo, quando retorna com 1 PF.

Quando você escolhe um movimento de repouso para recuperar seus Pontos de Fadiga, seu companheiro recupera a mesma quantidade.

AUMENTO DE NÍVEL DO COMPANHEIRO

Quando você sobe de nível, escolha uma opção abaixo para seu companheiro e anote-a na ficha.

Afago: uma vez por descanso, as passar um momento de tranquilidade dando carinho e atenção ao seu companheiro animal, você pode receber 1 Ponto de Esperança ou cada um de vocês pode recuperar 1 Ponto de Fadiga.

Apegado: quando você marca seu último Ponto de Vida, seu companheiro animal vem rapidamente para socorrê-lo. Role um número de **d6** igual ao número de PF que ele ainda tem disponível e marque-os. Se tirar 6 em qualquer uma dessas rolagens, seu companheiro animal ajuda você. Recupere seu último Ponto de Vida e volte à cena.

Atento: seu companheiro animal recebe um bônus permanente de +2 na Evasão.

Blindado: quando seu companheiro animal sofre dano, você pode **marcar 1 de seus Pontos de Armadura** em vez de 1 Ponto de Fadiga dele.

Feroz: aumente o dado de dano ou alcance de seu companheiro em um passo (d6 para d8, próximo para distante etc.).

Inteligente: seu companheiro recebe um bônus permanente de +1 em uma Experiência de companheiro à sua escolha.

Luz no Fim do Túnel: seu personagem pode marcar 1 Ponto de Esperança adicional.

Resiliente: seu companheiro recebe 1 PF adicional.

PATRULHEIRO
COMPANHEIRO ANIMAL

EVASÃO

Começa em 10

NOME DO COMPANHEIRO

Colabore com o mestre para decidir que tipo de animal você tem como companheiro. Dê um nome a ele e adicione uma imagem que o represente no espaço acima. Então crie duas Experiências para o companheiro animal, com base em seu treinamento e na história de vocês. Por fim, descreva o método que ele usa para causar dano (seu ataque padrão) e anote isso na seção "Ataque & Dano". No 1º nível, o dado de dano dele é d6 e ele tem alcance Corpo a Corpo.

EXPERIÊNCIAS DO COMPANHEIRO

Experiências começam com +2. Sempre que você receber uma Experiência, seu companheiro também o faz. Todas Experiências novas começam em +2.

Exemplos de Experiências

Ágil, Alerta Máximo, Amigável, Animal de Serviço, Companheiro Real, Distração Corajosa, Escudeiro, Especialista em Escalada, Guardião da Floresta, Horripilante, Intimidador, Leal até o Fim, Montaria Confiável, Ninguém Fica para Trás, Nós Sempre Nos Encontramos, Orientação, Protetor, Vigilante, Você Não Pode Acertar o Que Não Pode Ver

Faça um **teste de conjuração** para criar um elo com seu companheiro animal e mandá-lo agir. **Gaste 1 Ponto de Esperança** para somar uma Experiência do companheiro aplicável ao teste dele. Em um sucesso com Esperança, se sua próxima ação se relacionar ao sucesso dele, você faz o teste com vantagem.

ATAQUE & DANO

Ataque padrão **Alcance**

○ **d6** ○ **d8** ○ **d10** ○ **d12**

Ao mandar o companheiro animal atacar, ele recebe todos os benefícios que você receberia (como os efeitos de Marca da Presa). Em um sucesso, a rolagem de dano dele usa sua Proficiência e o dado de dano dele.

PONTOS DE FADIGA

PF:

Quando seu companheiro sofre qualquer quantidade de dano, ele marca 1 PF. Ao marcar o último PF, ele sai de cena (escondendo-se, fugindo ou algo parecido). Ele fica indisponível até o início do seu próximo descanso longo, quando retorna recuperado com 1 PF.

Quando você escolhe um movimento de repouso para recuperar PF, seu companheiro recupera a mesma quantidade.

TREINAMENTO

Quando seu personagem sobe de nível, escolha uma opção disponível abaixo para seu companheiro e anote-a na ficha

- ☐ ***Afago:*** uma vez por descanso, ao passar um momento dando carinho e atenção ao seu companheiro, você pode receber 1 Ponto de Esperança ou cada um de vocês pode recuperar 1 PF.
- ☐ ***Apegado:*** quando você marca seu último Ponto de Vida, seu companheiro animal vem rapidamente para socorrê-lo. Role um número de **d6** igual ao número de PF que ele ainda tem disponível e marque-os. Se tirar 6 em qualquer uma dessas rolagens, seu companheiro o ajuda. Recupere seu último PV e volte à cena.
- ☐☐☐ ***Atento:*** seu companheiro animal recebe um bônus permanente de +2 na Evasão.
- ☐ ***Blindado:*** quando seu companheiro animal sofre dano, você pode **marcar 1 de seus Pontos de Armadura** em vez de marcar 1 Ponto de Fadiga dele.
- ☐☐☐ ***Feroz:*** aumente o dado de dano ou alcance de seu companheiro em um passo (d6 para d8, próximo para distante etc.).
- ☐☐☐ ***Inteligente:*** seu companheiro recebe um bônus permanente de +1 em uma Experiência de companheiro à sua escolha.
- ☐ ***Luz no Fim do Túnel:*** ◆ Use esse espaço para marcar 1 Ponto de Esperança adicional do seu personagem.
- ☐☐☐ ***Resiliente:*** seu companheiro recebe 1 PF adicional.

Daggerheart © Jambô Editora 2025

SERAFIM

Serafins são guerreiros e curandeiros divinos imbuídos de um propósito sagrado. Há um grande número de deuses nos planos, e eles escolhem diversos tipos de serafim como seus campeões. O caráter de um serafim tradicionalmente está alinhado ao domínio ou aos objetivos de seu deus, como defender os fracos, exercer vingança, proteger um território ou artefato, ou professar uma fé específica. Alguns serafins se aliam a um exército ou localidade, para satisfação dos governantes, mas outros cruzados lutam contra as vaidades do Plano Mortal. Ser aliado de um serafim é melhor que ser seu inimigo, pois esses campeões são implacáveis contra aqueles que ousam desafiar seu propósito.

DOMÍNIOS

Valor e Esplendor

EVASÃO INICIAL

9

PONTOS DE VIDA INICIAIS

7

ITENS DE CLASSE

Algumas oferendas ou um símbolo de seu deus

HABILIDADE DE ESPERANÇA

Alicerce da Vida: **gaste 3 Pontos de Esperança** para recuperar 1 Ponto de Vida de um aliado próximo.

HABILIDADE DE CLASSE

Dados de Oração

No início de cada sessão, role um número de **d4** igual ao atributo de conjuração de sua subclasse e coloque-os sobre o espaço apropriado na ficha de personagem. Eles são seus Dados de Oração. Você pode gastar qualquer número de Dados de Oração para auxiliar a si mesmo ou um aliado até o alcance distante. Você pode usar o valor de um dado gasto para reduzir o dano sofrido, somá-lo ao resultado de uma rolagem após ela ser feita ou receber um número de Pontos de Esperança igual ao resultado. No fim de cada sessão, Dados de Oração não utilizados são perdidos.

SUBCLASSES DE SERAFIM

Escolha entre portador divino ou sentinela alada.

PORTADOR DIVINO

Seja um portador divino para dominar o campo de batalha com uma arma lendária.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Força

HABILIDADES FUNDAMENTAIS

Arma Espiritual: se você tem equipada uma arma com alcance corpo a corpo ou muito próximo, ela pode voar da sua mão para atacar um adversário próximo e então retornar para você. Você pode **marcar 1 PF** para escolher um adversário adicional dentro do alcance como alvo, usando o mesmo teste de ataque.

Toque Piedoso: uma vez por descanso longo, toque uma criatura para que ela recupere 2 PV ou 2 PF.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Devoção: ao rolar seus Dados de Oração, você pode rolar um dado adicional e descartar o menor resultado. Além disso, você pode usar seu Toque Piedoso duas vezes por descanso longo em vez de uma.

HABILIDADE DE MAESTRIA

Ressonância Sagrada: ao rolar o dano de sua Arma Espiritual, se dois ou mais dados resultarem no mesmo número, dobre o valor de cada dado com resultado igual. Por exemplo, se você tirar dois 5, eles contam como dois 10.

SENTINELA ALADA

Seja uma sentinela alada para levantar voo e desferir golpes aéreos devastadores.

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

Força

HABILIDADE FUNDAMENTAL

Asas de Luz: você pode voar e, enquanto estiver voando, pode:

- **Marcar 1 Ponto de Fadiga** para erguer e carregar uma criatura voluntária aproximadamente do seu tamanho ou menor;
- **Gastar 1 Ponto de Esperança** para causar **1d8** de dano adicional em um ataque bem-sucedido.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

Visagem Etérea: sua feição sobrenatural causa admiração e temor. Enquanto estiver voando, você tem vantagem em testes de Presença. Quando tem um sucesso com Esperança em testes de Presença, em vez de você receber Esperança, você faz o mestre perder 1 Ponto de Medo.

HABILIDADES DE MAESTRIA

Ascensão: você recebe um bônus permanente de +4 no seu limiar de dano grave.

Poder dos Deuses: enquanto estiver voando, você causa **1d12** em vez de 1d8 de dano adicional com suas Asas de Luz.

PERGUNTAS DE ORIGEM

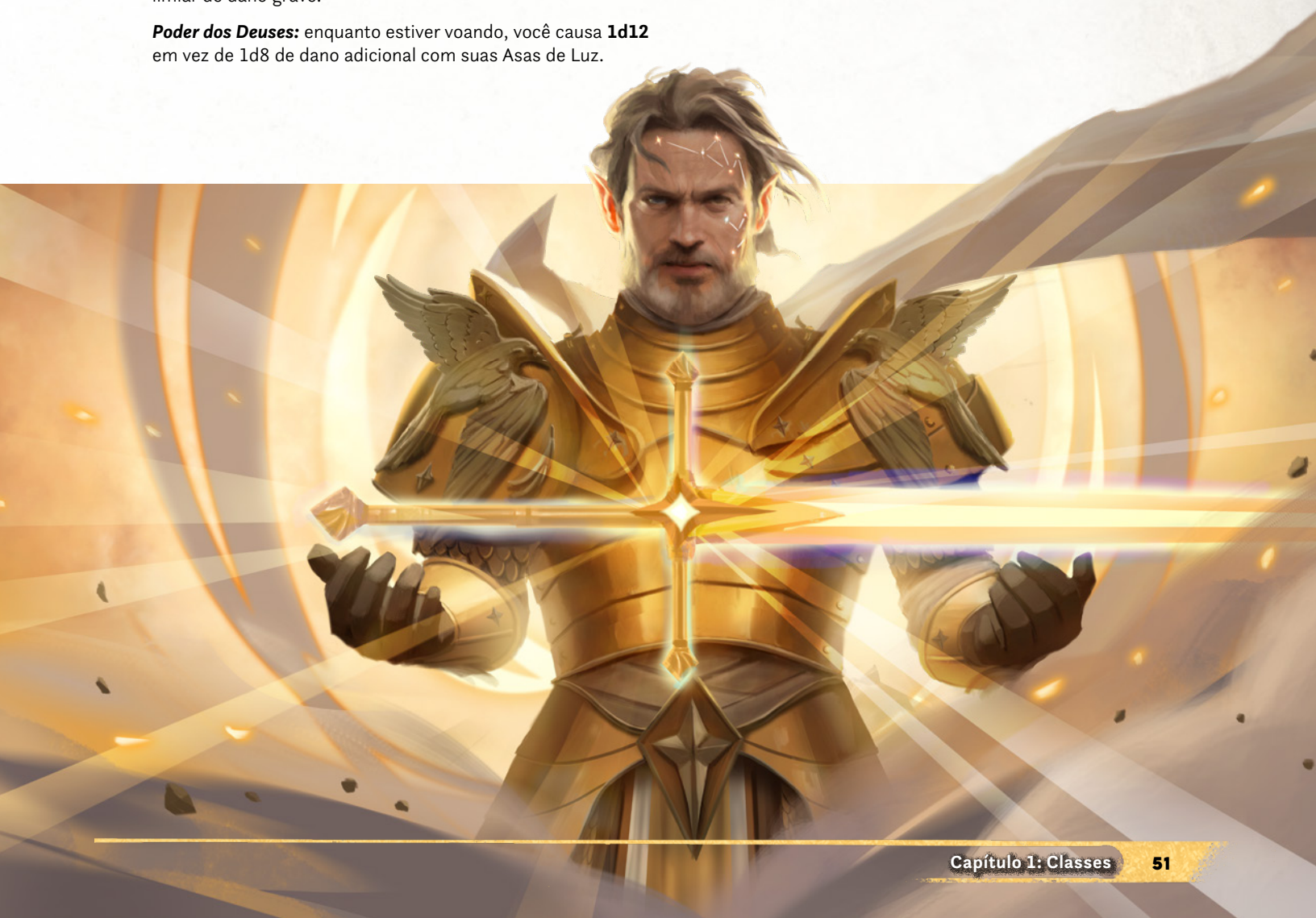
Responda a quaisquer das perguntas a seguir. Você também pode criar suas próprias perguntas.

- Que deus(a) você segue? Que façanha incrível essa divindade realizou em seu momento de desespero?
- O que mudou em sua aparência após seu juramento?
- De que forma estranha ou exclusiva você se comunica com a divindade que segue?

VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir, ou invente as suas, para os personagens dos outros jogadores responderem.

- O que você me fez prometer caso morra em batalha?
- Por que pergunta tantas coisas sobre minha divindade?
- Você me pediu para proteger um membro do grupo acima de todos, inclusive de você. Quem e por quê?



ANCESTRALIDADES

Ancestralidades representam a ascendência de seu personagem e afetam sua aparência física. Esta seção descreve as ancestralidades de Daggerheart e as características físicas compartilhadas pelos membros de cada uma. Isso posto, você sempre pode decidir que seu personagem tem características físicas fora do "padrão" ou da "média" da sua ancestralidade. Procure inspiração nas ilustrações e explore a diversidade das ancestralidades ao criar seu personagem.

Esta seção fornece um panorama das formas físicas variadas das criaturas de Daggerheart. Ao longo do jogo, você encontrará membros de todas as ancestralidades e terá a oportunidade de aprender suas nuances e qualidades exclusivas. Você também perceberá que o termo "pessoa", no mundo de Daggerheart, é usado para se referir a membros de qualquer ancestralidade, visto que indivíduos de todas elas têm aspectos físicos, personalidades e culturas únicas.

Algumas ancestralidades são descritas com o termo "humanoide". Isso não significa que elas tenham relação com os "humanos", a ancestralidade mais reconhecível em Daggerheart. Esse termo se refere especificamente ao conjunto de características físicas prontamente reconhecíveis, como movimento bipedal, postura ereta, disposição facial etc. Esses traços variam por ancestralidade e indivíduo, mas a palavra "humanoide" ainda assim funciona como um modelo útil de referência.

Cada ancestralidade tem duas **habilidades de ancestralidade**. Ainda que certas habilidades (como a capacidade de voar) estejam diretamente ligadas à anatomia de uma ancestralidade, no fim é você quem decide a forma física de seu personagem. Se você decidir que sua fada não tem asas ou as perdeu, converse com o mestre para encontrar uma forma de substituir a habilidade Asas, que concede a capacidade de voar aos membros dessa ancestralidade. Da mesma forma, cabe a você decidir a importância da aparência de seu personagem para a história.

Para fazer um personagem que combina mais de uma ancestralidade, veja "Ancestralidade Mista", na p. 71.

ANÃO

Anões são humanoides baixos com estrutura corporal quadrada, musculatura densa e cabelo espesso. Sua altura média varia entre 1,2m e 1,65m, e eles costumam ser largos em proporção à sua estatura. A grande quantidade de queratina em sua pele e unhas os torna naturalmente resistentes. Isso lhes permite cravar pedras preciosas no corpo e decorá-lo com tatuagens e piercings. Seus cabelos crescem fartamente, geralmente na cabeça, embora alguns anões também tenham pelos espessos pelo corpo. Anões de todos os gêneros têm barba, a qual frequentemente estilizam com arranjos elaborados. Normalmente, anões vivem até 250 anos e mantêm a massa muscular mesmo em idade avançada.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Pele Espessa: quando sofre dano menor, você pode **marcar 2 Pontos de Fadiga** em vez de marcar 1 Ponto de Vida.

Vigoroso: **gaste 3 Pontos de Esperança** para reduzir à metade o dano físico sofrido.

CLANK

Clanks são seres mecânicos sencientes, construídos de uma variedade de materiais, como madeira, metal e pedra. Podem ter aparência animal, humanoide ou de objetos inanimados. Assim como seres orgânicos, seus corpos têm uma grande variedade de tamanhos. Devido à sua construção sob medida, muitos têm configurações físicas altamente especializadas. Exemplos incluem mãos com garras propensas para agarrar, rodas que auxiliam no movimento e armamento embutido.

Muitos clanks abraçam a modificação corporal tanto em prol do estilo quanto da funcionalidade. Por conta disso, membros de outras ancestralidades costumam procurar artesãos clanks para construir dispositivos auxiliares de locomoção e adornos físicos. Outras ancestralidades podem criar clanks, até mesmo usando suas próprias características físicas como inspiração, mas também é comum que eles construam uns aos outros. A validade de um clank dura enquanto ele for capaz de adquirir ou criar novas partes, o que torna sua forma física efetivamente imortal. Isso posto, a mente de um clank ainda está sujeita aos efeitos do tempo e deteriora conforme a magia que a alimenta enfraquece.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Projeto Intencional: decida quem construiu você e para que propósito. Durante a criação de personagem, escolha uma de suas Experiências que seja mais alinhada a esse propósito e receba um bônus permanente de +1 nela.

Eficiente: ao fazer um descanso curto, você pode escolher um movimento de descanso longo em vez de um de descanso curto.

DRAKONA

Drakonas lembram dragões humanoides sem asas, com um poderoso sopro elemental. Todos os drakonas têm escamas espessas que fornecem uma excelente armadura natural contra ataques físicos e forças da natureza. Eles costumam ser grandes, medindo entre 1,5m a 2,1m, e seus dentes são longos e afiados. Novos dentes crescem ao longo dos 350 anos da vida média de um drakona, portanto eles nunca estão em risco de perdê-los. Diferente dos dragões, seus ancestrais, drakonas não têm asas e não podem voar sem auxílio mágico. Membros desta ancestralidade passam o elemento de seu sopro aos descendentes, embora, em casos raros, o poder elemental de um drakona possa diferir do de seus familiares.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Escamas: suas escamas servem como proteção natural. Quando sofrer dano grave, você pode **marcar 1 PF** para marcar 1 PV a menos.

Sopro Elemental: escolha um elemento para seu sopro (como eletricidade, fogo ou gelo). Você pode usar esse sopro contra um alvo ou grupo de alvos muito próximo, tratando-o como uma arma que usa Instinto e causa **d8** de dano mágico com sua Proficiência.

ELFO

Elfos são humanoides altos, com orelhas pontudas e sentidos apurados. Suas orelhas variam em tamanho e formato e, conforme envelhecem, as pontas inclinam para baixo. Embora haja uma variedade de corpos élficos, membros desta ancestralidade são altos, medindo entre 1,8m e 1,95m. Elfos têm a habilidade de entrar em um transe celestial, em vez de dormir. Isso lhes permite descansar em pouco tempo.

Alguns elfos possuem algo conhecido como “forma mística”, que ocorre quando um elfo se dedica tão profundamente ao estudo ou proteção do mundo natural que sua forma física é alterada. A forma mística pode incluir folhas, vinhas ou flores nos cabelos, sardas celestiais, olhos que brilham como fogo etc. Às vezes, esses traços são herdados dos pais, mas, se um elfo mudar o ambiente ou foco mágico, sua aparência muda com o tempo. Por viverem cerca de 350 anos, esses traços podem mudar mais de uma vez ao longo da vida.

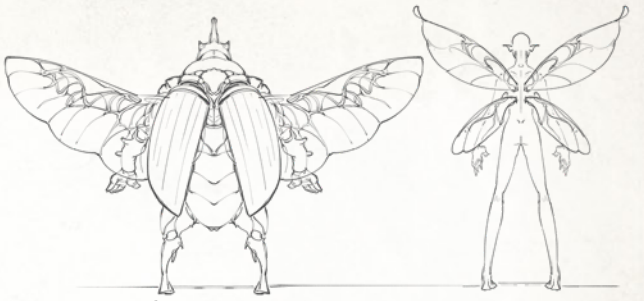
HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Reação Rápida: **marque 1 Ponto de Fadiga** para receber vantagem em um teste de reação.

Transe Celestial: durante um descanso, você pode entrar em um transe celestial para escolher um movimento de repouso adicional.

FADA

Fadas são humanoides alados com traços insetoides. Seu aspecto varia bastante do humano ao insetoide: algumas fadas têm braços adicionais, exoesqueletos de quitina, ferrões, olhos compostos ou órgãos reluzentes. Devido à sua proximidade com o mundo natural, fadas costumam ter características físicas que lhes permitem se camuflar entre as plantas. A altura média de uma fada varia entre 60cm e 1,5m, mas algumas podem chegar a 2,1m. Todas as fadas possuem asas membranosas e cada uma passa por um processo de metamorfose. O processo e as alterações mudam de fada para fada, mas é durante essa transformação que cada indivíduo manifesta a aparência única que terá pelos seus aproximados 50 anos de vida.

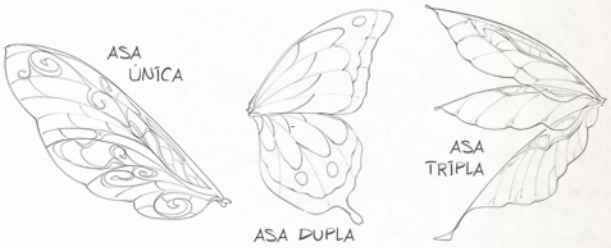


A APARÊNCIA DAS FADAS VAI DE INSETOIDE A HUMANOIDE, COM AMPLA VARIEDADE ENTRE FAMÍLIAS DIFERENTES. INDEPENDENTE DA SUA FORMA, TODAS AS FADAS TÊM ASAS.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

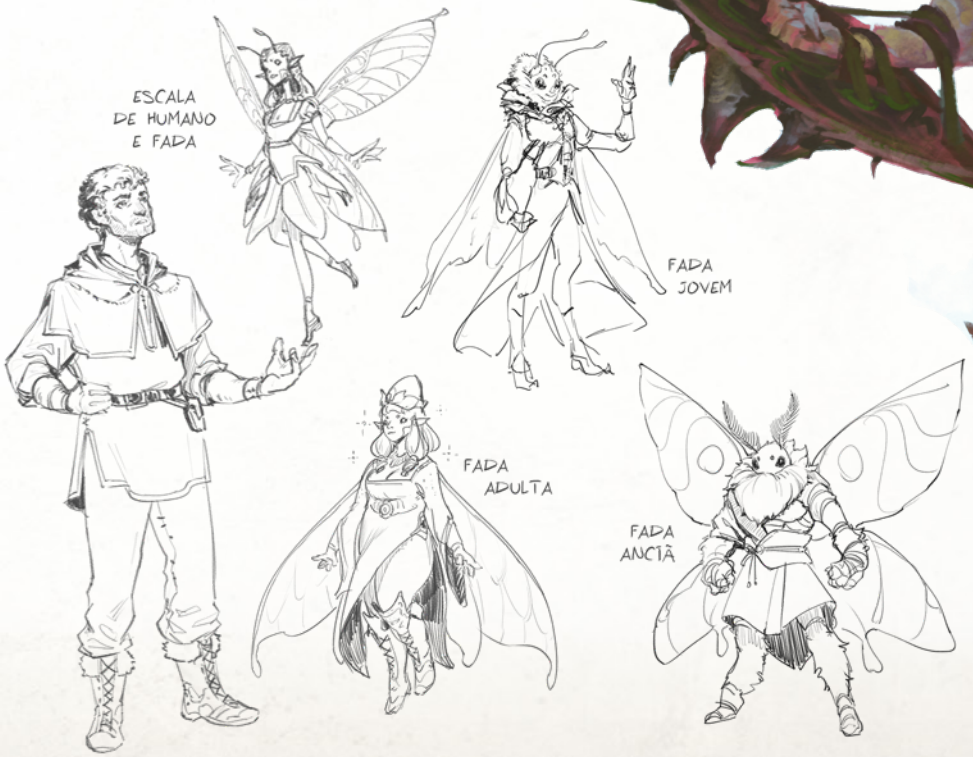
Testar a Sorte: uma vez por sessão, após você ou um aliado voluntário próximo fazer um teste, você pode **gastar 3 Pontos de Esperança** para rolar novamente os Dados de Dualidade.

Asas: você pode voar. Enquanto estiver voando, e após um adversário atacar você, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para receber um bônus de +2 na Evasão contra esse ataque.



A APARÊNCIA DAS ANTENAS VARIA, MAS NO GERAL COMBINA COM O INSETO COM O QUAL MAIS SE PARECEM.

UM, DOIS E TRÊS PARES DE ASA SÃO A COMBINAÇÃO MAIS COMUM ENTRE FADAS. SEUS CONJUNTOS SÃO HERDADOS DOS PAIS.



FAUNO

Faunos lembram cabras humanoides, com cascos fendidos, chifres curvados e pupilas retangulares. Embora sua aparência varie, a maioria deles tem tórax humanoide e a parte inferior do corpo mais semelhante à de uma cabra, coberta de pelos densos. O rosto de um fauno pode ser mais humanoide ou mais caprino, com formatos variados de orelhas e chifres. Os chifres podem ser curtos, com uma curva sutil, ou compridos, com uma curva proeminente e distinta. Em média, sua altura varia de 1,2m a 1,95m, mas pode mudar drasticamente de um momento para o outro, dependendo da postura do indivíduo. A maioria dos faunos tem membros proporcionalmente longos, não importando seu tamanho ou tipo físico. Eles também são conhecidos pelos poderosos golpes de seus cascos. Faunos vivem cerca de 225 anos e, ao envelhecer, sua aparência pode se tornar ainda mais caprina.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Salto Caprino: você pode saltar para qualquer ponto no alcance próximo como se estivesse usando seu movimento normal, o que lhe permite transpor obstáculos, atravessar fendas no solo ou escalar barreiras com facilidade.

Coice: quando você acerta um ataque contra um alvo corpo a corpo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para dar um coice, causando **2d6** de dano adicional. Ao fazer isso, você empurra o adversário ou a si mesmo para um ponto em alcance muito próximo.

FAUNOS PODEM USAR SUAS PATAS FORTES PARA DESFERIR GOLPES PODEROSOS E ALCANÇAR LONGAS DISTÂNCIAS

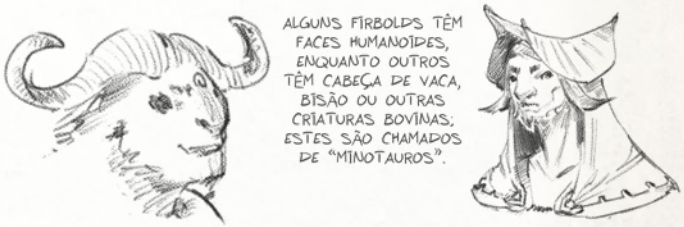
FIRBOLG

Firbolgs são humanoides com características bovinas, normalmente reconhecidos pelo focinho largo e orelhas compridas e caídas. O rosto de alguns firbolgs é uma mistura entre o de um humanoide e o de um bisão, touro, vaca ou outra criatura bovina. Outros, em geral chamados de minotauros, têm a cabeça inteiramente bovina. Essas criaturas são altas, medindo entre 1,5m e 2,1m. Seu porte musculoso lhes fornece uma força extraordinária, não importando sua idade. Alguns firbolgs são conhecidos por usar essa força para avançar contra os adversários, um movimento particularmente efetivo para aqueles que possuem um dos diversos tipos de chifres comuns a essa ancestralidade. Embora seus traços variem, todos os firbolgs são cobertos por uma pelagem que pode ter tons discretos, terrosos ou em uma variedade de tons pastel, como azul e rosa-claro. Firbolgs vivem em média 150 anos.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Investida: ao obter sucesso em um teste de Agilidade para se movimentar de distante ou muito distante para corpo a corpo em relação a um ou mais alvos, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para causar **1d12** de dano físico a todos os alvos em alcance corpo a corpo.

Inabalável: quando for marcar 1 Ponto de Fadiga, role **1d6**. Se tirar 6, não o marque.



FUNGRIL

Cogumelos humanoides, fungril podem ter aparência mais fúngica ou mais humana, e apresentam uma variedade de cores, de tons terrosos a exuberantes azuis, vermelhos, amarelos e púrpura. Eles possuem uma variedade de corpos, membros e rostos diferentes, sem um único formato em comum. Até mesmo sua altura varia de meros 60cm a impressionantes 2,1m. Embora a expectativa de vida de um fungril seja de 300 anos, há relatos de indivíduos que viveram muito mais do que isso. Fungris podem se comunicar não verbalmente e muitos usam uma rede micelial para trocar informações quimicamente uns com os outros a longas distâncias.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Conexão Fungril: faça um **teste de Instinto (12)** para conversar com outros membros de sua ancestralidade por meio da rede micelial. Em um sucesso, você pode se comunicar a qualquer distância.

Vínculo Mortal: enquanto estiver tocando um cadáver que tenha morrido recentemente, você pode **marcar 1 PF** para extrair dele uma memória relacionada a uma emoção ou sensação específica à sua escolha.

CHAPÉUS DOS FUNGRIS CRESCEM CONTINUAMENTE DURANTE A SUA VIDA, ENTÃO ELES COSTUMAM PODÁ-LOS OU MOLDÁ-LOS POR CONFORTO. CONFORME ENVELHECEM, SEUS CHAPÉUS PERDEM A RÍGIDEZ E PODEM FICAR FLÁCIDOS.

CHAPÉUS DE COGUMELO

MUITOS FUNGRIS DESENVOLVEM CHAPÉUS MICÉLICOS OU COGUMELOS NA CABEÇA E NO CORPO. ESSES CHAPÉUS CRESCEM EM UMA VARIEDADE DE ESTILOS — ALGUNS TÊM UM ÚNICO CHAPÉU, ENQUANTO OUTROS TÊM MUITOS. CHAPÉUS TAMBÉM PODEM SER MODIFICADOS OU CULTIVADOS PARA TOMAR FORMAS ESPECÍFICAS.

FUNGRIL ADULTO

CHAPÉU FERIDO

COM TEMPO E CUIDADO SUFICIENTES, CHAPÉUS MACHUCADOS CRESCEM NOVAMENTE E RETORNAM AO FORMATO ORIGINAL.

CHAPÉU DECORADO

FUNGRIS COSTUMAM DECORAR SEUS CHAPÉUS COM ACESSÓRIOS VARIADOS.

FUNGRIL JOVEM

FUNGRIL ANCIÃ

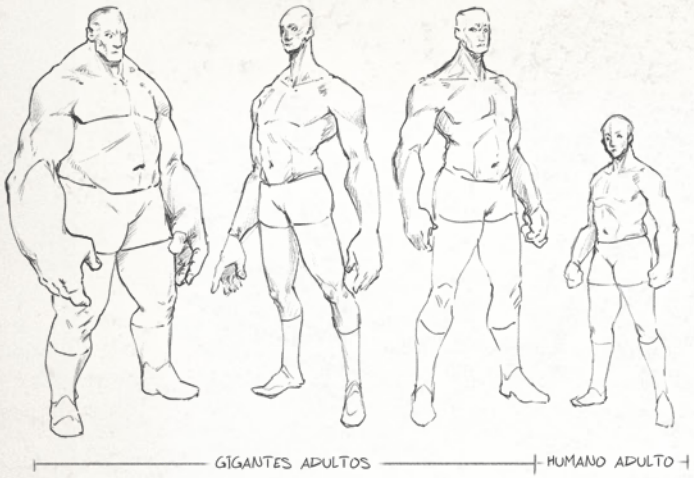
GALAPA

Galapas lembram tartarugas antropomórficas, com carapaças largas e arredondadas onde podem entrar. Em média, têm entre 1,2m e 1,8m de altura, e o formato de seu corpo e cabeça pode lembrar qualquer tipo de tartaruga. Galapas têm uma variedade de tons terrosos, como marrom e verde, e cada indivíduo tem um padrão único de casco. Membros dessa ancestralidade podem se defender retraindo cabeça, braços e pernas para dentro da carapaça, usando-a como um escudo natural quando necessário. Alguns fazem modificações em seus cascos, acoplando armaduras ou fazendo entalhes artísticos, mas esse é um processo extremamente doloroso. A maioria dos galapas se movimenta lentamente, não importando a idade. Vivem 150 anos em média.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Carapaça: você recebe um bônus nos seus limiares de dano igual à sua Proficiência.

Retração: **marque 1 Ponto de Fadiga** para entrar na sua carapaça. Enquanto estiver dentro dela, você tem resistência a dano físico, desvantagem em testes e não pode se mover.



GIGANTE

Gigantes são humanoides descomunais, com braços longos, ombros largos e uma quantidade de olhos variando de um a três. Gigantes adultos têm entre 1,8m e 2,55m de altura e músculos naturalmente desenvolvidos, não importando o tipo físico. Sua estatura larga, braços e pescoços compridos torna fácil reconhecê-los. Embora possam ter até três olhos, todos os gigantes nascem sem nenhum e permanecem assim até um ano de idade. Seu aspecto físico se desenvolve por completo aos 10 anos de idade e, até lá, a formação dos olhos de um gigante pode variar. Quando têm um olho só, são comumente chamados de "ciclopes". A expectativa de vida média de um gigante é de 75 anos.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Resistência: receba 1 Ponto de Vida adicional durante a criação de personagem.

Alcance: trate qualquer arma, talento, magia ou outra habilidade com alcance corpo a corpo como se ela possuísse alcance muito próximo.

GOBLIN

Goblins são pequenos humanoides reconhecíveis por seus grandes olhos e enormes orelhas membranosas. Com audição e visão aguçadas, eles percebem detalhes à distância e no escuro, o que facilita o movimento em locais menos propícios. Têm grande variedade de cores de pele e olhos, sem preponderância de um ou outro tom, seja ele sutil ou vibrante. Um goblin típico tem entre 90cm e 1,2m de altura, e cada uma de suas orelhas tem o tamanho da sua cabeça. Goblins são conhecidos por movimentos muito específicos de orelhas ao se comunicar não verbalmente. Goblins vivem cerca de 100 anos, e muitos mantêm sua audição e visão aguçada mesmo em idade avançada.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Passo Firme: você ignora desvantagem em testes de Agilidade.

Cheiro de Perigo: uma vez por descanso, **marque 1 Ponto de Fadiga** para forçar um adversário a fazer novamente um teste de ataque contra você ou um aliado muito próximo.

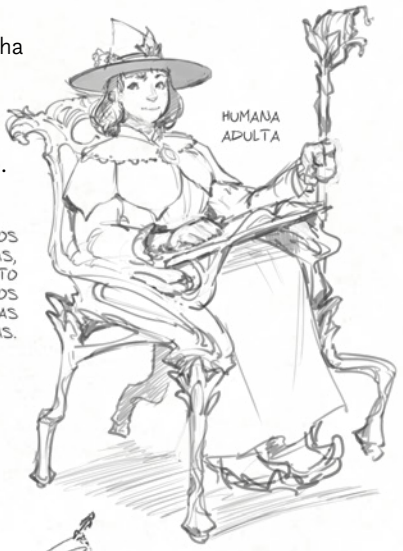
HUMANO

Humanos são facilmente reconhecidos por suas mãos habilidosas, orelhas arredondadas e resistência corporal. Sua altura média varia entre pouco menos de 1,5m e cerca de 1,95m. Humanos têm vários tipos de corpo, indo de bastante largos a muito delgados. Os membros desta ancestralidade são fisicamente adaptáveis e se ajustam a condições climáticas adversas com relativa facilidade. Em geral, vivem mais ou menos 100 anos, com uma mudança física drástica entre a juventude e a velhice.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Resiliência: receba 1 Ponto de Fadiga adicional durante a criação de personagem.

Adaptabilidade: ao rolar uma falha em um teste que usou uma de suas Experiências, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para fazer a rolagem novamente.



É COMUM QUE HUMANOS INCORPOREM FERRAMENTAS, ACESSÓRIOS E ITENS TANTO MÁGICOS QUANTO MECÂNICOS QUE OS AUXILIEM NAS TAREFAS DIÁRIAS.

HUMANOS COSTUMAM SE VESTIR DE FORMA QUE TRANSMITA CLARAMENTE SEU STATUS SOCIAL, FÉ OU ESTILO.

INFERNIS

Infernis são humanoides descendentes de demônios dos Círculos Inferiores. Possuem chifres, caninos afiados e orelhas pontiagudas, em geral medem entre 1,5m e 2,1m, e são conhecidos por ter dedos longos com unhas salientes. Alguns têm caudas finas, lisas e alongadas com extremidades pontiagudas, bifurcadas ou em formato de flecha. Normalmente, infernis têm de dois a quatro chifres, embora alguns ostentem verdadeiras coroas de múltiplos chifres, ou apenas um. Esses chifres também podem crescer de forma assimétrica, em padrões únicos e quase sempre curvados, e costumam ser enfeitados com entalhes e ornamentos. Seu cabelo, pele e chifres têm uma variedade de cores, desde tons pastel mais suaves a tons mais fortes ou vibrantes, como escarlate, roxo-vivo e completamente preto.

Infernis possuem um "aspecto apavorante" que pode ser manifestado tanto involuntariamente, como ao sentir medo ou outras emoções fortes, quanto voluntariamente, como quando desejam intimidar um adversário. Esse aspecto apavorante pode brevemente alterar sua aparência de várias maneiras: alongando seus dentes e unhas, mudando a cor dos olhos, movimentando seus chifres ou aumentando sua estatura. Infernis vivem em média 350 anos. Há quem atribua essa longevidade ao seu sangue demoníaco.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Destemido: quando rolar com Medo, você pode **marcar 2 Pontos de Fadiga** para rolar com Esperança em vez disso.

Aspecto Apavorante: você tem vantagem em testes para intimidar criaturas hostis.

KATARI

Kataris são humanoides felinos com garras retráteis, pupilas fendidas verticalmente e orelhas triangulares no topo da cabeça. Eles também podem ter pequenos dentes caninos pontiagudos, pelagem macia e longos bigodes que auxiliam na orientação e percepção. Suas orelhas podem virar quase 180º para captar sons, o que contribui para seus sentidos aguçados. Kataris podem ter uma aparência mais animalesca ou humanoide, com traços felinos como bigodes, focinho e pelos. Metade da população katari tem cauda. Há diversos tons e padrões de pele e pelos, incluindo cores sólidas, malhadas e rajadas, bem como uma variedade de listras, manchas, marcas e padrões. Sua altura média varia entre 1,5m e 1,95m, e eles vivem cerca de 150 anos.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Instinto Felino: ao fazer uma teste de Agilidade, você pode **gastar 2 Pontos de Esperança** para rolar seu Dado de Esperança novamente.

Garras Retráteis: faça um **teste de Agilidade** para arranhar um alvo corpo a corpo. Em um sucesso, ele fica temporariamente *Vulnerável*.

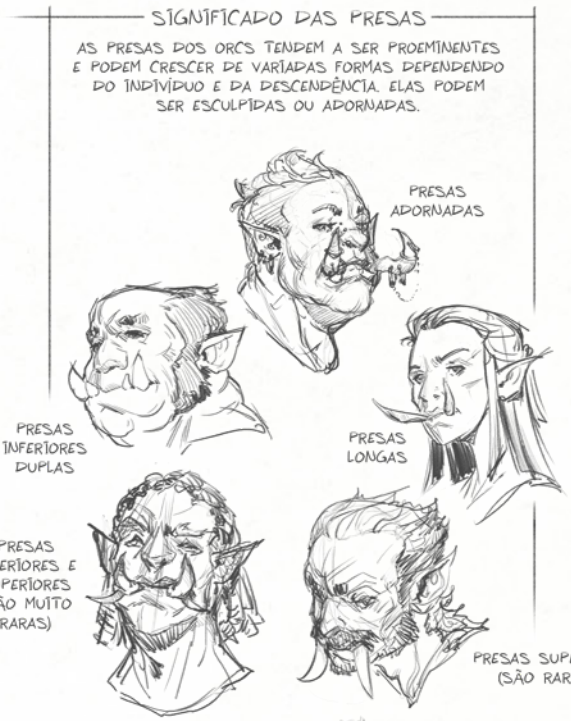
ORC

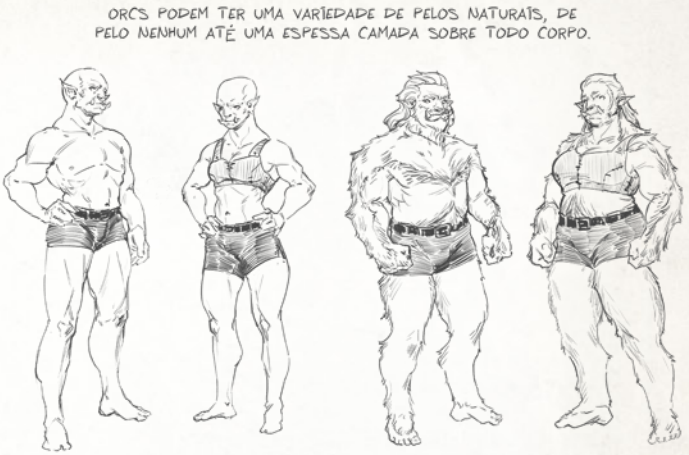
Orcs são humanoides distintos por feições quadradas e presas mandibulares protuberantes, semelhantes às dos javalis. Essas presas podem ter diversos tamanhos e, embora estejam na região da boca, não são usadas para alimentação. Em vez disso, muitos orcs optam por decorá-las com adornos significativos. Orcs vivem tipicamente 125 anos e, a menos que sejam alteradas, suas presas continuam a crescer por toda vida. Eles têm orelhas pontiagudas e seu cabelo e pele normalmente variam entre tons azuis, cinzentos, rosados ou verdes. Orcs tendem a uma compleição física mais corpulenta, e sua altura média fica entre 1,5m e 1,95m.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Robusto: quando você tem apenas 1 Ponto de Vida restante, ataques contra você têm desvantagem.

Presas: quando acerta um ataque contra um alvo corpo a corpo, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para perfurá-lo com suas presas, causando **1d6** de dano adicional.





PEQUENINO

Pequeninos são humanoides baixos, com grandes pés peludos e orelhas arredondadas e proeminentes. Em média, medem entre 90cm e 1,2m, e têm nariz, orelhas e pés proporcionalmente maiores em relação ao resto do corpo. Membros desta ancestralidade vivem aproximadamente 150 anos e mantêm uma aparência jovial mesmo em idade adulta e avançada. Pequeninos são naturalmente ligados aos campos magnéticos do reino mortal, o que lhes fornece um poderoso senso de direção. Eles também possuem audição e olfato aguçados, podendo detectar frequentemente as pessoas que conhecem pelo som de seus movimentos.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Talismã da Sorte: no início de cada sessão, todos os membros de seu grupo recebem 1 Ponto de Esperança.

Senso de Direção: ao rolar 1 no Dado de Esperança, você pode rolá-lo novamente.

QUACHO

Quachos lembram sapos antropomórficos, com olhos protuberantes e mãos e pés membranosos. Eles têm uma pele úmida e lisa, que também pode ser rugosa, e olhos nas laterais da cabeça. Alguns quachos têm patas traseiras duas vezes maiores que o tórax; outros têm membros curtos. Não importando sua altura (que varia entre 90cm e 1,35m), quachos se movem principalmente pulando. Todos têm apêndices membranosos que lhes facilitam nadar. Alguns possuem uma camuflagem natural verde-amarronzada, enquanto outros têm cores vibrantes com padrões vívidos. Não importando sua aparência, todos os quachos nascem de ovos depositados na água, vivem seus anos iniciais como girinos e, após cerca de 6 ou 7 anos, tornam-se anfíbios capazes de viver em terra firme, em média até os 100 anos.

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Anfíbio: você pode respirar e se movimentar naturalmente debaixo d'água.

Linguarudo: você pode usar sua língua para agarrar coisas Próximas. **Marque 1 Ponto de Fadiga** para usá-la como uma arma de Acuidade com alcance próximo que causa **d12** de dano físico com sua Proficiência.

CADA QUACHO TEM UMA COLORAÇÃO ÚNICA E UMA COMBINAÇÃO DE PADRÕES, COM ALGUMA SEMELHANÇA COM SEUS PARENTES.

QUACHOS JOVENS TÊM CAUDAS CURTAS QUE ENCOLHEM QUANDO AMADURECEM, ASSIM COMO MÃOS, OLHOS E PÉS PROPORCIONALMENTE LARGOS.

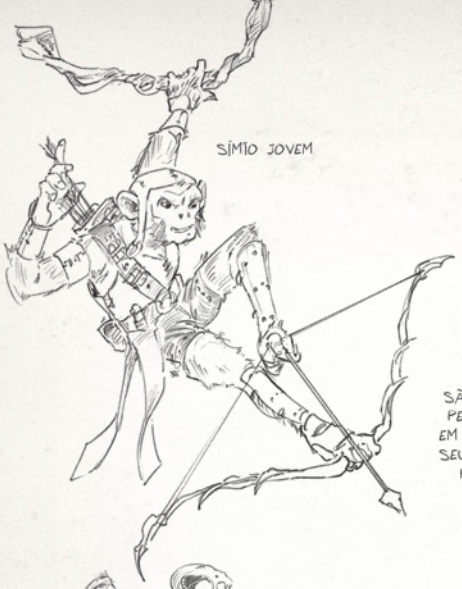
QUACHOS COSTUMAM SE DESLOCAR COM SALTOS EM VEZ DE CAMINHANDO.

ALGUNS QUACHOS TÊM DEDOS LIGADOS E FALANGES GRUDENTAS NAS PONTAS DAS MÃOS E PÉS.

QUACHO JOVEM

QUACHO ADULTO

QUACHO ANCIÃO



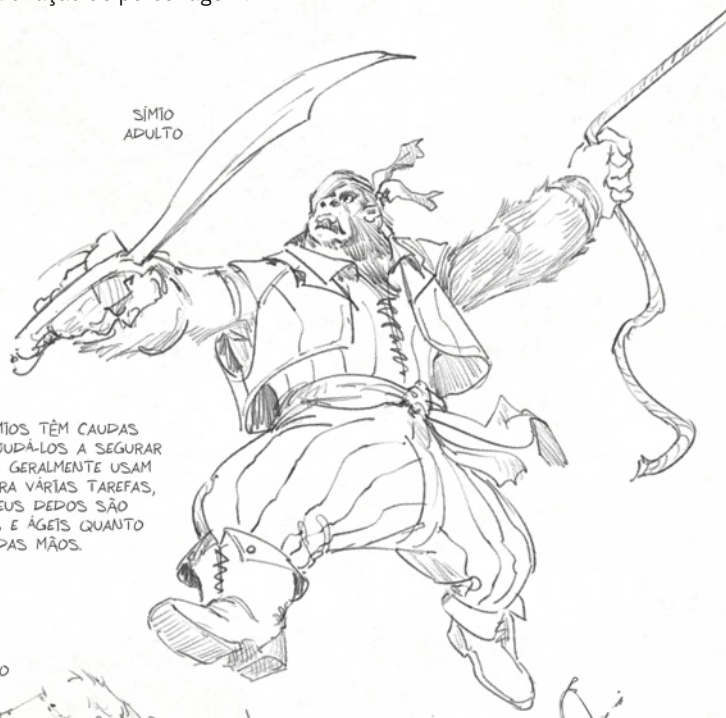
SÍMIO

Símios são primatas antropomórficos, de membros compridos e pés preênseis. Embora sua aparência possa se assemelhar à de qualquer primata, do maior gorila ao menor sagui, sua contraparte animal não reflete em sua altura, que pode variar entre 60cm e 1,8m. Todos os símios podem usar os pés para lutar, trabalhar e se comunicar não verbalmente. Além disso, alguns também têm caudas preênseis capazes de pegar objetos ou auxiliar no equilíbrio. Tudo isso lhes fornece uma agilidade inigualável que os ajuda em diversas tarefas físicas. Símios são particularmente ótimos em escalar e conseguem alternar de forma fácil entre o movimento bípede e o deslocamento com apoio nas mãos, tanto para andar quanto para escalar. Símios vivem em média 100 anos.

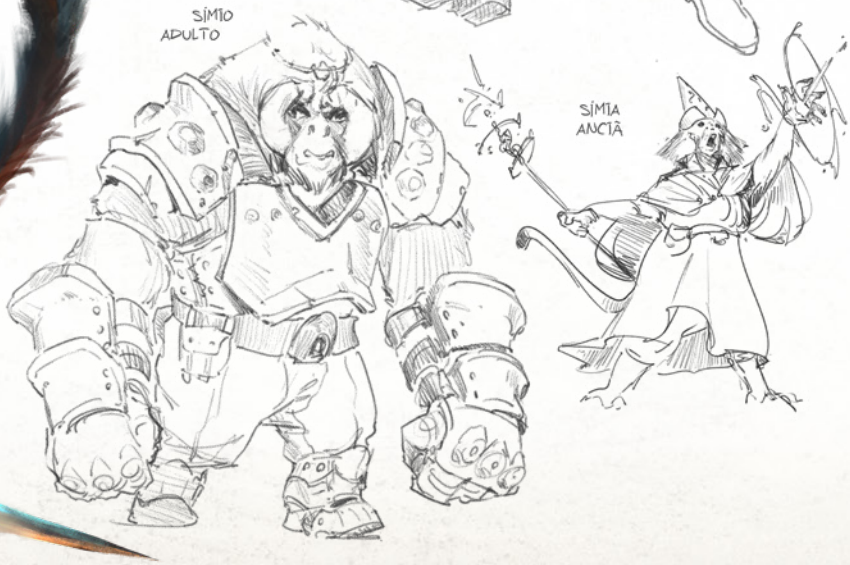
HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Escalador Natural: você tem vantagem em testes de Agilidade envolvendo equilibrar-se e escalar.

Ágil: você recebe um bônus permanente de +1 na Evasão durante a criação de personagem.



ALGUNS SÍMIOS TÊM CAUDAS QUE PODEM AJUDÁ-LOS A SEGURAR COISAS. ELES GERALMENTE USAM SEUS PÉS PARA VÁRIAS TAREFAS, JÁ QUE SEUS DEDOS SÃO TÃO FORTES E ÁGEIS QUANTO OS DAS MÃOS.



ANCESTRALIDADE MISTA

Famílias no mundo de Daggerheart são tão únicas quanto os povos e culturas que o habitam. A aparência e os talentos de qualquer pessoa podem ser afetados por linhagem, magia, proximidade e diversos outros fatores.

Se seu personagem descende de várias ancestralidades e você quiser representar isso mecanicamente, siga os passos abaixo.

PASSO 1: COMBINAÇÃO DE ANCESTRALIDADES

Ao escolher uma ancestralidade na criação de personagem, anote como seu personagem se vê na seção "histórico" da ficha. Por exemplo, sua ancestralidade pode ser "goblin-orc", "goblin (com sangue de orc) " ou qualquer outro termo à sua escolha, como "prole das presas".

PASSO 2: HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE

Escolha, com o mestre, duas habilidades entre as fornecidas pelas ancestralidades do seu personagem.

Você deve escolher a primeira habilidade de uma ancestralidade e a segunda da outra. Anote-as em um papel e deixe-o com suas cartas ou próximo à sua ficha de personagem. Por exemplo, se estiver criando um goblin-orc, você pode escolher Passo Firme e Presas, ou Robusto e Cheiro de Perigo. Não é possível escolher Passo Firme e Robusto.

Se seu personagem tiver mais de duas ancestralidades, você só pode escolher habilidades de duas, mas pode representar outras ancestralidades por meio da sua aparência ou história.

COMUNIDADES

Comunidades representam a cultura ou ambiente em que seu personagem cresceu. Embora um personagem possa ter pertencido a várias comunidades durante a infância, esta escolha representa aquela que mais influenciou sua personalidade e talentos atuais.

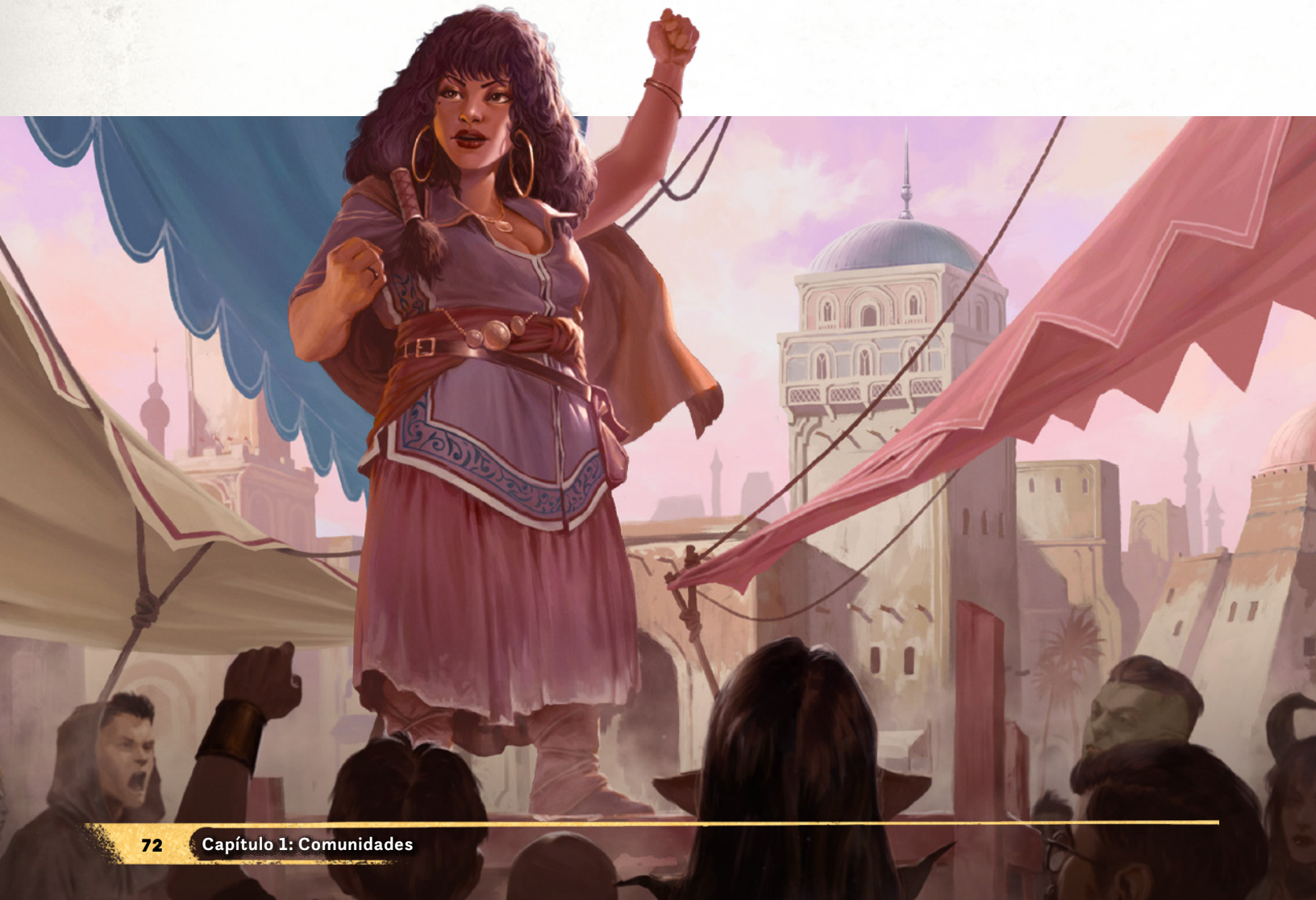
Assim como ocorre com ancestralidades, descrever as características de um grupo envolve muitas nuances, uma vez que pessoas sempre enxergam as outras pela lente de sua própria experiência. Por exemplo, embora um marujo possa achar sua comunidade marítima especialmente rígida, alguém que venha de uma metrópole ordeira pode achá-la bastante livre. A relação do indivíduo com sua comunidade também cria uma gama de experiências. Mesmo se seu personagem cortou relações com o povo que o criou, ele pode continuar carregando essa influência, tentando levar a vida de modo diferente do que lhe foi ensinado.

Ao ler as comunidades descritas nesta seção, imagine as formas que elas podem se manifestar no jogo. Algumas cartas de comunidade se referem a localidades, outras a um modo de vida, e outras ainda a um objetivo em comum. No entanto, não existem dois lugares idênticos mesmo quando são da mesma categoria. Se uma caravana nômade viaja por opção e outra foi expulsa de seu lar à força, ambas terão sentimentos diferentes quanto ao seu modo de vida e bens materiais.

Você pode se inspirar em comunidades diferentes da que escolheu ao criar seu personagem. Como sempre, este aspecto do jogo deve ser utilizado da forma mais útil ao grupo.

Cada comunidade concede ao personagem uma **habilidade de comunidade** que pode ser usada no jogo.

> ***Dica:*** *cada comunidade apresenta seis adjetivos que você pode usar como inspiração ao criar seu personagem. Se preferir, escolha uma ou mais dessas palavras (ou role 1d6) para ajudar a desenvolver a personalidade de seu personagem, sua relação com a própria infância ou com seus conterrâneos, ou mesmo o comportamento dele em relação ao restante do grupo.*



ARISTOCRÁTICA

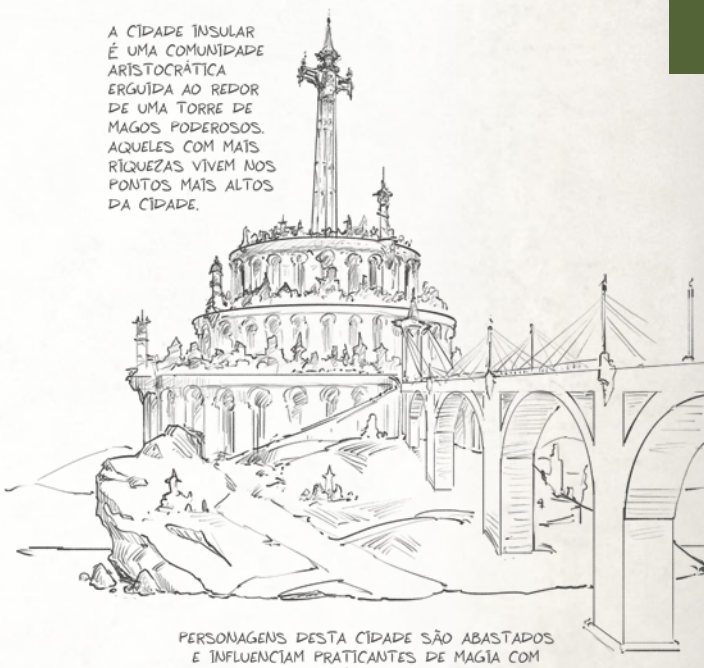
Integrar uma comunidade aristocrática significa que você está acostumado a uma vida de elegância, opulência e prestígio na alta sociedade. Membros dessas comunidades tradicionalmente têm vasta riqueza material. Embora essa riqueza possa variar dependendo da comunidade — podendo se manifestar como ouro e outros minerais, terras ou o controle dos meios de produção, por exemplo —, tal status sempre vem acompanhado de poder e influência. Personagens aristocráticos valorizam muito suas posses e títulos, e há pouca mobilidade social entre eles. Devido à habilidade de influenciar as pessoas e a economia com sua grande fortuna, membros de comunidades aristocráticas costumam controlar a situação política e social dos lugares onde vivem. A saúde e a segurança das pessoas menos afortunadas nesses lugares costumam depender da habilidade da classe governante em priorizar o bem-estar dos súditos em vez do lucro.

Personagens aristocráticos costumam ser afáveis, cândidos, conspiradores, empreendedores, exibidos e imperturbáveis.

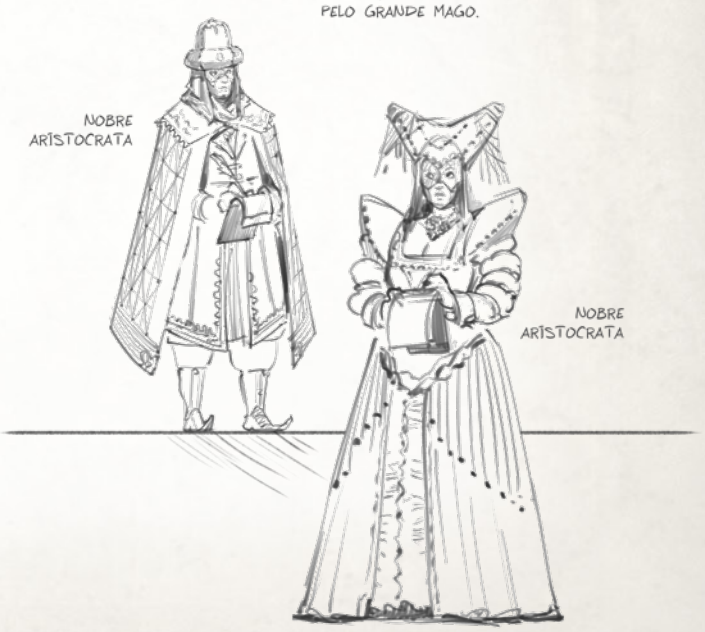
HABILIDADE DE COMUNIDADE

Privilégio: você tem vantagem em testes para se relacionar com nobres, negociar preços ou se aproveitar de sua reputação para conseguir o que quer.

BAILES NOBRES E FESTAS ESTRAVAGANTES SÃO UMA OBSESSÃO COMUM EM COMUNIDADES ARISTOCRÁTICAS. ELES OFERECEM UMA EXCELENTE OPORTUNIDADE DE CONVIVER COM MEMBROS DE ALTA ESTIRPE.



PERSONAGENS DESTA CIDADE SÃO ABASTADOS E INFLUENCIAM PRATICANTES DE MAGIA COM DINHEIRO E TÍTULOS OFERTADOS PELO GRANDE MAGO.



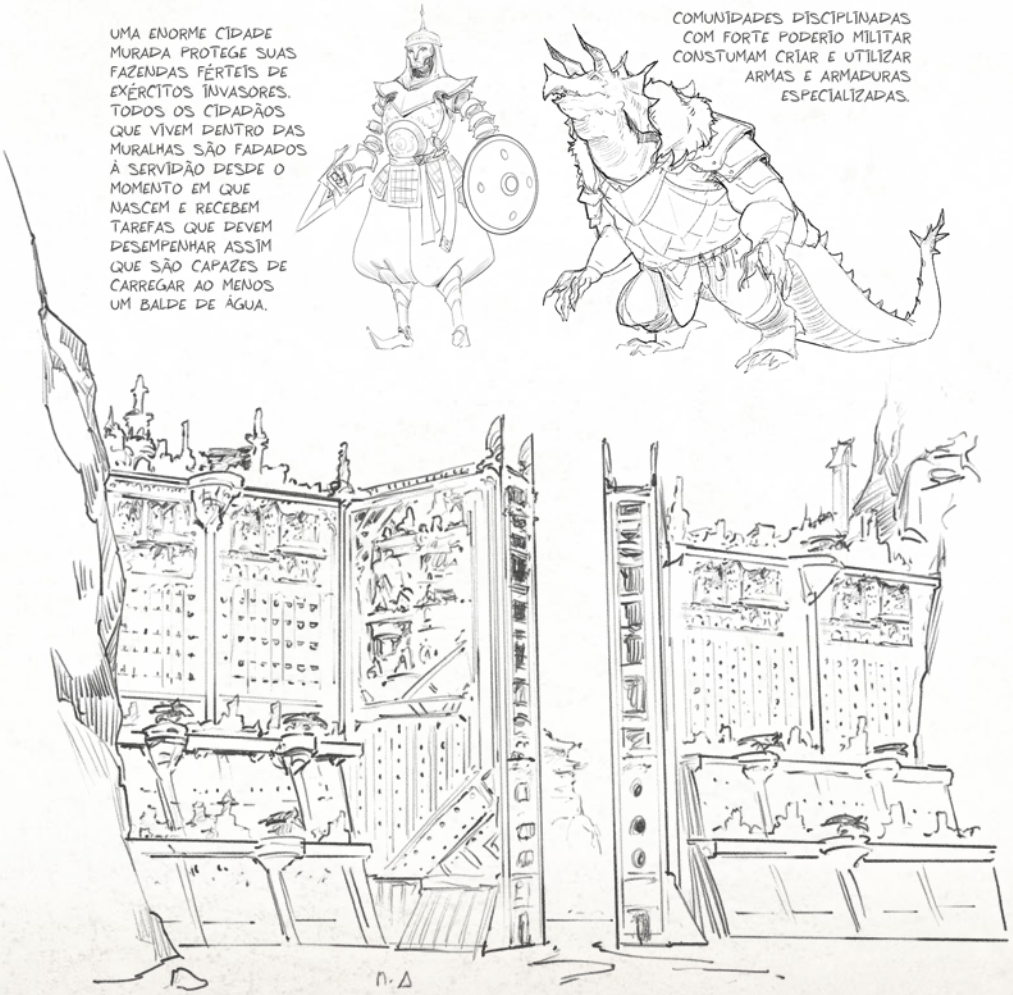
DISCIPLINADA

Integrar uma comunidade disciplinada significa que você vem de um povo que se concentra em disciplina ou fé. Você defende um conjunto de princípios que refletem sua experiência nesta comunidade. Comunidades disciplinadas costumam estar entre as mais poderosas em seus arredores. Ao alinhar membros da sociedade em torno de um valor ou objetivo em comum, como um deus, doutrina, moralidade ou mesmo um negócio ou ofício compartilhado, os governantes desses locais conseguem mobilizar muitas pessoas com pouco esforço. Embora comunidades disciplinadas assumam diversas formas, algumas inclusive pacifistas, talvez as mais temidas sejam aquelas que se estruturam em torno do poderio militar. Nesses casos, não é incomum que uma comunidade disciplinada forneça soldados de aluguel para outras cidades e nações.

Personagens disciplinados costumam ser ambiciosos, benevolentes, cínicos, estoicos, pensativos e prudentes.

HABILIDADE DE COMUNIDADE

Princípios: anote três ditados ou valores com os quais você cresceu. Uma vez por descanso, ao descrever como você incorpora um destes princípios na sua ação atual, você pode jogar **1d20** como seu Dado de Esperança.



ALGUMAS DAS COMUNIDADES ERUDITAS SÃO PEQUENOS ENCLAVES DE ESTUDIOSOS QUE COMPARTILHAM UMA ÁREA DE ESTUDO.

GUILDAS DE ALQUIMISTAS PODEM GANHAR DINHEIRO VENDENDO POÇÕES PARA SEUS VIZINHOS E AOS TRANSEUNTES.

ERUDITA

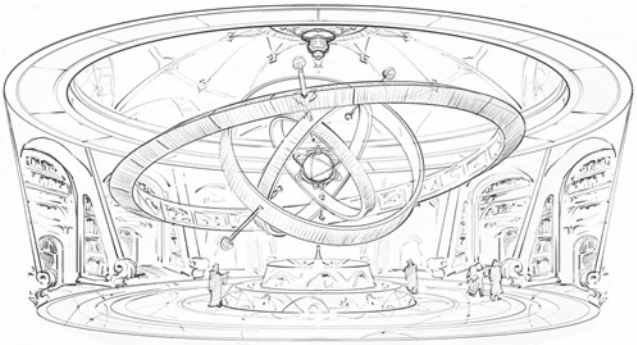
Integrar uma comunidade erudita significa que você vem de uma sociedade que favorece feitos acadêmicos ou políticos. Essas comunidades dão grande valor ao conhecimento, normalmente através de preservação histórica, avanços políticos, estudos científicos, desenvolvimento tecnológico ou compilação de costumes e mitologias. Muitos de seus membros conduzem pesquisas em instituições construídas em bastiões da civilização, enquanto alguns, mais ecléticos, se aperfeiçoam coletando informações do mundo natural. Alguns preferem se isolar em enclaves menores, escolas ou guildas, seguindo seu próprio caminho. Já outros usam sua erudição em maior escala, efetuando engenhosas manobras políticas em diversas jurisdições.

Personagens eruditos costumam ser altivos, diretos, eloquentes, inquisitivos, pacientes e sagazes.

HABILIDADE DE COMUNIDADE

Culto: você tem vantagem em testes que envolvem cultura, história ou política de um lugar ou pessoa importante.

UM PLANETÁRIO QUE RASTREIA O MOVIMENTO DAS ESTRELAS.



ÁREAS DE ESTUDO

AQUELES QUE PERTENCEM A UMA COMUNIDADE ERUDITA COSTUMAM SE DEDICAR A UMA ÁREA DE ESTUDO. ELES CULTIVAM ESPAÇOS QUE LHES PERMITEM REUNIR E PRESERVAR INFORMAÇÃO POR SÉCULOS.

BIBLIOTECÁRIOS DESEMPENHAM UM PAPEL IMPORTANTE EM GRANDE PARTE DAS COMUNIDADES ERUDITAS, SERVINDO TANTO COMO FONTE DE CONHECIMENTO ANTIGO QUANTO REPOSITÓRIO DAS DESCOBERTAS RECENTES.

FORA DA LEI

Integrar uma comunidade fora da lei significa que você vem de um meio que age às margens da lei, composto por todo tipo de criminosos, trapaceiros e vigaristas. Membros de comunidades fora da lei se juntam em prol de seus objetivos infames e das formas mais astutas de atingi-los. Muitas pessoas dessas comunidades têm uma variedade de habilidades escusas como contrabando, falsificação, roubo e talento para violência. Pessoas de qualquer classe social podem ser foras da lei, desde aquelas que acumularam grandes riquezas até aquelas que não têm onde cair mortas. Para os não nativos, fora da lei podem parecer bandidos sem lealdade, mas essas comunidades possuem alguns dos códigos de honra mais rígidos que existem e que, se quebrados, podem resultar num fim terrível para o transgressor.

Fora da lei costumam ser calculistas, espertos, formidáveis, perceptivos, perseverantes e sagazes.

HABILIDADE DE COMUNIDADE

Malandro: você tem vantagem em testes para negociar com criminosos, perceber mentiras ou encontrar um lugar seguro para se esconder.

TORRE PIRATA

UMA ENORME TORRE NO MEIO DO MAR, ONDE PIRATAS SE REÚNEM PARA VENDER SAQUES, REUNIR TRIPULAÇÕES E TROCAR INFORMAÇÃO SOBRE FUTUROS ALVOS.

SAÍDA DE EMERGÊNCIA

SISTEMAS COMPLEXOS DE POLIAS BALANCEADAS PERMITEM QUE OS HABITANTES POSSAM REALIZAR FUGAS RÁPIDAS QUANDO NECESSÁRIO.

JOGOS DE APOSTA SÃO UM PASSATEMPO COMUM EM MUITAS COMUNIDADES FORA DA LEI. ÀS VEZES, PODE HAVER MAIS DO QUE DINHEIRO EM JOGO; ITENS MÁGICOS, INFORMAÇÃO E ATÉ MEMÓRIAS PODEM SERVIR COMO MOEDA DE TROCA.

BURLA-CINCO

UM JOGO DE CARTAS QUE REQUER HABILIDADE E CAPACIDADE DE BLEFAR. TRAPACEAR NÃO É CONTRA AS REGRAS, MAS QUEM É PEGO SAI SEM UM DEDO, ESCOLHIDO POR QUEM DEU AS CARTAS.

MERCADOS FORA DA LEI PERMITEM QUE CRIMINOSOS INTERCEPTEM ITENS ROUBADOS, COMPREM E VENDAM CONTRABANDO E REÚNAM INFORMAÇÕES ILÍCITAS.

MARÍTIMA

Integrar uma comunidade marítima significa que você já viveu perto ou dentro de um grande corpo d'água. Essas comunidades são construídas, física e culturalmente, em torno das massas de água que seus habitantes chamam de lar. Alguns vivem ao longo da costa, construindo portos que funcionam como centros comerciais, atrações turísticas ou apenas lugares seguros onde alguém pode descansar após semanas de viagem. Outros vivem na água, seja em pequenos barcos ou grandes navios, considerando como "lar" apenas a embarcação e sua tripulação, e não algum lugar em terra firme. Independente de onde estejam, comunidades marítimas estão ligadas às marés do oceano e às criaturas que o habitam. Personagens marítimos aprendem a pescar cedo e treinam desde o nascimento para prender a respiração e nadar mesmo nas águas mais turbulentas. Tais indivíduos são procurados por suas habilidades de navegação e muitos se tornam capitães, seja em suas próprias comunidades, em outras ou mesmo em grandes operações navais.

Personagens marítimos costumam ser calejados, cooperativos, ferrenhos, puros, resolutos e vivazes.

HABILIDADE DE COMUNIDADE

Conhecer a Maré: você pode sentir o fluxo da vida. Ao rolar com Medo, coloque 1 marcador na sua carta de comunidade. Você pode acumular um número de marcadores igual ao seu nível. Antes de fazer um teste, gaste um número qualquer desses marcadores para receber um bônus de +1 a cada marcador gasto. No fim de cada sessão, marcadores não utilizados são perdidos.

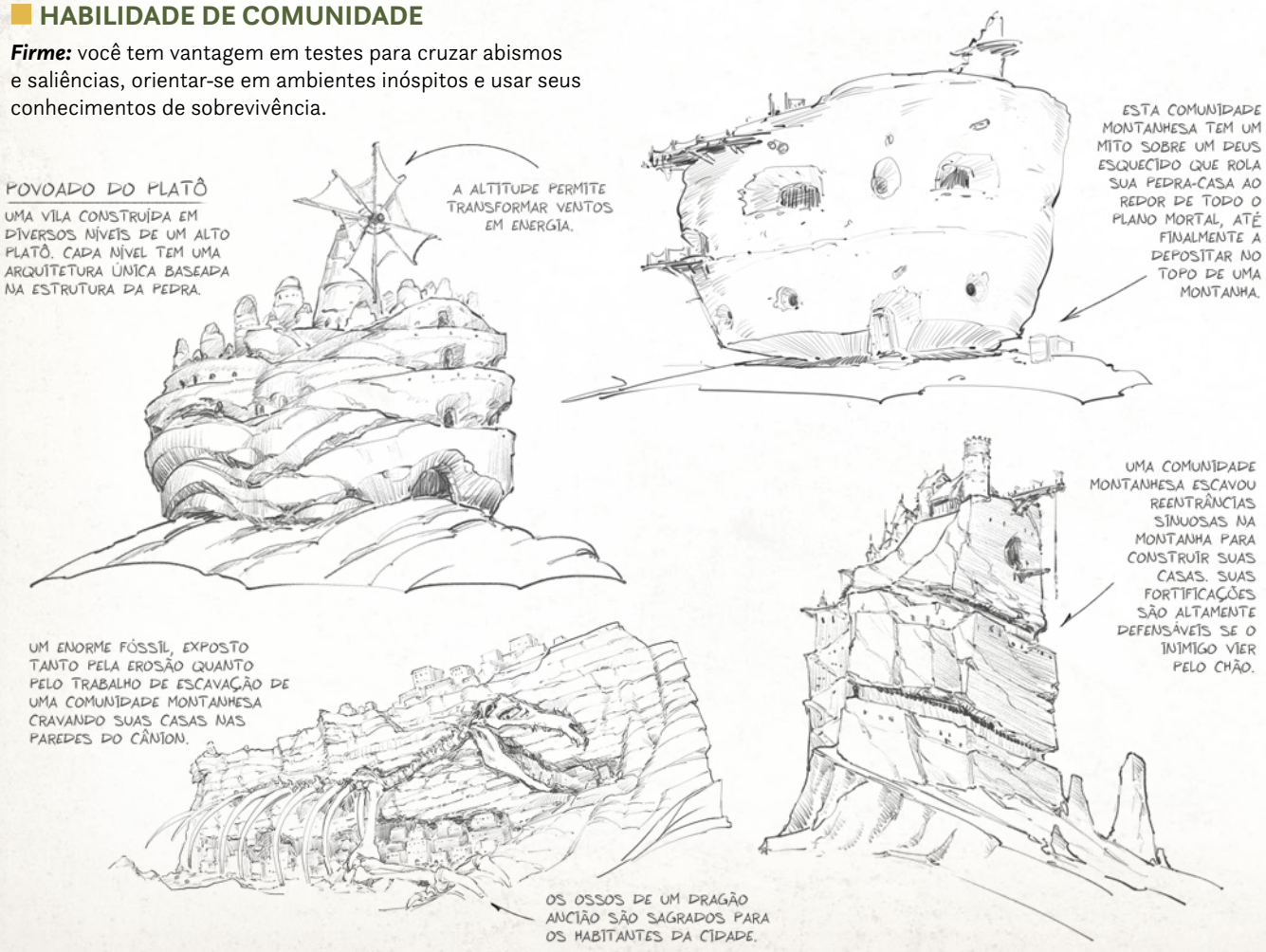
MONTANHESA

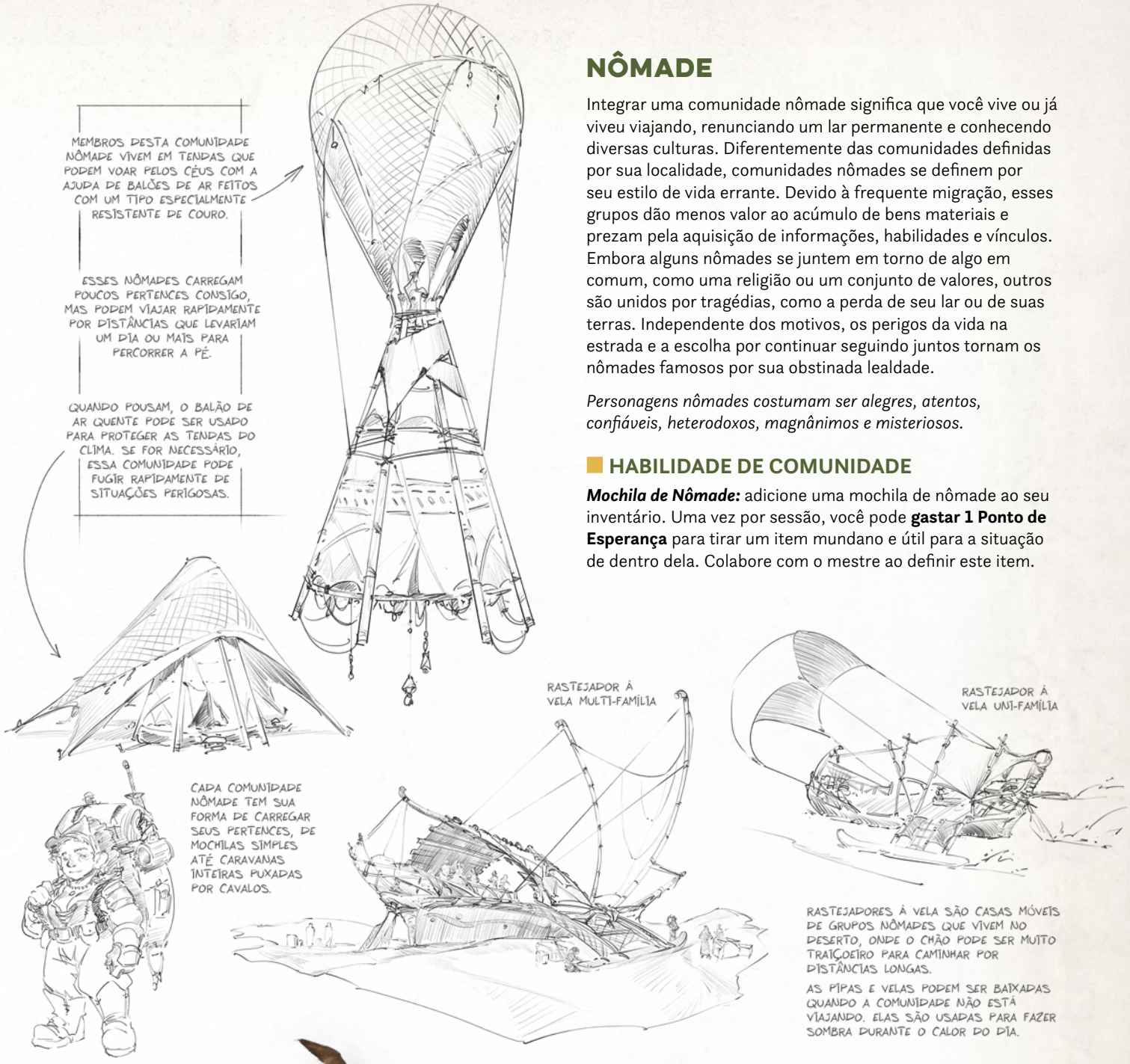
Integrar uma comunidade montanhesa significa que você chama os picos e penhascos de lar. Aqueles que vivem nas montanhas costumam se considerar mais obstinados que a maioria; isso se deve ao seu sucesso em sobreviver em um dos ambientes mais perigosos do mundo. Esses grupos louvam a adaptação e desenvolvem tecnologias e equipamentos especializados para carregar pessoas e produtos em terreno difícil. Personagens montanheses crescem escalando e galgando as alturas, o que os torna mais vigorosos física e mentalmente. Há vários tipos de localidades montanhesas: cidades escavadas nas bordas dos penhascos, castelos construídos a partir da pedra, picos onde pequenas habitações prosperam a despeito dos fortes ventos... Forças externas costumam enfrentar dificuldades para atacar grupos montanheses, pois pequenas milícias e grandes tropas das montanhas se aproveitam da vantagem do terreno mais alto.

Personagens montanheses costumam ser intrépidos, indômitos, leais, obstinados, reservados e teimosos.

HABILIDADE DE COMUNIDADE

Firme: você tem vantagem em testes para cruzar abismos e saliências, orientar-se em ambientes inóspitos e usar seus conhecimentos de sobrevivência.





NÔMADE

Integrar uma comunidade nômade significa que você vive ou já viveu viajando, renunciando um lar permanente e conhecendo diversas culturas. Diferentemente das comunidades definidas por sua localidade, comunidades nômades se definem por seu estilo de vida errante. Devido à frequente migração, esses grupos dão menos valor ao acúmulo de bens materiais e prezam pela aquisição de informações, habilidades e vínculos. Embora alguns nômades se juntem em torno de algo em comum, como uma religião ou um conjunto de valores, outros são unidos por tragédias, como a perda de seu lar ou de suas terras. Independente dos motivos, os perigos da vida na estrada e a escolha por continuar seguindo juntos tornam os nômades famosos por sua obstinada lealdade.

Personagens nômades costumam ser alegres, atentos, confiáveis, heterodoxos, magnânimos e misteriosos.

HABILIDADE DE COMUNIDADE

Mochila de Nômade: adicione uma mochila de nômade ao seu inventário. Uma vez por sessão, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para tirar um item mundano e útil para a situação de dentro dela. Colabore com o mestre ao definir este item.

SILVESTRE

Integrar uma comunidade silvestre significa que você já viveu nas profundezas da floresta. Estas comunidades são definidas pela conservação de sua terra natal, e muitas têm fortes laços culturais ou religiosos com o ambiente em que vivem. Isso resulta em avanços arquitetônicos e tecnológicos singulares, favorecendo a sustentabilidade em detrimento de eficiência no curto prazo. É típico destas sociedades integrar seus vilarejos e cidades ao ambiente natural, evitando perturbar a flora e a fauna ao redor. Enquanto algumas constroem suas habitações no alto dos galhos, outras se estabelecem no solo, sob as copas das árvores. Não é incomum que os habitantes destas comunidades permaneçam reclusos e escondidos em suas moradas silvestres.

Personagens silvestres costumam ser leais, reclusos, resolutos, sagazes, vibrantes e zelosos.

HABILIDADE DE COMUNIDADE

Pés Leves: seu movimento é naturalmente silencioso. Você tem vantagem em testes para se mover sem ser ouvido.

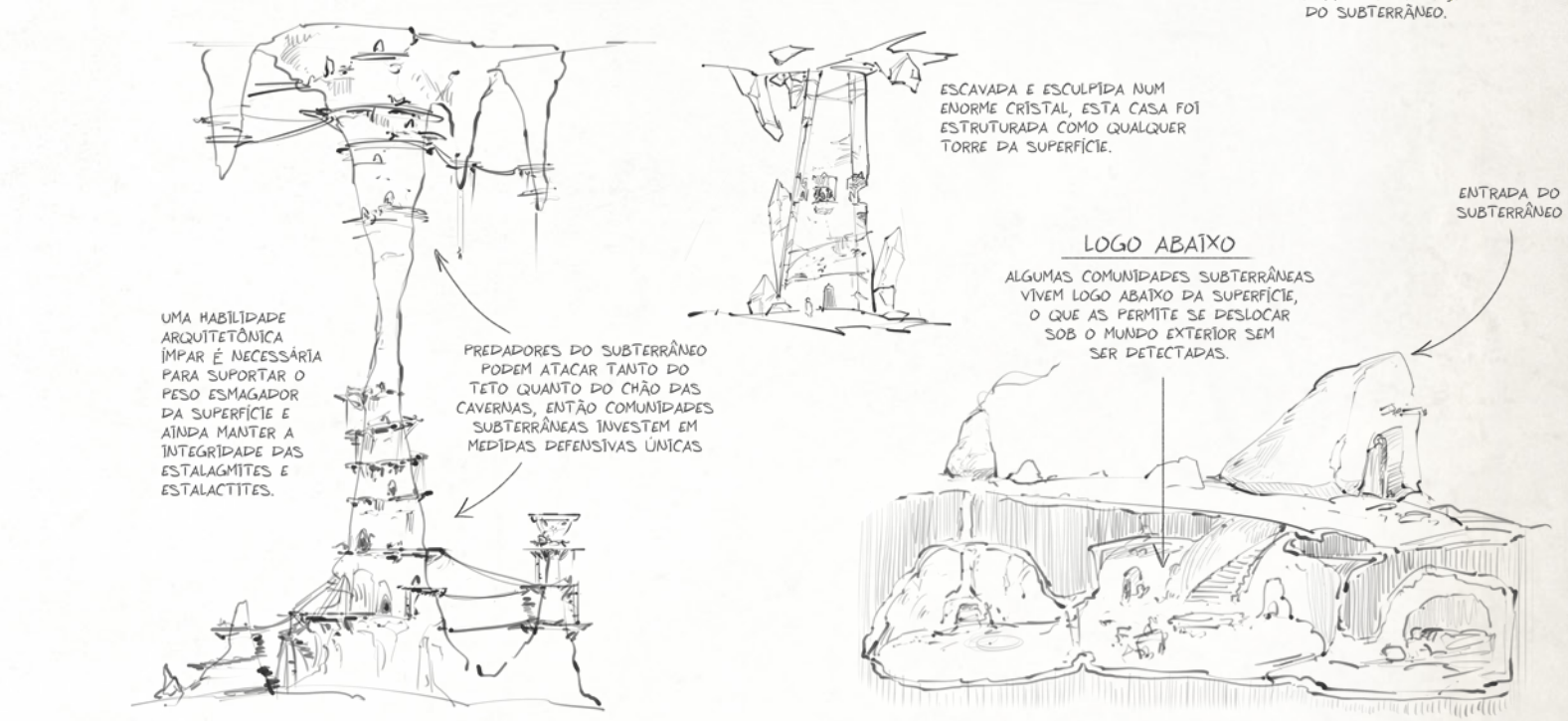
SUBTERRÂNEA

Integrar uma comunidade subterrânea significa que você cresceu abaixo da superfície. Alguns vivem logo abaixo das cidades e vilarejos de outros povos, enquanto outros habitam lugares muito mais profundos. Essas comunidades variam de pequenas famílias em tocas até gigantescas metrópoles em cavernas rochosas. Pessoas destas comunidades são reconhecidas em por sua ambição e habilidade, que lhes permitem grandes façanhas de arquitetura e engenharia. Pessoas do subterrâneo são regularmente contratadas devido à sua bravura; mesmo os menos audazes destas comunidades podem já ter se deparado com formidáveis feras subterrâneas, e lidar com elas é prática comum nessas sociedades. Devido aos perigos do ambiente, muitas comunidades subterrâneas desenvolvem idiomas não verbais que se provam igualmente úteis na superfície.

Personagens do subterrâneo costumam ser criativos, modestos, engenhosos, esquivos, indômitos e sensatos.

HABILIDADE DE COMUNIDADE

Habituado à Penumbra: você tem vantagem em testes para se esconder, investigar ou perceber detalhes em áreas de penumbra ou sombra forte.



ORIENTAÇÃO ADICIONAL

Esta seção fornece orientações para interpretar personagens com deficiência em Daggerheart.

AJUSTE DE TALENTOS E FEITIÇOS

Alguns talentos e feitiços em Daggerheart especificam o uso de certos recursos e sentidos, como audição, visão, tato e movimentação. Assim como os jogadores, personagens podem ser cegos, mudos ou surdos, ou ter deficiências, dismetria dos membros ou outros aspectos únicos que muitas pessoas têm.

Assim como não há um único estilo de combate com armas, não há estilo estabelecido para conjuração. Feitiços não exigem gestos ou palavras específicas. Por exemplo, beletristas podem usar língua de sinais tanto quanto a língua falada.

Se um direcionamento não combinar com seu personagem (como o feitiço de um personagem cego afetando "um alvo que você possa ver"), colabore com o mestre para ajustar os requisitos desse efeito. Você pode, pode exemplo, fazer os seguintes ajustes às regras ou à campanha:

- Usar outro sentido ("um alvo que você possa ouvir");
- Especificar o alcance mecânico ("em alcance próximo");
- Adicionar detalhes narrativos sobre o personagem (ele usa auxílio mágico ou mundano para perceber o alvo);
- Usar a construção de mundo (o Plano Mortal é acessível a personagens com deficiência).

Garantir que todos na mesa se divirtam significa mudar os talentos, feitiços e demais aspectos de Daggerheart como você achar melhor. Ajuste a personalização das cartas com base nas linhas e véus que o grupo estabeleceu (veja "Sessão Zero e Segurança" na página 169). Por exemplo, um jogador pode querer que seu druida use o feitiço Conjurar Enxame, mas é possível que ele, ou outra pessoa, se sinta desconfortável com insetos. Nesse caso, ele poderia conjurar outros objetos, como pétalas de flor, passarinhos ou até mesmo um inseto específico com o qual todos estejam confortáveis, como borboletas. Todos os jogadores, incluindo o mestre, devem aceitar as personalizações feitas para integrar os demais.

INTERPRETANDO A DEFICIÊNCIA COM PROPÓSITO E RESPEITO

Por Rue Dickey

Retratar experiências de vida diferentes da nossa, como deficiências, é uma excelente forma de expandir os horizontes (desde que feito com respeito). Lidar com deficiências e acessibilidade é parte importante da criação de mundos. Para grupos interessados em explorar esses elementos, é importante tomar cuidado para evitar estereótipos e aprender sobre eles a partir das próprias pessoas com deficiência.

IDENTIDADE PCD

Tal como ocorre com outras minorias, como de raça, gênero e sexualidade, ser uma pessoa com deficiência é tanto uma identidade quanto um estado. Ao interpretar um personagem com deficiência, é importante lembrar que isso faz parte da identidade dessas pessoas, não é uma máscara que elas podem tirar. Indivíduos diferentes têm experiências diferentes — como há quanto tempo têm a deficiência, como a sociedade os trata e quais acomodações são adequadas à ela. É importante considerar esses elementos ao criar um personagem ou NPC com deficiência ou um mundo com acomodações adequadas.

"Deficiência" é uma categoria muito ampla, e algumas são mais visíveis, literal e metaforicamente, que outras. Deficiências comumente discutidas e exploradas em jogo incluem deficiência física, dificuldade de locomoção, baixa visão ou audição, neurodivergência e transtornos mentais. Quando pessoas com deficiência são representadas, é mais comum pensar em próteses e dispositivos auxiliares de locomoção. No entanto, é importante lembrar também que há diversas deficiências "invisíveis", como doenças autoimunes, doenças crônicas, dor crônica e desordens genéticas. Neurodivergência — termo guarda-chuva que cobre autismo, distúrbios cognitivos ou de aprendizagem, TDAH, TEPT, entre outros — e transtornos mentais também costumam ser considerados deficiências invisíveis. Ao criar um mundo inclusivo, é importante considerar todos os tipos de deficiência, não apenas as mais fáceis de perceber.

ASSISTÊNCIA DE MOBILIDADE, PRÓTESES E FERRAMENTAS DE ACESSIBILIDADE

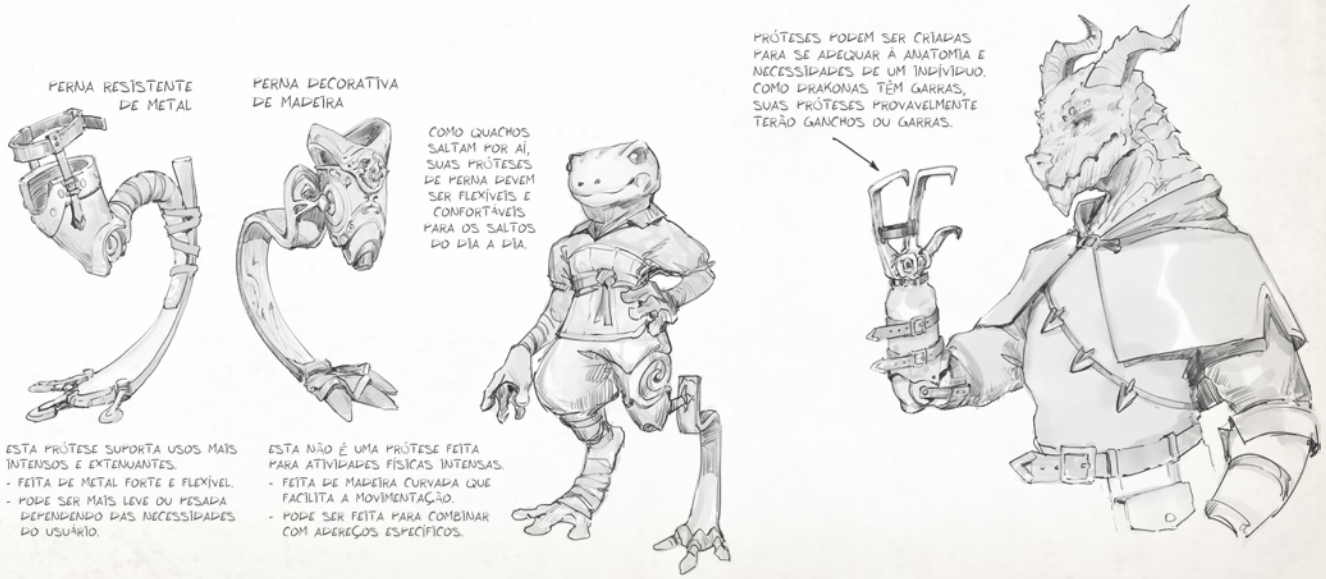
Um aspecto crucial para interpretar e incluir personagens com deficiência na sua narrativa é garantir que ferramentas de acessibilidade sejam parte do mundo de campanha. "Ferramentas de acessibilidade" também é uma categoria ampla, incluindo qualquer coisa que torne o mundo mais acessível para uma pessoa com deficiência, desde óculos e aparelhos auditivos a bengalas, cadeiras de rodas e outros.

Esses dispositivos auxiliares de locomoção e ferramentas de acessibilidade podem ser inspirados no mundo real, com tecnologia moderna ou com referências históricas. Novos meios de acessibilidade para pessoas com deficiência são inventados há milhares de anos. Mas não hesite em imaginar meios divertidos e fantásticos: uma prótese cultivada de plantas e vinhas ou uma cadeira de rodas que flutua por magia pode combinar mais com seu personagem. Veja a seção "Cadeira de Rodas de Combate" (p. 122) para ver como implementar esse equipamento auxiliar de locomoção no jogo.

HISTÓRIAS ENVOLVENDO DEFICIÊNCIA

Ao interpretar um personagem com deficiência, ou ao incluir personagens com deficiência como elemento central da trama, é importante saber que tipo de história estamos contando. A deficiência do personagem é um elemento central de sua personalidade? Ela faz parte da história pregressa dele ou foi adquirida ao longo das aventuras? Como ele encara essa parte de sua identidade? Ele a aceitou e se orgulha dela ou está em busca de estratégias de superação? Tudo isso é válido e leva a jornada do personagem para direções diferentes. Alguns jogadores irão querer uma interpretação mecânica da deficiência; outros preferirão que ela seja explorada de maneira mais narrativa, sem refletir em regras.

Acima de tudo, certifique-se de colaborar com as histórias, mundos e personagens que cria. Tenha a mente aberta em relação a mudanças e ajustes, e cuide dos seus companheiros. O jogo será mais divertido, mais rico e mais seguro se todos tiverem um lugar à mesa.



PERSONAGENS CEGOS OU COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Por Deven Rue

Para facilitar a informação, esta seção usa o termo "cego" para se referir a indivíduos com perda total da visão e "com deficiência visual" para se referir a indivíduos com baixa visão, perda parcial da visão ou legalmente cegos.

Embora cada indivíduo da comunidade tenha suas próprias experiências e preferências, aqui vão algumas dicas para interpretar personagens cegos/com deficiência visual. Primeiro, considere o seguinte ao desenvolver sua história:

- Se nasceu cego ou com deficiência visual, tenha em mente que essas pessoas desenvolvem seus próprios métodos para interagir com o mundo desde pequenas.
- Se não nasceu cego ou com deficiência visual, o que fez, ou está fazendo, ele perder a visão? Se repentina, essa perda pode ser traumática, criando uma sensação de desamparo até a pessoa aprender a se adaptar.
- Se tem deficiência visual, o quanto ele enxerga? Apenas luz e sombra? Ou apenas borrões distantes?
- O personagem quer adquirir ou recuperar a visão? Nem todas as pessoas cegas ou com deficiência visual querem "curar" sua visão, especialmente quando nasceram assim. É difícil sentir falta de algo que nunca tiveram, e algumas delas valorizam sua interpretação única do mundo. Por outro lado, quem perdeu a visão pode querer recuperá-la.
- Seu personagem usa bengala? Pessoas cegas ou com deficiência visual não usam bengalas para "enxergar", mas para entender a superfície por onde estão andando (pelo som ou pela profundidade da bengala no chão), declives, inclinações e bordas de objetos ao redor.
- Seu personagem tem um familiar ou animal-guia? Pessoas cegas ou com deficiência visual desenvolvem fortes laços com seus animais, que alertam sobre obstáculos e perigos, conduzem-nas e trazem objetos de que precisam. Embora personagens que não tenham nascido assim possam ver pelos olhos de um familiar, um personagem que nasceu cego pode não entender as imagens que o familiar projeta em sua mente, uma vez que, por não ter tido a experiência da visão, pode ser que lhe falte o contexto necessário.

Tente dar a estes personagens o mesmo nível de atuação e independência dos outros durante o jogo e torne-os comuns o suficiente para que as outras pessoas percebam que eles não apenas existem como também prosperam.

Durante a interpretação, inclua descrições que vão além da aparência. Estas pessoas não têm olfato ou audição naturalmente apurados, mas seus sentidos podem informá-las sobre o ambiente. Pense sobre o cheiro, a temperatura, o vento e demais aspectos relativos a área. Descreva os obstáculos, pessoas e inimigos em relação à posição atual do personagem, como "alguns passos à sua frente", ou usando um diagrama em forma de relógio ou bússola (de forma que o personagem esteja sempre no meio).

Acima de tudo, não tenha receio de interpretar estes personagens; tenha a mente aberta para essas experiências, perspectivas e oportunidades de interpretação.

PERSONAGENS SURDOS

Por Rogan Shannon

Pessoas surdas existem em um amplo espectro, cobrindo da surdez leve à profunda. Algumas pessoas têm surdez unilateral (em apenas um dos ouvidos), mas conseguem falar e ouvir; outras têm surdez total, vivendo em um mundo inteiramente visual — ou qualquer das várias combinações possíveis entre esses sentidos. Ao interpretar um personagem surdo, considere os fatores que influenciam como ele age no dia a dia. Essas perguntas são um bom ponto de partida:

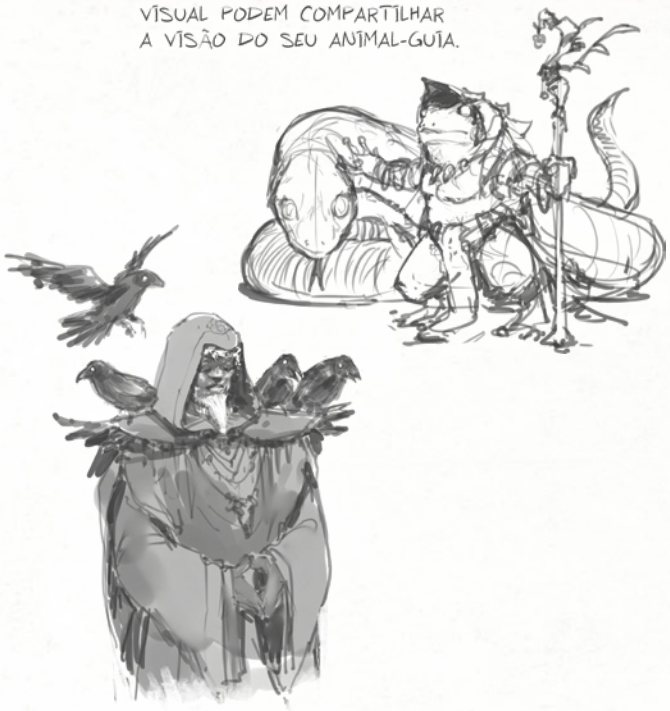
- Ele é surdo desde o nascimento ou perdeu a audição posteriormente devido a um ferimento ou doença?
- Como ele se comunica com amigos, entes queridos e o restante do mundo?
- Ele aprendeu a falar, usar uma língua de sinais ou uma combinação de ambos ao crescer?
- Se não fala o idioma predominante, como ele se comunica? Com papel e objetos de escrita? Ou com auxílios mundanos ou mágicos?
- Essa pessoa é introvertida, interagindo com as pessoas apenas quando precisa, ou faz parte de uma comunidade de pessoas surdas?

O mestre e os jogadores podem incluir um personagem surdo ao favorecer outros sentidos. Por exemplo, ao descrever o tremor causado pelo rugido de um dragão ou o calor emitido por um feitiço de fogo, em vez de ouvir o rugido ou o som das chamas. Ele pode sentir um gosto metálico na boca e os pelos dos braços se eriçando quando um efeito elétrico ocorre. Em vez de ouvir o gemido dos mortos-vivos, o nariz dele é tomado pelo cheiro pungente e pútrido.

Ao interpretar, atente-se a como você retrata a comunicação escolhida pelo personagem. Você pode falar como falaria normalmente ou interpretar com intencionalidade.

Acima de tudo, pessoas surdas são pessoas. Interprete um personagem surdo como interpretaria qualquer outro, considerando a camada adicional de como ele se insere no mundo devido às necessidades de comunicação. Se puder, não hesite em pedir ideias e sugestões a uma pessoa surda.

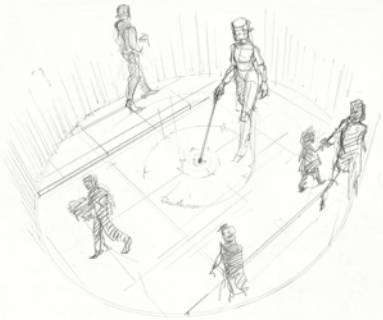
Aqueles que não nasceram cegos ou com deficiência visual podem compartilhar a visão do seu animal-guia.



Animais-guias diferentes têm habilidades únicas. Eles criam um forte vínculo com o indivíduo com quem convivem.

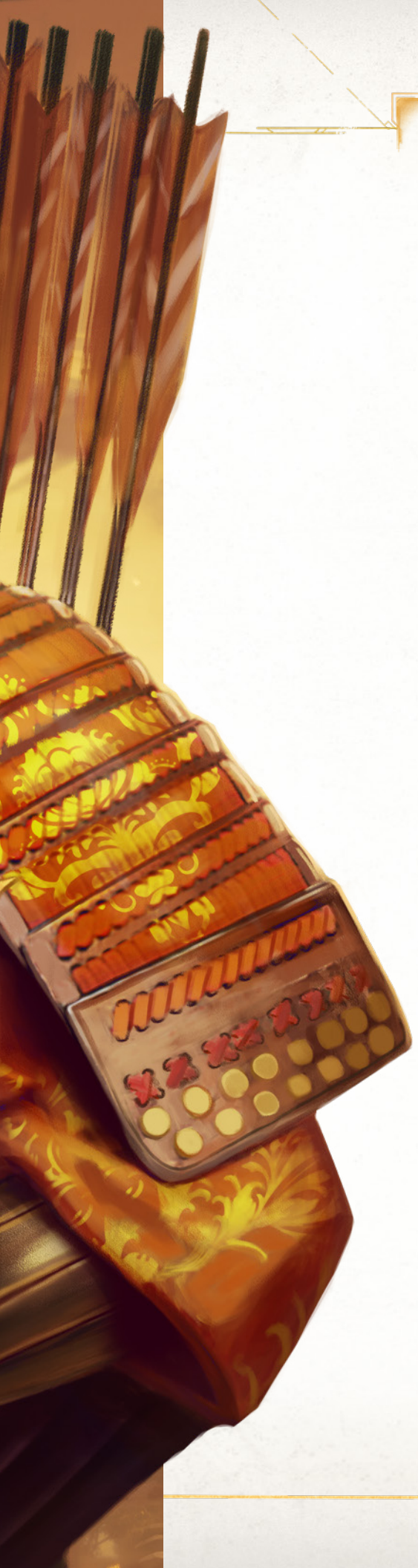
Objetos encantados podem ser usados para que o usuário receba informações sobre seus arredores.

Aliados podem transmitir informação aos companheiros cegos ou com deficiência visual ao descrever os detalhes da cena como se fossem uma bússola ou relógio.



Trajes (como uma máscara do disfarce) podem ser encantados magicamente para funcionarem como óculos.

Bengalas permitem que indivíduos cegos ou com deficiência visual reúnam informações sobre o terreno e podem ser usadas em conjunto com outras armas.



CAPÍTULO DOIS:
JOGANDO AVENTURAS

Neste capítulo, falaremos sobre tudo que você, jogador, precisa saber para começar sua aventura, incluindo as mecânicas principais, combate, aumento de nível, equipamento e algumas regras opcionais que você pode acrescentar ao seu jogo.

RITMO DE JOGO

Em uma sessão de Daggerheart, você e os outros jogadores alternam entre si ao descrever o que seus personagens fazem nas circunstâncias fictícias que o mestre estabelecer, criando com base nas ideias uns dos outros e trabalhando juntos para construir uma história incrível. As mecânicas do jogo existem para facilitar esta conversa, oferecendo uma estrutura à discussão e uma forma de definir resultados em momentos nos quais há várias possibilidades interessantes para o que pode acontecer.

Todos em mesa devem fazer perguntas e integrar as respostas ao jogo. Como jogador, você frequentemente perguntará mais informações sobre uma cena: "existe algum guarda do lado de fora da porta?" ou "que tipo de arma eles estão usando?" ou "eu consigo pular até o outro lado desta fenda em segurança?" e a resposta do mestre pode ser direta: "existem quatro guardas do lado de fora da porta" ou "eles estão usando espadas longas", mas, às vezes, ele pode pedir um teste para determinar a resposta: "está escuro e chovendo, então vamos ver se você consegue saltar a fenda sem problemas. Faça um teste de Agilidade, Dificuldade 11".

Na sua vez, o mestre faz perguntas ao jogadores e se baseia nas respostas para criar a ficção: *"como você consegue se esgueirar com tanto cuidado?"* ou *"como é o acampamento que vocês montaram?"* ou então *"vocês conseguiram achar uma forma de escalar a parede em segurança — o que fez a escalada ser mais fácil do que o esperado?"*; estas interações criam uma conversa colaborativa com a qual todos podem contribuir de forma significativa ao construir a ficção.

Para aqueles que já estão acostumados com RPGs, o ritmo de jogo pode surgir com mais naturalidade, mas, se for uma experiência nova para você, talvez não seja tão natural assim. Os passos a seguir ajudam a delinear o ciclo de jogo que guia todas as sessões. Este ciclo de jogo será descrito em mais detalhes nas próximas páginas.

PASSO 1:
O MESTRE DESCREVE OS DETALHES

PASSO 2:
OS JOGADORES E O MESTRE FAZEM PERGUNTAS

PASSO 3:
OS JOGADORES E O MESTRE RESPONDEM PERGUNTAS

PASSO 4:
ESCOLHA E RESOLUÇÃO DE AÇÕES

PASSO 5:
O CICLO SE REPETE

PASSO 1:

O MESTRE NARRA OS DETALHES

O mestre apresenta uma cena, descrevendo os arredores, os perigos, os NPCs e quaisquer elementos importantes que os personagens percebem de imediato.

PASSO 2:

OS JOGADORES E O MESTRE FAZEM PERGUNTAS

Os jogadores fazem perguntas para explorar a cena com mais profundidade, reunindo informações que podem ajudá-los a decidir as ações dos personagens. Quando for apropriado, o mestre pode pedir aos jogadores que descrevam os elementos de uma cena, deixando sua própria influência no mundo.

PASSO 3:

OS JOGADORES E O MESTRE RESPONDEM PERGUNTAS

O mestre responde a essas perguntas, dando informações aos jogadores que seus personagens podem obter sem maiores problemas. Jogadores também respondem quaisquer perguntas feitas pelo mestre. Caso queiram saber mais do que está visível, o mestre pede que os jogadores façam um teste ou ação para tal.

PASSO 4:

ESCOLHA E RESOLUÇÃO DE AÇÕES

Quando o mestre descreve a cena e oferece mais informações, ele apresenta oportunidades de ações aos jogadores — problemas para resolver, obstáculos para superar, mistérios para investigar, e assim por diante. À medida que os jogadores aproveitam estas oportunidades, o mestre ajuda a facilitar as ações dos personagens e todos trabalham juntos para avançar a ficção com base no resultado. Se os jogadores não agirem imediatamente, o mestre continua oferecendo mais detalhes, conflitos ou consequências até que o façam.

PASSO 5:

O CICLO SE REPETE

Como o a cena foi alterada de alguma forma, o processo se repete desde o começo.

EXEMPLO DE INTERAÇÃO

Em uma praça no centro da cidade, um nobre acabou de pegar Lavelle, o personagem de Nolan, tentando roubar uma carta importante de sua bolsa no meio de uma feira lotada.

— Quantos guardas você disse que o nobre tinha mesmo? — Nolan pergunta à mestre, Stella.

— Dois ao lado dele, e você acha que tem mais dois à paisana no meio da multidão.

— Beleza. Eu estou perto de um beco, né? Quero recuar e dar um jeito de chegar nos telhados antes que me peguem.

— Sem problemas — diz Stella. Levando em conta a situação, ela decide que Nolan não precisa fazer nenhum teste para Lavelle conseguir fazer o que queria. — Você é rápido e, por sorte, foi o nobre quem viu você, não os guardas, então consegue subir sem precisar fazer um teste. Mas os guardas vão seguir você e, quando estiver nos telhados, sacarão bestas e começarão a atirar.

— As construções estão distantes uma da outra? — Nolan pergunta. — Posso saltar para a construção do outro lado?

— Elas não estão muito afastadas — diz Stella. — Com toda a certeza não mais do que você está acostumado de quando morava na Cidade Baixa. Vai ser um teste de Agilidade para fugir pelos telhados. Mas já vou avisando: se você não passar, vai cair e sofrer bastante dano. É uma queda longa.

— Eu sei que é perigoso, mas eu já dei um salto desses antes. — Lavelle tem +2 em Agilidade, e Nolan gasta 1 Ponto de Esperança para usar sua Experiência "Malandro", somando +2 ao teste. Nolan pega 4 marcadores de personagem para representar seus bônus de Agilidade e de Malandro, então rola seus Dados de Dualidade. O Dado de Esperança mostra um 9 e o Dado de Medo mostra um 4. Ele soma os dois valores em um total de 13 e, por fim, soma seus 4 marcadores de personagem, chegando a um total de 17. Como o valor no Dado de Esperança foi maior do que o valor no Dado de Medo, Nolan diz: — 17 com Esperança!

— É mais do que o suficiente para escapar dos guardas.— Stella assente. O 17 obtido por Nolan é mais alto que o 15 da Dificuldade que ela havia pensado, e um sucesso com Esperança significa que a ação não tem consequências negativas. — Eles estão usando armaduras e tentando acertar os disparos, mas nenhum consegue chegar perto de você. Além disso, nenhum deles é bom o suficiente para tentar o mesmo salto. Quando avança dois quarteirões, eles já ficaram para trás. Você recebe 1 Ponto de Esperança por causa disso. Mas agora você está longe do nobre e da carta que você queria roubar. O que você faz?

MECÂNICAS PRINCIPAIS

Esta seção explica as mecânicas fundamentais de Daggerheart e como usá-las.

FOCO

Quando um personagem é o ponto central de uma cena, ele está **em foco**. Mesmo que vários personagens estejam envolvidos em um momento dramático, frequentemente há um personagem à frente da ação. Pode ser o personagem carregando seu aliado para um lugar seguro, um NPC recebendo algum objeto raro ou um adversário atacando com sua arma terrível. O foco muda de lugar de forma orgânica à medida que as cenas se desenrolam, mas as regras do jogo também podem determinar para quem o foco deve ser passado. Por exemplo: se um jogador rolar com Medo durante um combate, as regras permitem que o mestre ponha um adversário em foco para que aja contra os heróis.

EM SEU TURNO

Em Daggerheart, turnos não seguem o formato tradicional; você não tem um número específico de ações que pode fazer antes de passar a vez. Jogadores devem seguir o ritmo natural da ficção para descobrir o que vai acontecer em seguida, passando o foco pela mesa para quem mais fizer sentido ser o foco naquele momento. Apesar disso, todos devem acompanhar onde o foco já esteve e encontrar oportunidades para que cada personagem tenha uma oportunidade de agir.

REGRA OPCIONAL: MARCADORES DE FOCO

Se o grupo preferir uma abordagem mais tática de jogo ou turnos mais estruturados, você pode limitar o número de ações que cada personagem pode fazer por vez. Recomendamos começar com três ações, mas você pode aumentar ou diminuir o número delas a depender da mesa.

Se usar essa regra, no início da batalha, cada jogador põe seus marcadores de ação sobre as fichas de personagem, representando quantas ações podem fazer. Os jogadores agem normalmente e, a cada vez que fizerem um teste ou qualquer ação significativa quando estiverem em foco, removem 1 marcador da sua ficha. Aja em conjunto com os outros jogadores em mesa, fazendo ações e contando a história juntos. Mesmo que tenha vários marcadores de ação, confira se outros jogadores desejam agir antes de usar vários deles.

Quando não houver mais marcadores, todos devem "recarregá-los" , repondo a quantidade inicial em suas fichas antes de voltar a jogar.

FAZENDO MOVIMENTOS

Quando você decide fazer algo na história e é posto em foco, seu personagem faz o **movimento** descrito. Um movimento é algo feito por um personagem com o objetivo de avançar a história, como falar com outro personagem, interagir com o ambiente, usar um talento ou um feitiço, ou qualquer outra coisa que um personagem possa fazer em cena.

Movimentos com consequências leves não exigem teste — é fácil abrir portas destrancadas. Embora heroicos, movimentos arriscados ou com consequências relevantes exigem testes para determinar o resultado — é difícil quebrar uma porta bloqueada. Ao fazer um desses movimentos, a ficção pausa para você fazer um teste e descobrir o que acontecerá.

MOVIMENTOS EM COMBATE

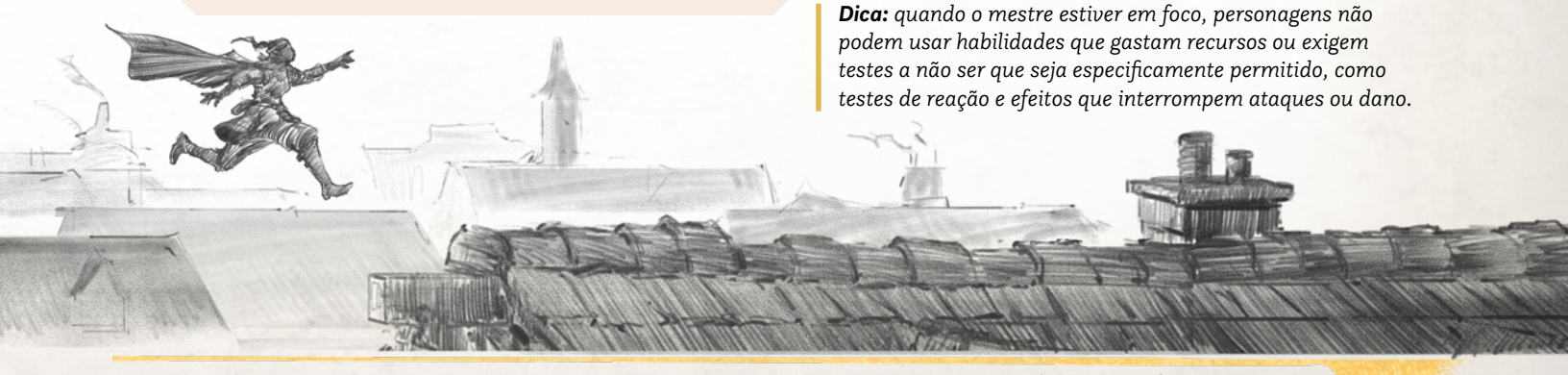
Como Daggerheart é uma experiência de colaboração narrativa, cujo objetivo é contar uma história incrível juntos, o combate não tem ordem de iniciativa, nem rodadas ou um número predefinido de movimentos para quando se está em foco. Em vez disso, lutas acontecem narrativamente, momento a momento, assim como cenas sem combate. Essa liberdade cria oportunidades para os jogadores trabalharem em conjunto, respondendo a mudanças narrativas na cena e respeitando a ficção. Se não estiverem presos às regras do combate, eles podem achar uma solução não violenta com mais facilidade, como fazer com que seus personagens fujam dos oponentes ou negociem uma trégua temporária com seus adversários.

MOVIMENTOS DO MESTRE E DE ADVERSÁRIOS

Além dos personagens, o mestre também faz movimentos (veja "Fazendo Movimentos", na p. 149). **Movimentos do mestre** podem ser feitos praticamente a qualquer momento, mas em geral acontecem quando um personagem rola com Medo ou falha em um teste. Normalmente, movimentos do mestre intensificam a atmosfera da cena, deixando-a mais perigosa e empolgante. Uma nova ameaça surge dos bosques, o grupo é separado por um deslizamento inesperado, ou algo parecido que pode mudar drasticamente a narrativa. Quando o mestre acabar seu turno, o jogo volta para os personagens. Este ciclo cria uma conversa constante enquanto a história evolui organicamente entre mestre e jogadores.

Vários movimentos do mestre não gastam recursos, mas ele pode gastar Pontos de Medo para movimentos adicionais ou mais poderosos, como um movimento de Medo (veja a p. 154).

> ***Dica:*** *quando o mestre estiver em foco, personagens não podem usar habilidades que gastam recursos ou exigem testes a não ser que seja especificamente permitido, como testes de reação e efeitos que interrompem ataques ou dano.*



DADOS DE DUALIDADE

Os dados principais de Daggerheart são um par de d12, os Dados de Dualidade. Escolha dados de cores diferentes (ou, se preferir, de tamanhos e padrões diferentes). Um deles representará Esperança e o outro, Medo. Como você vai usá-los sempre que fizer testes, seus Dados de Dualidade devem ser fáceis de diferenciar um do outro.

> ***Exemplo:*** *Quinn decide que seu d12 azul representará Esperança e seu d12 vermelho representará Medo.*
>
> *Aliyah olha para seus dados e escolhe seu d12 amarelo para Esperança e seu d12 roxo para Medo.*
>
> *Nolan até pensa em usar seu d12 preto com números vermelhos como Dado de Medo e seu d12 preto com números brancos como Dado de Esperança, mas decide usar seu d12 laranja como Dado de Esperança, para que seja mais fácil identificá-los.*

Dados de Dualidade representam a forma como o mundo afeta o personagem de forma negativa ou positiva na história. Independentemente de seu sucesso ou falha em um teste, o contraste entre Esperança e Medo influencia como a cena evolui.

ROLANDO COM ESPERANÇA E MEDO

Um dos seus Dados de Dualidade é seu **Dado de Esperança**, o outro é seu **Dado de Medo**.

> **Esperança:** quando, após um teste, o resultado do Dado de Esperança superar o do Dado de Medo, você **rolou com Esperança**. Ao rolar com Esperança em um teste, mesmo em uma falha, acrescente 1 Ponto de Esperança em sua ficha. Você também pode receber Esperança através de magias, talentos ou outros eventos de jogo.
>
> **Medo:** quando, após um teste, o resultado do Dado de Medo supera o do Dado de Esperança, você **rolou com Medo**. Ao rolar com Medo em um teste, mesmo em um sucesso, o mestre recebe 1 Ponto de Medo e acontecem consequências ou complicações relacionadas à ação.

Sucessos Críticos

Ao fazer um teste e ambos os dados rolarem o mesmo número, o resultado é um **sucesso crítico**. Um sucesso crítico conta como se o jogador rolasse com Esperança, mesmo se o total somado for menor que a Dificuldade e, em outras circunstâncias, teria resultado em uma falha.

Ao ter sucesso crítico em um teste, você recebe 1 Ponto de Esperança e ainda recupera 1 Ponto de Fadiga.

Além disso, ao ter sucesso crítico em testes de ataque, você causa dano extra como descrito em "Rolagens de Dano" (p. 98).

USANDO ESPERANÇA

Quando recebe Pontos de Esperança e os registra em sua ficha, você pode usá-los para ativar talentos poderosos, apagando os pontos da ficha após usá-los. Sua Esperança continua ali entre as sessões, mas você só pode acumular um máximo de 6 Pontos de Esperança, então recomendamos que busque oportunidades para usá-los. Pontos de Esperança podem ser usados de várias formas: **prestar ajuda**, **usar uma Experiência**, **iniciar um teste em dupla** ou **usar uma habilidade de Esperança**.

Prestar ajuda

Quando um aliado fizer um teste no qual você pode auxiliar, você pode gastar Pontos de Esperança para prestar ajuda. Ao fazer isso, descreva a forma como vai ajudar e role 1d6 de vantagem (veja "Vantagem e Desvantagem", na p. 100). Várias personagens podem prestar ajuda ao mesmo aliado, desde que cada um gaste 1 Ponto de Esperança. O aliado alvo também pode receber vantagens de outras fontes; neste caso, ele rolaria seu próprio d6 de vantagem. Se tiver recebido vantagem em um teste por várias fontes, o aliado soma o dado de vantagem com o resultado mais alto ao seu teste.

Usar uma Experiência

Você pode gastar 1 Ponto de Esperança para usar uma Experiência relevante em um teste comum ou teste de reação, somando seu modificador ao resultado. Caso mais de uma Experiência se aplique, você pode gastar 1 Ponto de Esperança a mais para cada Experiência que deseje utilizar.

Iniciar um teste em dupla

Você pode gastar 3 Pontos de Esperança para iniciar um teste em dupla entre você e outro personagem, para que trabalhem juntos em um momento empolgante e importante para a cena (confira "Testes em Dupla" na p. 97).

Usar uma habilidade de Esperança

Uma **habilidade de Esperança** é qualquer efeito que permite (ou exige) gasto de Pontos de Esperança para ser ativado. Se o texto disser "gaste Pontos de Esperança", você deve fazê-lo ou não poderá ativar a habilidade em questão.

Caso tenha rolado com Esperança no teste para usar uma Habilidade de Esperança, o Ponto de Esperança recebido pode ser usado na habilidade em questão. Caso você tenha rolado com Medo, precisará gastar os pontos adquiridos em testes anteriores para ativar o efeito.

> ***Dica:*** *alguns efeitos são ativados apenas ao rolar com Esperança. Isso não significa que, ao rolar com Medo, você possa gastar Pontos de Esperança para ativá-los. Na verdade, o efeito só é ativado quando, no mesmo teste, você tem sucesso e rola com Esperança. Você não precisa gastar recursos para ativar esses efeitos — isso acontece automaticamente quando as condições são cumpridas no teste.*

Cada Classe tem uma Habilidade de Esperança — como Linha de Frente, do guardião, ou Não Dessa Vez, do mago — que ressalta seu arquétipo e ostenta seus poderes. Você pode gastar 3 Pontos de Esperança para ativar tais habilidades. Se tiver pontos acumulados, usar estas habilidades pode ser vantajoso — mas lembre-se das suas Experiências e de buscar oportunidades para ajudar seus aliados. Esperança é um recurso feito para ser usado, por isso você o receberá com frequência.

USANDO MEDO

Rolar com Medo não significa necessariamente uma falha na sua ação. Em vez disso, você gera uma complicação ou sofre uma consequência. Por exemplo, seu personagem descobre apenas parte da informação da qual precisava, sofre um contra-ataque do adversário que acabou de acertar ou encontra um perigo inesperado. Se falhar em um teste e rolar com Medo, as consequências ou complicações serão ainda piores.

Ao rolar com Medo, você não o registra em sua ficha. Em vez disso, o mestre recebe 1 Ponto de Medo e faz um movimento que reflita as complicações do seu teste. O mestre pode gastar o Ponto de Medo que acabou de receber em efeitos adicionais como deixar um adversário em foco ou fazer movimentos de Medo (veja "Gastando Medo", na p. 154).

EVASÃO

Evasão representa o talento de seu personagem em evitar ataques e outros efeitos indesejados vindos dos adversários. Este valor é o responsável por definir a Dificuldade de qualquer teste que uma criatura fizer contra você. Sua Evasão base é determinada por sua classe, mas pode ser modificada por cartas de domínio, equipamento, condições etc.

É você quem define o que a Evasão de seu personagem representa, descrevendo-a da mesma forma que descreve suas ações. Aproveite esta oportunidade para ser criativo e usar essas descrições para dar mais profundidade ao seu personagem. Quando um adversário errar um ataque ou outro efeito, você pode desviar primorosamente por meio de acrobacias, com movimentos ágeis dos pés, ou mesmo bloquear o ataque no instante certo. Inclusive é possível usar um escudo mágico ou objeto encantado que apare os golpes.

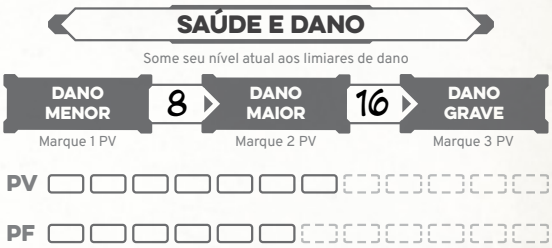
Embora estas descrições tragam elementos a mais para seu personagem e para a história, elas não alteram as regras de Evasão ou fornecem qualquer bônus especial. Por exemplo: você pode descrever como seu personagem usa uma explosão mágica poderosa para redirecionar uma flecha lançada em sua direção, mas, sem uma habilidade para tal, isso não significa que você consegue refletir a flecha ou fazer com que quem a atirou receba o dano em seu lugar.

PONTOS DE VIDA E LIMIARES DE DANO

Pontos de Vida (PV) representam os ferimentos físicos e desconfortos sofridos pelo seu personagem durante as aventuras. Seus Pontos de Vida disponíveis são determinados por sua classe. Ao sofrer dano — geralmente quando um adversário tiver sucesso em um teste de ataque contra sua Evasão —, você marca entre 1 e 3 PV, representando os ferimentos sofridos por seu personagem. Você pode aumentar seus PV disponíveis ao subir de nível, até o máximo de 12.

O número de PV marcados é definido por seus **limiares de dano**. A barra de limiar na seção "Saúde e Dano" de sua ficha (e no canto superior direito desta página) apresenta os três limiares de dano: menor, maior e grave.

Seu nível de personagem é somado aos limiares de dano de sua armadura para determinar seus limiares de dano finais. Por exemplo, um guardião de nível 1 que estiver usando uma cota de malha (com limiares de 7/15) começaria com os limiares a seguir (veja "Vestindo Armaduras", na p. 114).



MARCANDO PONTOS DE VIDA

Quando o mestre disser que você sofreu dano, compare o total de dano sofrido aos seus limiares e marque a quantidade de Pontos de Vida determinada pelo limiar.

- **Dano grave** é igual ou maior que seu limiar grave; marque 3 PV.
- **Dano maior** é igual ou maior que seu limiar maior, desde que seja menor que seu limiar grave; marque 2 PV.
- **Dano menor** é qualquer dano abaixo de seu limiar maior; marque 1 PV.

Se conseguir reduzir o dano a 0 ou menos (normalmente ao usar uma carta de subclasse ou de domínio), não marque PV.

Ao marcar seu último PV, você deve fazer um movimento de morte (veja "Morte", p. 106).

> ***Exemplo:*** *veja o guardião acima — se o dano que ele estiver prestes a sofrer for 16 ou mais, é dano grave e ele marca 3 Pontos de Vida. Se o dano for 8 ou mais (mas abaixo de 16), é dano maior e ele marca 2 Pontos de Vida. Se o dano for inferior a 8, seu limiar maior, é dano menor e ele marca 1 Ponto de Vida.*

RECUPERANDO PONTOS DE VIDA

Sempre que fizer um movimento de repouso (veja "Repouso", p. 105), você tem a oportunidade de recuperar alguns dos Pontos de Vida que havia marcado.

Além disso, quando seu personagem sobe de nível, você pode aumentar seus Pontos de Vida permanentemente, o deixando mais resistente a ataques sofridos.

REGRA OPCIONAL: DANO MASSIVO

Para deixar o jogo ainda mais perigoso, sua mesa pode implementar um limiar massivo: se você sofrer dano igual ao dobro de seu limiar grave, marque 4 Pontos de Vida.

Exemplo: *Usando o exemplo acima, se o guardião receber 32 ou mais pontos de dano, o dano é massivo e ele marca 4 Pontos de Vida.*

PONTOS DE FADIGA

Pontos de Fadiga (PF) representam o esforço físico e mental que seu personagem faz nas aventuras. Todas as classes começam com 6 PF e você pode aumentar seus PF disponíveis ao subir de nível, até o máximo de 12. Algumas habilidades, como feitiços ou talentos, podem exigir que você marque Pontos de Fadiga para usá-las. Além disso, o mestre pode oferecer a chance de gastar PF para ter sucesso em uma ação. Ao marcar PF, pense no fardo que seu personagem voluntariamente aceita. Será que a ansiedade dele aumenta por usar uma tática nova em uma negociação de alto risco? Será que ele se coloca em uma situação perigosa, testemunhando horrores inimagináveis, pois sabe que este é o preço para salvar uma vida inocente? Será que seu personagem está disposto a sofrer ferimentos menores para ferir seu adversário fatalmente?

MARCANDO PONTOS DE FADIGA

Quando um efeito exigir que você marque Fadiga, o faça em sua ficha de personagem. Quando marcar seu último Ponto de Fadiga, você fica *Vulnerável* (veja "Condições", p. 102) até que recupere ao menos 1 Ponto de Fadiga.

Se você for forçado a marcar 1 ou mais Pontos de Fadiga, mas todos já estão marcados, em vez disso marque 1 Ponto de Vida. Por exemplo: se o adversário o forçar a marcar 3 Pontos de Fadiga, mas você não tem mais Fadiga disponível, marque apenas 1 PV. Mas se fosse receber 2 Pontos de Fadiga e ainda houver 1 PF restante, você marcaria 1 Ponto de Fadiga e 1 PV.

Assim como com Pontos de Vida, você pode diminuir parte dos PF marcados fazendo movimentos de repouso (veja "Repouso", p. 105). Além disso, à medida que subir de nível, você pode aumentar permanentemente a quantidade de PF que seu personagem consegue suportar.

Fadiga Causada por Adversários

Algumas ações de adversários exigem que você marque PF. Estas ações representam a capacidade do adversário em desmoralizar seu personagem, exauri-lo ou fazer com que ele ultrapasse seus limites físicos e mentais.

Fadiga Causada por Complicações

O mestre pode mandá-lo marcar PF para representar a complicação ou consequência de uma ação, especialmente quando um teste não é tão bem-sucedido quanto era possível. Por exemplo, você pode marcar PF ao ter uma conversa difícil, ao duelar contra um hábil oponente ou após um ato de extrema coragem. O mestre também pode permitir que você marque PF para evitar uma complicação diferente.

Fadiga Causada por Movimentos

Certos movimentos exigem que você marque PF. A menos que especificado o contrário em sua descrição, você não pode marcar PF mais de uma vez na mesma habilidade para aumentar ou repetir seus efeitos (veja "Gastando Recursos", p. 107).

Você não pode usar um movimento que exija marcar PF se todos seus Pontos de Fadiga já estiverem marcados.

TESTES

Em cada cena, mestre e jogadores alternam ao descrever o que acontece. Se você fizer uma ação cujo resultado é incerto e o sucesso ou a falha for interessante para a história, o mestre pedirá um teste para determinar o resultado. Todavia, se uma ação for ou fácil de fazer sem grandes complicações ou se for apenas impossível, não há necessidade de se fazer um teste — você já sabe o resultado.

Quando o mestre (ou seu feitiço, ataque ou talento) pedir que você faça um teste, você rola seus Dados de Dualidade. Cada teste de ação segue quatro passos básicos — resumidos abaixo e detalhados nas próximas páginas.

PASSO 1:
ESCOLHA DO ATRIBUTO

O mestre informa qual atributo se aplica melhor ao teste e define uma Dificuldade (seja abertamente ou em segredo, dependendo do que ele achar mais apropriado) baseada nos detalhes da cena.

PASSO 2:
ACRESCENTE DADOS E MODIFICADORES ADICIONAIS

Decida se suas Experiências e outros modificadores também se aplicam ao teste; pegue marcadores, dados de vantagem e quaisquer outros acessórios necessários.

PASSO 3:
ROLE OS DADOS

Role seus Dados de Dualidade e quaisquer dados a mais, então some os resultados e os marcadores. Diga o resultado total ao mestre e qual Dado de Dualidade teve o resultado mais alto (*"Eu rolei 15 com Medo!"*).

PASSO 4:
RESOLVA A SITUAÇÃO

Você e o mestre trabalham juntos para apresentar as consequências da sua ação.

PASSO 1:
ESCOLHA DO ATRIBUTO

Algumas ações exigem um atributo específico de personagem. Em situações mais flexíveis, dependendo do cenário e de como você descreveu o que está tentando fazer, o mestre pode definir qual atributo usar. Em outras situações, ele pedirá informações adicionais que possam ajudá-lo: *"Você quer convencer esse guarda a te deixar passar. Como está falando com ele? Você está intimidando? Enganando?"*

Às vezes, mais de um atributo faz sentido. Neste caso, o mestre pode perguntar qual atributo combina melhor com sua intenção, apresentando opções para você escolher, ou ele mesmo decide, baseado na situação atual. *"Quando você fala sobre a mensagem importante que tem para o rei, eu preciso que faça um teste para ver se ele acredita em sua mentira. Diria que Presença é o que se aplica melhor aqui. Tudo bem?"*

A menos que sua ação exija um atributo específico, você é livre para sugerir um e descrever por que ele combina com o que está tentando fazer. Apesar disso, o mestre sempre tem a palavra final sobre qual atributo se aplica melhor a um teste.

Dificuldade do Teste

Quando fizer um teste, seu resultado total precisa ser igual ou maior que a **Dificuldade**. É comum que o mestre defina a Dificuldade com base na situação e na probabilidade de sua abordagem funcionar. Algumas habilidades informam a Dificuldade entre parênteses após o teste, como um teste de Agilidade (13) ou um teste de conjuração (10). Se fizer um teste contra um adversário, a Dificuldade estará na ficha dele.

O mestre decide se vai informar a Dificuldade de uma ação ou não. Mesmo que não diga o valor, ele deve deixar bem claro as possíveis consequências de suas ações (a não ser que seu personagem não seja capaz de entender tais consequências). Por exemplo, *"você vai entrar em combate direto contra este guarda, então pode receber um contra-ataque"* ou *"se você falhar neste salto, pode não chegar ao outro lado"*.

PASSO 2:
ACRESCENTE DADOS E MODIFICADORES ADICIONAIS

Assim que souber qual atributo usar, é hora de descobrir se outros modificadores ou dados, como os descritos a seguir, se aplicam ao teste.

Dados de Dualidade: você rola seu Dado de Esperança e seu Dado de Medo sempre que faz um teste.

Vantagem ou Desvantagem: se você tiver vantagem ou desvantagem no teste (veja "Vantagem e Desvantagem", p. 100), separe aquele d6. Se tiver desvantagem, garanta que o dado de desvantagem tenha uma cor diferente, para que você se lembre qual dado deve ser subtraído do resultado.

Habilidades: algumas habilidades permitem que você acrescente dados ao seu teste (ou que outro personagem lhe conceda dados). Por exemplo, um bardo pode conceder um Dado de Inspiração, que pode ser acrescentado a um teste comum, teste de reação ou rolagem de dano à sua escolha. Role esses dados separados dos demais.

Outros dados: de vez em quando, outros efeitos (como um personagem Prestando Ajuda) podem oferecer dados a mais.

Em seguida, conte os **modificadores** que se aplicam ao seu teste, separando a quantidade equivalente de marcadores para não se perder nos valores. Modificadores podem vir de:

Atributo escolhido: some ou subtraia, como um modificador, o valor do atributo escolhido para o teste.

Experiência: se você tiver uma Experiência (ou várias) que sejam aplicáveis à situação, descreva como ela aumenta sua chance de sucesso. Então, gaste 1 Ponto de Esperança para cada Experiência cujo bônus deseja acrescentar à rolagem. O mestre pode pedir mais informações ou para que você justifique o uso da Experiência, mas (desde que faça sentido) você tem a palavra final sobre a possibilidade de usá-la.

Habilidades de classe, cartas de subclasse e cartas de domínio: às vezes, habilidades de classe, cartas de subclasse e cartas de domínio acrescentam um modificador ao seu teste, então fique de olho nas suas cartas e em sua ficha de personagem.

Outros bônus ou penalidades: acrescente ou subtraia bônus ou penalidades de seu equipamento, itens e fontes afins.

> ***Dica:*** *Se você usar a mesma Experiência consistentemente em todos os testes, o mestre pode pedir que você diminua seu escopo ou a mude por completo. Experiências são feitas para refletir a forma como seu personagem se especializou em algo importante, não para oferecer um bônus em todas as ações.*

Contando Marcadores de Personagem

Assim que declarar quais modificadores serão aplicados ao teste, pegue uma quantidade equivalente de marcadores.

Marcadores não são dados; eles são contadores que você acrescenta à "rolagem" para ajudar a somar os resultados. Antes do teste, some todos os bônus e penalidades e pegue a mesma quantidade de marcadores. Por exemplo, se tiver uma penalidade de –1 em Agilidade e um modificador de +2 graças a uma Experiência que estiver utilizando, você tem um bônus total de +1 no teste. Sendo assim, pegue 1 marcador para representar este bônus.

> ***Dica:*** *É possível que seu modificador total em um teste seja negativo. Neste caso, você ainda pode usar marcadores, mas eles vão representar o número que você deve subtrair do resultado, em vez de somar. Se preferir, você pode usar marcadores de uma cor diferente para representar modificadores negativos.*

PASSO 3:
ROLE OS DADOS

Após reunir dados e marcadores no passo 2, role os dados ao mesmo tempo. Some os resultados (e, se necessário, subtraia seus dados de desvantagem). Então, considerando que cada marcador vale 1, os some ou subtraia para chegar ao resultado final.

Diga ao mestre o valor total obtido e qual Dado de Dualidade obteve o resultado mais alto (*"Eu rolei 12 com Esperança!"*).

SOMANDO BÔNUS ÀS ROLAGENS

Algumas habilidades concedem bônus em testes, rolagens de dano ou testes de reação. A menos que especificado o contrário, todos os bônus devem ser somados antes da rolagem. Por exemplo, se um bardo conceder um Dado de Inspiração, você deve usá-lo antes do teste, não depois de ver os resultados.

PASSO 4:
RESOLVA A SITUAÇÃO

Se o valor total for maior ou igual à Dificuldade, sua ação é considerada um **sucesso** — você consegue o que desejava. Se o total for menor que a Dificuldade, sua ação **falha** — você não consegue o que desejava — mas com uma exceção! Como descrito anteriormente na seção "Dados de Dualidade", se ambos os dados mostrarem o mesmo valor, você tem um sucesso crítico, mesmo que o total não tenha sido o suficiente para alcançar a Dificuldade.

Com base no resultado do teste, o mestre usa os parâmetros a seguir para decidir como será o avanço da narrativa:

EM UM SUCESSO CRÍTICO

Você consegue o que desejava e um pouco mais. Você recebe 1 Ponto de Esperança e recupera 1 Ponto de Fadiga. Se tiver feito um teste de ataque, você também causa dano extra (veja "Calculando Dano", p. 98).

EM UM SUCESSO COM ESPERANÇA...

Você consegue o que queria e recebe 1 Ponto de Esperança.

EM UM SUCESSO COM MEDO...

Você consegue o que queria, mas a um preço ou com uma consequência. O mestre recebe 1 Ponto de Medo.

EM UMA FALHA COM ESPERANÇA...

As coisas não vão de acordo com o plano. Você provavelmente não consegue o que queria e há consequências, mas você recebe 1 Ponto de Esperança.

EM UMA FALHA COM MEDO...

As coisas dão muito errado. Você provavelmente não consegue o que queria, e uma consequência ou complicação grave acontece por causa disso. O mestre recebe 1 Ponto de Medo.

Após você anunciar o resultado, o mestre descreve o que acontece a seguir. A seção "Fazendo Movimentos" (p. 149) dá algumas dicas de como resolver testes e fazer movimentos.

EXEMPLO DE TESTES

Tabby, a guerreira de Aliyah, está tentando correr ao longo de um parapeito estreito, desejando impedir um mago de lançar uma torrente de feitiços sobre seu grupo. A mestre, Stella, diz que Aliyah deve fazer um teste de Agilidade com Dificuldade 15. Tabby tem +2 em Agilidade, então Aliyah rola seus Dados de Dualidade, soma os valores, então acrescenta 2 marcadores (representando o bônus de +2 em Agilidade) para saber o total.

Cinco resultados são possíveis neste teste:

FALHA COM MEDO

Aliyah rolou 3 no Dado de Esperança e 6 no Dado de Medo, então somou 2 de sua Agilidade, chegando a um resultado de 11 com Medo, menos que a Dificuldade do teste. Stella recebe 1 Ponto de Medo e, como ela assume o controle da narrativa após a falha, descreve o mago fazendo um teste de ataque em resposta à manobra de Tabby. O ataque tem sucesso, então o mago a derruba do parapeito com uma explosão de fogo e causa dano. Tabby cai no chão e deve achar uma forma de voltar para cima se ainda planeja atacar o mago outra vez.

FALHA COM ESPERANÇA

Aliyah rolou 6 no Dado de Esperança e 3 no Dado de Medo, então somou 2 de sua agilidade: um 11 com Esperança, mas ainda não o suficiente para atravessar em segurança. Então, por ser uma falha, Stella faz um movimento, narrando que o mago vê Tabby se aproximando e faz um ataque. O ataque é bem-sucedido. A explosão do mago derruba Tabby, deixando-a pendurada no parapeito, tendo seu progresso interrompido e ficando em desvantagem. Tabby recebe 1 Ponto de Esperança, mas seus amigos ainda estão na linha de fogo e talvez precisem ajudá-la a chegar em um lugar seguro.

SUCESSO COM MEDO

Aliyah rolou um 5 no Dado de Esperança e um 9 no Dado de Medo, então somou 2 de sua Agilidade, obtendo um total de 16 com Medo, que é um sucesso. Stella recebe 1 Ponto de Medo e pede a Aliyah para descrever como ela corre pelo parapeito enquanto desvia das explosões do mago. Após a descrição, Stella assume o controle da narrativa, dizendo que, assim que Tabby completou sua travessia, ela encara seu oponente diretamente, evitando que ele ataque o resto do grupo. Mas, como consequência de ter rolado com Medo, o mago usa sua magia para derrubar o parapeito por trás de Tabby, a deixando presa e incapaz de voltar a uma área segura. Pelo menos ele não está mais atacando seus amigos, certo?

SUCESSO COM ESPERANÇA

Aliyah rolou um 10 no Dado de Esperança e 6 no Dado de Medo, então somou 2 de sua Agilidade; seu total é um 18 com Esperança, ou seja, um sucesso. Ela imediatamente recebe 1 Ponto de Esperança, então Stella pede que descreva como Tabby corre pelo parapeito e impede que o mago ataque o grupo. Como Aliyah rolou um sucesso com Esperança, Stella pergunta o que os jogadores querem fazer a seguir.

SUCESSO CRÍTICO

Aliyah rolou 8 no Dado de Esperança e 8 no Dado de Medo. É um sucesso crítico! Tabby imediatamente recebe 1 Ponto de Esperança e recupera 1 Ponto de Fadiga. Stella oferece a Aliyah uma escolha entre dois benefícios extras: ela pode causar dano ao mago ou receber vantagem no próximo teste contra ele. Aliyah descreve como Tabby corre pelo parapeito e acerta um golpe direto no mago, não apenas interrompendo seus ataques ao grupo, mas também causando dano com sua arma. Por ser um sucesso crítico, acaba contando como se ela rolasse com Esperança. Stella pergunta o que os jogadores querem fazer a seguir.

A HISTÓRIA É UMA CONSEQUÊNCIA

Em Daggerheart, a cena muda de alguma forma sempre que você rola os dados. Não existe rolagem na qual nada acontece, porque a ficção evolui de forma constante, baseada nos sucessos e falhas dos personagens. Uma falha não significa que você apenas não consegue o que quer, especialmente se fosse resultar em um momento de inatividade. O jogo é muito mais interessante quando cada ação que os jogadores fazem tem um resultado ativo, quando leva a narrativa para algum lugar.

Por exemplo, quando você falha em um teste para abrir uma fechadura, isso não quer dizer apenas que a porta não abre. Em uma falha com Esperança, pode ser que você ouça o som de passos no corredor atrás de você — os adversários dos quais você acabou de fugir estão se aproximando, e precise se esconder ou achar outra forma de passar pela porta. Em uma falha com Medo a porta pode ter sido protegida magicamente para afastar ladrões e sua tentativa ativou um alarme arcano. Em um sucesso com Medo, você pode conseguir abrir a porta, mas é visto pelos adversários lá dentro. Estas consequências são o que deixam o jogo interessante e avançam a aventura.

Cada mestre e cada jogador tem um nível diferente de interesse e conforto para esse tipo de improviso. Alguns grupos podem preferir um mundo predeterminado — por exemplo, o mestre pode ter decidido anteriormente que há dois guardas em patrulha, e você rola dados para descobrir se você acaba esbarrando neles ou se consegue passar despercebido, se um deles sumiu além de uma curva, mas você os pega de surpresa ou se você consegue escapar de ambos sem ser notado. Em outros grupos, o mestre pode não ter decidido se há ou não guardas, mas, após você rolar uma falha com Medo, ele imediatamente insere dois guardas na história. Ambas as abordagens são válidas, e você provavelmente vai usar uma mistura das duas em suas sessões!

TESTES ESPECIAIS

Muitos testes usam as regras da seção anterior. Porém, algumas situações exigem testes especiais, detalhados abaixo.

TESTE DE ATRIBUTO

Testes de atributo pedem que um atributo específico seja usado. Eles aparecem frequentemente em cartas de domínio, algo como "Teste de Presença" ou "Teste de Agilidade (12)". Se houver um número entre parênteses após o atributo, esta é a Dificuldade que você deve alcançar para ter sucesso. Se não houver número, o mestre define a Dificuldade com base nas circunstâncias. Você pode somar suas Experiências e outros bônus a um teste de atributo.

Se uma habilidade afetar testes de um atributo específico (como testes de Agilidade), ela afetará qualquer teste que use este atributo (como um teste de conjuração ou de ataque que use Agilidade). A habilidade Instintos Felinos, da ancestralidade katari, por exemplo, permite rolar novamente um teste de Agilidade; ela pode ser usada tanto em um teste de Agilidade para atravessar terreno perigoso quanto num teste de ataque com uma arma que use Agilidade.

TESTE DE ATAQUE

Quando faz um teste com a intenção de ferir um adversário, você está fazendo um teste de ataque. Declare a arma ou magia usada no ataque para determinar qual atributo será testado. Falaremos mais sobre testes de conjuração na próxima seção, mas, para um ataque físico ou mágico feito com armas, use o atributo de personagem exigido por eles (veja "Equipamento", p. 112), bem como quaisquer Experiências e outros modificadores aplicáveis, então resolva o teste como resolveria qualquer outro.

Se tiver sucesso, faça uma rolagem de dano para determinar quanto dano o alvo recebe.

Por padrão, testes de ataque podem ter apenas um alvo. A menos que especificado o contrário, se um feitiço ou talento permite que você escolha múltiplos adversários como alvo, role uma vez e compare o resultado a todos adversários que o ataque puder atingir. Seu ataque acerta todos os alvos cujo resultado do seu teste de ataque foi maior ou igual à Dificuldade.

TESTE DE ATAQUE DESARMADO

Quando seu personagem fizer um ataque sem arma — por exemplo, um soco ou um chute —, você faz um teste de ataque de Força ou Acuidade (embora o mestre possa permitir o uso de outro atributo dependendo da descrição do ataque). Se acertar, você causa d4 de dano físico com sua Proficiência.

TESTE DE CONJURAÇÃO

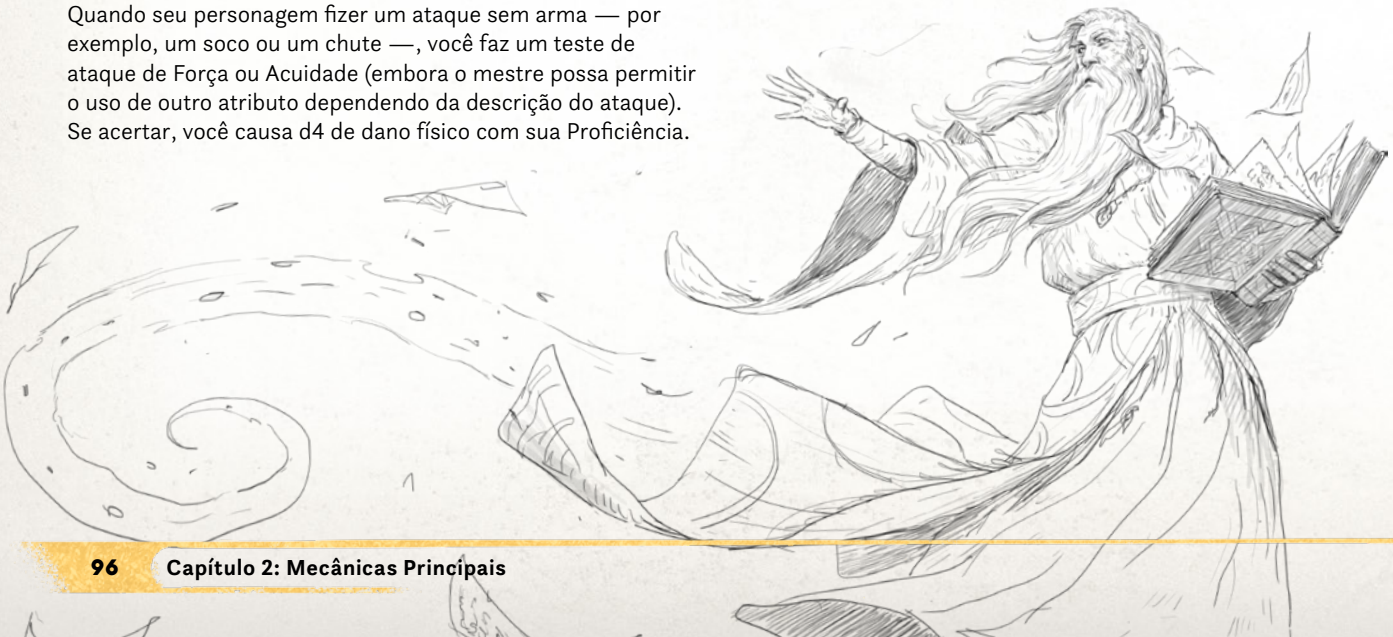
Testes de conjuração são usados quando você está criando efeitos mágicos significativos (em geral com cartas de domínio). Para fazer um teste de conjuração, seu personagem precisa ter uma subclasse que possui um atributo de conjuração (este atributo está na carta fundamental da subclasse). Você usa tal atributo para fazer testes de conjuração. Assim como outros testes de atributo, testes de conjuração têm uma Dificuldade predeterminada, como em "teste de conjuração (14)".

Se um teste de conjuração pode causar dano a um alvo, ele também é considerado um teste de ataque.

Você não pode fazer testes de conjuração a menos que exigido por um feitiço. Além disso, a ação que você deseja fazer deve se encaixar no escopo do feitiço em questão. Você não pode inventar efeitos mágicos que não estão em suas cartas ou ficha; isso posto, é possível, com a aprovação do mestre, usar um feitiço já existente de forma criativa. Você sempre pode descrever sua magia da forma que melhor combinar com seu personagem, mas esta descrição não dá acesso a novos efeitos.

> ***Exemplo 1:*** *um feiticeiro deseja chegar ao topo de um penhasco, mas não tem nenhum feitiço ou talento que o ajude a fazê-lo. Ele não pode fazer um teste de conjuração para levitar magicamente até o topo do penhasco, precisando de feitiço ou talento específico para conseguir o que deseja.*
>
> ***Exemplo 2:*** *para explicar como sua Proteção Rúnica o defende contra adversários, um mago descreve o feitiço como faíscas saindo de sua varinha ao conjurar um cavalo de guerra circulando ao seu redor. É uma descrição incrível, e deve ser incentivada, mas causar dano extra a um adversário por causa disso está fora do escopo do feitiço.*

O texto informa quando um efeito termina. Ele pode ser temporário (neste caso, o mestre pode gastar Pontos de Medo para encerrá-lo), pode terminar no próximo descanso ou pode ter outra duração. Se o feitiço não tiver uma duração definida, você pode decidir quando terminar seu efeito ou ele termina quando a história mudar de tal forma que naturalmente o interromperia. Se quiser interromper um feitiço antes do seu período normal de expiração, você sempre pode fazê-lo. A menos que especificado o contrário, você pode conjurar e manter os efeitos de mais de um feitiço ao mesmo tempo.



TESTE EM GRUPO

Quando vários personagens agem juntos — como ao se esgueirar em grupo por um acampamento adversário —, um deles deve ser escolhido para tomar a liderança (em geral o personagem com o bônus mais alto no atributo adequado). Cada jogador então descreve como seu personagem colabora com a tarefa. O líder faz um teste normalmente, e os outros jogadores fazem um teste de reação usando os atributos que eles e o mestre definirem como os mais apropriados (veja "Teste de Reação" a seguir). Se desejarem, jogadores podem usar atributos diferentes para seus testes de reação.

O teste do líder recebe um bônus de +1 a cada sucesso nos testes de reação e uma penalidade de –1 para cada falha.

> ***Dica:*** *se quiser auxiliar um único aliado com uma ação, você pode prestar ajuda (p. 90) em vez de um teste em grupo.*

Exemplo: *o grupo acabou de recuperar um amuleto roubado num forte antigo e, agora, está correndo a toda velocidade em direção à saída. Enquanto isso, a estrutura desmorona ao seu redor.*

A mestre pede um teste em grupo para escapar. O grupo escolhe a guerreira Tabby como líder, já que ela é quem se lembraria melhor do caminho até a saída. Outros personagens explicam como contribuem para a fuga:

Shepherd diz que está correndo junto a Tabby para ajudá-la a perceber alguma rota mais rápida. A mestre pede um teste de reação de Instinto. O total é um 19, um sucesso, o que confere um bônus de +1 a Tabby. A mestre pede a Shepherd que descreva como é o atalho que os permite fugir mais rápido.

Rune, o mago do grupo, diz que ele deseja entender que tipo de magia causou o desmoronamento para dar um jeito de revertê-la. A mestre pede um teste de reação de Conhecimento. O total é 12, o que não é suficiente, conferindo uma penalidade de –1 para Tabby. A mestre pergunta o que fez Rune ficar para trás por um momento.

— Conta comigo! — Lavelle, o ladino, percebeu que Rune não parecia ter muitas chances e gritou: — Não vou deixar você para trás! — Então ele estende a mão em um momento de desespero. A mestre pede um teste de reação de Presença. É um 16, um sucesso que confere um bônus de +1 a Tabby. A mestre pede que Lavelle e Rune descrevam como o resgate deu certo.

Agora que o grupo inteiro já agiu, Tabby reúne o total dos modificadores, neste caso: +1, e faz um teste de Agilidade na esperança de guiar o grupo em segurança enquanto desviam de destroços e outros perigos. Ela rola 16 com Medo. Então a mestre ganha 1 Ponto de Medo e diz que cada personagem deve marcar 1 Ponto de Fadiga, mas que eles também saem da fortaleza no hora exata, com as últimas pedras antigas desabando logo atrás.

TESTE EM DUPLA

Uma vez por sessão, cada jogador pode gastar 3 Pontos de Esperança para dar início a um **teste em dupla** entre o próprio personagem e o de outro jogador. Ao fazer isso, colabore com o jogador para descrever como vocês combinam suas ações de maneira única e divertida. Cada um deve fazer testes separados, mas, antes de determinar o resultado, escolham uma das rolagens para se aplicar aos resultados de ambos. Se rolar com Esperança, todos os participantes recebem 1 Ponto de Esperança. Se rolar com Medo, o mestre ganha 1 Ponto de Medo para cada personagem participante.

Testes em dupla são especialmente poderosos em ataques. Quando você e um parceiro têm sucesso em um teste de ataque em dupla, os dois rolam e somam os dados de ambos para determinar o dano causado. Se os ataques causam tipos de dano diferentes (físico ou mágico), escolha o tipo de dano causado.

Um teste em dupla conta como um único teste para contagens regressivas ou habilidades que contem testes.

> ***Dica:*** *embora possa iniciar apenas um teste em dupla por sessão, você pode participar de vários deles. É possível, por exemplo, gastar 3 Pontos de Esperança para iniciar um teste em dupla com um parceiro e, posteriormente, esse mesmo parceiro gastar 3 Pontos de Esperança para iniciar um teste em dupla com você.*

ROLAGEM DE DANO

Quando você tem sucesso em um teste de ataque contra um adversário, deve fazer uma rolagem de dano para determinar o dano causado pelo ataque, ou seja: quantos Pontos de Vida seu alvo deve marcar. Rolagens de dano são compostas por duas partes: sua Proficiência e seus dados de dano.

PROFICIÊNCIA

Sua Proficiência reflete seu talento em empunhar armas. Você começa com Proficiência 1 e pode aumentar esse valor até um máximo de 6 ao longo da campanha. Sua Proficiência determina quantos dados de dano você rola ao fazer um ataque com arma bem-sucedido, embora outros talentos ou feitiços também utilizem esse mesmo parâmetro. Este valor não é relativo a uma arma em específico, e não muda ou reinicia quando você equipa uma nova arma.

> ***Dica:*** *efeitos de alguns feitiços ou talentos podem permitir que você aumente sua Proficiência além do limite de 6.*

DADOS DE DANO

Dados de dano utilizados para fazer a rolagem de dano são determinados pela arma, feitiço ou talento usados para fazer o ataque. Se o ataque usar uma arma, você rola os dados de dano dela, em quantidade equivalente à sua Proficiência (os dados de dano da sua arma devem estar descritos na seção "Armas Ativas" da sua ficha). Se o ataque vier de um feitiço em uma carta de domínio ou habilidade de classe, a descrição em questão dirá quais dados de dano você deve rolar.

Sempre que um movimento disser para causar dano usando sua Proficiência, role uma quantidade de dados igual à sua Proficiência. Sempre que disser para causar dano usando seu atributo de conjuração, role uma quantidade de dados igual ao seu atributo de conjuração.

> ***Exemplo:*** *Tabby, personagem de Aliyah, tem um talento que causa d8 de dano com sua Proficiência, que é 2; então ela rola 2d8 ao causar dano. Rune, personagem de Miles, tem um feitiço que que causa d6 de dano com seu atributo de conjuração, que é 3; então ele rola 3d6 ao causar dano.*

Assim como em testes, se desejar acrescentar um bônus à rolagem de dano, você deve fazê-lo antes de rolar os dados.

CALCULANDO DANO

Após rolar seus dados de dano, some os valores, então acrescente os modificadores para obter o resultado final. O mestre marca os PV do adversário com base neste dano.

> ***Dica:*** *em Daggerheart, existe uma diferença entre dano e Pontos de Vida. O dano é o resultado de seu teste de dano, incluindo seus dados de dano e modificadores. Pontos de Vida refletem o quanto aquele dano afeta a criatura que o está recebendo. O número de PV marcados por uma criatura depende de fatores como seus limiares de dano, armadura, resistências e imunidades.*

DANO SEM MODIFICADORES

Algumas rolagens de dano dizem para você rolar uma certa quantidade e tipo de dados sem modificador algum. Por exemplo, "1d8 de dano físico". Neste caso, você simplesmente faz a rolagem conforme indicado e seu resultado representa a quantidade de dano causado.

> ***Exemplo:*** *Aliyah faz um teste de ataque com a espada larga de sua guerreira e obtém sucesso com um 15. Sua Proficiência de dano é 2 e os dados de dano de sua espada larga são d8, então ela rola 2d8 e obtém 3 e 7, chegando a um total de 10 de dano.*

DANO COM MODIFICADORES

Algumas rolagens de dano vêm com modificadores como 2d6+2 ou 3d8+5. Nestes casos, você rola os dados, soma seus valores e então soma o modificador àquele total. Este modificador não é afetado por sua Proficiência.

> ***Exemplo:*** *Nolan faz um ataque bem-sucedido com seu arco curto aprimorado, que causa d6+6 de dano. Ele tem Proficiência 3, então rola 3d6. Os resultados são 3, 5 e 6, em um total de 14. Então ele soma o modificador de +6 e causa um total de 20 de dano físico ao alvo.*

SUCESSO CRÍTICO E DANO

Se você conseguir um sucesso crítico em seu teste de ataque, ele causa dano extra! Comece com o valor mais alto possível que os dados de dano podem obter, então faça novamente uma rolagem de dano, somando o valor anterior ao resultado obtido.

> ***Exemplo:*** *Rune, personagem de Miles, fez um ataque contra um alvo com sua varinha, rolando 7 e 7 nos Dados de Dualidade, um sucesso crítico! Rune tem Proficiência 2 e a varinha causa d6+1 de dano mágico. Então Miles começa com o valor mais alto possível em 2d6 (total de 12 de dano), então rola os 2d6 e obtém 4 e 5 (total de 9). Finalmente, ele soma o modificador de +1, chegando ao total de 22 de dano mágico.*

MÚLTIPLAS FONTES DE DANO

Quando o movimento de um personagem causar dano mais de uma vez a uma mesma criatura, este dano é sempre somado antes de ser comparado aos limiares de dano do alvo. Por exemplo: se um personagem orc fizer um ataque bem-sucedido contra um alvo corpo a corpo e gastar 1 Ponto de Esperança para usar sua habilidade Presas (que confere 1d6 de dano extra em uma rolagem de dano), ele rolaria o dano da arma normalmente, então somaria 1d6 ao resultado, e só depois causaria o dano total ao adversário.

Se o orc então decidisse — com o consentimento do grupo — continuar em foco para atacar novamente, este segundo ataque é considerado um movimento diferente que, após resolvido, terá o dano total contado separadamente do dano causado em seu movimento anterior.

TIPOS DE DANO E RESISTÊNCIA

Às vezes, circunstâncias afins afetam como uma criatura sofre dano. Use as regras a seguir para determinar se tais circunstâncias afetam uma rolagem de dano.

TIPOS DE DANO

Armas, feitiços e talentos causam um dos seguintes tipos de dano: físico (fís) ou mágico (mág). Algumas mecânicas interagem com certos tipos para afetar quanto de dano é causado ou recebido — por exemplo, um feitiço pode duplicar o dano mágico, uma condição pode deixar um personagem resistente a dano físico e adversários podem ser completamente imunes a um tipo de dano.

- **Dano físico** é causado por golpes físicos mundanos, normalmente sem o auxílio de magia. A maioria das lâminas e arcos causa dano físico.
- **Dano mágico** é causado através de métodos mágicos. A maioria dos feitiços agressivos causa dano mágico.

DANO DIRETO

Dano direto é dano físico ou mágico que não pode ser reduzido por Pontos de Armadura. Por exemplo, se o personagem estiver *Envenenado* pelo ataque de uma criatura, ele pode sofrer 1d10 de dano físico direto a cada vez que agir, e seus Pontos de Armadura não podem ser usados para reduzi-lo.

RESISTÊNCIA E IMUNIDADE

Alguns talentos, feitiços, itens e outros efeitos fornecem resistência, que reduz o dano recebido, ou imunidade, que o evita por completo. Se o texto não especifica o tipo de dano ao qual a resistência ou imunidade se aplica, considere que funciona tanto para dano físico quanto para mágico.

Se uma criatura tem **resistência** a um tipo de dano, dano desse tipo é reduzido à metade antes de ser comparado aos seus limiares de dano. Por exemplo, se um personagem causar 26 pontos de dano físico a uma criatura com resistência a dano desse tipo, ela sofre apenas 13 pontos de dano físico.

Se mais de uma habilidade oferecer o mesmo tipo de resistência, esta resistência é aplicada apenas uma vez. Por exemplo, se dois feitiços diferentes oferecem resistência a dano físico a um mesmo personagem, o dano sofrido ainda deve ser reduzido apenas à metade.

Quando uma criatura possui **imunidade** a um tipo de dano, ela não recebe qualquer dano do tipo em questão.

Se seu personagem tiver resistência ou imunidade e outra forma de reduzir dano (como Pontos de Armadura), aplique primeiro a resistência ou imunidade. Então você pode usar outros métodos para reduzir o dano ainda mais. Se um ataque causar tanto dano físico quanto mágico, você só pode se beneficiar de resistência ou imunidade se for resistente ou imune a ambos os tipos.

TESTE DE REAÇÃO

Alguns movimentos levam a um teste de reação. Esse é um teste em resposta a um ataque ou perigo e representa seu esforço em evitar ou aguentar o efeito.

Testes de reação funcionam de forma semelhante aos testes comuns, exceto que não geram Pontos de Esperança e Medo ou movimentos do mestre. Além disso, outros personagens não podem ajudar em um teste de reação — cada segundo conta, então você terá que lidar com a situação sozinho!

Quando fizer um teste de reação, o mestre dirá qual atributo usar. Então, faça uma rolagem com os Dados de Dualidade normalmente. Assim como em um teste comum, se você quiser somar um bônus ao teste de reação, deve fazê-lo antes de rolar os dados. Um efeito que exige um teste de reação normalmente estará descrito da seguinte forma: "o alvo deve passar em um teste de reação de Agilidade (14) ou sofre 3d12 de dano físico". Neste caso, se o alvo falhar em alcançar ou ultrapassar o 14 da Dificuldade, ele sofre o dano do efeito.

> ***Exemplo:*** *a mestre descreve o feitiço explosivo de um mago indo em direção a Lavelle, o ladino de Nolan, então pede um teste de reação de Agilidade. Nolan rola seus Dados de Dualidade e soma sua Agilidade, obtendo um 19 e superando o 16 da Dificuldade; é um sucesso! A mestre então pede que Nolan descreva como Lavelle evita o ataque.*

Se tiver um sucesso crítico em um teste de reação, você não recupera 1 Ponto de Fadiga nem recebe Pontos de Esperança, mas ignora quaisquer efeitos que ainda o afetariam caso tivesse um sucesso (como sofrer dano ou marcar PF).

Adversários também precisam fazer testes de reação, embora sigam regras levemente diferentes (veja "Testes de Reação de Adversários", p. 161).

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Algumas habilidades permitem que você role com vantagem ou desvantagem em um teste comum ou teste de reação.

Vantagem representa uma oportunidade que você aproveita para aumentar suas chances de sucesso. Quando faz um teste com vantagem, você acrescenta um dado de vantagem (d6) ao seu total.

Desvantagem representa uma dificuldade adicional, obstáculo ou desafio que você encontra ao tentar uma ação. Quando faz um teste com desvantagem, você subtrai um dado de desvantagem (d6) de seu total.

Talentos podem oferecer uma vantagem automática ou impor uma desvantagem aos adversários, mas o mestre também pode oferecer uma vantagem ou desvantagem em qualquer teste caso se encaixe com a história. Regras específicas para vantagem entram em jogo quando um aliado está Prestando Ajuda com um teste (veja "Prestar ajuda", p. 90).

Vantagens e desvantagens sempre se cancelam quando são aplicadas ao mesmo teste, então você nunca vai rolar ambas ao mesmo tempo. Por exemplo, se o mestre oferecer uma desvantagem, mas você receber uma vantagem por meio de um talento, as duas se cancelam e o teste é feito sem qualquer d6 de vantagem ou desvantagem. Assim, se duas fontes concedem vantagem e uma concede desvantagem, um dado de vantagem cancela o dado de desvantagem, ou seja: você teria 1d6 de vantagem no teste.

NPCs também podem fazer testes com vantagem (ou desvantagem). Nesse caso, o mestre rola 1d20 adicional e escolhe o maior (ou menor) resultado (veja "Concedendo Vantagem e Desvantagem", p. 160).

> ***Dica:*** *alguns efeitos exigem que você some ou subtraia 1d6 por motivos além de vantagem ou desvantagem. Se você precisar somar e subtrair 1d6 simultaneamente, não role nenhum deles, uma vez que eles se anulam.*

BATALHANDO CONTRA ADVERSÁRIOS

O combate de Daggerheart tem um ritmo maleável movido pelos dados. Jogadores alternam o foco entre si até que alguém falhe em um teste ou role com Medo, ou até o mestre gastar 1 Ponto de Medo para interromper os turnos. Quando o jogo passar para o mestre, ele pode fazer um movimento para deixar um adversário em foco e, se desejar, pode gastar um número qualquer dos seus Pontos de Medo disponíveis para pôr uma quantidade equivalente de adversários em foco.

Um adversário em foco pode fazer qualquer ação que a ficção exigir, mas, no geral, ele fará uma das seguintes:

- Mover-se em alcance próximo e fazer um ataque.
- Mover-se em alcance próximo e fazer uma ação.
- Remover uma condição ou efeito temporário.
- Correr em alcance distante ou muito distante no campo de batalha.

Condições e alcances são descritos em "Condições" e "Mapas, Alcance e Movimento", mas o exemplo a seguir oferece uma visão geral de como funciona a vez do mestre. Assim que o mestre termina, o foco volta para os personagens.

> ***Exemplo:*** *após Quinn fazer um teste de ataque com Medo para Shepherd, é a vez da mestre jogar. Ela põe em foco um adversário temporariamente Vulnerável e descreve como ele se livra da condição, libertando-se das vinhas que o prendiam. A mestre tem 6 Pontos de Medo disponíveis e gasta 1 para pôr em foco o adversário que Shepherd acabou de atingir com o seu cajado curto, então descreve o adversário puxando o seu martelo de guerra da lama e dando um golpe nas costelas de Shepherd. O adversário acerta o ataque, faz sua rolagem de dano e causa 9 pontos de dano físico. Este dano está acima do limiar maior de Shepherd, mas Quinn marca 1 Ponto de Armadura para reduzir o dano em uma categoria, tornando-o menor e, portanto, marcando apenas 1 PV.*
>
> *Gastando outro Ponto de Medo para mudar o foco mais uma vez, a mestre descreve um terceiro adversário correndo por todo o campo de batalha até chegar ao sino para chamar por reforços. Quando ele se prepara para tocá-lo, a mestre volta a narrativa para os jogadores, perguntando "o que vocês querem fazer?".*

CARTAS DE DOMÍNIO

Conforme visto na seção “Domínios”, do Capítulo 1, suas cartas ativas oferecem talentos ou feitiços especiais. A menos que uma carta de domínio diga o contrário, você pode usá-la quantas vezes desejar, desde que permaneça em sua mão.

MÃO E RESERVA

Sua **mão** pode ter no máximo 5 cartas de domínio ativas ao mesmo tempo. Cartas de subclasse, ancestralidade e comunidade não contam para este limite e sempre estão ativas. Em níveis mais baixos, você não terá cartas o suficiente para precisar escolher, mas, assim que tiver seis ou mais cartas de domínio, precisará escolher quais manter em sua mão e quais guardar na reserva.

Cartas da mão podem ser seguradas, posicionadas na mesa próximas à sua ficha ou em qualquer lugar de fácil acesso. Lide com elas da forma que for mais conveniente. Quaisquer cartas que estejam em sua mão são consideradas ativas e você pode usá-las durante o jogo.

Sua **reserva** contém quaisquer cartas de domínio inativas e que não estão atualmente na mão. Cartas da reserva devem ficar em um lugar separado, mas perto o suficiente para que estejam disponíveis caso precisem ser acessadas durante a sessão se quiser passá-las para sua mão. Algumas habilidades exigem que você coloque permanentemente uma carta em sua reserva. Quando isso acontecer, a carta é removida do jogo. Você não pode trocar aquela carta da reserva para a mão de forma alguma, assim como também não pode escolhê-la novamente ao subir de nível.

TROCANDO CARTAS

Ao fazer um descanso, você pode trocar cartas da reserva para sua mão. Isso deve ser feito antes de usar qualquer movimento de repouso. Se tiver menos de cinco cartas na mão, você pode pegar cartas de sua reserva até chegar ao limite de cinco cartas ativas.

Quando não estiver em um descanso, você também pode trocar cartas para sua mão, mas essa troca é cansativa! Para trocar imediatamente uma carta da reserva para a mão, marque PF em uma quantidade equivalente ao custo de troca da carta (registrado no canto superior direito, próximo ao símbolo de raio). Quando o fizer, pegue-a da reserva e troque-a por uma carta de domínio que esteja em sua mão, pondo-a na reserva. Se tiver menos de 5 cartas de domínio na mão, você pode pagar o custo de troca e pôr uma carta da reserva na mão sem precisar fazer essa troca.

Trocando ao Subir de Nível

Caso sua mão esteja cheia quando você subir de nível e receber uma nova carta, você pode enviar imediatamente uma de suas cartas ativas para a reserva e acrescentar a carta nova à mão sem custo algum.

LIMITES DE USO

Algumas cartas de domínio têm um limite de uso que restringe a frequência com a qual você pode usá-la (por exemplo, uma vez por descanso longo). Se usar uma dessas cartas, você vai precisar se lembrar que ela está temporariamente indisponível. Você pode tirar esta carta da mão e deixá-la voltada para baixo na mesa, virá-la de lado, de cabeça para baixo ou usar qualquer outro método para lembrar de que você já a usou. Se a carta permitir um número específico de usos, você pode acrescentar um marcador sempre que ativá-la, para registrar quantas vezes ela já foi utilizada.

ACRESCENTANDO MARCADORES EM CARTAS

Uma habilidade pode exigir que você acrescente uma quantidade de marcadores a uma carta de domínio. Quando o fizer, ponha a carta sobre a mesa, pegue o número apropriado de marcadores e deposite-os sobre a carta. Estes marcadores são usados para controlar certos efeitos, mas não devem impedi-lo de acrescentar marcadores a testes para representar seus modificadores ou qualquer outro uso que você possa ter para eles. Se ainda tiver marcadores em uma carta no fim de uma sessão e não receber instruções para retirá-los, não se esqueça de registrar sua quantidade para recolocá-los sobre a carta no início da próxima sessão.

> ***Dica:*** *alguns feitiços ou talentos continuam ativos mesmo depois da ativação. A menos que especificado o contrário, isso não evita que você ative outro feitiço ou talento — você pode usar dois (ou mais) simultaneamente.*

CONDIÇÕES

Algumas habilidades deixam o personagem (ou adversário) sob uma condição. Estes efeitos oferecem benefícios específicos ou desvantagens para os alvos aos quais são aplicados. Daggerheart tem três condições principais — *Escondido*, *Imobilizado* e *Vulnerável* — explicadas a seguir. Algumas habilidades aplicam condições únicas, cujos efeitos são detalhados no texto da própria habilidade. A menos que especificado o contrário, uma mesma condição não pode ser acumulada (ou seja: aplicada mais de uma vez) ao mesmo alvo.

ESCONDIDO

Quando está fora do campo de visão dos seus adversários e eles não sabem sua posição, você está ***Escondido***. Enquanto estiver *Escondido*, quaisquer testes contra você são feitos com desvantagem. Caso um adversário se mova para um local de onde possa vê-lo, você se mova para a linha de visão dele ou você faça um ataque, não estará mais *Escondido*.

> ***Exemplo:*** *enquanto está investigando um templo dos Deuses Caídos, verificando estátuas imensas que representam batalhas antigas, Rune escuta passos se aproximando. Ele declara que vai para trás das estátuas, esperando quem está se aproximando passar adiante. A mestre decide que os ídolos de pedra oferecem uma cobertura grande suficiente e não exigem teste; Rune agora está Escondido. Dois cultistas passam direto por Rune, em silêncio nas sombras, num diálogo descrito pela mestre, que pergunta o que Rune deseja fazer em seguida. Se tivesse atacado os cultistas, Rune teria perdido a condição Escondido logo após o ataque.*

IMOBILIZADO

Quando está sob a condição ***Imobilizado***, você não pode se mexer até que ela seja removida, mas ainda pode fazer ações — desde que não saia de sua posição atual.

VULNERÁVEL

Quando está sob a condição ***Vulnerável***, você fica em uma situação bastante difícil na ficção. Isso significa que está derrubado, sem equilíbrio, de guarda baixa, fragilizado magicamente ou qualquer outra complicação que faça sentido na cena. Quando uma criatura fica *Vulnerável*, jogadores e mestre devem trabalhar juntos para descrever como isso aconteceu. Enquanto estiver *Vulnerável,* todos os testes que tenham você como alvo têm vantagem.

REMOVENDO CONDIÇÕES

Quando um efeito causa uma condição e sua descrição diz que se aplica "temporariamente", esta é uma **condição temporária**. Você pode fazer um teste (com uma Dificuldade determinada pelo mestre) para tentar se recuperar de uma condição temporária, embora ele possa permitir que você se recupere de outra forma. Como sempre, este teste deve ser descrito narrativamente. Por exemplo, se seu personagem está *Vulnerável*, você pode descrever como salta além do fogo que o prendeu, como liberta suas pernas das vinhas o emaranhando ou como usa um cantil para lavar o veneno do seu corpo.

Se um adversário for afetado por uma condição temporária, o mestre pode usar seu movimento para pôr o adversário em foco e narrar como ele se recupera da condição. Nenhum teste é necessário, mas o foco do adversário é usado. Se fizer sentido, o mestre pode remover a condição de outra forma.

Condições especiais são removidas apenas quando pré-requisitos específicos são atendidos, como fazer uma certa ação ou usar um item. Os pré-requisitos para remover essas condições estão na descrição do efeito que as aplicou. Se desejar, o mestre pode oferecer formas alternativas de remover tais condições.

ENCERRANDO EFEITOS TEMPORÁRIOS

Alguns efeitos não são condições, mas também são descritos como **temporários**. Eles são encerrados da mesma forma que condições temporárias podem ser removidas. Se o efeito provir de você (por exemplo, ao usar a habilidade Marca da Presa), o mestre pode encerrá-lo ao pôr um adversário em foco e descrever como ele se livra do efeito. Da mesma forma, se o efeito provir do mestre (como um adversário criando uma nuvem temporária de gás venenoso), você pode tentar encerrá-lo com o teste apropriado.

CONTAGENS REGRESSIVAS

Às vezes o mestre, ou uma mecânica específica, usará uma **contagem regressiva**. Isso é uma forma da mesa acompanhar um evento específico ao posicionar um dado em um valor específico, então reduzir este valor até chegar a zero. Uma contagem regressiva pode diminuir sempre que um teste for feito, sempre que um personagem rolar com Medo, a cada descanso ou de acordo com qualquer outro parâmetro (definido por uma mecânica específica ou pelo mestre para refletir a ficção). Veja "Contagens Regressivas" na p. 162.

MAPA, ALCANCE E MOVIMENTO

Você pode jogar Daggerheart usando tanto o teatro da mente quanto mapas e miniaturas. Esta seção pressupõe que você está usando um mapa para os combates.

MAPAS

Seu grupo pode usar mapas para deixar o posicionamento mais claro, demonstrar um ambiente ou apenas porque gosta de mapas e miniaturas. Mapas podem ser elaborados ou simples, vocês decidem. Ao usar um mapa, todos devem posicionar suas miniaturas sobre ele. Use as medidas apresentadas a seguir como referência para construir mapas.

ALCANCE

Daggerheart usa **alcance** como uma medida de distância geral. Cada alcance tem um exemplo de como estimar rapidamente sua distância em um mapa no qual 2,5cm representam aproximadamente 1,5m. As estimativas sugeridas servem como um guia para o mestre determinar alcances na cena e ajustar o mapa como preferir. O mapa sempre deve se ajustar para refletir a ficção, nunca o inverso.

Mesmo se o grupo não usar mapas, ainda vai usar alcances, embora de forma mais abstrata. Distâncias fazem parte do teatro da mente, e, nessa modalidade de jogo, o mestre tem a palavra final sobre a distância aproximada das coisas.

Corpo a corpo (cac): você está próximo o bastante para tocar o alvo. Um personagem consegue tocar em alvos a até mais ou menos um metro. Não se esqueça que o alcance corpo a corpo pode ser maior para NPCs particularmente grandes.

Muito próximo: você consegue enxergar o alvo em detalhes e chegar até ele em poucos instantes. Está entre cerca de um 1,5m e 3m de distância. Quando está em perigo, um personagem pode ficar corpo a corpo a qualquer coisa Muito Próxima como parte de sua ação. *Qualquer coisa em um mapa de batalha que estiver dentro da parte mais estreita de uma carta do jogo (entre 5cm e 8cm) pode ser considerada em alcance muito próximo.*

Próximo: você está perto o suficiente de um alvo para ver seus detalhes mais marcantes. É como como se tivesse do outro lado de um cômodo ou em uma barraca vizinha num mercado. É um espaço entre 3m e 9m de distância. Quando está em perigo, um personagem pode ficar corpo a corpo a qualquer coisa Próxima como parte de sua ação. *Qualquer coisa em um mapa de batalha nos limites do comprimento de uma caneta ou lápis (entre 13cm e 15cm) pode ser considerada em alcance próximo.*

Distante: você está longe o suficiente para conseguir ver a aparência do alvo, mas não seus detalhes. É como se tivesse do outro lado de um pequeno campo de batalha ou na outra extremidade de um corredor comprido. É um espaço entre 9m e 30m de distância. Quando o personagem está em perigo, o mestre pode pedir um teste de Agilidade para ficar corpo a corpo de algo distante em segurança. *Qualquer coisa em um mapa de batalha que esteja ao longo da superfície mais comprida de uma folha A4 (entre 28cm e 30cm) pode ser considerada distante.*

Muito distante: é como se você estivesse do outro lado de um campo de batalha vasto ou na extremidade oposta de uma rua comprida. Embora consiga ver a forma de uma pessoa ou objeto, é difícil de enxergar qualquer detalhe. É um espaço de entre 30m e 90m. Quando o personagem está em perigo, o mestre pode pedir um teste de Agilidade para ficar corpo a corpo a algo muito distante. *Qualquer coisa no mapa de Batalha que esteja além do alcance distante, mas ainda nos limites da cena, pode ser considerada muito distante.*

Fora de Alcance: tudo além do alcance muito distante está Fora de Alcance e não pode ser considerado um alvo.

> ***Dica:*** *quando medidas específicas forem citadas no jogo (como uma muralha com 9m de altura ou uma corda com 40m de comprimento), isso é feito para gerar uma sensação de escala. Da mesma forma, você não deve se sentir pressionado a usar alcances para descrever a ficção, apenas quando os personagens interagirem com ela mecanicamente.*

USANDO ALCANCE

Quando uma arma, feitiço, talento, item ou outro efeito citar um alcance, ele está se referindo ao seu alcance máximo. A menos que especificado o contrário, um efeito também pode ser usado em alcances mais próximos. Por exemplo, o cajado curto é uma arma de alcance próximo, então pode ser usado contra um alvo próximo, muito próximo ou corpo a corpo.

A menos que especificado o contrário, o alcance deve ser medido a partir da fonte do efeito (normalmente o atacante ou conjurador). Ou seja, seu personagem pode atingir alvos dentro do alcance especificado e em qualquer direção. Alguns efeitos especificam uma certa área de alcance, como um efeito que afeta "todos os adversários à sua frente". Neste exemplo, você escolhe para qual direção seu personagem está voltado, então afeta os adversários em uma área de 180 graus à frente. Se um efeito afetar criaturas em linha, você afeta os adversários em uma linha reta no alcance especificado. Como com outras regras desse jogo, tenha bom senso ao interpretar esses efeitos: eles devem apoiar a história, não limitá-la.

Outros efeitos podem mover seu personagem ou um alvo de um alcance para outro, como permitir que você "empurre um alvo para um ponto em alcance próximo". Estes efeitos normalmente especificam o alcance mais extremo ao qual o alvo pode ser movido (você sempre pode movê-lo para um alcance menor se desejar). Mas, se isso não for possível na ficção — por exemplo, caso o alvo se choque contra uma parede e não possa mais ser movido —, respeite a ficção em vez do alcance exato.

O mapa é apenas uma vizualiação aproximada da cena que está sendo imaginada por todos. Sendo assim, alcance, escala e outros detalhes não precisam ser fiéis. Mapas e miniaturas nunca devem limitar a imaginação, apenas dar um contexto adicional para que todos estejam alinhados.

REGRA OPCIONAL: MAPAS MAIS PRECISOS

Se seu grupo preferir usar regras mais precisas de alcance, você pode usar um mapa de batalha com grid quadriculado em combate. Para tal, use estes padrões:

- **Corpo a corpo:** 1 quadrado
- **muito próximo:** 3 quadrados
- **Próximo:** 6 quadrados
- **Distante:** 12 quadrados
- **Muito distante:** 13+ quadrados
- **Fora de Alcance:** Fora do mapa

MOVIMENTO

Quando não estiver em uma situação perigosa, difícil ou com tempo limitado, você não precisa se preocupar com a velocidade com que se move. Contudo, enquanto estiver sob pressão ou em perigo, você deve usar as regras abaixo.

MOVENDO-SE PARA ALCANCE PRÓXIMO DURANTE AÇÕES

Ao fazer um teste, você também pode se mover para um ponto em alcance próximo como parte da sua ação. Você deve ser capaz de alcançar este local de forma plausível e sem grandes obstáculos dentro da ficção. Se quiser ir para um ponto além deste alcance, mas ainda entre os alcances distante e muito distante; ou se quiser chegar a um local de difícil acesso — como um ponto para o qual será preciso escalar, nadar ou saltar —; siga as regras abaixo.

MOVENDO-SE PARA LONGAS DISTÂNCIAS OU SE MOVENDO COMO AÇÃO PRINCIPAL

Se não estiver fazendo um teste, ou caso queira se mover para um ponto além do alcance próximo, você precisará ter sucesso em um teste de Agilidade para reposicionar-se em segurança. O mestre define a Dificuldade com base na situação. Em uma falha, você talvez consiga percorrer apenas certa distância, os adversários podem agir antes que consiga chegar aonde desejava ou algum perigo pode impedi-lo de começar a se mover.

MOVIMENTAÇÃO DE ADVERSÁRIOS

Quando o adversário está em foco e faz um movimento como atacar um alvo ou abrir uma fechadura, o mestre pode movê-lo para um ponto em alcance próximo como parte de sua ação. Por exemplo, o adversário pode abrir a fechadura de uma porta e então se mover dentro de alcance próximo, chegando até um personagem dentro do cômodo recém-aberto. Se o mestre quiser mover o adversário para além do alcance próximo, mas ainda em alcance distante ou muito distante, ele utiliza sua ação por completo, mas não precisa ter sucesso em um teste de Agilidade, como um personagem precisaria.

ALVOS E GRUPOS

É comum que um efeito peça que você escolha um alvo dentro do alcance. Isso significa que você pode escolher uma única criatura para afetar. Caso faça sentido na história, você pode perguntar ao mestre se é possível atingir um objeto no alcance em vez de um adversário, ajustando os efeitos conforme necessário. Se um efeito permitir mais de um alvo, você pode escolher quaisquer alvos que se encaixem nos parâmetros definidos por tal efeito.

Para afetar um grupo de alvos, todos devem estar acumulados numa área em alcance muito próximo de um ponto à sua escolha. Você sempre pode perguntar ao mestre se os adversários são considerados um grupo antes de fazer seu movimento. Independentemente do número de alvos, você faz apenas um teste de ataque e o compara com a Dificuldade de cada alvo, determinando contra quais criaturas você tem sucesso. Quando seu ataque causar dano a mais de um alvo, role o dano uma única vez e aplique o total a cada alvo atingido.

COBERTURA, LINHA DE VISÃO E ESCURIDÃO

Às vezes, durante o combate, você pode buscar cobertura, seja correndo para trás de uma pequena barricada ou se abaixando atrás de uma árvore. Quando está em cobertura atrás de algo que dificulta (mas não impossibilita) o ato de atacá-lo, testes de ataque contra você são feitos com desvantagem.

Normalmente você não pode ser escolhido como alvo se estiver por trás de uma estrutura considerável, como uma parede, mesmo que esteja tecnicamente dentro do alcance do ataque. Mas você pode ser afetado por explosões próximas ou efeitos semelhantes que afetem uma área.

Alguns efeitos exigem que o alvo esteja dentro de sua **linha de visão**. Isso significa que é preciso ver o alvo (embora, em algumas situações, o mestre possa decidir que o efeito não funciona através de uma janela de vidro ou de outro material igualmente transparente). Para personagens cegos ou com deficiência visual, veja alternativas na seção “Ajustando Talentos e Feitiços”, p. 82.

Escuridão também pode deixar algumas ações mais desafiadoras. O mestre deve refletir esta mudança ao aumentar a Dificuldade de alguns testes ou impor desvantagens aos testes feitos pelos personagens.

OURO

Ouro representa a riqueza que você reuniu em sua jornada. Você pode gastá-lo em itens, consumíveis, equipamento, entre outros. Algumas campanhas são mais focadas no ouro como recompensa, outras menos; então confira com seu mestre o quanto seu jogo vai priorizar este recurso. Este livro não define preços para armas, armaduras ou espólios — logo, não é difícil adquirir equipamentos interessantes se vocês não estiverem jogando uma campanha focada em riquezas. O mestre determinará o preço dos equipamentos com base na quantidade de ouro recebida pelo grupo entre as sessões.

Ouro é medido em **punhados**, **bolsas** e **baús**; 10 punhados compõem 1 bolsa e 10 bolsas compõem um baú. Quando marcar todos os espaços em uma categoria e receber outra recompensa de ouro na mesma categoria, você deve marcar um espaço da categoria seguinte e esvaziar todos os espaços da atual. Por exemplo, se tiver 9 punhados e receber mais outro, você marca 1 bolsa e apaga todos os punhados. Se tiver 9 bolsas e receber outra, você marca 1 baú e apaga todas as bolsas. Se tiver mais de 1 baú, você precisará armazenar um pouco de seu ouro antes de poder receber mais. O valor do ouro é abstrato, logo, você não precisa registrá-lo com precisão. Assim, caso queira oferecer uma moeda como gorjeta para o taverneiro ou jogar uma moeda em um poço, você não precisa se preocupar.

REGRA OPCIONAL: MOEDA DE OURO

Se o seu grupo desejar registrar ouro com mais precisão, você pode adicionar **moedas** como a categoria mais baixa. Seguindo o padrão já estabelecido, 10 moedas são equivalentes a 1 punhado.

REPOUSO

Um grupo pode descansar antes de continuar sua jornada. Quando o fizer, cada personagem pode fazer dois **movimentos de repouso**. Embora o repouso permita recuperar-se dos perigos encarados, também é uma oportunidade para os personagens terem cenas importantes e emotivas entre si — aprendendo mais uns com os outros em momentos compartilhados de calmaria e tendo conversas mais centradas em cada personagem, para as quais talvez não tenham tempo durante batalhas épicas ou façanhas intensas.

Quando os personagens decidirem fazer um repouso, eles devem escolher entre fazer um descanso curto ou um descanso longo. Um grupo pode fazer até três descansos curtos antes do próximo precisar ser um descanso longo. Se o descanso curto for interrompido (como pelo ataque de um adversário), os personagens não recebem seus benefícios. Por outro lado, se um descanso longo for interrompido, os personagens ainda recebem os benefícios de um descanso curto (mesmo se já tiverem feito os três permitidos).

DESCANSO CURTO

Um **descanso curto** é quando o grupo recupera o fôlego, fazendo uma pausa de aproximadamente uma hora. Cada jogador pode trocar as cartas de domínio em sua mão pelas cartas na reserva, então faz dois dos movimentos a seguir (ou o mesmo duas vezes). Alguns movimentos de repouso neste tipo de descanso exigem que você use seu patamar. Isso será explicado mais a fundo na seção "Patamares de Jogo".

Preparar-se: descreva como você se prepara para seguir se aventurando e ganhe 1 Ponto de Esperança. Caso se prepare com um ou mais membros do grupo, cada um de vocês recebe 2 Pontos de Esperança.

Reparar Armadura: descreva como você conserta sua armadura rapidamente, então recupere um número de PA igual a 1d4 + seu patamar. Ou você pode escolher recuperar a Armadura de um aliado.

Reduzir Fadiga: descreva como você descarrega suas frustrações ou se concentra, então recupere uma quantidade de PF igual a 1d4 + seu patamar.

Tratar Feridas: descreva como cuida de seus ferimentos às pressas. Em seguida, recupere uma quantidade de Pontos de Vida igual a 1d4 + seu patamar. Ou você pode escolher tratar as feridas de um aliado.

DESCANSO LONGO

Um **descanso longo** é quando o grupo acampa, relaxa por algumas horas e descansa. Cada jogador pode trocar as cartas de domínio em sua mão pelas cartas na reserva, então faz dois dos movimentos a seguir (ou o mesmo duas vezes).

Preparar-se: descreva como você se prepara para seguir se aventurando e ganhe 1 Ponto de Esperança. Caso se prepare com um ou mais membros do grupo, cada um de vocês recebe 2 Pontos de Esperança.

Reparar Armadura por Completo: descreva como você passa um bom tempo consertando sua armadura, então recupere todos seus Pontos de Armadura. Ou você pode escolher recuperar a Armadura de um aliado.

Trabalhar em um Projeto: inicie ou continue o trabalho em um projeto (veja "Trabalhando em Projetos no Repouso").

Tratar Todas as Feridas: descreva como você cuida de suas feridas, então recupere todos os seus Pontos de Vida. Ou você pode escolher tratar as feridas de um aliado.

Zerar Fadiga: descreva como você descarrega suas frustrações ou se concentra, então recupere seus Pontos de Fadiga por completo.

TRABALHANDO EM PROJETOS NO REPOUSO

Se o personagem tentar iniciar um projeto que levará muito tempo, mas no qual é possível trabalhar durante um descanso longo, isso deve ser discutido antes com o mestre. Projetos são tarefas como decifrar um texto antigo, forjar uma arma nova ou algo semelhante. Projetos normalmente envolvem uma Contagem Regressiva de progresso (veja "Contagem Regressiva", p. 162). Sempre que um personagem fizer o movimento de repouso Trabalhar em um Projeto, ou ele automaticamente faz a contagem andar, ou o mestre pode pedir um teste para medir seu progresso. Veja "Usando Repousos", p. 181, para mais informações sobre projetos.

CONSEQUÊNCIAS DE REPOUSOS

Interlúdios são cenas mais calmas entre os personagens, abrindo espaço pra momentos pessoais na história — mas o mundo não para enquanto eles descansam! O mestre também faz ações durante o repouso. Em descansos curtos, ele recebe 1d4 Pontos de Medo. Em descansos longos, ele recebe Pontos de Medo em quantidade igual a 1d4 + o número de personagens e pode avançar uma contagem de longo prazo.

RECUPERAR HABILIDADES NO REPOUSO

Descansos podem afetar a disponibilidade de suas habilidades e encerrar alguns efeitos temporários.

- Efeitos que duram até o próximo descanso terminam no fim de qualquer descanso. E quaisquer habilidades que podem ser usadas um número de vezes por descanso são recuperadas por completo no fim de qualquer descanso.
- Efeitos que duram até o próximo descanso longo terminam no fim de um descanso longo. E quaisquer habilidades que podem ser usadas um número de vezes por descanso longo são recuperadas por completo no fim de um descanso longo.

HABILIDADES USADAS UMA VEZ POR SESSÃO

Algumas habilidades só podem ser usadas uma vez por sessão. Elas não se recuperam após descansos. Em vez disso, estarão disponíveis novamente no começo da próxima sessão de Daggerheart. Se a mesa optar por jogar uma sessão longa, o mestre pode definir que habilidades disponíveis uma vez por sessão sejam recuperadas em um intervalo do jogo.

MORTE

Enfrentar a morte é uma parte importante de ser um aventureiro e a morte de um personagem pode ser uma maneira interessante de se terminar uma história, assim criando uma oportunidade para o jogador tentar uma coisa nova. Em Daggerheart, quando você marca seu último Ponto de Vida, você deve fazer um **movimento de morte**.

MOVIMENTO DE MORTE

Escolha uma das opções a seguir:

Sacrifício glorioso: o personagem abraça a morte e deixa o mundo num sacrifício glorioso. Com a aprovação do mestre, faça uma ação cujo teste será um sucesso crítico automático, então o personagem atravessa o véu da morte.

Evitar a morte: o personagem evita a morte e sofre as consequências, ficando temporariamente inconsciente, então converse com o mestre para descrever como a cena piora. Seu personagem não pode se mover ou agir enquanto estiver inconsciente, não pode ser alvo de um ataque e volta à consciência quando recuperar 1 Ponto de Vida ou mais ou quando o grupo fizer um descanso longo. Após cair inconsciente, role seu Dado de Esperança. Se o resultado for igual ou inferior ao seu nível, o personagem recebe uma cicatriz (veja "Cicatrizes" ao lado).

Arriscar tudo: role seus Dados de Dualidade. Se o Dado de Esperança for mais alto, seu personagem continua de pé e recupera uma quantidade de Pontos de Vida e/ou de Fadiga igual ao resultado do Dado de Esperança (divida esse valor entre PV e PF como preferir). Se o Dado de Medo for mais alto, seu personagem atravessa o véu da morte. Se obtiver um sucesso crítico, seu personagem continua de pé, recupera todos os PV e PF.

Se o jogador fizer um movimento de morte que resulte na morte de seu personagem, ele deve trabalhar com o mestre antes da próxima sessão, construindo um novo personagem no mesmo nível que o resto do grupo.

CICATRIZES

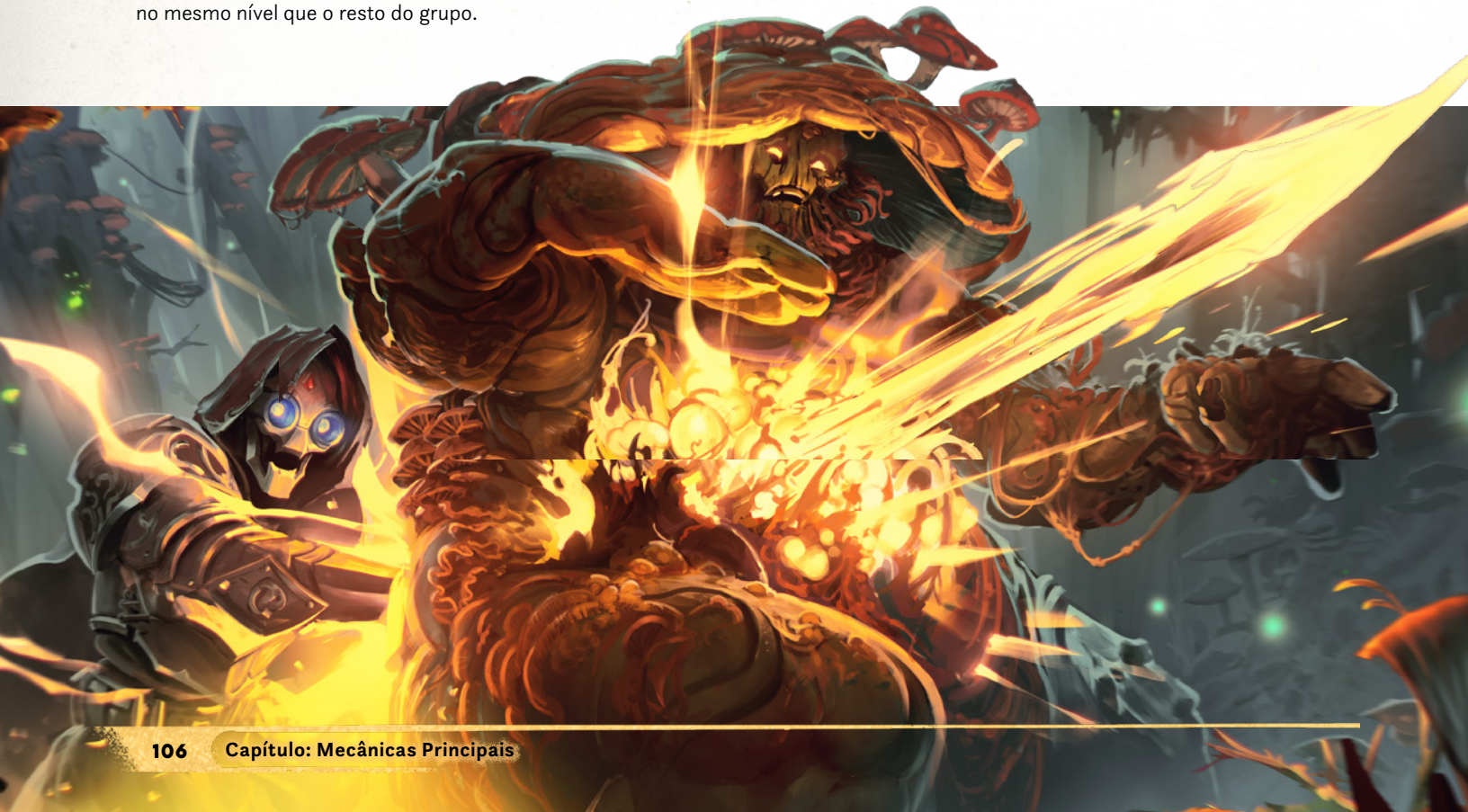
Se Evitar a Morte, você pode adquirir uma **cicatriz**. Para isso, faça um X em um de seus espaços disponíveis para Pontos de Esperança. Você não pode mais preencher este espaço. O impacto narrativo desta cicatriz depende de você. Isso pode, por exemplo, representar uma cicatriz física, uma memória dolorosa ou um medo paralisante. Cicatrizes são permanentes, mas, a critério do mestre, podem ser curadas como um projeto durante o repouso, como uma recompensa por uma missão focada em curar esta cicatriz ou por qualquer outra opção que tenha peso narrativo semelhante.

Se remover seu último espaço para Pontos de Esperança, é hora de encerrar a jornada de seu personagem. Converse com o mestre para encontrar uma forma apropriada do grupo se despedir dele no final da sessão. Você deve criar um novo personagem no mesmo nível que os outros para a próxima vez que se reunirem para jogar.

RESSURREIÇÃO

É possível ressuscitar um personagem morto, embora, no geral, este seja um processo longo, difícil e com um preço alto a se pagar. Se um grupo optar por seguir esta abordagem após a morte de um personagem, o mestre deve detalhar como os sobreviventes devem agir para realizar a ressurreição.

Há também o feitiço Ressurreição, disponível para personagens com acesso ao domínio do Esplendor no 10° nível.



REGRAS ADICIONAIS

As regras a seguir se aplicam a diversos aspectos do jogo.

ARREDONDAR PARA CIMA

Este jogo não usa frações. A menos que especificado o contrário, se você precisar arredondar para um número inteiro, arredonde para cima.

ROLANDO DADOS NOVAMENTE

Quando uma habilidade permitir que você role um dado novamente, você sempre usará o novo resultado. Você não escolhe entre o resultado antigo e o novo, a menos que a habilidade diga especificamente que isso é possível.

DANO SOFRIDO

Quando uma habilidade fala sobre o dano sofrido, ela se refere à quantidade de dano que o alvo está recebendo no momento. Por exemplo, a habilidade Vigoroso, dos anões, permite que um personagem gaste 3 Pontos de Esperança para reduzir o dano sofrido pela metade. Isso significa que o mestre declara quanto de dano o personagem vai sofrer de um ataque, então o jogador pode gastar 3 Pontos de Esperança para reduzir o dano sofrido à metade. Se quisesse usar esta habilidade outra vez em outro ataque, precisaria gastar mais 3 Pontos de Esperança.

EFEITOS SIMULTÂNEOS E CUMULATIVOS

Se dois ou mais efeitos forem aplicáveis numa situação e as regras não explicarem a ordem para aplicá-los, o jogador que está usando os efeitos (inclusive o mestre) pode aplicar os efeitos na ordem que preferir. Por exemplo, se um talento permitir gastar 1 Ponto de Esperança para retaliar após sofrer um ataque e outro talento fizer você receber 1 Ponto de Esperança ao marcar 1 PV, você pode decidir receber a Esperança primeiro e depois gastá-la para fazer o ataque. Isso também se aplica se múltiplos movimentos podem ser ativados numa situação, como dois movimentos engatilhados por um ataque.

Caso queira aplicar dois ou mais efeitos, você deve conseguir resolvê-los quando usados juntos, caso contrário precisará escolher qual usará. Por exemplo, se puder reduzir 1 PF sempre que rolar com Medo e também tiver um talento que permite transformar uma rolagem com Medo numa rolagem com Esperança, você não pode reduzir 1 PF e então mudar o teste para que seja considerada uma rolagem com Esperança em vez de Medo. Como sempre, se houver dúvidas, o mestre decide como os efeitos serão aplicados.

A critério do mestre, mais efeitos podem se acumular. Por exemplo: se dois bardos lhe derem 1 Dado de Inspiração, você pode gastar ambos no mesmo teste. Ainda assim, você não pode acumular condições, vantagens, desvantagens e outros efeitos cujas regras explicitam que não são cumulativos.

EFEITOS DE FEITIÇO CONTÍNUOS

Quando o efeito de um feitiço está ativo, e desde que não haja um limite para sua duração, ele continua ativo até que um personagem ou o mestre o encerre ou até a ficção mudar, o interrompendo naturalmente. Isso significa que, se você conjurar um feitiço e depois trocar sua carta de domínio por outra na reserva, o efeito do feitiço pode continuar ativo, mesmo se a carta não estiver mais em sua mão.

GASTANDO RECURSOS

Se uma regra exigir o gasto de um recurso, você perde o recurso assim que gastá-lo. Por exemplo, quando gasta 1 Ponto de Esperança em um talento, você deve remover 1 Ponto de Esperança que estava marcado em sua ficha. Da mesma forma, se um bardo lhe der 1 Dado de Inspiração, quando decidir usá-lo para somar seu resultado a um teste, você perde este dado e o devolve ao outro jogador.

A menos que especificado o contrário, você não pode gastar Pontos de Esperança ou marcar PF várias vezes na mesma habilidade para aumentar ou repetir seus efeitos em um mesmo teste. Por exemplo, se uma habilidade disser “gaste 1 Ponto de Esperança para somar 1d6 à rolagem de dano”, você não pode gastar 2 Pontos de Esperança para somar 2d6. Se uma habilidade disser “marque 1 Ponto de Fadiga para receber um bônus de +3 em seu teste de conjuração", você não pode marcar 2 Pontos de Fadiga para receber um bônus de +6.

Mas em efeitos como Determinação, uma habilidade de guardião, cuja descrição é “gaste 3 Pontos de Esperança para recuperar 2 Pontos de Armadura”, você pode gastar 6 Pontos de Esperança para recuperar 4 Pontos de Armadura porque este efeito não está aplicando seu bônus a um teste específico — você está apenas usando a habilidade mais de uma vez.

USANDO HABILIDADES APÓS UM TESTE

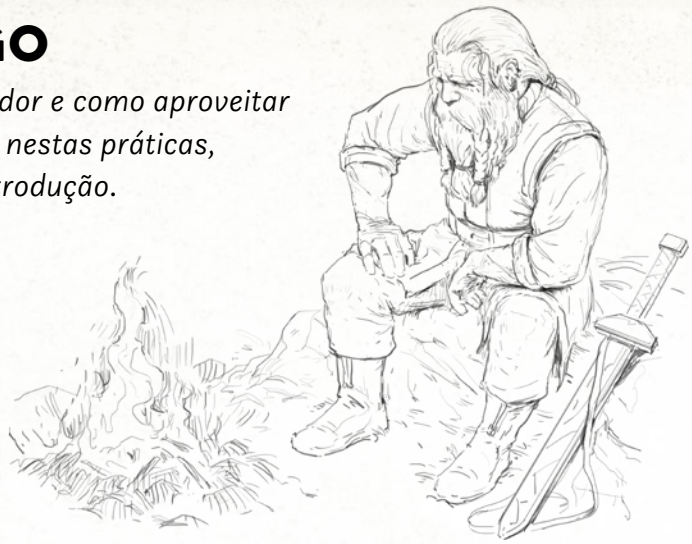
Algumas habilidades permitem que você afete um teste após o resultado ter sido somado. Como Dados de Oração, do serafim, Asas, das fadas, ou Carisma Infinito, do domínio da Graça. Nesses casos, você pode usá-las mesmo após o mestre declarar se o teste foi um sucesso ou uma falha, mas antes das consequências afetarem a narrativa (como em uma rolagem de dano) ou de qualquer rolagem de dados.

FIM DA CENA

Às vezes, a descrição de alguns efeitos, bônus ou condições define sua duração até o fim da cena. A critério do mestre, uma cena continua até que situação narrativa atual seja resolvida. Uma cena de perseguição termina quando os personagens capturarem quem estavam perseguindo ou, em situações diferentes, quando eles conseguem escapar. Uma cena de batalha normalmente termina quando um dos lados fugir, se render ou for derrotado. Se houver qualquer dúvida sobre a cena ter acabado ou não, converse com os jogadores e siga com o que vocês acharem que faz mais sentido. Você não precisa se prender em uma cena após as ações e interações mais interessantes terem ocorrido. Se quiser apresentar as consequências ou processar emoções, mas o calor do momento já passou, não há problema nisso acontecer em sua própria cena.

BOAS PRÁTICAS DE JOGO

Esta seção oferece um guia para ser um bom jogador e como aproveitar Daggerheart da melhor forma possível. Ao pensar nestas práticas, lembre-se da seção "Princípios do Jogador", da Introdução.



- → Aceite o Perigo.
- → Use seus Recursos.
- → Conte a História.
- → Descubra seu Personagem.

ACEITE O PERIGO

A vida de aventuras é perigosa, repleta de caminhos traiçoeiros, ameaças monstruosas e adversários poderosos. No jogo, você terá que tomar decisões difíceis e enfrentar perigos que colocarão suas vidas em risco. Como aventureiros, é importante que vocês abracem essa dificuldade como parte do jogo. Evitar riscos ou planejar demais pode diminuir tanto o ritmo de jogo que se torna algo monótono.

Se jogue de cabeça e pense como um contador de histórias, pergunte-se "o que um personagem de livros ou séries faria nessa situação?" Antes de fazer a escolha óbvia, pense em qual história seria mais interessante ou como o personagem lidaria com a situação de forma diferente. Lembre-se de que ele é seu *alter ego*, então não há problema colocá-lo em sérios riscos e levá-lo ao limite se for o necessário para uma história melhor. As provações e falhas dele não são suas. Você pode querer vencer sempre, mas a vitória neste jogo é colaborar para criar uma narrativa interessante, não ter sucesso garantido em todos os testes.

USE SEUS RECURSOS

Personagens em Daggerheart têm acesso a vários recursos que os ajudam em sua jornada. O principal são os Pontos de Esperança, frequentemente recebidos e usados ao longo de uma sessão. Você vai receber 1 Ponto de Esperança quase sempre que fizer um teste, então encorajamos a gastá-los em habilidades de Esperança, para prestar ajuda, para usar uma Experiência, para iniciar um teste em dupla e em quaisquer outras habilidades e talentos que custam Esperança.

Fadiga, Pontos de Vida e Pontos de Armadura são seus outros recursos essenciais. Eles interagem de diversas formas para manipular e otimizar com talentos de domínio, habilidades de ancestralidade, habilidades de classe etc. Assim, jogadores empolgados com a ideia de fazer as mecânicas interagirem podem examinar estes recursos e pensar na melhor forma de gerenciá-los, tirando o melhor do seu personagem.

CONTE A HISTÓRIA

Cada participante da mesa é um membro igualitário na contação da história. O mestre apresenta oportunidades ao grupo para enfrentar desafios ao longo do jogo, mas ele não é o autor da ficção que vocês estão explorando juntos. Daggerheart é um jogo colaborativo, no qual todos são responsáveis por estabelecer tom, temas e sentimentos em que estão interessados e dividi-los com o grupo. Se tiver uma ideia de descrição ou detalhe a acrescentar, fique à vontade para oferecer ao grupo. Se quiser que um arco emocional específico faça parte da sua história, fale com o mestre para que, juntos, vocês encontrem oportunidades para incluí-lo — e aproveite quando tais oportunidades aparecerem. Ao chegar nesses momentos, leve o tempo que for necessário para demonstrar as emoções que motivam seu personagem e os desejos por trás das ações dele.

Enquanto jogador, seu papel em Daggerheart não necessariamente é tomar as melhores decisões estratégicas ou táticas, mas guiar seu personagem ao longo do melhor arco narrativo. Pense no que está interessado em fazer com a narrativa e permita-se expressar por meio de seu personagem.

DESCUBRA SEU PERSONAGEM

Está tudo bem não saber tudo sobre seu personagem quando começar a jogar com ele, seja na primeira sessão, na décima ou até mesmo na centésima sessão. Quando o jogo começa, você só tem as informações mais essenciais — como o que seu personagem é bom em fazer, um pouco sobre sua herança, relações com outros personagens e que tipo de armas ele usa. E não há problema nisso, porque você vai desenvolvê-lo ao longo do jogo. Pense no processo de criação de personagens como algo contínuo. O mestre pode perguntar algo do seu passado que você ainda não pensou a respeito. Você pode aproveitar esta oportunidade para inventar algo na hora ou pedir que o mestre divida algumas ideias com você antes de optar por uma delas. Tente usar a ficção para descobrir os diferentes aspectos do personagem e deixe essas descobertas influenciarem suas decisões.

SUBINDO DE NÍVEL

Quando o grupo chegar a um ponto marcante em uma campanha, o mestre dirá que vocês subiram de nível. A frequência com a qual isso vai acontecer depende das preferências narrativas do grupo e do mestre, mas a maioria dos grupos joga uma média de 3 sessões entre cada nível.

RESUMO

Todos do grupo sobem de nível ao mesmo tempo. Quando seu personagem sobe de nível, você pode aprimorar seus atributos e habilidades. As seções a seguir instruem esse passo a passo para subir o nível de um personagem.

Em geral, personagens começam sua jornada no nível 1 e terminam sua jornada no nível 10, mas, se o grupo perder um personagem no meio de uma campanha, o mestre pedirá que seu jogador faça um novo personagem no nível atual do grupo.

PATAMARES DE JOGO

Níveis em Daggerheart são divididos em patamares.

→ O **1º Patamar** inclui apenas o nível 1.
→ O **2º Patamar** inclui os níveis 2 a 4.
→ O **3º Patamar** inclui os níveis 5 a 7.
→ O **4º Patamar** inclui os níveis 8 a 10.

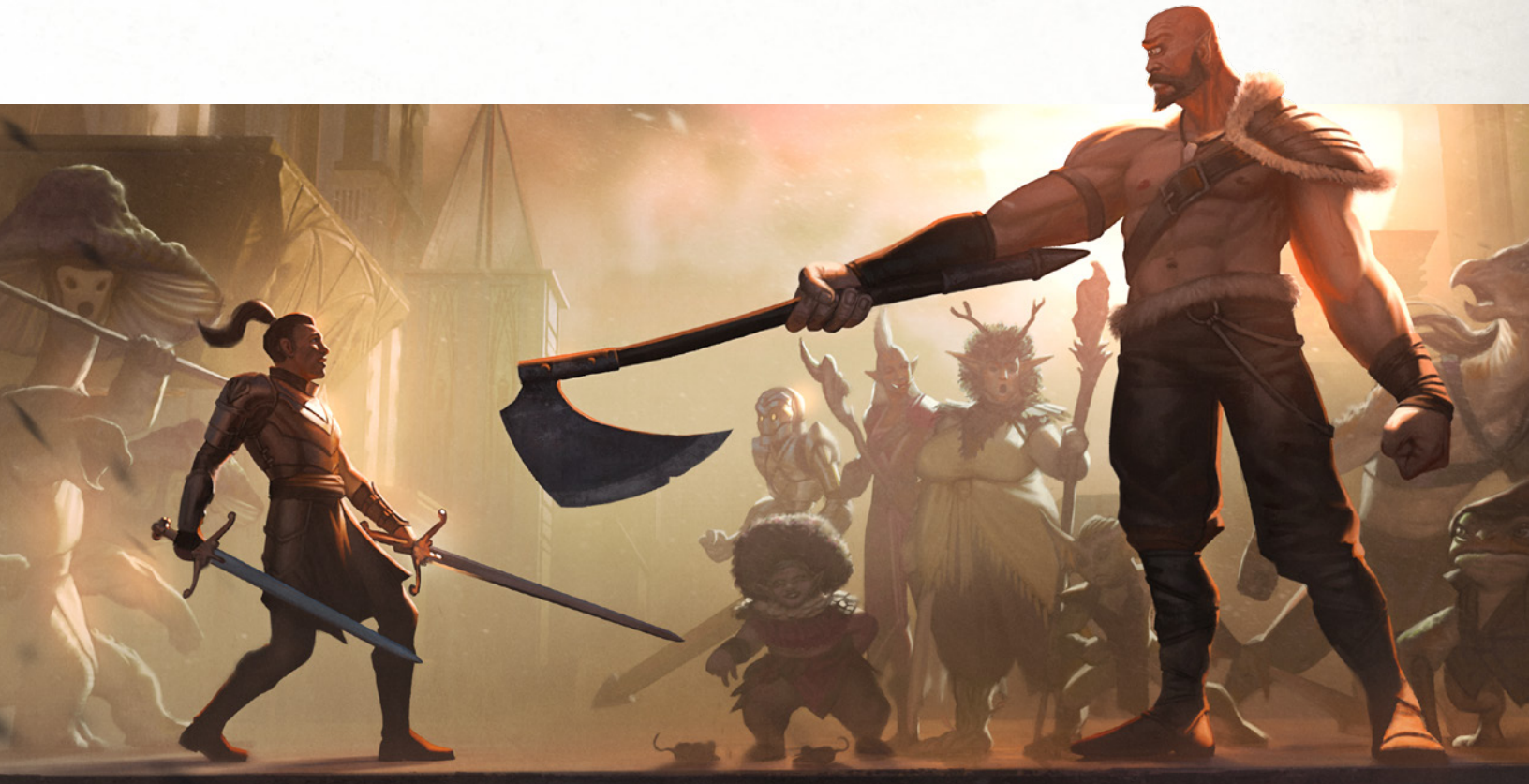
Patamares afetam limiares de dano, conquistas e mais.

CONQUISTAS

Quando seu personagem subir de nível, aplique primeiro as **conquistas** apresentadas no topo da seção de cada patamar, encontrado na metade inferior do seu guia de classe.

- **No nível 2**, você cria uma nova Experiência com o modificador de +2 e a anota em sua ficha. Você também aumenta permanentemente sua Proficiência em +1.
- **No nível 5**, você cria uma nova Experiência com o modificador de +2 e a anota em sua ficha. Você também aumenta permanentemente sua Proficiência em +1. Além disso, remova quaisquer marcações nos atributos marcados no patamar anterior, permitindo que você aumente estes atributos novamente neste patamar.
- **No nível 8**, você cria uma nova Experiência com o modificador de +2 e a anota em sua ficha. Você também aumenta permanentemente sua Proficiência em +1. Além disso, remova quaisquer marcações nos atributos marcados no patamar anterior.

> ***Dica:*** *Se quiser ajuda com Experiências, confira a seção "Passo 7: Crie Suas Experiências" na página 20.*



OPÇÕES DE AVANÇO

Em seguida, você tem uma lista de opções para aprimorar seu personagem. Você pode escolher duas opções quaisquer que ainda não estejam marcadas. Algumas opções têm mais de um espaço para marcação, ou seja: elas podem ser escolhidas mais de uma vez. Ao escolher uma opção, marque o espaço apropriado. Quando todos os espaços de uma opção estiverem marcados, você não pode mais escolher essa opção.

2º PATAMAR: NÍVEIS 2 A 4

No nível 2, crie uma nova Experiência com +2 e aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo e as marque.

- ☐☐☐ *Escolha dois atributos desmarcados, os marque e receba um bônus de +1 em cada.*
- ☐☐ *Aumente seus PV em 1 permanentemente.*
- ☐☐ *Aumente seus PF em 1 permanentemente.*
- ☐ *Receba +1 em duas Experiências permanentemente.*
- ☐ *Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu (nível máx.: 4).*
- ☐ *Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.*

Atualize seu nível e ajuste seus limiares de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

Daggerheart © Jambô Editora 2025

3º PATAMAR: NÍVEIS 5 A 7

No nível 5, crie uma nova Experiência com +2 e remova todas as marcações nos atributos. Então, aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo, ou qualquer opção do patamar anterior, e as marque.

- ☐☐☐ *Escolha dois atributos desmarcados, os marque e receba um bônus de +1 em cada.*
- ☐☐ *Aumente seus PV em 1 permanentemente.*
- ☐☐ *Aumente seus PF em 1 permanentemente.*
- ☐ *Receba +1 em duas Experiências permanentemente.*
- ☐ *Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu (nível máx.: 7).*
- ☐ *Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.*
- ☐ *Pegue sua carta de subclasse aprimorada. Em seguida, corte a opção de multiclasse deste patamar.*
- ☐☐ *Aumente sua Proficiência em +1.*
- ☐☐ *Multiclasse: escolha uma classe adicional para o seu personagem. Em seguida, corte "Peque uma carta de subclasse aprimorada" e a outra opção de multiclasse nesta ficha.*

Atualize seu nível e ajuste seus limiares de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

4º PATAMAR: NÍVEIS 8 A 10

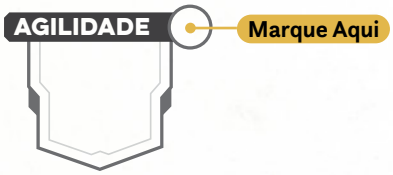
No nível 8, crie uma nova Experiência com +2 e remova todas as marcações nos atributos. Então, aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo, ou qualquer opção do patamar anterior, e as marque.

- ☐☐☐ *Escolha dois atributos desmarcados, os marque e receba um bônus de +1 em cada.*
- ☐☐ *Aumente seus PV em 1 permanentemente.*
- ☐☐ *Aumente seus PF em 1 permanentemente.*
- ☐ *Receba +1 em duas Experiências permanentemente.*
- ☐ *Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu.*
- ☐ *Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.*
- ☐ *Pegue sua carta de subclasse aprimorada. Em seguida, corte a opção de multiclasse deste patamar.*
- ☐☐ *Aumente sua Proficiência em +1.*
- ☐☐ *Multiclasse: escolha uma classe adicional para o seu personagem. Em seguida, corte "Peque uma carta de subclasse aprimorada" e a outra opção de multiclasse nesta ficha.*

Atualize seu nível e ajuste seus limiares de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

- *Ao escolher 2 atributos desmarcados e marcá-los:* você recebe um bônus permanente de +1 nos atributos escolhidos. Você não pode aumentar esses atributos novamente até o próximo patamar, quando sua conquista apaga as marcações de todos os atributos.



- *Ao escolher aumentar seus PV permanentemente:* marque, na ficha de personagem, o contorno do próximo retângulo pontilhado dos seus Pontos de Vida. Use uma caneta ou um marcador permanente.
- *Ao escolher aumentar seus PF permanentemente:* marque, na ficha de personagem, o contorno do próximo retângulo pontilhado dos seus Pontos de Fadiga. Use uma caneta ou um marcador permanente.
- *Ao melhorar suas Experiências:* escolha duas Experiências em sua ficha de personagem e receba um bônus permanente de +1 em cada uma delas.
- *Ao escolher uma carta de domínio adicional:* pegue uma carta de domínio a mais, desde que seja de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu. Se fez multiclasse, escolha uma carta do domínio escolhido e que seja no máximo da metade do seu nível.
- *Ao escolher aumentar sua Evasão:* aumente a sua Evasão em +1 permanentemente.
- *Ao pegar uma carta de subclasse aprimorada:* corte a opção de multiclasse deste patamar e pegue a próxima carta de sua subclasse. Se tiver somente a carta fundamental, pegue a de especialização. Se já tiver a de especialização, pegue a de maestria.
- *Ao aprimorar sua Proficiência:* preencha um dos círculos vazios na seção "Proficiência" da sua ficha de personagem, então aumente o número de dados de dano de sua arma em 1 (por exemplo, de 2d6 para 3d6). Você verá que os espaços para marcar este aumento de nível estão em negrito; isso significa que escolher essa opção de avanço exige que você marque ambos os espaços.
- *Ao escolher uma multiclasse:* você pode escolher algumas habilidades e cartas de domínio de outras classes. Você verá que os espaços para marcar este aumento de nível estão em negrito, isso significa que escolher essa opção de avanço exige que você marque ambos os espaços. Veja a seção "Multiclasse", a seguir, para mais detalhes.

AUMENTANDO LIMIARES DE DANO

Após escolher os avanços, aumente os limiares de dano do seu personagem em +1 (você sempre soma seu nível atual aos limiares de dano).

PEGANDO CARTAS DE DOMÍNIO

Por fim, escolha uma nova carta dos baralhos de domínio aos quais você tem acesso e que seja de um nível igual ou menor que o seu, aumentando os talentos especiais que seu personagem consegue usar. Se você compartilhar o baralho de domínio com outro jogador, levem as preferências uns dos outros em consideração ou certifiquem-se de que há cópias das cartas o suficiente para que todos possam usar.

Além disso, você também pode trocar uma carta de domínio que você já possui por outra carta de domínio de um nível igual ou menor que o da carta trocada.

Como não pode ter mais de cinco cartas de domínio ativas simultaneamente, assim que tiver seis ou mais, você precisará escolher quais manterá na mão e quais guardará na reserva.

MULTICLASSE

A partir do 5° nível, você pode escolher multiclasse como opção ao subir de nível. Ao fazer isso, escolha uma classe adicional, selecione um dos domínios dela e receba suas habilidades iniciais; depois pegue o módulo de multiclasse apropriado e o anexe ao lado direito de sua ficha. Em seguida, escolha a carta fundamental de uma subclasse. Se a subclasse conceder um atributo de conjuração, você pode escolher usar este atributo ou o atributo de conjuração da sua subclasse original ao fazer um teste de conjuração. Se não tiver um atributo de conjuração e agora precisar de um para sua multiclasse, use o atributo definido pela sua nova subclasse.

> ***Dica:*** *ao escolher fazer multiclasse, você deve cortar deste patamar a opção "Pegue sua carta de subclasse aprimorada" no seu guia de personagem. Isso significa que não vai poder receber a carta de maestria de nenhuma subclasse. Corte também todas as outras sessões de multiclasse, já que personagens só podem fazer multiclasse uma única vez.*

Escolha um domínio da sua nova classe ao qual você ainda não tem acesso. Daquele momento em diante, sempre que escolher cartas de domínio, você também pode escolher cartas do domínio escolhido, mas elas devem ser no máximo da metade de seu nível. Isso significa que, se um mago de 5° nível fez multiclasse com druida e escolheu o domínio da Sabedoria, ele pode escolher qualquer carta do domínio da Sabedoria que seja, no máximo, de 3° nível.

Quaisquer ataques, magias ou outros movimentos que você faz por conta da multiclasse são sempre feitos no seu nível atual. Um mago de 7° nível com multiclasse de druida, por exemplo, pode usar as opções de 3° patamar da Forma de Fera. Se um dos movimentos que você receber graças à multiclasse pedir que use um número de dados igual ao seu nível, use o nível da ficha de personagem. A restrição da metade do nível se aplica apenas para escolher cartas de domínio, não às mecânicas delas.

EXEMPLO DE AVANÇO DE NÍVEL

Tabby acabou de chegar ao 2° nível e seu grupo subirá de nível junto. Aliyah pega o guia de classe do guerreiro para subir o nível da personagem.

- Primeiro ela atualiza o nível de Tabby para 2 no topo de ficha de personagem.
- Então recebe suas conquistas, acrescentando uma nova Experiência para Tabby: por ter feito muitas manobras acrobáticas e saltos arriscados, ela escolhe "Sempre Caio de Pé" que, como é uma Experiência nova, começa com um modificador de +2. Depois disso, ela aumenta a Proficiência de Tabby para 2, por receber um bônus permanente de +1 no 2° nível, e marca um dos círculos de Proficiência na sua ficha para refletir esta mudança.
- Em seguida, examina as opções de avanço para seu patamar. Ela sabe que quer aumentar a Agilidade de Tabby, já que este é seu atributo principal em combate, então marca "Escolha dois atributos desmarcados, os marque e receba um bônus de +1 em cada", aumentando Agilidade e Instinto em +1 (Tabby agora tem Agilidade +3 e Instinto +2), e em seguida marca o círculo de cada atributo como um lembrete de que eles não podem ser aumentados novamente até Tabby chegar ao próximo patamar.
- Depois disso, Aliyah marca "Aumente seus PF em 1 permanentemente", então preenche o contorno pontilhado de 1 Ponto de Fadiga na ficha de Tabby, representando seu novo Ponto de Fadiga permanente. Isso significa que agora a personagem é capaz de carregar um fardo maior durante o jogo.
- Então ela aumenta permanentemente todos os limiares de dano de Tabby em 1 graças ao aumento de nível, fazendo seu limiar maior ir de 7 para 8 e seu limiar grave ir de 14 para 15. Além disso, ela atualiza Treinamento em Combate para +2, já que o bônus de dano concedido por esta habilidade de classe é igual ao seu nível.
- Por fim, Aliyah escolhe uma carta entre os domínios da Lâmina e da Falange de nível igual ou menor que 2. Suas opções no baralho da Falange são Aproximação Estratégica e Ferocidade, enquanto no baralho da Lâmina são Ataque Imprudente e Fraternidade Marcial. Aliyah considera se receber e oferecer Esperança com Fraternidade Marcial não seria uma boa opção. Como o Conhecimento de Tabby é 0, ela não acha que Aproximação Estratégica seja uma boa escolha. No fim, acaba decidindo ficar com Ataque Imprudente para aumentar as chances de Tabby acertar seus oponentes.

Agora Tabby está pronta para continuar sua jornada como uma guerreira de 2° nível!

EQUIPAMENTO

Esta seção detalha regras sobre equipar e usar armas e armaduras, então lista estes itens de jogo.

EQUIPANDO, ARMAZENANDO E TROCANDO ITENS

Você **equipa** armas e armaduras em seu personagem ao registrá-los na sua ficha de personagem, mais especificamente nas seções "armas ativas" e "armadura ativa". O personagem só pode atacar com armas, receber benefícios da armadura e usar habilidades de itens que estiverem equipados.

INVENTÁRIO DE ARMAS

Ao longo da jornada, à medida que adquire novos equipamentos, você pode carregar 2 armas a mais (em qualquer combinação de secundárias e principais) em seu Inventário de Armas, mas o espaço na mochila é limitado. A seção de inventário é usada para o equipamento que não está equipado, portanto, seu personagem não pode empunhar estes itens sem trocá-los e não recebe seus benefícios.

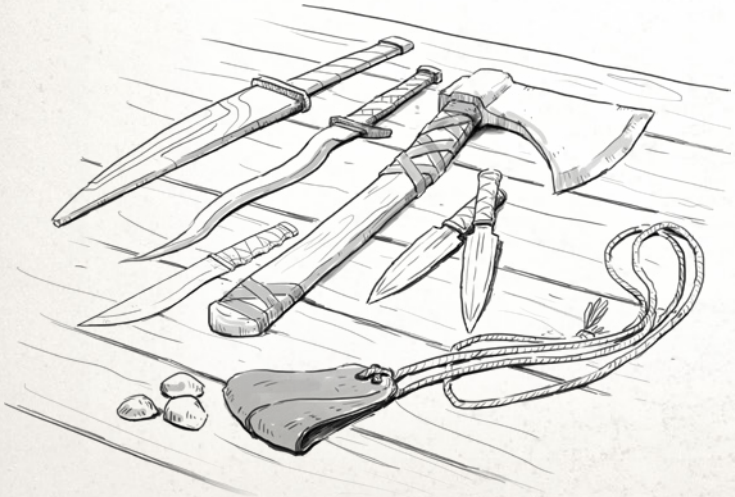
TROCANDO ARMAS

Quando está em uma situação perigosa, você pode marcar 1 Ponto de Fadiga para equipar uma arma do seu Inventário de Armas, guardando uma de suas armas ativas no lugar dela no inventário. Se estiver em uma situação calma ou se preparando durante um descanso, o personagem pode trocar de armas sem nenhum custo de PF.

TROCANDO DE ARMADURA

Não é possível equipar uma armadura em situações perigosas ou sob pressão. Fora estas situações, seu personagem pode equipar uma armadura sem problemas, substituindo sua armadura ativa pela armadura que adquiriu. Cada armadura tem seus próprios Pontos de Armadura, conforme registrado nas próximas seções. Se o personagem trocar de armadura, não deixe de conferir quantos Pontos de Armadura estavam marcados na armadura anterior, especialmente se você a estiver dando para outro membro do grupo. Você não pode carregar armaduras adicionais em seu inventário.

Quando trocar de armadura, não esqueça de somar seu nível atual aos limiares de dano base dela, além de quaisquer bônus que possam existir graças a outras habilidades.



USANDO ARMAS

As próximas páginas detalham as armas encontradas em Daggerheart e suas estatísticas. Quando estiver pronto para revisar as opções de armas, veja as seções de "Armas Principais" e "Armas Secundárias", que listam armas disponíveis por patamar.

ARMAS PRINCIPAIS E SECUNDÁRIAS

Armas podem ser de duas categorias: principal e secundária.

Armas principais são aquelas que seu personagem mais usará em combate. Você só pode empunhar uma arma principal por vez, que é registrada na área homônima da ficha. Se você estiver com uma arma de duas mãos, normalmente ela será a única arma que poderá ter como arma ativa. A lista de armas principais de 1º patamar, as armas iniciais, pode ser encontrada na seção "Armas Principais", a partir da p. 115.

Armas secundárias normalmente são equipamentos complementares à sua capacidade de combate, como escudos, adagas ou espadas menores. Se a arma principal de um personagem for empunhada com uma mão, recomendamos que você também pegue uma secundária. Se estiver com duas armas equipadas e trocar sua arma principal por uma de duas mãos, você também deve guardar sua arma secundária. Seu personagem só pode empunhar uma arma secundária por vez, que é registrada na área homônima da ficha. A lista de armas secundárias de 1º patamar, as armas iniciais, pode ser encontrada na seção "Armas Secundárias", a partir da p. 124.

Você pode fazer um teste de ataque tanto com a arma principal quanto com a arma secundária que estiver equipando, o que permite uma flexibilidade nos tipos de ataque pode fazer. Várias armas secundárias têm habilidades que afetam o estilo de combate do personagem — por exemplo, uma adaga pode causar dano extra contra alvos corpo a corpo atacados pela arma principal, ou um escudo pode aumentar seus Pontos de Armadura. A maioria dos aventureiros prefere carregar pelo menos uma arma primária, mas veja "Teste de Ataque Desarmado", na p. 96, para mais informações sobre combater sem armas.

ARREMESSANDO UMA ARMA

Ao usar uma arma que pode ser arremessada (como uma adaga ou machado), escolha um alvo muito próximo e faça um teste de ataque usando Acuidade. Em um sucesso, você causa dano normalmente com a arma e a perde após arremessá-la. Não é possível atacar com ela ou se beneficiar das suas habilidades a menos que você a recolha.

ESTATÍSTICAS DE ARMAS

Todas as armas deste livro são apresentadas com nome, atributo, alcance, dado de dano, tipo de dano e empunhadura. Algumas armas também têm uma habilidade. Uma espada larga de 1° patamar, por exemplo, tem estas estatísticas:

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Espada larga	Agilidade	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Confiável:*** +1 em testes de ataque

NOME

Nas primeiras aventuras do personagem, grande parte das armas terá **nomes** iguais ao seu tipo. Armas iniciais frequentemente recebem nomes diretos, como "machado de batalha" ou "runas de mão". À medida que subir de nível e adquirir equipamentos melhores, esses nomes podem ficar mais específicos, como "Lâmina Flamejante de Escamas de Dragão", um "Arco Valente", ou algo como "Varinha de Essek".

ATRIBUTO

Este campo informa qual **atributo** é usado para fazer um teste de ataque com a arma. Por exemplo, uma arma de Força usa a Força do personagem sempre que ele atacar um alvo com ela.

ALCANCE

O **alcance** representa a distância máxima na qual uma arma ou efeito consegue acertar um alvo. Você consegue acertar em alcances corpo a corpo, muito próximo, próximo, distante ou muito distante com um efeito ou arma.

DANO

Dano representa o quanto sua arma é mortal contra os adversários que você enfrentar. Quando uma arma tiver d8 como o dado de dano, você vai rolar este dado para determinar o dano causado.

À medida que subir de nível, seu personagem vai aumentar seu valor de Proficiência, que começa em 1. A menos que especificado o contrário, você rola um número de dados de dano iguais à sua Proficiência. Por exemplo, se a Proficiência de seu personagem for 2 e seu dado de dano for d8, você rola 2d8 e soma os resultados. Se rolar um 4 e um 8 nestes dados, você causa 12 pontos de dano no total.

TIPO DE DANO

Ao lado dos dados de dano, está especificado o **tipo de dano** que uma arma causa ao alvo: físico (fís) ou mágico (mág). Dano físico vem de qualquer arma empunhada que corte, perfure ou esmague (como espadas, arcos e martelos). Dano mágico é causado ou aprimorado por magia (como os feitiços "Conjurar Enxame", "Espírito da Meia-noite" e "Punição").

O tipo de dano é importante porque algumas criaturas podem ter resistência ou imunidade a ele. Fantasmas, por exemplo, podem ser mais afetados por dano mágico do que físico.

Você normalmente não pode empunhar armas que causam dano mágico a menos que tenha um atributo de conjuração.

EMPUNHADURA

Esta seção informa quantas mãos são necessárias para empunhar uma arma. **Empunhadura** pode ser de uma ou duas mãos. Quando empunha uma arma, uma ou duas de suas mãos (equivalente à empunhadura dela) ficam ocupadas carregando-a. Se o seu personagem não puder empunhar uma arma porque sua mão já está ocupada, ele não poderá equipá-la.

Fique à vontade para criar um personagem com quantas mãos desejar ou fazê-lo empunhar uma arma usando uma parte do corpo que não seja as mãos. Contudo, para efeitos mecânicos de empunhadura, cada personagem tem exatamente dois membros capazes de empunhar armas.

HABILIDADE

A **habilidade** de uma arma descreve quaisquer regras especiais que se aplicam apenas a ela. Por exemplo, algumas habilidades reduzem ou aumentam as estatísticas do personagem, enquanto outras oferecem formas especiais de causar dano. As habilidades de uma arma se aplicam apenas àquela arma em específico; você não pode aplicá-las a uma arma diferente. Você pode se beneficiar das habilidades de uma única arma e apenas enquanto ela estiver equipada. Se puser a arma em seu inventário, perdê-la ou se livrar dela, você não recebe mais os benefícios da sua habilidade.

Flechas e munição

Se você tiver um arco, presumimos que tem um estoque suficiente de flechas comuns. Se tiver uma arma de fogo, ela tem um estoque suficiente de balas comuns do tipo necessário. Mas, se escolher uma munição especializada em algum momento, prepare-se para contabilizar este recurso limitado.

> ***Dica:*** *seu grupo pode preferir uma campanha que pareça mais pé no chão ou verossímil. Se for o caso, vocês podem monitorar e limitar a aquisição de suprimentos como comida, munição e outros itens diversos. Converse com o mestre e a mesa sobre o custo dos produtos e a disponibilidade dos materiais em seu mundo.*

USANDO ARMADURA

Todas as armaduras deste livro são apresentadas com nome, limiares de dano base e Pontos de Armadura base. Algumas armaduras também têm uma habilidade. Uma cota de malha de 1° patamar, por exemplo, tem as estatísticas a seguir:

NOME	LIMIARES BASE	ARMADURA BASE	HABILIDADE
Cota de malha	7 / 15	4	***Pesada:*** –1 em Evasão

NOME

Nas primeiras aventuras do personagem, grande parte das armaduras terá **nomes** iguais ao seu tipo, como "cota de malha". À medida que subir de nível, seu personagem pode adquirir armaduras especiais, como a "Armadura de Opala da Verdade".

ARMADURA BASE

A **Armadura base** de uma armadura representa sua proteção a curto prazo e quantos Pontos de Armadura você pode marcar (antes de aplicar bônus de outras habilidades). Por exemplo, se a Armadura base de uma armadura for 4, você tem 4 PA disponíveis. Os Pontos de Armadura do seu personagem, com todos os bônus inclusos, nunca podem ser maiores que 12. Após somar todos os outros bônus à Armadura base de uma armadura, o total final é a Armadura do seu personagem.

LIMIARES BASE

Os **limiares de dano base** de uma armadura representam sua proteção a longo prazo e determinam os limiares de dano do seu personagem (antes de aplicar os bônus de outras habilidades). Ao escrever os limiares de dano do personagem na seção "Dano e Vida" da sua ficha, você sempre soma seu nível a estes valores. Por exemplo, se um personagem de 1° nível tem os limiares de base de 7/15 e nenhum outro bônus, seu limiar maior será 8 e seu limiar grave será 16.

HABILIDADE

A **habilidade** de uma armadura descreve quaisquer regras especiais que se aplicam apenas a ela. Por exemplo, algumas reduzem ou aumentam as estatísticas do personagem, enquanto outras oferecem formas especiais de usar Pontos de Armadura. As habilidades de uma armadura se aplicam apenas àquela armadura em específico; você não pode aplicá-las a uma armadura diferente. Você pode se beneficiar das habilidades de uma única armadura e apenas enquanto ela estiver equipada.

REDUZINDO DANO

Quando sofre dano, você pode negá-lo em parte (ou completamente) ao marcar 1 **Ponto de Armadura** ao lado do escudo grande com a legenda "Armadura" na sua ficha. Em seguida, reduza a gravidade do dano em um limiar (de grave para maior, de maior para menor, de menor para nenhum). Sempre que seu personagem sofre dano, você pode marcar apenas 1 PA (desde que ele esteja disponível). Quando todos os Pontos de Armadura forem marcados, a armadura do personagem não pode ser mais usada desta forma até ser consertada, normalmente como um movimento de repouso.

Exemplo: Rune, personagem de Miles, tem Armadura 3, mas já marcou 1 PA. Se um adversário atingi-lo e causar dano maior, Miles pode marcar 1 PA para reduzir o dano para menor. Isso faz com que tenha 2 PA marcados, então ele só pode marcar mais 1 Ponto de Armadura antes de precisar consertar sua armadura durante o repouso.

3 de Armadura com 2 Pontos de Armadura marcados.

Se o seu personagem tem Armadura 0, você não pode marcar Pontos de Armadura. Se um efeito der a você uma Armadura temporária (como o feitiço Armadura de Tava), você pode marcar aquela quantidade de PA adicionais enquanto essa armadura temporária estiver ativa. Quando o efeito expirar, você recupera uma quantidade de Pontos de Armadura equivalente à Armadura temporária.

Exemplo: Rune recebe um bônus de +2 na Armadura até o próximo descanso. Miles altera a Armadura dele para 5. No começo de seu próximo descanso curto, este valor é reduzido para 3 e Rune recupera 2 Pontos de Armadura.

SEM ARMADURA

Abrir mão da armadura não confere nenhum bônus ou penalidade ao seu personagem. Enquanto estiver sem armadura, ele tem Armadura 0, seu limiar maior é igual ao seu nível e seu limiar grave é igual ao dobro do seu nível.

ALTERANDO A DESCRIÇÃO DE ARMADURAS

Assim como com armas, talentos de classe e domínios, você pode alterar a descrição da sua armadura para fazer com que encaixe no conceito do personagem. Um mago usando uma armadura de placas pode descrever tal proteção como vestes sob efeito de diversos feitiços e anéis mágicos, e definir que a penalidade em Evasão e Agilidade é causada pelo foco necessário para manter essas poderosas magias de proteção.

ARMAS PRINCIPAIS

Os jogadores podem escolher uma arma principal de 1º Patamar durante a criação dos personagens. O mestre pode fazer com que outras armas estejam disponíveis ao longo da campanha à medida que os personagens sobem de nível.

1º PATAMAR (NÍVEL 1)

Armas Físicas

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Adaga	Acuidade	Corpo a corpo	d8+1 fís	Uma mão	—
Alabarda	Força	Muito próximo	d10+2 fís	Duas mãos	***Inconveniente:*** –1 em Acuidade
Alfange	Presença	Corpo a corpo	d8+1 fís	Uma mão	—
Arco curto	Agilidade	Distante	d6+3 fís	Duas mãos	—
Arco longo	Agilidade	Muito distante	d8+3 fís	Duas mãos	***Inconveniente:*** –1 em Acuidade
Besta	Acuidade	Distante	d6+1 fís	Uma mão	—
Bordão	Instinto	Corpo a corpo	d10+3 fís	Duas mãos	—
Espada larga	Agilidade	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Espada longa	Agilidade	Corpo a corpo	d10+3 fís	Duas mãos	—
Lança	Acuidade	Muito próximo	d8+3 fís	Duas mãos	—
Maça	Força	Corpo a corpo	d8+1 fís	Uma mão	—
Machado de batalha	Força	Corpo a corpo	d10+3 fís	Duas mãos	—
Martelo de guerra	Força	Corpo a corpo	d12+3 fís	Duas mãos	***Pesado:*** –1 em Evasão
Montante	Força	Corpo a corpo	d10+3 fís	Duas mãos	***Enorme:*** –1 em Evasão; ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Rapieira	Presença	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Veloz:*** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura ao alcance

1º PATAMAR (NÍVEL 1)

Armas Mágicas

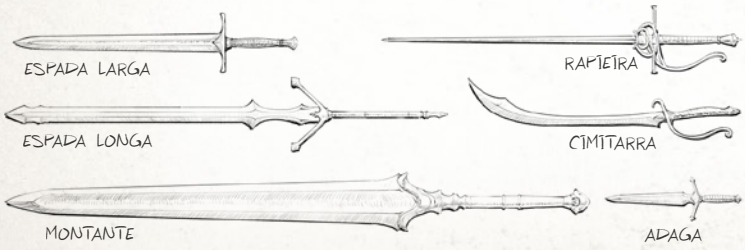
> *Todas as armas mágicas exigem um atributo de conjuração.*

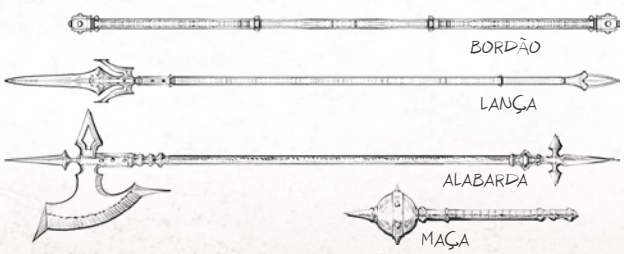
NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Anéis luminosos	Agilidade	Muito próximo	d10+2 mág	Duas mãos	—
Cajado curto	Instinto	Próximo	d8+1 mág	Uma mão	—
Cajado duplo	Instinto	Distante	d6+3 mág	Duas mãos	—
Cajado grande	Conhecimento	Muito distante	d6 mág	Duas mãos	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Cetro	Presença	Distante	d6 mág	Duas mãos	***Versátil:*** também pode ser usada com estas estatísticas — Presença, corpo a corpo, d8
Lâmina do retorno	Acuidade	Próximo	d8 mág	Uma mão	***Retornável:*** quando é arremessada nos limites do alcance, esta arma reaparece em sua mão imediatamente após o ataque
Machado sagrado	Força	Corpo a corpo	d8+1 mág	Uma mão	—
Manoplas arcanas	Força	Corpo a corpo	d10+3 mág	Duas mãos	—
Runas de mão	Instinto	Muito próximo	d10 mág	Uma mão	—
Varinha	Conhecimento	Distante	d6+1mág	Uma mão	—

2º PATAMAR (NÍVEIS 2 A 4)

Armas Físicas

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Adaga aprimorada	Acuidade	Corpo a corpo	d8+4 fís	Uma mão	—
Alabarda aprimorada	Força	Muito próximo	d10+5 fís	Duas mãos	***Inconveniente:*** –1 em Acuidade
Alfange aprimorado	Presença	Corpo a corpo	d8+4 fís	Uma mão	—
Arco curto aprimorado	Agilidade	Distante	d6+6 fís	Duas mãos	—
Arco longo aprimorado	Agilidade	Muito distante	d8+6 fís	Duas mãos	***Inconveniente:*** –1 em Acuidade
Besta aprimorada	Acuidade	Distante	d6+4 fís	Uma mão	—
Bordão aprimorado	Instinto	Corpo a corpo	d10+6 fís	Duas mãos	—
Espada larga aprimorada	Agilidade	Corpo a corpo	d8+3 fís	Uma mão	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Espada longa aprimorada	Agilidade	Corpo a corpo	d10+6 fís	Duas mãos	—
Lança aprimorada	Acuidade	muito próximo	d8+6 fís	Duas mãos	—
Maça aprimorada	Força	Corpo a corpo	d8+4 fís	Uma mão	—
Machado de batalha aprimorado	Força	Corpo a corpo	d10+6 fís	Duas mãos	—
Martelo de guerra aprimorado	Força	Corpo a corpo	d12+6 fís	Duas mãos	***Pesado:*** –1 em Evasão
Montante aprimorada	Força	Corpo a corpo	d10+6 fís	Duas mãos	***Enorme:*** –1 em Evasão; ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Rapieira aprimorada	Presença	Corpo a corpo	d8+3 fís	Uma mão	***Veloz:*** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance
Alabarda de aço	Força	Muito próximo	d8+4 fís	Duas mãos	***Aversão:*** ao acertar um ataque, o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga
Arco Fio-de-cabelo	Agilidade	Muito distante	d6+5 fís	Duas mãos	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Arco grande	Força	Distante	d6+6 fís	Duas mãos	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Bacamarte	Acuidade	Próximo	d8+6 fís	Duas mãos	***Recarregável:*** após um ataque, role 1d6. Se rolar 1, precisa marcar 1 Ponto de Fadiga para recarregar esta arma para atirar de novo
Chicote laminado	Agilidade	Muito próximo	d8+3 fís	Uma mão	***Veloz:*** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance
Espada larga de Urok	Acuidade	Corpo a corpo	d8+3 fís	Uma mão	***Mortal:*** ao causar dano grave, o alvo deve marcar 1 Ponto de Vida adicional
Falcione dourado	Força	Corpo a corpo	d10+4 fís	Uma mão	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Foice de guerra	Acuidade	Muito próximo	d8+5 fís	Duas mãos	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Soqueira com lâmina	Força	Corpo a corpo	d10+6 fís	Duas mãos	***Brutal:*** quando rolar o valor máximo em um dado de dano, role +1 dado de dano



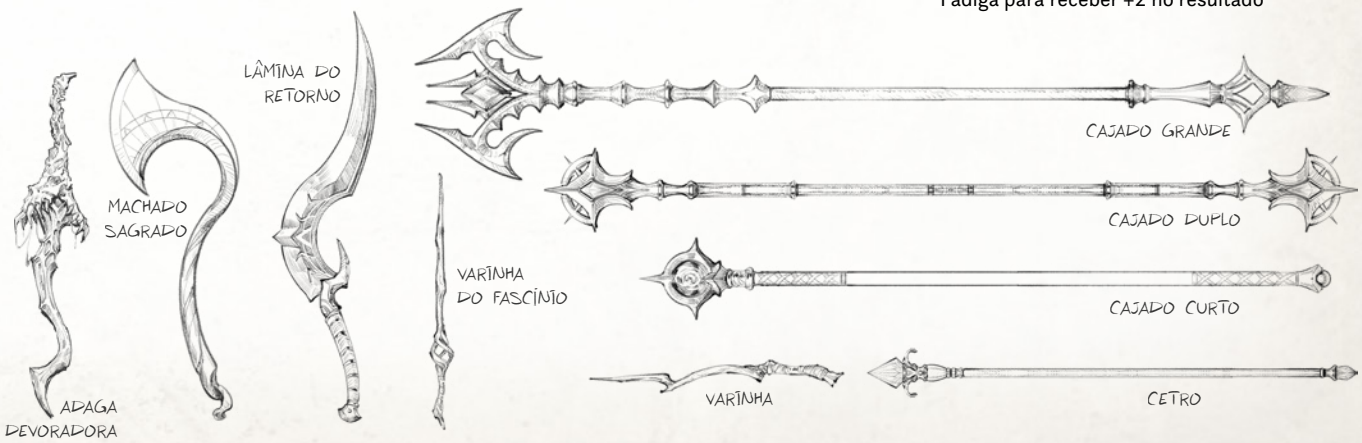


2° PATAMAR (NÍVEIS 2 A 4)

Armas Mágicas

Todas as armas mágicas exigem um atributo de conjuração

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Anéis luminosos aprimorados	Agilidade	Muito próximo	d10+5 mág	Duas mãos	—
Cajado curto aprimorado	Instinto	Próximo	d8+4 mág	Uma mão	—
Cajado duplo aprimorado	Instinto	Distante	d6+6 mág	Duas mãos	—
Cajado grande aprimorado	Conhecimento	Muito distante	d6+3 mág	Duas mãos	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Cetro aprimorado	Presença	Distante	d6+3 mág	Duas mãos	***Versátil:*** também pode ser usada com estas estatísticas — Presença, corpo a corpo, d8
Lâmina do retorno aprimorada	Acuidade	Próximo	d8+3 mág	Uma mão	***Retornável:*** quando é arremessada nos limites do alcance, esta arma reaparece em sua mão imediatamente após o ataque
Machado sagrado aprimorado	Força	Corpo a corpo	d8+4 mág	Uma mão	—
Manoplas arcanas aprimoradas	Força	Corpo a corpo	d10+6 mág	Duas mãos	—
Runas de mão aprimoradas	Instinto	Muito próximo	d10+3 mág	Uma mão	—
Varinha aprimorada	Conhecimento	Distante	d6+4 mág	Uma mão	—
Adaga devoradora	Acuidade	Corpo a corpo	d8+4 mág	Uma mão	***Aversão:*** ao acertar um ataque, o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga
Arco ancião	Instinto	Distante	d6+4 mág	Duas mãos	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Arco de sangue de Yutari	Acuidade	Distante	d6+4 mág	Duas mãos	***Brutal:*** quando rolar o valor máximo em um dado de dano, role +1 dado de dano
Cajado do defensor	Conhecimento	Distante	d6+4 mág	Duas mãos	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Cetro de Elias	Presença	Distante	d6+3 mág	Uma mão	***Revigorante:*** após um ataque, role 1d4. Se rolar 4, recupere 1 Ponto de Fadiga
Espada conjuradora	Força	Corpo a corpo	d10+4 mág	Duas mãos	***Versátil:*** também pode ser usada com estas estatísticas — Conhecimento, distante, d6+3
Lâmina do Ego	Agilidade	Corpo a corpo	d12+4 mág	Uma mão	***Esnobe:*** você deve ter Presença 0 ou menos para usar esta arma
Martelo de Ecsota	Instinto	Corpo a corpo	d8+6 mág	Duas mãos	***Impactante:*** ao acertar um ataque em um alvo cac, todos os adversários muito próximos devem ter sucesso em um teste de reação (14) ou sofrem metade do dano
Varinha do Fascínio	Presença	Distante	d6+4 mág	Uma mão	***Convincente:*** antes de fazer um teste de Presença, você pode marcar 1 Ponto de Fadiga para receber +2 no resultado



3º PATAMAR (NÍVEIS 5 A 7)

Armas Físicas

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Adaga avançada	Acuidade	Corpo a corpo	d8+7 fís	Uma mão	—
Alabarda avançada	Força	Muito próximo	d10+8 fís	Duas mãos	***Inconveniente:*** –1 em Acuidade
Alfange avançado	Presença	Corpo a corpo	d8+7 fís	Uma mão	—
Arco curto avançado	Agilidade	Distante	d6+9 fís	Duas mãos	—
Arco longo avançado	Agilidade	Muito distante	d8+9 fís	Duas mãos	***Inconveniente:*** –1 em Acuidade
Besta avançada	Acuidade	Distante	d6+7 fís	Uma mão	—
Bordão avançado	Instinto	Corpo a corpo	d10+9 fís	Duas mãos	—
Espada larga avançada	Agilidade	Corpo a corpo	d8+6 fís	Uma mão	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Espada longa avançada	Agilidade	Corpo a corpo	d10+9 fís	Duas mãos	—
Lança avançada	Acuidade	Muito próximo	d8+9 fís	Duas mãos	—
Maça avançada	Força	Corpo a corpo	d8+7 fís	Uma mão	—
Machado de batalha avançado	Força	Corpo a corpo	d10+9 fís	Duas mãos	—
Martelo de guerra avançado	Força	Corpo a corpo	d12+9 fís	Duas mãos	***Pesado:*** –1 em Evasão
Montante avançada	Força	Corpo a corpo	d10+9 fís	Duas mãos	***Enorme:*** –1 em Evasão; ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Rapieira avançada	Presença	Corpo a corpo	d8+6 fís	Uma mão	***Veloz:*** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance
Arco com espinhos	Agilidade	Muito distante	d6+7 fís	Duas mãos	***Versátil:*** também pode ser usada com estas estatísticas — Agilidade, cac, d10+5
Espada da Bravura	Força	Corpo a corpo	d12+7 fís	Duas mãos	***Valente:*** –1 em Evasão; + 3 no limiar de dano grave
Garras-lâmina	Acuidade	Próxima	d10+7 fís	Duas mãos	***Brutal:*** quando rolar o valor máximo em um dado de dano, role +1 dado de dano
Lâmina do Oscilume	Agilidade	Corpo a corpo	d8+5 fís	Uma mão	***Fugaz:*** receba um bônus igual à sua Agilidade em rolagens de dano
Machado de Labrys	Força	Corpo a corpo	d10+7 fís	Duas mãos	***Armadura:*** +1 Ponto de Armadura
Mangual duplo	Agilidade	Muito Próxima	d10+8 fís	Duas mãos	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Martelo da Ira	Força	Corpo a corpo	d10+7 fís	Duas mãos	***Atroz:*** antes de fazer um teste de ataque, você pode marcar 1 Ponto de Fadiga para usar d20 como seu dado de dano
Revólver da Pólvora Negra	Acuidade	Distante	d6+8 fís	Uma mão	***Recarregável:*** após um ataque, role 1d6. Se rolar 1, precisa marcar 1 Ponto de Fadiga para recarregar esta arma para atirar de novo
Sabre de Merídia	Presença	Corpo a corpo	d10+5 fís	Uma mão	***Direcionado:*** se não houver nenhuma criatura Próxima do alvo, seu teste de ataque contra ele é feito com vantagem
Sabre retrátil	Presença	Corpo a corpo	d10+7 fís	Uma mão	***Retrátil:*** esta lâmina pode ser escondida no cabo para dificultar a detecção

3° PATAMAR (NÍVEIS 5 A 7)

Armas Mágicas

Todas as armas mágicas exigem um atributo de conjuração.

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Anéis luminosos avançados	Agilidade	Muito próximo	d10+8 mág	Duas mãos	—
Cajado curto avançado	Instinto	Próximo	d8+7 mág	Uma mão	—
Cajado duplo avançado	Instinto	Distante	d6+9 mág	Duas mãos	—
Cajado grande avançado	Conhecimento	Muito distante	d6+6 mág	Duas mãos	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Cetro avançado	Presença	Distante	d6+6 mág	Duas mãos	***Versátil:*** também pode ser usada com estas estatísticas — Presença, cac, d8+4
Lâmina do retorno avançada	Acuidade	Próximo	d8+6 mág	Uma mão	***Retornável:*** quando é arremessada nos limites do alcance, esta arma reaparece em sua mão imediatamente após o ataque
Machado sagrado avançado	Força	Corpo a corpo	d8+7 mág	Uma mão	—
Manoplas arcanas avançadas	Força	Corpo a corpo	d10+9 mág	Duas mãos	—
Runas de mão avançadas	Instinto	Muito próximo	d10+6 mág	Uma mão	—
Varinha avançada	Conhecimento	Distante	d6+7 mág	Uma mão	—
Arco dourado	Acuidade	Distante	d6+7 mág	Duas mãos	***Perfeccionista:*** se rolar 1 em um dado de dano, este dado causa 6 pontos de dano
Cajado de fogo	Instinto	Distante	d6+7 mág	Duas mãos	***Ardente:*** se rolar 6 em um dado de dano, o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga
Lâmina Fantasma	Presença	Corpo a corpo	d10+7 fís *ou* mág	Uma mão	***De outro mundo:*** ao acertar um ataque, você pode causar dano físico ou mágico
Machado de Fortunis	Força	Corpo a corpo	d10+8 mág	Duas mãos	***Sorte:*** ao errar um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para fazer o teste novamente
Orbe mágico	Conhecimento	Distante	d6+7 mág	Uma mão	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Pingente de Widogast	Conhecimento	Próximo	d10+5 mág	Uma mão	***Distorção Temporal:*** você escolhe o alvo do seu ataque após fazer seu teste
Punhal abençoado	Instinto	Corpo a corpo	d10+6 mág	Uma mão	***Vitalizante:*** em repousos, recupere automaticamente 1 Ponto de Vida
Rifle de Ilmari	Acuidade	Muito distante	d6+6 mág	Uma mão	***Recarregável:*** após um ataque, role 1d6. Se rolar 1, precisa marcar 1 Ponto de Fadiga para recarregar esta arma para atirar de novo
Runas da ruína	Conhecimento	Muito próximo	d20+4 mág	Uma mão	***Excruciante:*** sempre que acertar um ataque, você deve marcar 1 Ponto de Fadiga

4º PATAMAR (NÍVEIS 8 A 10)

Armas Físicas

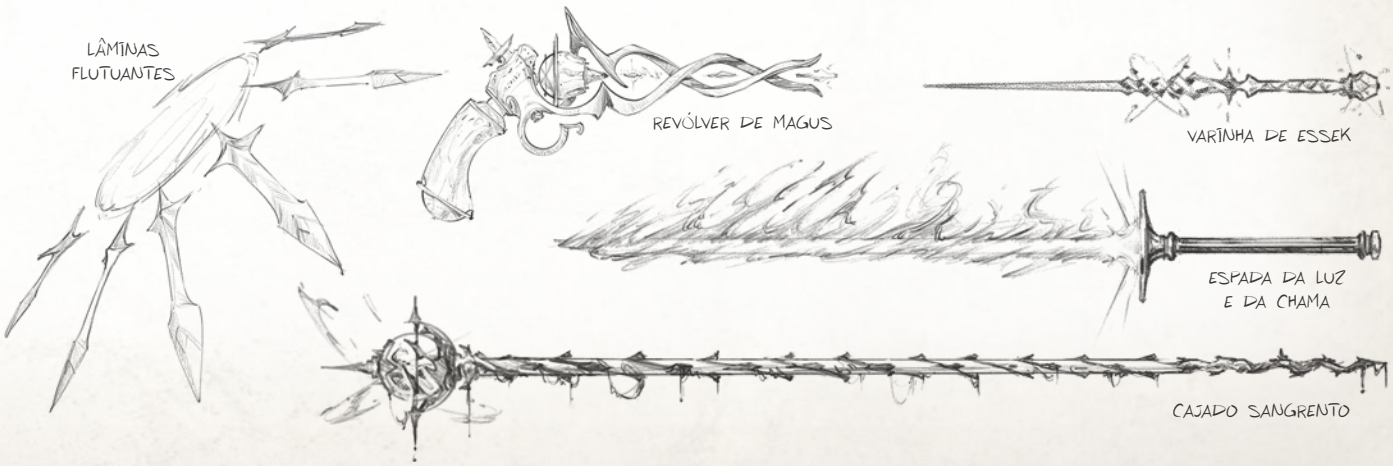
NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Adaga lendária	Acuidade	Corpo a corpo	d8+10 fís	Uma mão	—
Alabarda lendária	Força	muito próximo	d10+11 fís	Duas mãos	***Inconveniente:*** –1 em Acuidade
Alfange lendário	Presença	Corpo a corpo	d8+10 fís	Uma mão	—
Arco curto lendário	Agilidade	Distante	d6+12 fís	Duas mãos	—
Arco longo lendário	Agilidade	Muito distante	d8+12 fís	Duas mãos	***Inconveniente:*** –1 em Acuidade
Besta lendária	Acuidade	Distante	d6+10 fís	Uma mão	—
Bordão lendário	Instinto	Corpo a corpo	d10+12 fís	Duas mãos	—
Espada larga lendária	Agilidade	Corpo a corpo	d8+9 fís	Uma mão	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Espada longa lendária	Agilidade	Corpo a corpo	d10+12 fís	Duas mãos	—
Lança lendária	Acuidade	Muito próximo	d8+12 fís	Duas mãos	—
Maça lendária	Força	Corpo a corpo	d8+10 fís	Uma mão	—
Machado de batalha lendário	Força	Corpo a corpo	d10+12 fís	Duas mãos	—
Martelo de guerra lendário	Força	Corpo a corpo	d12+12 fís	Duas mãos	***Pesado:*** –1 em Evasão
Montante lendária	Força	Corpo a corpo	d10+12 fís	Duas mãos	***Enorme:*** –1 em Evasão; ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Rapieira lendária	Presença	Corpo a corpo	d8+9 fís	Uma mão	***Veloz:*** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance
Adaga curva	Acuidade	Corpo a corpo	d8 + 9 fís	Uma mão	***Serra:*** se rolar 1 em um dado de dano, este dado causa 8 pontos de dano
Arco de Aantari	Acuidade	Distante	d6+11 fís	Duas mãos	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Canhão de mão	Acuidade	Muito distante	d6+12 fís	Uma mão	***Recarregável:*** após um ataque, role 1d6. Se rolar 1, precisa marcar 1 Ponto de Fadiga para recarregar esta arma para atirar de novo
Dardo de corda	Presença	Próximo	d8 + 9 fís	Duas mãos	***Agarrar:*** ao acertar um ataque, você pode gastar 1 Ponto de Esperança para *Imobilizar* o alvo ou puxá-lo em sua direção para um ponto em alcance corpo a corpo.
Espada dupla	Agilidade	Corpo a corpo	d10+9 fís	Duas mãos	***Veloz:*** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance
Machado-martelo	Força	Corpo a corpo	d12+13 fís	Duas mãos	***Destruição:*** –1 em Agilidade; ao acertar um ataque, adversários muito próximos devem marcar 1 Ponto de Fadiga
Machado--ricochete	Agilidade	Distante	d6+11 fís	Duas mãos	***Ricochete:*** marque 1 ou mais Pontos de Fadiga para acertar a mesma quantidade de alvos no alcance do ataque
Manopla do Impacto	Força	Corpo a corpo	d10+11 fís	Uma mão	***Repelente:*** ao acertar um ataque, você pode gastar 1 Ponto de Esperança para empurrar o alvo para um ponto em alcance distante
Pique estendido	Acuidade	Muito próximo	d8+10 fís	Duas mãos	***Comprimento:*** o ataque desta arma atinge todos os adversários em uma linha reta dentro do alcance

4º PATAMAR (NÍVEIS 8 A 10)

Armas Mágicas

Todas as armas mágicas exigem um atributo de conjuração.

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Anéis luminosos lendários	Agilidade	Muito próximo	d10+11 mág	Duas mãos	—
Cajado curto lendário	Instinto	Próximo	d8+10 mág	Uma mão	—
Cajado duplo lendário	Instinto	Distante	d8+12 mág	Duas mãos	—
Cajado grande lendário	Conhecimento	Muito distante	d6+9 mág	Duas mãos	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Cetro lendário	Presença	Distante	d6+9 mág	Duas mãos	***Versátil:*** também pode ser usada com estas estatísticas — Presença, corpo a corpo, d8+6
Lâmina do retorno lendária	Acuidade	Próximo	d8+9 mág	Uma mão	***Retornável:*** quando é arremessada nos limites do alcance, esta arma reaparece em sua mão imediatamente após o ataque
Machado sagrado lendário	Força	Corpo a corpo	d8+10 mág	Uma mão	—
Manoplas arcanas lendárias	Força	Corpo a corpo	d10+12 mág	Duas mãos	—
Runas de mão lendárias	Instinto	Muito próximo	d10+9 mág	Uma mão	—
Varinha lendária	Conhecimento	Distante	d6+10 mág	Uma mão	—
Arco de cardo	Instinto	Distante	d6+13 mág	Duas mãos	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Cajado Sangrento	Instinto	Distante	d20+7 mág	Duas mãos	***Excruciante:*** sempre que acertar um ataque, você deve marcar 1 Ponto de Fadiga
Espada da Luz e da Chama	Força	Corpo a corpo	d10+11 mág	Duas mãos	***Quente:*** esta arma consegue cortar material sólido
Foice de Midas	Conhecimento	Corpo a corpo	d10+9 mág	Duas mãos	***Egoísta:*** gaste um punhado de ouro para receber um bônus de +1 na sua Proficiência em uma rolagem de dano
Lâminas flutuantes	Instinto	Próximo	d8+9 mág	Uma mão	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Luvas de liga	Conhecimento	Muito distante	d6+9 mág	Duas mãos	***Ligação:*** receba um bônus igual ao seu nível em rolagens de dano
Manoplas sorvedouras	Presença	Corpo a corpo	d10+9 mág	Duas mãos	***Sorvedouras:*** ao acertar um ataque, role 1d6. Se rolar 6, recupere 1 Ponto de Vida ou recupere 1 Ponto de Fadiga
Revólver de Magus	Acuidade	Muito distante	d6+13 mág	Uma mão	***Recarregável:*** após um ataque, role 1d6. Se rolar 1, precisa marcar 1 Ponto de Fadiga para recarregar esta arma para atirar de novo
Varinha de Essek	Conhecimento	Distante	d8+13 mág	Uma mão	***Distorção Temporal:*** você escolhe o alvo do seu ataque após fazer seu teste



CADEIRA DE RODAS DE COMBATE

Por Mark Thompson

Cadeira de rodas de combate é um conjunto de regras criadas para ajudá-lo a jogar Daggerheart como alguém que usa uma cadeira de rodas. Esta seção contém mecânicas e orientações para você usar como ponto de partida, mas fique à vontade para adaptar as descrições de forma que combine melhor com seu personagem. Divirta-se planejando a aparência da sua cadeira de rodas e faça com que ela seja tão peculiar ou adaptada quanto você desejar.

AÇÃO E MOVIMENTO

Ao dizer como seu personagem se locomove, você pode usar descrições como:

- *"Conduzo minha cadeira até a porta para ver se está aberta."*
- *"Eu rodo até o grupo para perguntar o que está acontecendo."*
- *"Eu puxo meus freios para parar, então giro em meu assento para mirar o arco na direção do intruso."*

CONSEQUÊNCIAS

Ao descrever complicações que você encontrar quando usar sua cadeira de rodas, você pode usar descrições como:

- *"Eu puxo meu freio, mas tinha me esquecido do cascalho solto no chão."*
- *"Eu passo de mau jeito por uma área coberta de gelo e acabo deslizando para além do meu alvo."*
- *"Tento ir atrás dele à toda a velocidade, mas uma das minhas rodas se prende em uma rachadura do calçamento e acabo perdendo tempo."*

A menos que todos na mesa, especialmente o jogador do personagem que usa cadeira de rodas, aprovem, o mestre deve evitar quebrar a cadeira de rodas de um personagem ou removê-la do jogo como consequência.

EVASÃO

Presume-se que seu personagem é habilidoso em mover sua cadeira de rodas e ao navegar com ela em inúmeras situações. Como resultado, a única cadeira de rodas que dá penalidade à Evasão é o modelo pesado.

EMPUNHADURA

Todas as cadeiras de rodas podem ser conduzidas usando uma ou duas mãos quando se está fora de combate. Mas quando for usada como uma arma, ela exigirá uma ou duas mãos para fazer ataques, dependendo do modelo que escolher.

Se você estiver jogando com um personagem de mobilidade limitada ou nula nos braços, sua cadeira de rodas pode estar sintonizada a ele por meios mágicos. Seu personagem pode usar uma conexão psíquica, por exemplo, para guiar a cadeira como se fosse uma pseudo-cadeira-de-rodas-motorizada. Todas as regras aqui presentes podem ser adaptadas às necessidades de qualquer personagem.

ESCOLHA SEU MODELO

Todas as cadeiras de rodas de combate são equipadas como armas principais. Há três modelos disponíveis: **leve**, **pesada** e **arcana**. É altamente recomendável pensar no tipo de personagem com o qual você vai jogar e a classe a qual ele pertence, para só então escolher um modelo que combine melhor com seu conceito.

Modelos Leves

Embora resistentes, estas cadeiras de rodas têm estruturas leves, que a permitem se mover com o personagem de formas mais acrobáticas. Estes modelos são mais indicados para aventureiros que fazem uso de velocidade e flexibilidade.

NOME	PATAMAR	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Cadeira de rodas leve	1	Agilidade	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Veloz:*** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance
Cadeira de rodas leve aprimorada	2	Agilidade	Corpo a corpo	d8+3 fís	Uma mão	***Veloz:*** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance
Cadeira de rodas leve avançada	3	Agilidade	Corpo a corpo	d8+6 fís	Uma mão	***Veloz:*** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance
Cadeira de rodas leve lendária	4	Agilidade	Corpo a corpo	d8+9 fís	Uma mão	***Veloz:*** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance

Modelos Pesados

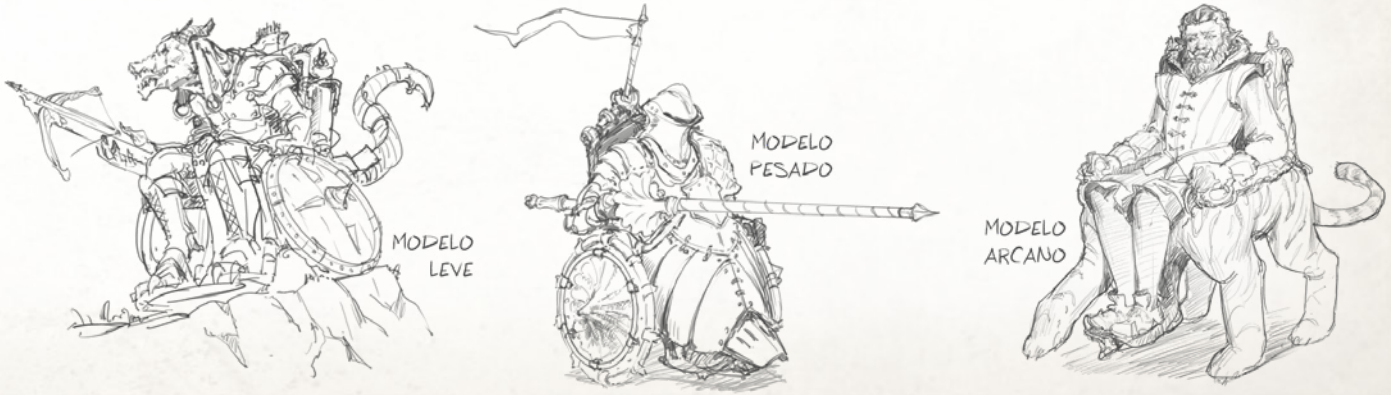
Estas cadeiras de rodas têm estruturas mais robustas e pesadas, o que permite que seu peso seja usado nos ataques do personagem, mas ela também acaba sendo um alvo maior.

NOME	PATAMAR	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Cadeira de rodas pesada	1	Força	Corpo a corpo	d12+3 fís	Duas mãos	***Pesada:*** –1 em Evasão
Cadeira de rodas pesada aprimorada	2	Força	Corpo a corpo	d12+6 fís	Duas mãos	***Pesada:*** –1 em Evasão
Cadeira de rodas pesada avançada	3	Força	Corpo a corpo	d12+9 fís	Duas mãos	***Pesada:*** –1 em Evasão
Cadeira de rodas pesada lendária	4	Força	Corpo a corpo	d12+12 fís	Duas mãos	***Pesada:*** –1 em Evasão

Modelos Arcanos

Estas cadeiras de rodas estão sintonizadas ao personagem e sua magia, permitindo-o canalizar feitiços através dela. Ao contrário de outras armas principais mágicas, um modelo arcano não especifica um atributo para ser usado em testes de ataque. Em vez disso, você usa o atributo de conjuração da sua subclasse.

NOME	PATAMAR	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Cadeira de rodas arcana	1	Conjuração	Distante	d6 fís	Uma mão	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Cadeira de rodas arcana aprimorada	2	Conjuração	Distante	d6+3 fís	Uma mão	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Cadeira de rodas arcana avançada	3	Conjuração	Distante	d6+6 fís	Uma mão	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Cadeira de rodas arcana lendária	4	Conjuração	Distante	d6+9 fís	Uma mão	***Confiável:*** +1 em testes de ataque



ARMAS SECUNDÁRIAS

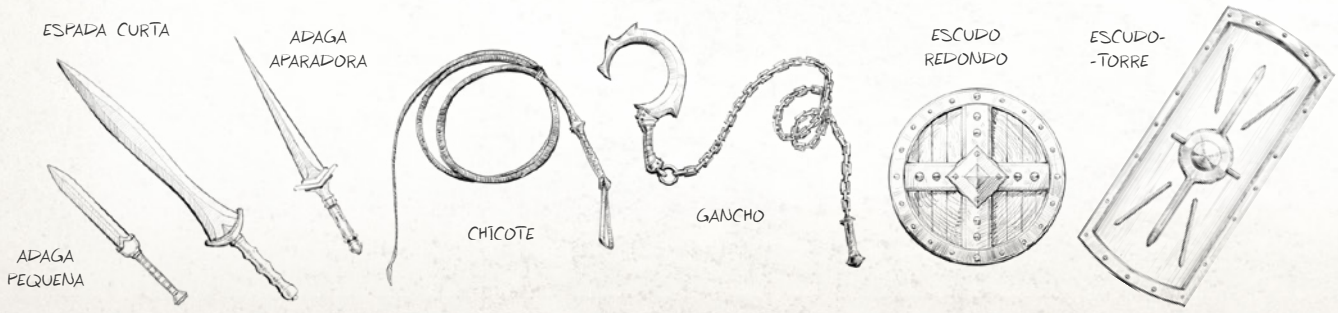
Os jogadores podem escolher uma arma secundária de 1º Patamar durante a criação dos personagens. O mestre pode fazer com que outras armas estejam disponíveis ao longo da campanha à medida que os personagens sobem de nível.

1º PATAMAR (NÍVEL 1)

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Adaga pequena	Acuidade	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Par:*** sua arma principal causa +2 de dano em alvos corpo a corpo
Besta de mão	Acuidade	Distante	d6+1 fís	Uma mão	—
Chicote	Presença	Muito próximo	d6 fís	Uma mão	***Alarmante:*** marque 1 Ponto de Fadiga para forçar os adversários corpo a corpo a recuar para um ponto em alcance próximo
Escudo redondo	Força	Corpo a corpo	d4 fís	Uma mão	***Armadura:*** +1 Ponto de Armadura
Escudo-torre	Força	Corpo a corpo	d6 fís	Uma mão	***Barreira:*** +2 Pontos de Armadura; –1 na Evasão
Espada curta	Agilidade	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Par:*** sua arma principal causa +2 de dano em alvos corpo a corpo
Gancho	Acuidade	Próximo	d6 fís	Uma mão	***Gancho:*** ao acertar um ataque, você pode puxar o alvo para ficar corpo a corpo

2º PATAMAR (NÍVEIS 2 A 4)

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Adaga pequena aprimorada	Acuidade	Corpo a corpo	d8+2 fís	Uma mão	***Par:*** sua arma principal causa +3 de dano em alvos corpo a corpo
Besta de mão aprimorada	Acuidade	Distante	d6+3 fís	Uma mão	—
Chicote aprimorado	Presença	Muito próximo	d6+2 fís	Uma mão	***Alarmante:*** marque 1 Ponto de Fadiga para forçar os adversários corpo a corpo a recuar para um ponto em alcance próximo
Escudo redondo aprimorado	Força	Corpo a corpo	d4+2 fís	Uma mão	***Armadura:*** +2 Ponto de Armadura
Escudo-torre aprimorado	Força	Corpo a corpo	d6+2 fís	Uma mão	***Barreira:*** +3 Pontos de Armadura; –1 na Evasão
Espada curta aprimorada	Agilidade	Corpo a corpo	d8+2 fís	Uma mão	***Par:*** sua arma principal causa +3 de dano em alvos corpo a corpo
Gancho aprimorado	Acuidade	Próximo	d6+2 fís	Uma mão	***Gancho:*** ao acertar um ataque, você pode puxar o alvo para seu alcance corpo a corpo
Adaga Aparadora	Acuidade	Corpo a corpo	d6+2 fís	Uma mão	***Aparar:*** ao sofrer um ataque, role os dados de dano desta arma; se qualquer dado de dano do adversário tiver o mesmo valor de um dos seus, ele deve descartá-lo antes de causar-lhe dano
Escudo com espinhos	Força	Corpo a corpo	d6+2 fís	Uma mão	***Dupla Função:*** +1 PA; +1 de dano para a arma principal em alvos corpo a corpo
Machado retornável	Agilidade	Próximo	d6+4 fís	Uma mão	***Retornável:*** quando é arremessada nos limites do alcance, esta arma reaparece em sua mão imediatamente após o ataque

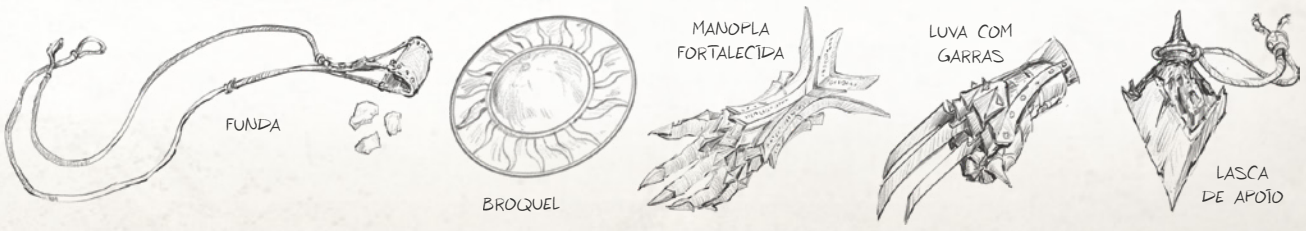


3º PATAMAR (NÍVEIS 5 A 7)

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Adaga pequena avançada	Acuidade	Corpo a corpo	d8+4 fís	Uma mão	***Par:*** sua arma principal causa +4 de dano em alvos corpo a corpo
Besta de mão avançada	Acuidade	Distante	d6+5 fís	Uma mão	—
Chicote avançado	Presença	Muito próximo	d6+4 fís	Uma mão	***Alarmante:*** marque 1 Ponto de Fadiga para forçar os adversários corpo a corpo a recuar para um ponto em alcance próximo
Escudo redondo avançado	Força	Corpo a corpo	d4+4 fís	Uma mão	***Armadura:*** +3 Ponto de Armadura
Escudo-torre avançado	Força	Corpo a corpo	d6+4 fís	Uma mão	***Barreira:*** +4 Pontos de Armadura; –1 na Evasão
Espada curta avançada	Agilidade	Corpo a corpo	d8+4 fís	Uma mão	***Par:*** sua arma principal causa +4 de dano em alvos corpo a corpo
Gancho avançado	Acuidade	Próximo	d6+4 fís	Uma mão	***Gancho:*** ao acertar um ataque, você pode puxar o alvo para ficar corpo a corpo
Broquel	Agilidade	Corpo a corpo	d4+4 fís	Uma mão	***Desviar:*** ao sofrer um ataque, você pode marcar 1 PA para receber um bônus na Evasão igual aos seus PA disponíveis contra este ataque
Funda	Acuidade	Muito distante	d6+4 fís	Uma mão	***Versátil:*** também pode ser usada com estas estatísticas — Acuidade, próximo, d8+4
Manopla fortalecida	Conhecimento	Próximo	d6+4 fís	Uma mão	***Carregar:*** marque 1 Ponto de Fadiga para receber um bônus de +1 em sua Proficiência em um ataque feito com sua arma principal

4º PATAMAR (NÍVEIS 8 A 10)

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Adaga pequena lendária	Acuidade	Corpo a corpo	d8+6 fís	Uma mão	***Par:*** sua arma principal causa +5 de dano em alvos corpo a corpo
Besta de mão lendária	Acuidade	Distante	d6+7 fís	Uma mão	—
Chicote lendário	Presença	Muito próximo	d6+6 fís	Uma mão	***Alarmante:*** marque 1 Ponto de Fadiga para forçar os adversários corpo a corpo a recuar para um ponto em alcance próximo
Escudo redondo lendário	Força	Corpo a corpo	d4+6 fís	Uma mão	***Armadura:*** +4 Ponto de Armadura
Escudo-torre lendário	Força	Corpo a corpo	d6+6 fís	Uma mão	***Barreira:*** +5 Pontos de Armadura; –1 na Evasão
Espada curta lendária	Agilidade	Corpo a corpo	d8+6 fís	Uma mão	***Par:*** sua arma principal causa +5 de dano em alvos corpo a corpo
Gancho lendário	Acuidade	Próximo	d6+6 fís	Uma mão	***Gancho:*** ao acertar um ataque, você pode puxar o alvo para ficar corpo a corpo
Escudo da Bravura	Agilidade	Corpo a corpo	d4+6 fís	Uma mão	***Proteção:*** ao marcar 1 Ponto de Armadura, ele reduz o dano causado em você e em todos os aliados cac que receberam o mesmo dano
Lasca de Apoio	Instinto	Muito próximo	d4 fís	Uma mão	***Concentração:*** ao acertar um ataque, seu próximo ataque contra o mesmo alvo com sua arma principal tem sucesso automático
Luva com garras	Força	Corpo a corpo	d6+8 fís	Uma mão	***Alvo Duplo:*** ao fazer um ataque com sua arma principal, você pode causar dano a um outro alvo corpo a corpo



ARMADURAS

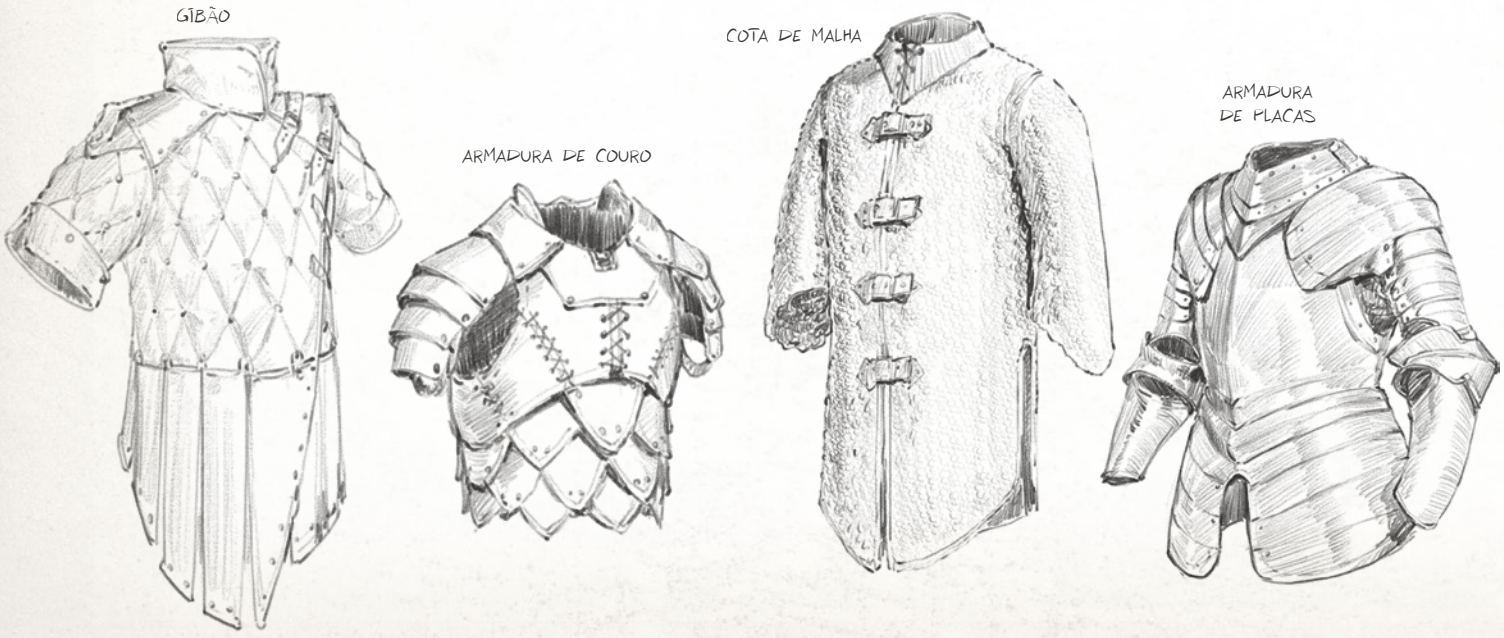
Os jogadores podem escolher uma armadura de 1º Patamar durante a criação dos personagens. O mestre pode fazer com que outras armaduras estejam disponíveis ao longo da campanha à medida que os personagens sobem de nível.

1º PATAMAR (NÍVEL 1)

NOME	LIMIARES BASE	ARMADURA BASE	HABILIDADE
Gibão	5 / 11	3	***Flexível:*** +1 em Evasão
Armadura de couro	6 / 13	3	—
Cota de malha	7 / 15	4	***Pesada:*** –1 em Evasão
Armadura de placas	8 / 17	4	***Muito Pesada:*** –2 em Evasão; –1 em Agilidade

2º PATAMAR (NÍVEIS 2 A 4)

NOME	LIMIARES BASE	ARMADURA BASE	HABILIDADE
Gibão aprimorado	7 / 16	4	***Flexível:*** +1 em Evasão
Armadura de couro aprimorada	9 / 20	4	—
Cota de malha aprimorada	11 / 24	5	***Pesada:*** –1 em Evasão
Armadura de placas aprimorada	13 / 28	5	***Muito Pesada:*** –2 em Evasão; –1 em Agilidade
Cota de Malha Elundriana	9 / 21	4	***Égide:*** reduza sua Armadura do dano mágico sofrido antes de compará-lo com seus limiares de dano
Armadura do Tormento	9 / 21	4	***Resiliente:*** antes de marcar seu último Ponto de Armadura, role 1d6. Em um resultado 6, reduza a gravidade do dano em 1 limiar sem marcar 1 PA
Peitoral de Placas de Pau-Ferro	9 / 20	4	***Reforços:*** quando marcar seu último Ponto de Armadura, aumente seus limiares de dano em +2 até você recuperar pelo menos 1 Ponto de Armadura.
Armadura Flutuante de Runetan	9 / 20	4	***Inconstante:*** ao sofrer um ataque, você pode marcar 1 PA para que o teste deste ataque seja feito com desvantagem
Armadura Graciosa de Tyris	8 / 18	5	***Furtividade:*** você recebe um bônus de +2 em testes para se deslocar silenciosamente
Armadura de Rosamata	11 / 23	5	***Esperança:*** quando for gastar 1 Ponto de Esperança, você pode marcar 1 Ponto de Armadura em vez disso



3º PATAMAR (NÍVEIS 5 A 7)

NOME	LIMIARES BASE	ARMADURA BASE	HABILIDADE
Gibão avançado	9 / 23	5	***Flexível:*** +1 em Evasão.
Armadura de couro avançada	11 / 27	5	—
Cota de malha avançada	13 / 31	6	***Pesada:*** –1 em Evasão
Armadura de placas avançada	15 / 35	6	***Muito Pesada:*** –2 em Evasão; –1 em Agilidade
Armadura de Bellamoi	11 / 27	5	***Revestimento Dourado:*** +1 em Presença
Armadura de escamas de dragão	11 / 27	5	***Impenetrável:*** uma vez por descanso curto, você pode marcar 1 PF em vez de marcar seu último PV
Armadura de placas com espinhos	10 / 25	5	***Cortante:*** ao acertar um ataque contra um alvo cac, você recebe um bônus de +1d4 na rolagem de dano
Armadura Passalâmina	16 / 39	6	***Física:*** você não pode marcar PA para reduzir dano mágico
Capa de Monett	16 / 39	6	***Mágica:*** você não pode marcar PA para reduzir dano físico
Runas da Fortificação	17 / 43	6	***Excruciante:*** sempre que marcar 1 Ponto de Armadura, você também deve marcar 1 Ponto de Fadiga

4º PATAMAR (NÍVEIS 8 A 10)

NOME	LIMIARES BASE	ARMADURA BASE	HABILIDADE
Gibão lendário	11 / 32	6	***Flexível:*** +1 em Evasão.
Armadura de couro lendária	13 / 36	6	—
Cota de malha lendária	15 / 40	7	***Pesada:*** –1 em Evasão
Armadura de placas lendária	17 / 44	7	***Muito Pesada:*** –2 em Evasão; –1 em Agilidade
Cota de Seda de Dunamis	13 / 36	7	***Lentidão Temporal:*** quando sofre um ataque, marque 1 Ponto de Armadura para somar um bônus de 1d4 na sua Evsão contra este ataque
Armadura da Canalização	13 / 36	5	***Canalização:*** +1 em testes de conjuração
Armadura de tecido âmbar	13 / 36	6	***Ardente:*** quando sofre um ataque de um adversário corpo a corpo, ele marca 1 Ponto de Fadiga
Armadura fortificada	15 / 40	4	***Fortificação:*** ao marcar 1 Ponto de Armadura, você reduz a gravidade de um ataque em dois limiares em vez de um
Armadura de Opala da Verdade	13 / 36	6	***Veraz:*** esta armadura brilha quando uma criatura Próxima fala uma mentira
Cota de Malha Salvadora	18 / 48	8	**Fatigante:** –1 em todos os atributos e na Evasão

TESOURO

Objetos e consumíveis que você encontrar ao longo de sua jornada são chamados de "tesouro". O mestre pode selecionar tesouro a partir das tabelas a seguir ou usá-las como inspiração para criar um tesouro especial para o seu grupo.

ITENS

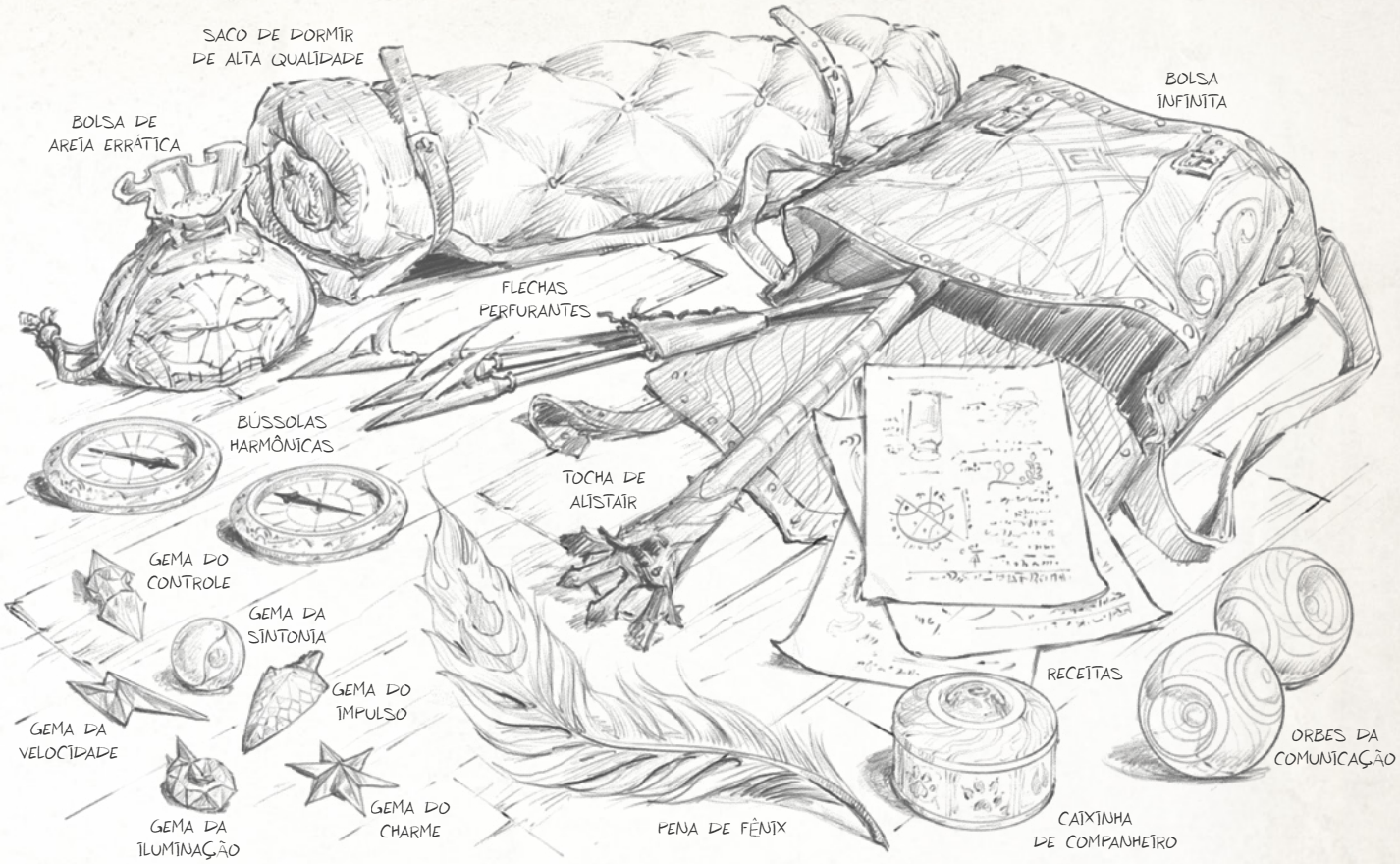
Itens são tesouros que podem ser guardados e usados repetidamente até que você abra mão dele ou até que algum evento na narrativa faça com que você o perca.

Use as diretrizes à direita para gerar itens antes de um jogo ou durante uma sessão. Determine a raridade desejada e role a quantidade equivalente de d12. Some os valores e compare-os com a coluna "Soma", abaixo. As diretrizes também descrevem onde cada raridade de item pode ser encontrada.

- **Comum (1d12 ou 2d12):** pode ser encontrado em um acampamento abandonado ou no comércio local.
- **Incomum (2d12 ou 3d12):** pode ser encontrado em quantidade limitada no comércio local, guardado em um acampamento, ou como recompensa por um trabalho.
- **Raro (3d12 ou 4d12):** pode estar bem protegido no comércio, ser oferecido como recompensa especial de um trabalho, ou descoberto nos itens de um NPC importante.
- **Lendário (4d12 ou 5d12):** pode ser o único item de seu tipo, uma recompensa para um trabalho incrivelmente difícil ou perigoso, ou o tesouro mais precioso e guarnecido de um adversário poderoso.

SOMA	TESOURO	DESCRIÇÃO
01	**Saco de Dormir de Qualidade**	Durante o repouso, você automaticamente recupera 1 Ponto de Fadiga.
02	**Apito-flauta**	Este apito artesanal tem um som bastante marcante. Quando assoprado, seu timbre estridente pode ser ouvido em um raio de 1 km e meio.
03	**Aljava de Carga**	Quando acertar um ataque feito com uma flecha que estava nesta aljava, você recebe um bônus na rolagem de dano igual ao seu patamar.
04	**Tocha de Alistair**	Você pode acender esta tocha mágica sempre que desejar. A luz das chamas preenche um espaço muito maior do que deveria, o suficiente para iluminar uma caverna como se fosse dia dentro dela.
05	**Orbes da Comunicação**	Criaturas segurando esse par de orbes podem se comunicar independentemente da distância que estejam uma da outra.
06	**Algemas**	Um par de algemas com uma chave.
07	**Capa Arcana**	Se tiver um atributo de conjuração, a criatura usando esta capa pode ajustar sua cor, textura e tamanho.
08	**Rede Trançada**	Você pode fazer um teste de Acuidade usando esta rede para prender uma criatura pequena. Um alvo preso pode escapar passando em um teste de ataque (16).
09	**Jarro de Fogo**	Derramar o líquido estranho deste jarro produz fogo imediatamente. Ele recarrega a cada descanso longo.
10	**Cajado Suspenso**	Este cajado achatado está entalhado com runas. Quando ativado, ele fica imediatamente suspenso no ar. Até que seja desativado, ele não faz o menor movimento, não respeita as regras da realidade e não sai do lugar.
11	**Pedra do Glamour**	Use esta pedra pequena para gravar a aparência de uma pessoa que você pode ver. Gaste 1 Ponto de Esperança para, como uma ilusão, recriar esta aparência magicamente em seu corpo.
12	**Baú Vazio**	Este baú mágico aparenta estar vazio. Após dizer uma palavra ou ação específica para abrir o baú, você consegue ver os objetos que estão armazenados nele.
13	**Caixinha do Companheiro**	Esta caixinha pode abrigar um companheiro animal pequeno. Enquanto o companheiro estiver lá dentro, tanto ele quanto a caixinha são imunes a todos os tipos de dano e a quaisquer efeitos prejudiciais.
14	**Flechas Perfurantes**	3 vezes por descanso, ao acertar um ataque com uma destas flechas, você pode somar sua Proficiência à rolagem de dano.
15	**Pedra da Resiliência**	Incruste esta pedra em uma armadura que ainda não tenha uma habilidade; ela recebe a habilidade abaixo. ***Resiliente:*** antes de marcar seu último Ponto de Armadura, role 1d6. Em um resultado 6, reduza a gravidade do dano em 1 limiar sem marcar 1 PA.
16	**Chave Mestra**	Ao usar esta chave para abrir uma porta trancada, você faz o teste de Acuidade com vantagem.
17	**Prisma Arcano**	Ative este prisma em um local à sua escolha. Aliados próximos dele recebem um bônus de +1 em seus testes de conjuração. Enquanto estiver ativo, o prisma não pode ser movido. Uma vez desativado, você não pode ativar o prisma novamente até o próximo descanso longo.
18	**Receita de Poção de Vigor Menor**	Como um movimento de repouso, você pode usar o osso de uma criatura para criar uma Poção de Vigor Menor.
19	**Receita de Poção de Vida Menor**	Como um movimento de repouso, você pode usar um frasco de sangue para criar uma Poção de Vida Menor.

SOMA	TESOURO	DESCRIÇÃO
20	**Bússolas Harmônicas**	Duas bússolas que sempre apontam uma na direção da outra, não importa a distância entre elas.
21	**Espírito Sussurrante**	Este espírito menor se acomoda na curva do seu canal auditivo, sussurrando conselhos úteis durante o combate. Uma vez por descanso curto, você pode fazer um teste de ataque com vantagem.
22	**Luvas-lagartixa**	Você pode escalar superfícies verticais e andar no teto.
23	**Arquivo Infausto**	Anote o nome, descrição e detalhes de até três criaturas hostis dentro deste livro. Você recebe um bônus de +1 em seus testes contra essas criaturas.
24	**Receita de Frasco de Fumaça Negra**	Como movimento de repouso, você pode marcar 1 Ponto de Fadiga para criar um Frasco de Fumaça Negra.
25	**Pedra da Brutalidade**	Incruste esta pedra em uma arma que ainda não tem uma habilidade; ela recebe a habilidade abaixo. ***Brutal:*** quando rolar o valor máximo em um dado de dano, role +1 dado de dano.
26	**Pedra do Poder**	Incruste esta pedra em uma arma que ainda não tem uma habilidade; ela recebe a habilidade abaixo. ***Poderosa:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo.
27	**Paraquedas**	Quando estiver caindo, marque 1 Ponto de Fadiga para usar este item e planar em segurança até o chão.
28	**Anel do Silêncio**	Gaste 1 Ponto de Esperança para ativar este anel. Seus passos não emitem sons até seu próximo descanso.
29	**Pingente Tranquilizante**	Quando estiver prestes a marcar seu último PF, role 1d6. Se rolar 5 ou mais, você não precisa marcá-lo.
30	**Frasco Duplo**	Este frasco pode conter dois líquidos diferentes. Alterne entre eles ativando um pequeno interruptor lateral.
31	**Bolsa de Areia Errática**	Com um sucesso em um teste de Presença (10), você convence esta pequena bolsa a ser muito mais pesada ou leve. Além disso, se passar em um teste de Acuidade (10), você pode soprar um pouco de areia no rosto de um alvo para deixá-lo temporariamente *Vulnerável*.
32	**Anel da Resistência**	Uma vez por descanso longo, ative este anel após ser atingido por um ataque para reduzir o dano à metade.
33	**Pena de Fênix**	Se tiver pelo menos uma Pena de Fênix consigo quando ficar inconsciente, você recebe um bônus de +1 no teste que determina se vai ou não ficar com uma cicatriz.
34	**Caixa das Muitas Posses**	Uma vez por descanso longo, você pode abrir essa pequena caixa e rolar 1d12. Se rolar de 1 a 6, ela está vazia. Se rolar de 7 a 10, ela tem um consumível comum aleatório. Se rolar de 11 a 12, ela tem dois consumíveis comuns aleatórios.
35	**Amuleto do Alcance**	Você pode engastar este amuleto a uma arma de alcance corpo a corpo. 3 vezes por descanso, você pode ativar este amuleto para atacar um alvo próximo.
36	**Semente de Portal**	Plante esta semente no chão para que um portal surja no local em 24h. Você pode usá-lo para viajar até qualquer outro lugar onde tenha plantado uma Semente de Portal. Um portal é destruído se sofrer dano mágico.
37	**Corrente dos Princípios**	Como um movimento de repouso, você pode meditar sobre um ideal ou princípio que lhe é importante, focando sua força de vontade nesta corrente. Uma vez por descanso longo, você pode gastar 1 Ponto de Esperança para rolar 1d20 como seu Dado de Esperança em testes diretamente relacionados a este princípio.
38	**Amuleto do Desaparecimento**	Uma vez por descanso longo, ative este amuleto para ficar *Escondido* até se mover. Enquanto estiver *Escondido* desta forma, você continua invisível mesmo que o adversário vá para onde normalmente poderia vê-lo.
39	**Medalhão da Esperança**	Em um descanso longo, se você tiver 6 Pontos de Esperança, você pode gastar 1 Ponto de Esperança para impregnar este medalhão com sua determinação. Quando sua Esperança chegar a 0, você pode usar o medalhão para receber imediatamente 1 Ponto de Esperança. Você precisa recarregar este item antes de usá-lo dessa forma novamente.
40	**Bolsa Infinita**	Ao armazenar objetos nesta bolsa, eles ficam em uma dimensão de bolso cujo espaço nunca acaba. Você pode pegar um item de lá sempre que desejar.
41	**Relíquia da Velocidade**	Sua Agilidade aumenta em +1. Você só pode usar uma relíquia.
42	**Relíquia do Impulso**	Sua Força aumenta em +1. Você só pode usar uma relíquia.
43	**Relíquia do Controle**	Sua Acuidade aumenta em +1. Você só pode usar uma relíquia.
44	**Relíquia da Sintonia**	Seu Instinto aumenta em +1. Você só pode usar uma relíquia.
45	**Relíquia do Charme**	Sua Presença aumenta em +1. Você só pode usar uma relíquia.
46	**Relíquia da Iluminação**	Seu Conhecimento aumenta em +1. Você só pode usar uma relíquia.
47	**Relíquia do Aperfeiçoamento**	Você recebe um bônus de +1 em uma Experiência à sua escolha. Você só pode usar uma relíquia.



SOMA	TESOURO	DESCRIÇÃO
48	**Pingente do Oscilume**	Enquanto estiver com este pingente, suas armas de alcance corpo a corpo que causam dano físico são cobertas por filamentos brilhantes, permitindo-as atacar alvos muito próximos.
49	**Botas do Passo D'água**	Você consegue caminhar sobre a superfície da água como se estivesse em terreno macio.
50	**Companheiro de Argila**	Quando esculpir esta bola de argila no formato de um companheiro animal, ela se comporta como aquele animal. Por exemplo, uma aranha de argila pode soltar teias feitas de argila, enquanto um pássaro de argila consegue voar. O companheiro de argila retém suas memórias e identidade mesmo que mude de forma, mas pode adotar novos maneirismos.
51	**Receita de Pó Mítico**	Como um movimento de repouso você pode usar um punhado de ouro em pó para criar Pó Mítico.
52	**Fragmento de Memória**	Uma vez por descanso longo você pode gastar 2 Pontos de Esperança para trocar uma carta de domínio da sua mão por uma da sua reserva sem pagar seu custo de troca.
53	**Gema da Velocidade**	Incruste esta gema em uma arma. Ao fazer isso, você pode usar Agilidade para fazer testes de ataque com ela.
54	**Gema do Impulso**	Incruste esta gema em uma arma. Ao fazer isso, você pode usar Força para fazer testes de ataque com ela.
55	**Gema do Controle**	Incruste esta gema em uma arma. Ao fazer isso, você pode usar Acuidade para fazer testes de ataque com ela.
56	**Gema da Sintonia**	Incruste esta gema em uma arma. Ao fazer isso, você pode usar Instinto para fazer testes de ataque com ela.
57	**Gema do Charme**	Incruste esta gema em uma arma. Ao fazer isso, você pode usar Presença para fazer testes de ataque com ela.
58	**Gema da Iluminação**	Incruste esta gema em uma arma. Ao fazer isso, você pode usar Conhecimento para fazer testes de ataque com ela.
59	**Anel da Vontade de Ferro**	Uma vez por sessão, quando o mestre gastar Pontos de Medo, você pode gastar 4 Pontos de Esperança para cancelar os efeitos gerados por este gasto de Medo.
60	**Cinturão da Unidade**	Uma vez por sessão, você pode gastar 5 Pontos de Esperança para iniciar um teste em dupla com três personagens em vez de dois.

CONSUMÍVEIS

Consumíveis são tesouros que podem ser usados apenas uma vez. Você pode armazenar até 5 consumíveis simultaneamente.

Use as diretrizes abaixo para gerar consumíveis antes de um jogo ou durante uma sessão. Determine a raridade desejada e a quantidade equivalente de d12. Some os valores e compare-os com a coluna "Soma", abaixo. As diretrizes também descrevem onde cada raridade de consumível pode ser encontrada.

- **Comum (1d12 ou 2d12):** pode ser encontrados em um acampamento abandonado ou no comércio local.
- **Incomum (2d12 ou 3d12):** pode ser encontrado em quantidade limitada no comércio local, guardado em um acampamento, ou como recompensa por um trabalho.
- **Raro (3d12 ou 4d12):** pode estar bem protegido no comércio, ser oferecido como recompensa especial de um trabalho, ou descoberto nos itens de um NPC importante.
- **Lendário (4d12 ou 5d12):** pode ser o único item de seu tipo, uma recompensa para um trabalho incrivelmente difícil ou perigoso, ou o tesouro mais precioso e guarnecido de um adversário poderoso.

SOMA	TESOURO	DESCRIÇÃO
01	**Poção da Velocidade**	Você recebe um bônus de +1 em seu próximo teste de Agilidade.
02	**Poção do Impulso**	Você recebe um bônus de +1 em seu próximo teste de Força.
03	**Poção do Controle**	Você recebe um bônus de +1 em seu próximo teste de Acuidade.
04	**Poção da Sintonia**	Você recebe um bônus de +1 em seu próximo teste de Instinto.
05	**Poção do Charme**	Você recebe um bônus de +1 em seu próximo teste de Presença.
06	**Poção da Iluminação**	Você recebe um bônus de +1 em seu próximo teste de Conhecimento.
07	**Poção de Vida Menor**	Recupere 1d4 Pontos de Vida.
08	**Poção de Vigor Menor**	Recupere 1d4 Pontos de Fadiga.
09	**Veneno de Presâmia**	Você pode aplicar este veneno a uma arma que causa dano físico para somar 1d6 em sua próxima rolagem de dano com ela.
10	**Folhas de Varik**	Você pode comer as folhas para receber 2 Pontos de Esperança.
11	**Frasco de Gota Lunar**	Quando beber o conteúdo deste frasco, você consegue enxergar na escuridão até seu próximo descanso.
12	**Fragmento Arcano Instável**	Você pode fazer um teste de Acuidade para lançar este fragmento em um grupo distante de adversários. Alvos atingidos sofrem 1d20 de dano mág.
13	**Poção da Estabilidade**	Você pode fazer um movimento de repouso adicional.
14	**Veneno de Presâmia Aprimorado**	Você pode aplicar este veneno a uma arma que causa dano físico para somar 1d8 em sua próxima rolagem de dano com ela.
15	**Pó do Estalo**	Marque 1 Ponto de Fadiga para recuperar 1 Ponto de Vida.
16	**Frasco de Fumaça Negra**	Ao ser alvo de um ataque, use este frasco e role um número de d6 igual à sua Agilidade. Some o valor mais alto à sua Evasão contra este ataque.
17	**Raiz da Cambalhota**	Coma esta raiz para saltar para um ponto em alcance distante uma vez sem precisar fazer teste.
18	**Molde de Argila**	Você pode gastar 1 Ponto de Esperança para usar esta argila, deixando seu rosto irreconhecível até seu próximo descanso.
19	**Poção de Vida**	Recupere 1d4+1 Pontos de Vida.
20	**Poção de Vigor**	Recupere 1d4+1 Pontos de Fadiga.
21	**Remendo de Armadura**	Ao usar este item, gaste um número qualquer de Pontos de Esperança e recuperar o mesmo número de PA.
22	**Unguento de Guelras**	Você pode aplicar este unguento em seu pescoço para respirar sob a água por um número de minutos igual ao seu nível.
23	**Pergaminho da Cópia**	Ao tocar outro pergaminho com este, você copia perfeitamente os conteúdos do segundo pergaminho. Após ser usado, este pergaminho se torna um pedaço de papel mundano.
24	**Fragmento Arcano Aprimorado**	Você pode fazer um teste de Acuidade para lançar este fragmento em um grupo distante de adversários. Alvos atingidos sofrem 2d20 de dano mág.
25	**Poção da Velocidade Maior**	Você recebe um bônus de +1 em Agilidade até seu próximo descanso.
26	**Poção do Impulso Maior**	Você recebe um bônus de +1 em Força até seu próximo descanso.
27	**Poção do Controle Maior**	Você recebe um bônus de +1 em Acuidade até seu próximo descanso.
28	**Poção da Sintonia Maior**	Você recebe um bônus de +1 em Instinto até seu próximo descanso.
29	**Poção do Charme Maior**	Você recebe um bônus de +1 em Presença até seu próximo descanso.
30	**Poção da Iluminação Maior**	Você recebe um bônus de +1 em Conhecimento até seu próximo descanso.
31	**Sangue dos Yorgi**	Você pode beber este sangue para desaparecer do local em que está e imediatamente aparecer em um ponto em alcance muito distante que você consiga ver.
32	**Poção Secreta de Homet**	Após beber esta poção, seu próximo sucesso em um teste de ataque deve ser considerado um sucesso crítico.
33	**Saliva de Espinho-vermelho**	Você pode aplicar esta saliva a uma arma que cause dano físico para acrescentar 1d12 à sua próxima rolagem de dano feita com ela.
34	**Pedra Canalizadora**	Você pode usar esta pedra para pegar uma magia ou grimório da sua reserva, usá-lo uma vez e então devolvê-lo à reserva.
35	**Pó Mítico**	Você pode aplicar este pó em uma arma que causa dano mágico para acrescentar 1d12 à sua próxima rolagem de dano feita com ela.
36	**Pasta Ácida**	Esta pasta corrói paredes e outras superfícies em meio a clarões de luz.

SOMA	TESOURO	DESCRIÇÃO
37	**Fogareiro da Esperança**	Quando você usa este fogareiro, aliados próximos rolam 1d6 ao gastar 1 Ponto de Esperança. Se rolarem 6, eles recebem o efeito da Esperança sem precisar gastá-la. O Fogareiro dura até o final da cena.
38	**Fragmento Arcano Maior**	Você pode fazer um teste de Acuidade para lançar este fragmento em um grupo distante de adversários. Alvos atingidos sofrem 4d20 de dano mág.
39	**Osso-pena**	Use este osso para controlar sua velocidade de queda por um número de minutos equivalente ao seu nível.
40	**Círculo do Vazio**	Marque 1 Ponto de Fadiga para criar um espaço anti-magia que se estende até o alcance distante. Nenhuma magia pode ser conjurada nesta área e criaturas dentro dela são imunes a dano mágico.
41	**Seiva da Árvore do Sol**	Consuma esta seiva e role 1d6. Se tirar 5 ou 6, recupere 2 PV. Se tirar 2 ou 4, recupere 3 PF. Se tirar 1, veja o que existe do outro lado do véu da morte e volte com uma cicatriz.
42	**Veneno da Presa Gotejante**	Uma criatura que consumir este veneno sofre 8d10 de dano mágico direto.
43	**Poção de Vida Maior**	Recupere 1d4+2 Pontos de Vida.
44	**Poção de Vigor Maior**	Recupere 1d4+2 Pontos de Fadiga.
45	**Almíscar do Ogro**	Você pode usar este almíscar para evitar ser rastreado de forma mundana ou mágica até seu próximo descanso.
46	**Asas Mágicas**	Você recebe asas que o permitem voar por uma quantidade de minutos equivalente ao seu nível.
47	**Jarra de Vozes Perdidas**	Você pode abrir esta jarra para libertar um eco ensurdecedor de vozes por uma quantidade de minutos igual ao seu Instinto. Criaturas distantes não estão preparadas para o som e sofrem 6d8 de dano mágico.
48	**Chá de Erva-dragão**	Você pode beber este chá para lançar um único sopro de fogo. Faça um teste de Instinto contra todos os adversários próximos na sua frente. Alvos atingidos sofrem d20 de dano físico com sua Proficiência.
49	**Semente da Ponte**	Vinhas grossas crescem do local onde você está até um ponto à sua escolha em alcance distante, permitindo que você atrevesse; elas se dissipam no seu próximo descanso curto.
50	**Seiva do Sono**	Você pode beber esta poção para ter uma noite inteira de Descanso. Você recupera todos seus PF ao acordar.
51	**Ceia de Xúria**	Você pode comer esta refeição para recuperar todos os seus PV e seus PF, além de receber 1d4 Pontos de Esperança.
52	**Mel da União**	Este mel pode ser usado para colar objetos permanentemente em outros.
53	**Musgo Doce**	Você pode consumir este musgo durante um descanso para recuperar 1d10 PV ou 1d10 PF.

SOMA	TESOURO	DESCRIÇÃO
54	**Poção do Encolhimento**	Beba esta poção para reduzir seu tamanho à metade até decidir voltar ao normal ou até seu próximo descanso. Enquanto estiver menor, você recebe um bônus de +2 em Agilidade e –1 em sua Proficiência.
55	**Poção do Crescimento**	Beba esta poção para duplicar seu tamanho até decidir voltar ao normal ou até seu próximo descanso. Enquanto estiver maior, você recebe um bônus de +2 em Força e +1 em sua Proficiência.
56	**Pedra do Conhecimento**	Se você morrer com esta pedra nas mãos, um aliado pode escolher uma das cartas em sua mão e colocá-la na própria mão ou reserva. Após isso, a pedra se esfarela.
57	**Orbe Cegante**	Você pode ativar este orbe para criar um clarão de luz brilhante. Todos os alvos próximos ficam *Vulneráveis* até marcarem PV.
58	**Chá da Morte**	Após beber este chá, seu próximo sucesso crítico em um ataque mata o alvo instantaneamente. Se não tiver nenhum sucesso crítico até seu próximo descanso longo, você morre.
59	**Espelho-Maravilha**	Quando sofre dano, você pode gastar 1 Ponto de Esperança para negar o dano sofrido. Após isso, este espelho se despedaça.
60	**Gota Estelar**	Você pode usar esta gota estelar para invocar uma tempestade de cometas, que causam 8d20 de dano físico a todos os alvos em alcance muito distante.

USANDO CONSUMÍVEIS

A menos que a descrição especifique o contrário, usar um consumível não costuma exigir um teste. Sob certas circunstâncias, o mestre pode pedir que você faça um teste para usar um consumível mesmo se não houver um teste sendo exigido na descrição. Por exemplo: se estiver no meio da batalha, preparando-se para correr na direção de um adversário e atacá-lo, você tem um instante para beber uma Poção de Vigor antes de começar sua corrida. Mas, se você estiver preso na boca de um oscilume gigante e quiser tomar uma Poção de Vida, o mestre pode pedir que você faça um teste para conseguir bebê-la.

EXEMPLO DE JOGO

Neste exemplo, nos juntamos a um grupo enquanto ele embarca em uma jornada à Torre do Cume Alvo, onde dizem haver um artefato poderoso, remanescente de uma batalha antiga.

O GRUPO

- **Quinn (neutro)** joga como Shepherd (neutro), infernis silvestre e druida protetore da renovação.
- **Miles (masc.)** joga como Rune (masc.), drakona montanhês e mago discípulo da guerra.
- **Aliyah (fem.)** joga como Tabby (fem.), katari subterrânea e guerreira escolhida da bravura.
- **Nolan (masc.)** joga como Lavelle (masc.), humano fora da lei e ladino gatuno.

A MESTRE

- **Stella (gênero feminino)** começa com 5 Pontos de Medo.

STELLA: *"A Torre do Cume Alvo foi construída na lateral de uma montanha para forçar atacantes vindos do vale abaixo a fazer uma escalada perigosa. Por isso, minha primeira pergunta é: como vocês querem escalar a torre?"*

QUINN: *"Eu quero usar Voz da Natureza e encontrar um bode, cabra ou qualquer outra criatura das Montanhas e perguntar qual é o melhor caminho até a torre."*

STELLA: *"Sem problemas! Não é difícil achar umas cabras andando por aí, parecendo desafiar a gravidade. Me dá um teste de Instinto, Dificuldade 12.*

Quinn rola os Dados de Dualidade e então acrescenta 2 marcadores para representar seu Instinto de +2. Seu resultado é 7 no Dado de Esperança e 4 no Dado de Medo.

Com os 2 marcadores, o resultado final é um 13 com Esperança e Quinn acrescenta 1 Ponto de Esperança na ficha.

"Em um sucesso com Esperança, a cabra é bastante amigável e oferece informações claras. Ela se lembra de um caminho pelo qual o último grupo de bípedes passou e leva todos até lá. Não se esqueça de registrar sua Esperança."

QUINN: *"Eu respondo 'Agradeço, amiga cabra', pego um pouco de comida na minha mochila e a entrego enquanto ela nos guia."*

STELLA: *"A comida desaparece imediatamente, então a cabra começa a escalar a montanha, os conduzindo ao longo da trilha. Vamos fazer a subida como uma contagem regressiva, mas, como vocês estão recebendo ajuda, vou definir 3 em vez de 5. O que vocês vão fazer para continuar escalando a montanha?"*

ALIYAH: *"Tabby vai seguir na frente, deixando pitões para os outros e, assim, facilitando a subida para todo mundo."*

STELLA: *"Parece que a situação pede um teste de Agilidade."*

Aliyah obtém 2 no Dado de Esperança e 7 do Dado de Medo. Com a Agilidade +3 de Tabby, o total é um 12 com Medo.

ALIYAH: *"Vou usar meu Instinto Felino para gastar 2 Pontos de Esperança e rolar novamente meu Dado de Esperança."*

Ela gasta Esperança e rola o Dado de Esperança mais uma vez, obtendo um 8.

"Ótimo! É um 18 com Esperança."

STELLA: *"Em um sucesso com Esperança, você diminui a contagem em 2. Ou seja: só falta mais um e, a essa altura, até mesmo um sucesso com Medo vai fazer vocês chegarem na torre. Não se esqueça de registrar sua Esperança. Tabby escala a montanha lado a lado com a cabra, deixando pitões e prendendo cordas pelo caminho para ajudar os outros. Você está sendo bem ágil, mas ainda faltam mais ou menos uns 30 metros entre vocês e o topo da torre, o que vão fazer?"*

MILES: *"Ah, eu quero testar meu grimório novo. Rune pega cordas e pitões e vai lançar Portal Arcano para se teletransportar de frente para o portão da torre. De lá, jogará uma corda."*

STELLA: *"Tudo bem. É um teste de conjuração com Dificuldade 13. E você gasta 1 Ponto de Esperança para conseguir conjurar."*

Miles gasta 1 Ponto de Esperança e rola os Dados de Dualidade, somando 3 marcadores de modificador para refletir seu Conhecimento (o atributo de conjuração do personagem). Ele rola 5 no Dado de Esperança e 6 no de Medo.

MILES (levemente nervoso): *"É um 14, então é um sucesso... com Medo."*

Stella recebe 1 Ponto de Medo e o leva para seu acúmulo.

STELLA: *"Todos veem Rune desaparecer e reaparecer a meio caminho da distância restante. Então ele desaparece mais uma vez e reaparece no portão da frente, com uma corda que vocês podem usar para subir sem maiores dificuldades."*

QUINN: *"Eu dou um pouco mais de comida para a cabra que nos ajudou antes de liberá-la para seguir com a própria vida."*

STELLA (assentindo): *"Shepherd se despede da cabra. Mas Rune consegue ouvir alguma coisa se mexendo atrás de você. Não parece o som comum de um assoalho antigo assentando. A impressão que dá é que algo está acordando."*

NOLAN (com uma expressão de quem acredita no oposto): *"Com certeza está tudo bem."*

STELLA: *"Quando todos terminaram de subir, vocês se veem de frente ao portão destroçado da Torre do Cume Alvo. A parede na direção da montanha desmoronada foi desgastada por neve, chuva ou avalanches. O único som que vocês ouvem é o assovio do vento entre as ruínas enquanto vocês passam pela muralha externa da Torre do Cume Alvo."*

STELLA (continuação): *"Lavelle, seu contato informou que a caçadora de tesouros com quem ela havia se encontrado no mês anterior chegou até o porão do castelo, isso antes que o resto do seu grupo fosse morto por um esqueleto cavaleiro."*

NOLAN: *"Então já sabemos que será preciso descer assim que entrarmos. Vamos nos esgueirar o máximo possível antes de chamarmos atenção de seja lá o que está lá dentro."*

STELLA: *"Beleza, vai ser um teste de Acuidade em grupo."*

QUINN: *"Lavelle, quer ser o líder?"*

Nolan concorda, então Quinn, Miles e Aliyah fazem testes de reação de Acuidade para seus personagens. Miles e Quinn passam e Ailyah falha.

STELLA: *"Miles e Quinn, cada um soma +1 ao teste do grupo e Allyan subtrai seu −1 por não ter passado. Ou seja: Nolan, você tem total de +1. Vamos ver como se sairá liderando o grupo."*

NOLAN: *"Eu vou gastar 1 Ponto de Esperança para usar uma Experiência, porque este é definitivamente o tipo de invasão que Lavelle já fez como 'Caçador de Tesouros'."*

Nolan rola 2 no Dado de Esperança e 4 no Dado de Medo. É um total de 6. Ele soma +3 por sua Acuidade, +2 por causa da Experiência "Caçador de Tesouros" e +1 pela contribuição do grupo (6+3+2+1=12).

"É um 12 com Medo."

Stella fez uma careta enquanto pega 1 Ponto de Medo.

STELLA: *"12 não é suficiente. Você atravessa o pátio externo da fortaleza, passando por espadas enferrujadas, plataformas de canhões agora apodrecidas, e destroços da estrutura de pedra. Você dá uma volta no pátio interno, e o forte está bem na sua frente quando escuta o som de metal se chocando com a pedra. Ao seu redor, vários esqueletos se levantam da neve começando a se reformar, empilhando-se em alvos que se movem, empunhando espadas enferrujadas e arcos que não deveriam funcionar, mas funcionam. Como você tirou uma falha com Medo, meu movimento de abertura vai ser grande."*

Stella gasta 1 Ponto de Medo para fazer um ataque em grupo usando os esqueletos arruinados.

"Todos os 4 esqueletos menores cercam Lavelle, tentando acertá-lo com suas lâminas enferrujadas."

Stella faz um ataque pelo grupo de esqueletos, uma ação de ataque em grupo. Ela rola 1d20, acrescentando um marcador representando o −1 de ataque dos esqueletos. O dado rola 15, se tornando 14 por causa do modificador.

"*Lavelle, qual é a sua Evasão?"*

NOLAN: *"É 13."*

STELLA: *"Então eles acertam. Você sofre 4 de dano físico."*

NOLAN: *"Seria um dano menor, então vou marcar 1 Ponto de Armadura para reduzir para nenhum dano."*

Nolan tem Armadura 3 graças ao seu gibão, então ele tem mais 2 Pontos de Armadura disponíveis.

STELLA: *"Agora é a vez dos arqueiros."*

Stella gasta outros 2 Pontos de Medo para pôr mais dois adversários em foco.

"Eles vão atacar Shepherd e Rune."

Os arqueiros não farão um ataque em grupo, então Stella rola 1d20+2 duas vezes, uma para cada arqueiro esqueleto. Os resultados são 3 e 8, em um total de 5 contra Rune e 10 contra Shepherd. O ataque contra Rune erra (5 é um valor menor que o 12 de sua Evasão), mas o ataque contra Shepherd acerta (a Evasão de Shepherd é 10 e, se o total de um ataque for igual à Evasão do alvo, é um acerto).

Stella rola 1d8+1 para o dano do arqueiro e obtém um total de 6 — mas o valor é dobrado graças à habilidade Oportunista, do arqueiro esqueleto, que diz "Se dois ou mais adversários estiverem muito próximos de um alvo, todo o dano causado a este alvo é duplicado". Como os esqueletos arruinados cercaram o grupo, os arqueiros disparam com os heróis de guarda baixa.

"São 12 de dano físico em Shepherd."

Stella se vira para Quinn para perguntar o que vai ser feito em relação ao dano causado em Shepherd.

QUINN: *"12 é dano maior, então eu vou marcar só 1 Ponto de Armadura para sofrer dano menor."*

Quinn marca 1 Ponto de Armadura em sua ficha, mas, como só é possível marcar Armadura uma vez por ataque, não dá para negar o ataque completamente. Ao sofrer dano menor, elu marca 1 PV. Shepherd tem 4 PA totais, então conseguirá usar sua armadura mais 3 vezes antes de precisar consertá-la.

Stella gasta 1 Ponto de Medo para pôr o cavaleiro em foco.

STELLA: *"Assim que os outros esqueletos estão envolvidos em combate e os arqueiros soltam suas flechas, o esqueleto cavaleiro avança e dá um golpe violento na direção de Tabby.*

O esqueleto cavaleiro tem um modificador de +2, então Stella soma 2 marcadores ao d20. Ela rola 14 e soma +2, chegando ao total de 16.

"*Eu acho que 16 acerta você, não é, Tabby?"*

ALIYAH: *"Infelizmente, sim."*

Stella rola 1d10+2 de dano, obtendo um total de 10.

STELLA: *"O cavaleiro avança com um golpe de cima para baixo e causa 10 de dano físico em Tabby. Sua habilidade Aterrorizante faz todos próximos de Tabby (incluindo ela) perderem 1 Ponto de Esperança. Além disso, eu recebo 1 Ponto de Medo."*

ALIYAH: *"Então todos perdemos 1 Ponto de Esperança."*

Todos os quatro personagens perdem 1 Ponto de Esperança e Stella recebe 1 Ponto de Medo. Aqueles 10 pontos de dano causariam dano maior, mas Aliyah marca 1 Ponto de Armadura para reduzi-lo a menor. Então, marca 1 PV.

Todos os adversários já agiram nesta rodada e Stella quer guardar um pouco de Medo para mais tarde. Sendo assim, ela devolve o foco aos personagens.

STELLA: *"Os esqueletos avançam juntos na direção de vocês, como se tivessem treinado isso. Quantos grupos será que eles emboscaram desse jeito? O que vocês querem fazer?"*

MILES: *"Será a última emboscada deles. Chamas mágicas começam a arder nas minhas mãos, e vou usar Chama Selvagem em dois dos menores e no grandão com a espada."*

STELLA: *"Beleza. Faça o teste de conjuração como de ataque."*

MILES: *"Foi exatamente para isso que minha Experiência 'Prodígio da Escola Bélica' me preparou!"*

Miles gasta 1 Ponto de Esperança para somar 2 marcadores da Experiência ao bônus de +3 do seu Conhecimento. Ele rola 9 no Dado de Esperança e 11 no de Medo e +5 do total de seus modificadores.

"Rolei 25 com Medo."

Stella recebe 1 Ponto de Medo.

STELLA: *"Então acrescente seu bônus de Discípulo da Guerra no dano e cada um deles tem que marcar 1 Ponto de Fadiga por causa da Chama Selvagem. Vamos ver essa sua rolagem de dano!"*

Miles rola 2d6 do feitiço Chama Selvagem além de 1d10 a mais pela habilidade fundamental de sua subclasse. Ele causa 17 de dano mágico, que é comparado aos limiares de dano de cada um dos três alvos. Como os esqueletos arruinados têm a habilidade Lacaio (4), cada 4 de dano causados a eles mata outro no alcance. Os 17 de dano são o suficiente para matar todos os 4 lacaios de uma só vez.

STELLA: *"Boa! Com um movimento gracioso, você acerta os dois primeiros exatamente onde estava mirando. Eles caem enquanto o fogo continua ardendo. Como eram lacaios, 17 de dano foi o suficiente para matar todos, que viram pilhas de cinzas."*

Em seguida, Stella olha para os limiares do cavaleiro. 17 está acima do limiar grave.

"Você lança suas chamas até o esqueleto cavaleiro e vê sua armadura derretendo e amolecendo, fundindo-se aos ossos. Ele continua avançando, mas com um ferimento grave."

Stella marca 3 Pontos de Vida do cavaleiro.

"Como você rolou com Medo, vou pôr o esqueleto cavaleiro em foco. Quando os lacaios caem, ele ruge com uma voz fantasmagórica e seus olhos brilham em amarelo, repletos de malícia. Ele levanta sua montante e ataca vocês com golpes amplos. Vou marcar 1 Ponto de Fadiga para atacar todos os adversários muito próximos, ou seja: todos vocês."

Stella rola 1d20+2 para o ataque, rolando 6, que, com o bônus de +2, chega ao total de 8. O total é comparado a Evasão de cada personagem. Por sorte, todas estão acima de 8 e o ataque erra completamente.

Stella gasta 1 Ponto de Medo para pôr um arqueiro em foco, que ataca Shepherd. Dessa vez, ela rola 4, o que chega ao total de 6, menos que Evasão de Shepherd.

Após o ataque, Stella decide guardar seu Medo, já que este combate é apenas um aquecimento.

STELLA: *"O cavaleiro está enlouquecido e os esqueletos continuam disparando sem parar. O que vocês vão fazer?"*

ALIYAH: *"Eu adoraria dar uma pancada nele."*

Os outros assentem.

"Vou marcar 1 PF para usar Ataque Imprudente e fazer o ataque contra o grandalhão com vantagem. Também vou gastar 1 Ponto de Esperança para usar minha Experiência 'Briga de Rua'."

Aliyah rola 5 no Dado de Esperança, 5 no de Medo e 3 no dado de vantagem. Além disso, ela recebe +3 de sua Agilidade, já que Tabby está usando uma espada larga, +1 da habilidade Confiável da espada larga e +2 de sua Experiência.

"19 no total, mas, com dados iguais, é um sucesso crítico!"

STELLA: *"Incrível! Agora faz aquela rolagem de dano crítico!"*

ALIYAH: *"Acabei de conseguir meu segundo ponto de Proficiência e o dado de dano da espada larga é d8. Ou seja: 16 mais o resultado de uma rolagem normal de 2d8, mais 2 do meu nível graças ao meu Treinamento de Combate."*

Aliyah rola 1 e 4, mas rola o 1 novamente graças a Não o Suficiente, seu talento do domínio da Lâmina, e rola 8. Ela soma 8+4+2 (graças ao seu Treinamento de Combate), chegando ao total de 14 e, em seguida, soma este valor ao 16 do sucesso crítico, chegando a espetaculares 30 de dano!

É um golpe grave no esqueleto cavaleiro, que tinha apenas 2 PV restantes.

STELLA (levanta os olhos e pergunta): *"Então, Aliyah, como você derrota o cavaleiro?"*

A mesa inteira comemora.

ALIYAH: *"O cavaleiro tem uma montante, né? Eu chego perto para ele não conseguir usar a espada direito. Então, começo a fazê-lo em pedaços, como se estivesse cortando lenha. Lá se vai a tíbia; aquilo voando era o úmero. Então, giro minha espada e salto para trás, cortando sua cabeça, e caio usando o escudo para me cobrir quando ele desmorona numa pilha de ossos."*

STELLA: *"Maravilhoso. Não se esqueça de recuperar 1 Ponto de Fadiga e receber 1 Ponto de Esperança pelo crítico. Quando o esqueleto começa a desmoronar, ele tem uma última reação, ativada quando morre: usa suas últimas forças para tentar levar você junto e uma grande mão esquelética tenta arranhar você."*

Stella rola 16 no d20 que, somado ao +2 do cavaleiro, chega a 18. Então rola 1d4+8 de dano, rolando 4 e chegando ao total de 12. Como a habilidade Cova Dupla do cavaleiro força o alvo a perder 1d4 Pontos de Esperança, ela rola 2.

Tabby teve um sucesso crítico, então Stella decide omitir a habilidade Aterrorizante deste ataque.

"Ele causa 12 pontos de dano físico e rouba 2 de seus Pontos de Esperança com seus últimos resquícios de pós-vida."

ALIYAH: *"Ai! É dano maior, mas eu ainda tenho Pontos de Armadura, então vou marcar 1 deles para sofrer dano menor."*

Aliyah marca 1 Ponto de Armadura e, depois, 1 Ponto de Vida pelo dano menor. Ela também perde 2 Pontos de Esperança, roubados pela Cova Dupla.

STELLA: *"Quando desviam o olhar do cavaleiro destruído, vocês veem que os arqueiros também viraram uma pilha de ossos. Rune, você lembra de histórias sobre grupos de esqueletos nos quais a magia usada para animá-los é focada em um dos membros, geralmente o mais forte."*

MILES: *"Então, na próxima, é só partir para cima do grandão."*

Com o combate finalizado, Stella respira fundo e volta a descrever a cena.

STELLA: *"Vocês estão sozinhos no pátio interno, com os restos destruídos dos esqueletos ao seu redor. O que vocês fazem?"*

QUINN:*"Shepherd fala 'Acho que essa não vai ser a última surpresa que veremos hoje. Vamos entrar?'"*

NOLAN: *"Sim. Mas agora eu vou procurar por ameaças."*

Em algumas situações, Stella poderia decidir que Lavelle simplesmente conseguiria ouvir os adversários se aproximando, mas ela quer evidenciar o perigo e a incerteza que pairam nesta ruína.

STELLA: *"Faz um teste de Instinto."*

MILES: *"Rune pode ajudar. Ele ficará atento, tentando ouvir mais uma vez aqueles sons estranhos de algo despertando ou qualquer outra coisa que pareça suspeita."*

Miles gasta 1 Ponto de Esperança e rola 3 no d6 de vantagem.

Nolan faz um teste de Instinto para Lavelle. Ele rola 1 no Dado de Esperança e 5 no de Medo. Juntos, seus Dados de Dualidade resultam em 6, somado ao +1 de seu Instinto e ao +3 da ajuda de Rune, ele chega ao total de 10 com Medo.

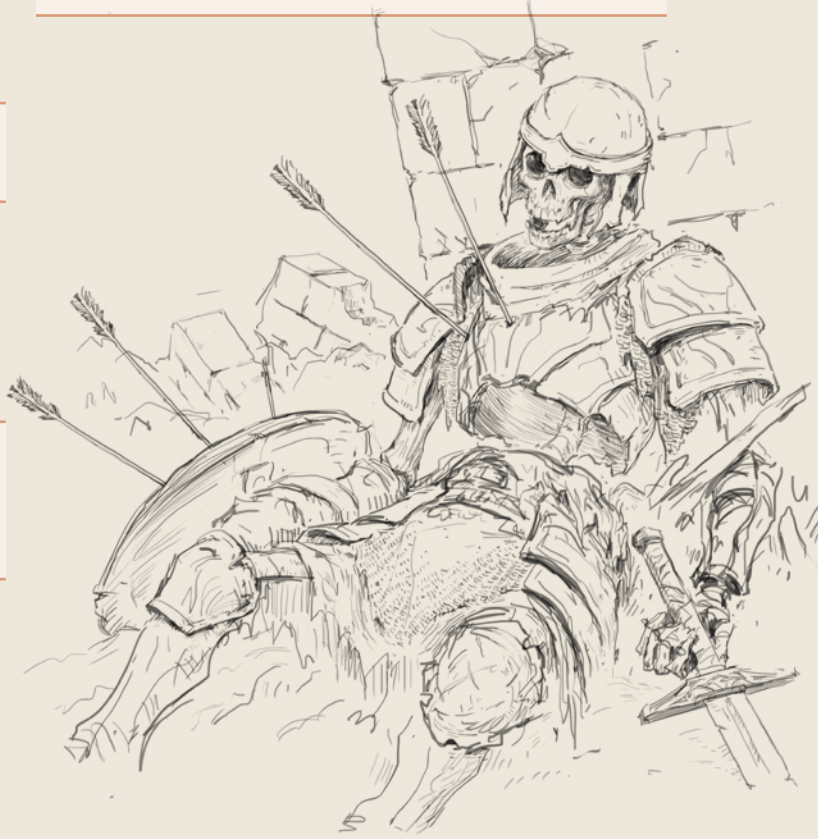
Stella assente e pensa enquanto recebe 1 Ponto de Medo.

STELLA: *"Vocês entram no forte com cuidado, procurando por armadilhas e atentos aos sons de ameaças. A base da torre está repleta dos restos apodrecidos de vários tipos de seres — galapas, katari, anões e infernis. Nenhum deles se mexe. Vocês passam por um alojamento militar e uma cozinha, até chegar a uma escadaria que leva para baixo, para um porão úmido.*

"Não há fontes de luz aqui, mas vocês têm tochas. É possível ver que poucas armadilhas, de alguma forma, ainda estão intactas ou foram consertadas. Há três corpos relativamente recentes de aventureiros, que podem ter sido os companheiros da sobrevivente. Nesta altitude, eles até que estão conservados. Dois foram empalados em uma parede de espinhos e o terceiro está envolvido pelos braços de outro esqueleto cavaleiro, mas este não se mexe.

"Mas o que vocês não veem, caros aventureiros, é o espectro que atravessa a parede atrás de vocês, se erguendo próximo de Tabby e Shepherd enquanto Lavelle e Rune assumem a dianteira. Ele fica ainda maior, os olhos negros devoram toda luz por trás de vocês e o cômodo fica mais frio no momento que ele estende a mão na sua direção... e é aqui que acabamos a sessão de hoje."

Todos começam a conversar animados, discutindo os eventos da sessão que acabaram de jogar.



REFLEXÃO PARA MESTRES

- Aliyah rolou com Esperança em seu teste para finalizar o cavaleiro, o que significa que os personagens poderiam agir antes dos arqueiros, que não sofreram dano algum, mas Stella descreveu eles desmoronando assim que o cavaleiro morreu. Você acha este final satisfatório para o combate ou preferiria que os arqueiros continuassem lutando? A explicação de Stella poderia ser um precedente para caso ela decida não terminar um combate mais cedo no futuro, quando o grupo destruir o esqueleto mais poderoso. Ela deverá explicar por que desta vez os outros esqueletos continuam de pé para manter a integridade da história.
- Stella permitiu que Rune fizesse dois saltos com Portal Arcano, em vez de pedir um teste para cada conjuração. Quando um personagem usa um feitiço como esse, você prefere pedir um teste para cada uso ou deixar que uma única rolagem represente todo feitiço como Stella fez?
- Você teria usado a habilidade Aterrorizante quando o esqueleto cavaleiro acertou Tabby usando Cova Dupla? Não é preciso usar todas as habilidades de um adversário sempre. Stella decidiu não o fazer para honrar o sucesso crítico de Tabby.
- Em um combate contra os esqueletos, você teria feito eles atacarem o grupo na ordem e da forma de Stella? Decidir quais adversários colocar em foco — e quando — ajuda a determinar como será o ritmo dos combates, seus altos e baixos. Como esse combate poderia ter acontecido? Você teria usado os arqueiros depois do esqueleto cavaleiro?
- Rune destruiu os quatro lacaios esqueletos em um único golpe, o que significa que o segundo ataque contra os esqueletos foi desperdiçado. Você teria permitido que Rune usasse o outro ataque de Chama Selvagem para acertar o cavaleiro duas vezes ou talvez para um dos arqueiros, mesmo que estivessem fora de alcance? Ou perder um ataque parece justo o bastante para a certeza de remover todos os lacaios?
- O que você faria se Shepherd rolasse um sucesso com Medo ao usar a Voz da Natureza para falar com a cabra? Qual teria sido uma consequência interessante para uma falha nesse teste? Será que a cabra teria fugido ou seria uma boa oportunidade para inserir outra complicação para a subida? Existe alguma complicação que Stella poderia ter usado para dar uma pista dos esqueletos ou do espectro? Ou seria melhor receber 1 Ponto de Medo e deixar os personagens avançarem sem nenhuma consequência imediata?

Conforme pensar nas suas respostas para essas perguntas e tomar decisões durante o jogo, você vai desenvolver seu próprio estilo de mestrar. Este é o fator mais importante: não existe resposta certa. Tudo depende do seu grupo e do que vai criar a melhor experiência para a sua mesa. Seu estilo de mestrar pode até mudar com o tempo — e está tudo bem! A seguir, o Capítulo 3 fornecerá as ferramentas necessárias para narrar um jogo incrível para os jogadores.

CAPÍTULO TRÊS
CONDUZINDO AVENTURAS

A leitura deste capítulo só é necessária se você planeja ser o mestre durante uma sessão ou campanha de Daggerheart. Se estiver lendo o livro para criar e jogar com um personagem, já sabe tudo o que precisa saber. Mas, se for o mestre, pode continuar!

INTRODUÇÃO

Como mestre, você é responsável por guiar a narrativa e jogar como o mundo que cerca os personagens. Você é aquela imensa tempestade de areia que atrapalha a jornada, o estalajadeiro amistoso quando procuram por abrigo, o estranho misterioso que pede ajuda nas sombras, ou qualquer coisa que surja durante a sessão. Ser mestre pode ser uma das experiências mais divertidas, empolgantes e gratificantes da mesa — mas pode ser intimidadora, principalmente quando se está aprendendo um novo sistema.

Partes deste capítulo são muito mais coloquiais do que o resto do livro. Os capítulos anteriores se concentraram em apresentar as regras do jogo e, embora também abordemos mecânicas neste capítulo, cobriremos tópicos que se prestam muito melhor a uma conversa do que a regras rígidas: aspectos do jogo como a estrutura da história, improvisação e a construção de mundo. Porque, no fim das contas, o "grande segredo" para mestrar é que você não está preso a um conjunto de regras rígido como os jogadores — e pode inventar tudo. Seja na semana anterior, no dia anterior ou na hora do jogo, você está sempre criando uma experiência para os jogadores através das decisões que toma.

Este capítulo apresenta as ferramentas necessárias para mestrar Daggerheart: para entender as mecânicas fundamentais; criar encontros memoráveis; planejar sessões emocionantes; saber como selecionar, criar e usar os movimentos do mestre; elaborar uma campanha completa; interpretar NPCs dinâmicos; e muito mais.

ORIENTAÇÕES PRINCIPAIS

Nesta seção, você encontrará algumas orientações sobre como mestrar Daggerheart:

- Princípios do Mestre
- Boas Práticas do Mestre
- Problemas a Evitar

Estas três seções fornecem a base para ajudá-lo a aproveitar este jogo ao máximo. Os "Princípios do Mestre" são sua estrela-guia — em caso de dúvida, consulte-os novamente. As "Boas Práticas do Mestre" fornecem exemplos para você seguir, enquanto "Problemas a Evitar" apresenta o que não fazer ao mestrar Daggerheart.

> *Enquanto lê este capítulo, não esqueça da "Regra de Ouro" (p. 7).*

Seja você um mestre iniciante, um veterano atrás do escudo ou alguém no meio do caminho, encorajamos a abraçar as partes deste capítulo que ressoarem com seu estilo e modificar aquelas que não ressoarem.

PRINCÍPIOS DO MESTRE

Daggerheart se apoia na tradição criada por décadas de RPGs de fantasia e aventura, que remonta ao início do gênero como o conhecemos. Este jogo tem muitas características em comum com seus antecessores: foco em combate dramatizado, ancestralidades e arquétipos familiares de fantasia, referências comuns da cultura pop, do folclore etc. Além disso, como mostrado na seção de "Referências" (p. 6), Daggerheart se inspira em uma variedade de RPGs de fantasia e outras mídias além do gênero.

Este jogo fornece ferramentas para contar um certo tipo de história de fantasia heroica. O sistema é focado na construção de narrativas colaborativas, centradas nos personagens e repletas de emoção, entrelaçando a história com a experiência, inclusive no combate. A batalha ganha vida quando o ritmo dramático destaca as motivações conflitantes dos combatentes, quando os laços dos personagens impactam suas decisões na luta e quando há um objetivo para além de apenas matar todos os inimigos. Daggerheart brilha de verdade quando as batalhas contra adversários são uma parte dramática de uma história maior, emocionalmente fundamentada nos desejos e necessidades dos personagens.

Seguir estes princípios ajudará todos a ter a melhor experiência possível com este jogo:

- → Comece e termine na narrativa.
- → Colabore sempre, especialmente durante conflitos.
- → Encha o mundo de maravilhas e perigos.
- → Faça perguntas e incorpore as respostas.
- → Faça cada teste ser importante.
- → Jogue para descobrir o que acontece.
- → Apegue-se apenas o suficiente.

COMECE E TERMINE NA NARRATIVA

"A ficção" refere-se à história que está sendo criada enquanto vocês jogam. Use-a para conduzir as mecânicas — por exemplo, quando pedir rolagens de dados, quais movimentos usar, qual Dificuldade um teste deve ter ou se terá vantagem ou desvantagem. As regras de Daggerheart existem para facilitar a contação de história colaborativa, portanto, o fluxo do jogo deve começar na narrativa e levar à mecânica quando necessário. O mestre então conecta o resultado da mecânica de volta com a narrativa e, assim, o jogo continua fluindo.

COLABORE SEMPRE, ESPECIALMENTE DURANTE CONFLITOS

Quando for o mestre, os jogadores vão colaborar com você e seus personagens serão os protagonistas da campanha. Todos vocês trabalham juntos para contar uma história emocionante e memorável, onde heróis enfrentam desafios impossíveis e, frequentemente, vencem no final. O antagonismo entre jogador e mestre deve existir apenas na ficção, através das ações dos NPCs e da oposição dentro da narrativa.

Nem os personagens, nem os jogadores são seus "inimigos". Podem até ser os oponentes dos adversários que você controla, mas você e eles estão do mesmo lado: o lado empenhado em contar uma história incrível juntos. Ao representar antagonistas e desafios, sua principal tarefa é apresentar ameaças críveis enquanto ainda mantém os jogadores confiantes de que o processo colaborativo será bem-sucedido.

Parte dessa colaboração implica ser fã dos jogadores e dos seus personagens. Isso significa incluir conscientemente elementos e temas da história pelos quais eles demonstraram interesse. Também significa dar o benefício da dúvida quando se esquecem de algo pequeno — especialmente algo que o personagem não esqueceria. Como fã dos jogadores, embora torne a vida dos seus personagens mais desafiadora, incluindo uma possível morte, você nunca torce para que eles percam — em vez disso, trabalha para garantir que a história dos personagens seja emocionante e que o ambiente ao redor deles se comporte com consistência.

ENCHA O MUNDO DE MARAVILHAS E PERIGOS

Daggerheart é um jogo de ação, aventura e alta fantasia. Uma das suas principais tarefas como mestre é apresentar um mundo digno de lendas heroicas. Ao conduzir este jogo, use detalhes, origens, perguntas de conexão dos personagens e notas sobre a construção de mundo fornecidas pelos jogadores dentro e fora da sessão zero (veja "Sessão Zero e Ferramentas de Segurança", p. 169) como uma paleta para pintar um mundo emocionante. Preencha-o com aventuras vibrantes que mostrem culturas ricas, leve os personagens a lugares maravilhosos e os apresente a criaturas perigosas. Esforce-se para fundamentar tudo isso em um alicerce que honre as motivações e a individualidade de todos, desde a alta nobreza e semideuses até humildes fazendeiros e artesãos.

FAÇA PERGUNTAS E INCORPORE AS RESPOSTAS

Em Daggerheart, o mestre não precisa fazer o trabalho pesado da construção de mundo sozinho. Encorajamos você a compartilhar essa autoridade narrativa com os jogadores. Muitos deles serão mais atraídos para a história se tiverem poder para dar seus próprios toques e detalhes ao mundo.

Quando o grupo entrar na cidade natal de um personagem, você pode convidá-lo a descrever o mercado local. Em vez de narrar o golpe fatal de alguém em um sucesso crítico, peça que o jogador descreva seu triunfo. Em momentos dramáticos ou mesmo nos comuns, pense em fazer perguntas sobre as motivações, emoções e história de um personagem e, em seguida, conectar as respostas ao momento.

Alguns grupos podem querer ir ainda mais longe, aproximando a autoridade narrativa entre os papéis do jogo, permitindo que os jogadores assumam a autoria de regiões ou nações inteiras. O envolvimento dos jogadores demonstra o interesse deles na história, então faça o possível para respeitar esse investimento deles e incorporar suas contribuições à narrativa. Como mestre, sua tarefa é manter a integridade do mundo e fazer ajustes quando necessário, mas garantir que as ideias dos jogadores sejam incluídas, resultando em uma narrativa que apoia a criatividade de todo o grupo.

FAÇA CADA TESTE SER IMPORTANTE

Testes em Daggerheart descrevem e resolvem um momento dentro da história; eles podem ser curtos como uma esquiva que dura uma fração de segundo, longos como uma troca completa de golpes em combate ou uma montagem inteira de perseguições ao longo de uma noite.

Como o mestre pode escolher fazer um movimento em resposta a uma falha de um jogador ou a um resultado com Medo, e como cada rolagem gera Esperança ou Medo, peça aos jogadores que façam testes apenas em momentos significativos, garantindo que cada teste contribua para a história. Daggerheart foi projetado para ser um jogo dinâmico — conforme você fornece informações e permite que os personagens tenham sucesso em tarefas conforme suas habilidades, os momentos nos quais os jogadores rolam dados têm mais risco e um peso maior. Falhas devem gerar complicações angustiantes ou desafios inesperados, enquanto sucessos devem ser descritos como triunfos sublimes!

JOGUE PARA DESCOBRIR O QUE ACONTECE

Daggerheart floresce quando o foco está na jornada emocional dos personagens e o mestre deixa espaço para o impacto deles. Você não está jogando uma história planejada — o enredo geral da campanha surgirá da colaboração de todos para entrelaçar as histórias dos personagens com o mundo e os principais eventos da campanha.

Crie aberturas de forma ativa para se surpreender com o que os personagens farão, as escolhas que serão tomadas e as pessoas em que se tornarão. Tente preparar situações sem expectativas sobre as respostas que os jogadores vão encontrar ou criar. Enquanto planejar adversários e mapas pode ajudar a criar cenas emocionantes, saiba que você sempre pode ajustar ou descartar completamente seus planos para seguir com uma inspiração que surgiu durante o jogo.

APEGUE-SE APENAS O SUFICIENTE

Às vezes um improviso pode não sair perfeito, e não há problema nisso. Apegue-se às suas ideias para a ficção apenas o suficiente para não perder o que importa, deixando espaços abertos na narrativa que os jogadores possam preencher. Permita-se cometer erros e mudar as coisas — você pode moldá-las para que façam parte da história. Você será o árbitro e editor final, mas não se preocupe se precisar voltar para revisitar ou alterar retroativamente algo que já foi feito.

BOAS PRÁTICAS DO MESTRE

Os princípios do mestre orientaram você sobre o que fazer; enquanto isso, as boas práticas desta seção ajudarão a saber como fazer. Pense nos princípios como as estrelas-guias para o navio do seu jogo; já as boas práticas são as velas, cordas e remos que a embarcação usa para percorrer essa rota.

- → Deixe os jogadores curiosos.
- → Conquiste a confiança da mesa.
- → Mantenha a história em movimento.
- → Corte direto para a ação.
- → Ajude os jogadores a usar as regras.
- → Incentive a conversa fora da ficção.
- → Conte o que eles saberiam.
- → Crie um mundo de motivações.
- → Dê vida às mecânicas do jogo.
- → Reformule em vez de rejeitar.
- → Descreva momentos e montagens.

DEIXE OS JOGADORES CURIOSOS

Provoque os jogadores com uma frase suspeita murmurada por um NPC, descreva sinais de uma ameaça mágica brilhando entre as árvores, insinue um perigo futuro que paira no horizonte distante. Lance iscas e veja o que desperta o interesse deles. Promova um ambiente de investigação criativa na mesa e permita que essa curiosidade leve vocês a lugares incríveis.

CONQUISTE A CONFIANÇA DA MESA

A confiança é essencial para jogar Daggerheart. O mestre confia que os jogadores descreverão as ações de seus personagens cuidadosamente, mantendo em mente os objetivos compartilhados da mesa. Os jogadores confiam que o mestre está agindo de boa-fé e que, ao introduzir desafios e distribuir consequências, está fazendo isso com os interesses de todos em mente.

Faça promessas e as cumpra. Talvez um estalajadeiro diga que ouviu sons estranhos à noite, vindos do porão. Quando os personagens forem até lá, deixe que encontrem algo interessante. Transforme os palpites dos jogadores em realidade se possível — deixe-os sentir que sua compreensão do mundo está correta, mesmo que incompleta. Talvez a pessoa perigosa que estão rastreando tenha mesmo passado pela loja que acabaram de visitar, ou o livro antigo que procuram possa ser encontrado na biblioteca do passado de um personagem, para onde o grupo está indo. Ao resolver uma ação, cumpra as expectativas que estabeleceu quando pediu o teste. Se você disser ao jogador que um teste de Agilidade bem-sucedido permitirá saltar de sua aeronave para outra, deixe acontecer quando ele tiver sucesso.

Isso também significa admitir quando você erra ao agir ou falar, e tirar dúvidas com os jogadores se não tiver certeza do que pretendem. Se não percebeu que um jogador esperava passar por toda patrulha de guardas com um único teste, pode voltar atrás e restabelecer as chances. Ou pode simplesmente avisá-lo que será mais claro na próxima vez e permitir que ele seja bem-sucedido agora.

MANTENHA A HISTÓRIA EM MOVIMENTO

Cada vez que um jogador faz um teste, a história deve seguir em frente, quer seja um sucesso ou não. Em caso de falha, o mestre diz como o mundo reage e mantém a história em movimento. Um personagem pode não conseguir o que deseja se o teste for ruim, mas a história avança através da escalada de conflitos, por novas informações ou por conta de outra mudança nas circunstâncias.

CORTE DIRETO PARA A AÇÃO

Histórias de fantasia heroica consistem em cenas dramáticas, viagens e momentos tranquilos ao redor da fogueira, enquanto heróis relaxam e se preparam para o que virá. Se uma viagem não resultar em perigo ou desafios interessantes, e todos estiverem animados para seguir em frente, você pode cortar logo para a ação dizendo algo como: “Então vocês viajam até Casa Velha. Em vez de jogarmos isso e fazer descansos longos, apenas recuperem todos os seus Pontos de Vida, seus Pontos de Fadiga e seus Pontos de Armadura. Começamos nos arredores da cidade após dois longos dias na estrada. É apenas o crepúsculo, mas vocês não viram ninguém em nenhuma das fazendas vizinhas. Não há som vindo da taverna à direita. O que vocês fazem?”

Quando uma cena parece estar se arrastando ou andando em círculos, você pode cortar para uma nova cena, mantendo o fluxo narrativo e permitindo que os jogadores relembrem os detalhes do plano ou direcionem a história no futuro.

Observe que “ação” nem sempre significa combate. Pode ser um drama político tenso no qual o grupo tenta firmar uma aliança por um fio; ou navegar por um labirinto de cercas vivas cheio das armadilhas de um arquimago; ou uma cena emocionante entre um personagem e um NPC do seu passado. “Ação” significa qualquer momento em que haja tensão e incerteza — situações que desafiam os personagens.

Se um um inimigo estiver em apuros e o interesse dos personagens parecer vacilar, vá em frente e faça o inimigo fugir ou se render. Alternativamente, pergunte aos jogadores como eles terminam a luta. Você deve se esforçar ao máximo para não deixar uma cena se tornar um trabalho árduo que todos se sintam obrigados a concluir, no qual ninguém está se divertindo. Parte de ser o mestre é saber em quais momentos se concentrar e quais deixar de lado.

AJUDE OS JOGADORES A USAR AS REGRAS

Se você é o mestre, há uma boa chance de ser quem passou mais tempo aprendendo as regras de Daggerheart. Portanto, você está melhor equipado para ajudar sua equipe a saber como jogar. Ajude os jogadores a chegar ao ponto em que usem as regras como um conjunto de ferramentas, contando a história com elas e não as vendo como um obstáculo que os impede de aproveitar a experiência do jogo.

O mestre interpreta a oposição aos personagens, mas trabalha ao lado dos jogadores para contar a história. Se eles não perceberam algo óbvio ou esqueceram uma habilidade, não tenha medo de ajudá-los. Quanto melhor o entendimento sobre as regras e mecânicas, melhor estarão preparados para enfrentar situações cada vez mais difíceis e encontrar maneiras inteligentes de resolver problemas.

INCENTIVE A CONVERSA FORA DA FICÇÃO

Como mestre, você deve garantir que os jogadores sempre se sintam confortáveis para sair do personagem e discutir algo. Seja como colaboradores criativos ou amigos jogando juntos, eles devem se sentir à vontade para utilizar ferramentas de segurança durante o jogo ou tirar dúvidas de história ou regras.

CONTE O QUE ELES SABERIAM

Embora os personagens vivam em um mundo fictício e possam utilizar todos os seus sentidos para experienciá-lo, jogadores só sabem daquilo que você contar para eles. Ajude-os compartilhando detalhes sobre o ambiente, fornecendo informações cruciais e fatos que os personagens teriam descoberto facilmente. Por exemplo, três jogadores imaginarão "a torre de um mago" de forma diferente, então inclua detalhes específicos que moldarão a compreensão deles sobre esta torre em particular. Em muitos casos, se você não descreve algo, isso não existe na mente das outras pessoas na mesa.

Se houver informações em uma cena que os personagens seriam capazes de perceber apenas por estarem presentes, não esconda esses detalhes atrás de um teste. Por exemplo, se um personagem perguntar sobre uma escrivaninha ou baú dentro da torre, onde o mago pode guardar anotações importantes, explique que a escrivaninha está limpa e não tem gavetas, mas há uma grande estante cheia de pergaminhos e pilhas de papel. Este é um detalhe que o personagem poderia facilmente ver sem esforço — você não precisa pedir um teste.

CRIE UM MUNDO DE MOTIVAÇÕES

Os personagens em Daggerheart são movidos por suas motivações. Uma baronesa ambiciosa quer ganhar status e aumentar sua esfera de influência, então age para estender seu poder. Uma grande serpente do pântano é motivada pela fome e segurança, então caça forasteiros, mas, se for saciada, talvez não os persiga além das águas lamacentas.

Cada ficha de adversário sugere algumas motivações, mas, ao representar NPCs importantes, considere seus objetivos de curto e longo prazo. Um ladrão renomado pode ser movido pelo desejo de roubar as joias da coroa de uma caravana, mas seu objetivo final é evitar ser capturado pela guarda do rei. Quando ambas as motivações impactam suas decisões, isso cria um personagem multidimensional.

Jogadores talvez não saibam as verdadeiras motivações de um personagem, mas, se você mantiver isso em mente, poderá representar o mundo com profundidade e consistência. Ao sugerir ou revelar a motivação de um NPC, os jogadores podem interagir com as esperanças e medos dele, criando laços dinâmicos dessa forma.

Ação sem motivação pode parecer coreografia. Quando um suposto aliado trai o grupo, sua história será mais impactante se os jogadores entenderem suas motivações, tornando a traição repentina e (em retrospecto) inevitável.

DÊ VIDA ÀS MECÂNICAS DO JOGO

Seja um bom exemplo de como a ficção e as mecânicas trabalham juntas para aprimorar a experiência de jogo. Por exemplo, quando uma tempestade se aproxima e causa um desastre na cidade portuária próxima, use uma contagem regressiva (veja "Contagens Regressivas", p. 162) na mesa com o título "A tempestade devasta Porto Esmeralda" para mostrar que é uma ameaça real.

Narrativa e mecânica se destacam em quase todos os aspectos do jogo. Quando um personagem rola uma falha com Medo, descreva a consequência com rigor para transmitir sua gravidade, demonstrando a diferença entre esta e uma falha com Esperança. Incorpore a fadiga e o desespero do inimigo enquanto marca seu último Ponto de Fadiga, mas continue a instigar o grupo. Se os heróis forem emboscados por um bando grande de invasores, estenda um mapa de batalha e coloque as figuras de todos os quatorze inimigos para mostrar a inferioridade numérica do grupo. Sempre que possível, deixe a mecânica do jogo guiar a história que você está contando, e permita que a narrativa criada reforce as mecânicas que você está usando.

REFORMULE EM VEZ DE REJEITAR

Se a sugestão ou descrição de um jogador for implausível ou estiver fora de sintonia com o que foi estabelecido para o jogo, tente encontrar uma maneira de reformular a situação e trabalhar com ele, em vez de rejeitar a ideia imediatamente. Você pode perguntar à mesa o que seria necessário para realizar uma tarefa que parece impossível ou mencionar uma parte mais viável da sugestão e encorajar o jogador a desenvolver esse aspecto.

> ***Exemplo:*** *"Bem, você pode até não conseguir voar para a plataforma usando o feitiço Telecinese do seu grimório, mas há muitas pedras grandes que você pode mover se quiser."*

DESCREVA MOMENTOS E MONTAGENS

Ao enquadrar uma cena ou reproduzir um trecho da história, pense em momentos e montagens. Se o risco é alto e você deseja focar no brilho das lâminas ou na linguagem codificada do flerte cortês, significa que está descrevendo momentos. Esses momentos poderosos e cruciais devem ter o devido foco, detendo-se na emoção e dando aos jogadores tempo para saborear a cena. No entanto, nem tudo precisa ser contado em descrições momento a momento ou em cenas completas. Nesses casos, considere usar uma montagem: uma sequência de descrições curtas ou um resumo que estabeleça o que acontece sem se deter nos momentos individuais. A montagem pode ser usada para ações que ocorrem ao longo de minutos, horas ou dias.

> ***Exemplo:*** *"Você passa a noite entre a multidão, buscando pistas sobre a Sociedade do Escorpião, mas acho que não precisamos jogar tudo isso. Conte-nos um pouco sobre como foi e depois faça um teste de Presença."*

PROBLEMAS A EVITAR

Como qualquer jogo que depende de colaboração, sua campanha será impactada pelas táticas e comportamentos das pessoas na mesa. Nesta seção, apresentaremos alguns possíveis problemas para mesas de Daggerheart, além de formas de resolvê-los em jogo.

- → Minar os heróis.
- → Sempre dizer o que os jogadores devem rolar.
- → Deixar as cenas se arrastarem.
- → Soluções singulares.
- → Planejar em excesso.
- → Acumular Pontos de Medo.

MINAR OS HERÓIS

Mesmo no 1° nível, heróis têm talento e experiência. Este é um jogo de fantasia heroica e, portanto, presume-se que os personagens sejam habilidosos o suficiente para se aventurar.

Quando vai mal num teste, a situação piora e o personagem não consegue o que quer. Em vez de descrevê-lo como incompetente, geralmente é melhor mostrar como a falha foi impactada pela destreza do alvo, por fatores ambientais ou por surpresas inesperadas. Uma maneira fácil de fazer isso funcionar é descrever a ação legal ou inteligente que o personagem estava fazendo, dizer "Mas..." e narrar uma surpresa, complicação ou agravamento.

> *"Sua lâmina corta o ar com graça, mirando perfeitamente no ombro da guarda, mas ela reage rápido o suficiente para levantar o cabo da alabarda e bloquear seu golpe e, em seguida, balança a arma para tentar prendê-lo contra a parede. Ela é muito mais rápida do que os guardas que um posto avançado como este deveriam ser. O que um soldado com a habilidade dela está fazendo aqui?"*

Se o grupo preferir um tom mais cômico, essa orientação pode não se aplicar, mas o padrão para Daggerheart é assumir que os jogadores são aventureiros competentes e tornar a história emocionante retratando heróis capazes lutando com desafios extraordinários.

SEMPRE DIZER O QUE OS JOGADORES DEVEM ROLAR

A abordagem de Daggerheart incentiva os jogadores a expressarem a personalidade de seus personagens com resoluções criativas para problemas. Em algumas situações, haverá um único atributo apropriado para o teste. Atravessar uma ponte escorregadia, por exemplo, quase sempre exigirá um teste de Agilidade. Mas, em muitas situações, você pode dar aos jogadores a liberdade de decidir como lidarão com um desafio e qual atributo desejam usar para fazer o teste.

> ***Exemplo:*** *Stella, a mestre, diz: "O cavaleiro no morcego gigante acabou de quebrar o encantamento que mantinha sua aeronave no ar. Vocês todos precisarão fazer um teste para lidar com a queda iminente. O que vocês fazem?"*
>
> *Aliyah diz: "Vou pular do navio, agarrar o morcego para escalar nele e empurrar o cavaleiro mágico para fora da sela. Posso fazer isso com Agilidade?"*
>
> *Nolan diz: "Quero fazer um teste de Acuidade usando meu antecedente como pirata para cortar uma das velas menores e usá-la como paraquedas."*

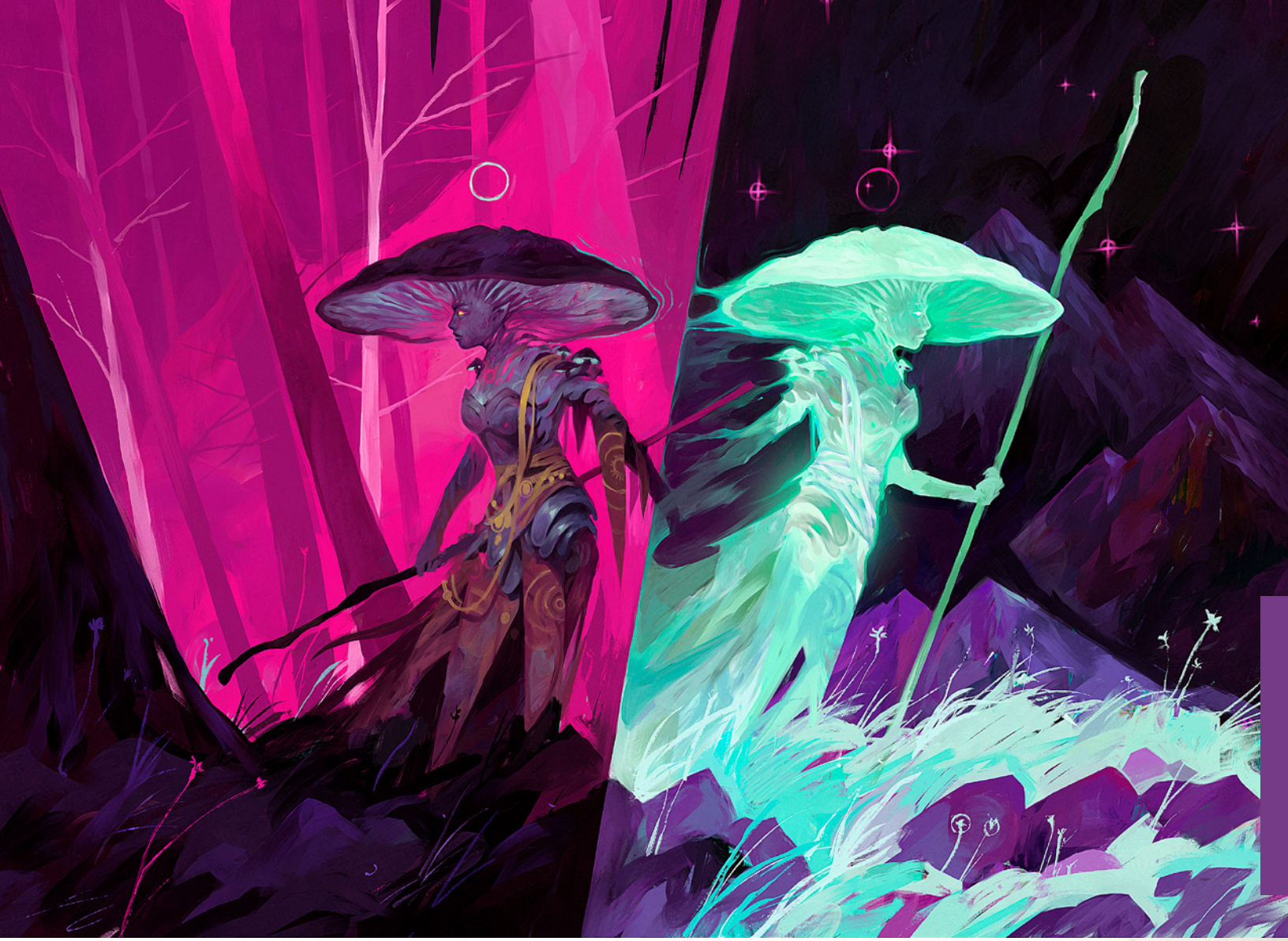
DEIXAR AS CENAS SE ARRASTAREM

O ideal é que as cenas tenham um foco, levando a história adiante. Cada teste deve progredir a narrativa e construir ou resolver tensão. Na conclusão natural de uma cena, quando a energia da mesa estiver oscilando, ou jogadores e personagens estiverem andando em círculos, considere sacudir ou resolver a cena e cortar para outra, mantendo o ritmo. Em situações sociais, incentive-os a agir com um movimento do mestre que introduza um relógio, forneça novas informações, antecipe um perigo futuro ou algo semelhante. Em um combate que está se arrastando, lembre-se que nem todos os conflitos precisam terminar com a morte do inimigo — mude as coisas ou crie uma resolução dramática, como fuga, desastre natural ou a intervenção de uma autoridade.

SOLUÇÕES SINGULARES

Se o mestre tiver apenas uma ideia em mente sobre como os jogadores podem resolver um determinado problema, mas o grupo se empolgar com outra resposta, isso pode se tornar um problema. Você pode ter um bom motivo para justificar o que tem em mente como a melhor opção, mas, se os jogadores tiverem uma ideia inteligente, o melhor é se adaptar e descobrir como fazer a abordagem funcionar.

Quebra-cabeças são um ótimo exemplo de situações em que uma solução única pode causar problemas. A mente de cada pessoa funciona de maneiras diferentes, e um quebra-cabeça ou charada com apenas uma resposta "certa" pode impedir alternativas interessantes. Se os jogadores ficarem travados ou frustrados em uma cena, considere encontrar uma maneira de seguir com as coisas ou ajustar a situação para permitir que as ações dos personagens avancem a história. Isso pode envolver dar mais contexto ou perguntar como eles estão se sentindo em relação à cena.



PLANEJAR EM EXCESSO

Daggerheart foi projetado para ser jogado com bastante improvisação, permitindo aos jogadores uma dose grande de agência criativa — na qual o grupo constrói e descobre o mundo em conjunto. Este jogo também foi criado para ser guiado pelos jogadores, onde suas origens e conexões servem como o principal combustível para a trama. Por essas razões, recomendamos deixar espaço para a história respirar.

O jogo funciona melhor quando você dedica mais tempo à preparação de situações para os personagens explorarem, em vez de roteirizar cenas inteiras e uma progressão definida de partes da história. O estilo de cada mestre é diferente, e você pode descobrir os benefícios de se dedicar mais a uma preparação que permita a agência e a criatividade do jogador.

Os jogadores surpreenderão muitas vezes com ações ousadas ou arriscadas e que você jamais poderia prever. Quando essas grandes ideias surgirem, analise a energia da mesa, veja se todos estão animados com a nova direção e quais oposições ou respostas narrativas podem alimentar seu entusiasmo. Não há problema em dizer aos jogadores: “Isso me pegou de surpresa. Que tal uma pausa rápida de dez minutos enquanto penso em como essa mudança emocionante vai se desenrolar?”

ACUMULAR PONTOS DE MEDO

Como você ganha Pontos de Medo sempre que alguém faz uma rolagem com Medo, bem como durante o repouso, seu acúmulo de Medo sempre estará disponível quando precisar. Faça o possível para gastar esses pontos quando tiver oportunidade. Gastar mais Pontos de Medo no início de um combate ou durante um momento crucial pode gerar muita tensão e definir os riscos. Isso ajuda a dar forma à cena, deixando os jogadores na corda bamba, sendo reativos em vez de proativos enquanto lutam para se reestabelecer. Então, à medida que se equilibram, tornam-se proativos, indo atrás de seus objetivos. Depois de avançarem em direção a esses objetivos, é possível que rolem com Medo. Isso cria uma abertura para você fazer outro movimento de Medo e complicar a cena.

Essa alternância cria uma cena dinâmica, mantendo os jogadores alertas e, em última instância, tornando o resultado ainda mais satisfatório, seja uma vitória suada ou uma derrota devastadora.

MECÂNICAS DO MESTRE

Nesta seção, apresentaremos as principais mecânicas que você usará ao mestrar Daggerheart.

O DADO DO MESTRE

Os jogadores usam 2d12 como seus Dados de Dualidade para fazer testes, mas, como mestre, você usará 1d20. Isso cria um resultado menos previsível para suas rolagens, enquanto jogadores têm resultados mais confiáveis. A probabilidade de você rolar números extremamente altos ou baixos é a mesma para obter um número mediano, enquanto rolar 2d12 cria uma curva de resultados mais estável. Quando você tem sucesso, cria um desafio novo e emocionante e, quando falha, é um alívio e uma bênção para o grupo. A variabilidade do d20 facilita sua variedade de resultados em uma sessão.

TESTES DO MESTRE

Quando um adversário ataca um personagem, você rola para determinar o resultado. Esse processo é semelhante ao teste do jogador, exceto que você usa 1d20 em vez de 2d12:

PASSO 1: FAÇA O TESTE DE ATAQUE

Role o d20 e some o bônus de ataque do adversário (mais quaisquer outros dados, como 1d20 extra de vantagem).

PASSO 2: DETERMINE SE O ATAQUE ACERTA

Se o resultado da rolagem for igual ou superior à Evasão do alvo, é um sucesso e o ataque atinge o alvo. Caso contrário, o ataque falha e não acerta.

PASSO 3: SE ACERTAR, ROLE O DANO

Em um sucesso, faça a rolagem de dano apropriada para determinar a quantidade de dano causada pelo ataque.

Se quiser aumentar as chances de um adversário ter sucesso ou falhar, você pode aumentar ou diminuir o modificador de ataque dele.

Sucessos Críticos do Mestre

Personagens dos jogadores não são os únicos que podem obter um sucesso crítico — seus adversários também! Sempre que você rolar 20 no d20, seu teste é automaticamente um sucesso.

Se obtiver sucesso crítico em um teste de ataque, você também causará dano extra. Comece com o maior valor possível que o dado de dano puder rolar e, em seguida, faça uma rolagem de dano como de costume, adicionando-a a esse valor. Por exemplo, se os dados de dano forem 2d8+2 e você obtiver sucesso crítico, causará automaticamente 16 de dano; então rola 5 e 7 nos dados. Por fim, basta somar 16+5+7 para um total de 28, mais 2 do modificador, causando um total de 30 de dano.

Um sucesso crítico em um teste não traz nenhum benefício adicional para um adversário.

PEDINDO TESTES

Após um jogador descrever um movimento que deseja fazer durante o jogo, você pode decidir que um teste é necessário para determinar como a cena progride. Use as diretrizes abaixo para determinar como abordar o jogador, escolhendo a opção que melhor se adaptar à situação:

- **Deixe o personagem garantir o sucesso em troca de uma consequência.** Se houver uma oportunidade para uma consequência interessante, ofereça esse resultado ao jogador em vez de fazer um movimento; se ele concordar, obtém um sucesso e você descreve as repercussões. Por exemplo, em vez de rolar para ver se um personagem consegue pular de um telhado para outro, permita que ele tenha sucesso automaticamente em troca de ser notado por transeuntes que vagam pela rua abaixo.
- **Estabeleça os riscos.** Se um movimento for particularmente difícil ou perigoso e oferecer consequências interessantes para sucesso ou fracasso, estabeleça os riscos do teste para que o jogador saiba o que esperar. Assim que todos estiverem alinhados, peça a rolagem e molde a narrativa ao redor dos resultados. Se um jogador deseja que seu personagem pule sobre telhados, por exemplo, você pode dizer que ele pulará sem alertar ninguém com um sucesso, mas uma falha significará que ele cairá nas ruas abaixo, sofrendo ferimentos graves. Isso permite que o jogador assuma riscos conscientes e apoiados pela narrativa.
- **Clarifique consequências garantidas.** Se um movimento for muito difícil ou perigoso e terá repercussões independentemente do personagem ter sucesso ou não, informe-o sobre essas repercussões antes do movimento ocorrer. Se desejar prosseguir mesmo assim, peça a rolagem e descreva as consequências sem comprometer suas repercussões. Se um jogador deseja que seu personagem pule sobre o telhado de um prédio em chamas para um local seguro, por exemplo, você pode dizer que o telhado desabará na tentativa. Mesmo que o teste seja um sucesso espetacular, descreva o prédio gemendo e desabando sobre si mesmo, impedindo qualquer um que vier depois de realizar a mesma fuga.

EXPERIÊNCIAS IMPACTAM A NARRATIVA

Ao determinar se um teste é necessário ou não, sempre considere as Experiências e a história do personagem. Se um personagem tiver "Escalador Especialista" como Experiência, por exemplo, e tentar escalar uma parede sem perigos ao redor, você pode decidir que ele não precisa rolar dados, pode simplesmente fazê-lo. Se a escalada for complicada devido ao clima, mas você não quiser que a história se concentre no que acontecerá se ele falhar, ofereça a opção de marcar 1 PF em troca de escalar sem teste. A história de um personagem deve diminuir a necessidade de fazer testes por coisas nas quais ele tem experiência — introduza rolagens apenas quando as circunstâncias estivertem fora do contexto de sua Experiência, como um personagem tentando escalar enquanto arqueiros lançam flechas dos parapeitos acima.

FAZENDO MOVIMENTOS

Assim como jogadores podem fazer movimentos durante o jogo, você também tem movimentos que mudam a história em resposta aos seus movimentos. Ao contrário dos personagens, você não está limitado a feitiços específicos ou a certos efeitos que pode realizar — quando fizer os movimentos de mestre, estará agindo para moldar e facilitar a história, não importa o que será necessário. Você começa seu turno quando inicia um movimento de mestre. Quando você acaba de fazer seu movimento (ou movimentos) e o jogo retorna para os jogadores, seu turno de mestre termina.

Em sua forma mais simples, um movimento do mestre é qualquer coisa que você faça para guiar a história. Esses movimentos podem aumentar o perigo, geralmente introduzindo conflitos, aumentando dificuldades, ou oferecendo uma facilidade ou apoio, revelando novas informações ou aliviando um fardo. Esse fluxo e refluxo de oposição e cooperação facilita um jogo dinâmico, criando oportunidades para que mestres e jogadores surpreendam uns aos outros com escolhas emocionantes.

Se movimentos são sua chance de fazer as coisas acontecerem na cena, o que você deve fazer? As próximas seções apresentam sugestões (e exemplos na seção "Exemplos de movimentos do mestre"), mas essas decisões são difíceis de tomar no vácuo. A melhor ferramenta que você tem à disposição é ouvir os jogadores enquanto eles contribuem para a narrativa e, em seguida, integrar seus movimentos aos deles.

QUANDO FAZER MOVIMENTOS

Saber quando fazer movimentos (e quais fazer) é uma parte significativa do aprendizado dos mestres de Daggerheart. A frequência e a gravidade desses movimentos dependem do tipo de história que você está contando, dos movimentos que os jogadores fazem e do tom da sessão que você está conduzindo, mas a regra geral é: você pode fazer um movimento do mestre sempre que quiser. Isso mesmo! Você é o mestre — seu trabalho não é esmagar os jogadores ou sempre agir como adversário; é ajudar a contar uma história. Você deve fazer movimentos sempre que vir uma oportunidade para isso.

Considere fazer um movimento do mestre quando um jogador:

- Rolar com Medo em um teste.
- Falhar em um teste.
- Fizer algo que gere consequências.
- Der uma oportunidade de ouro.
- Esperar que você diga o que acontecerá.

Observe que fazer um movimento grande nem sempre é necessário! Quando não conseguir encontrar uma abertura de grande impacto, lembre-se das outras ferramentas à disposição: fazer um personagem marcar 1 PF, progredir um evento que está acontecendo fora da cena atual ou adiar as consequências para o futuro. Talvez nada aconteça agora quando um personagem quebra o objeto amaldiçoado, por exemplo, mas seu legítimo dono virá no futuro para cobrar o que lhe é devido.

Alguém rolou com Medo em um teste

Se um personagem rola com Medo, o jogo retorna para você fazer um movimento do mestre. Independentemente do teste ser um sucesso ou falha, seu movimento em geral se baseia naquilo que o jogador acabou de tentar fazer.

Alguém falhou em um teste

Se um personagem falhar em um teste, o jogo retorna para você descrever a falha e o que acontece a seguir por causa dela. Se for uma falha com Medo, considere escolher uma consequência ou complicação mais severa do que o normal.

Alguém fez algo que gerou consequências

Às vezes, um personagem faz um movimento que, sendo um sucesso ou falha, tem consequências inevitáveis. Nessas situações, você pode fazer um movimento que reflita esse resultado. Se um personagem quiser salvar alguém de um prédio em chamas, por exemplo, o jogador vai declarar que ele quer correr para dentro do prédio. Você pode explicar que, não importa o quão alto ele role no teste, uma consequência ocorrerá: o personagem sofre dano do fogo; o prédio desaba ao seu redor, impedindo que fuja facilmente; algo que ele está carregando é danificado pelas chamas etc.

Alguém dá uma oportunidade de ouro

Às vezes, a decisão de um personagem lhe dá a oportunidade perfeita para um movimento dramático — talvez ele se aproxime demais de um predador à espreita ou se distraia enquanto observa os intrusos. Nesses casos, um teste não incita seu movimento, mas você ainda pode aproveitar a oportunidade para uma poderosa cena dramática. Se os personagens estiverem se escondendo de um grupo de ladrões enquanto discutem os planos do líder dos bandidos, por exemplo, um deles pode dizer "mas é impossível que eles olhem os beirais de todos os celeiros do distrito!" com ironia. Em resposta, descreva a porta do celeiro se abrindo ruidosamente quando um bandido entra, com uma tocha acesa em uma mão e uma espada na outra, enquanto espia pelas vigas onde os personagens estão escondidos.

Alguém espera que você diga o que acontece

Seu trabalho é manter a história seguindo, então, quando os jogadores não tiverem certeza do que fazer, provavelmente recorrerão a você para descobrir. Isso é um sinal de que você deve agir. Se os personagens estiverem conversando durante um jantar e a conversa parar, por exemplo, o grupo pode olhar para você conferindo se é hora de um NPC falar ou agir.

Da mesma forma, aja quando os jogadores estiverem sem saber o que fazer ou se parecerem frustrados com a falta de informação. Quando você precisar fazer a cena continuar, um movimento mais suave pode resolver (veja a próxima seção "Movimentos Suaves e Movimentos Rígidos"), mas às vezes um movimento rígido é necessário para fazer os personagens agirem.

COMO ESCOLHER UM MOVIMENTO

Quando um personagem faz um teste, o resultado influencia como a cena muda — mas essas mudanças dependem do movimento que o mestre escolhe fazer. Considere estes exemplos de frases que podem ser ditas ao jogador depois de um teste e quais movimentos você pode fazer:

Sucesso Crítico

"Isso é um sucesso crítico! Você consegue o que deseja e um pouco mais; anota aí que recebeu 1 Ponto de Esperança e recuperou 1 PF. Me diz como isso acontece..."

Deixe o jogador descrever seu sucesso e, em seguida, dê ao grupo uma oportunidade ou vantagem adicional por isso.

Sucesso com Esperança

"Isso é um sucesso com Esperança, então você consegue o que deseja, mais 1 Ponto de Esperança e conta como isso acontece..."

Deixe o jogador descrever seu sucesso e, em seguida, mostre como o mundo reage a ele.

Sucesso com Medo

"Isso é um sucesso com Medo, então você consegue o que deseja, mas não sai de graça. Eu recebo 1 Ponto de Medo e o que acontece é..."

Trabalhem juntos para descrever o sucesso do personagem e, em seguida, introduza uma complicação ou custo através de um movimento do mestre — mas algo que não anule o sucesso dele. Talvez um adversário o ataque em resposta ou ele marque 1 PF pelo custo da vitória. Talvez perceba que seu aliado está em perigo iminente ou obtenha novas informações que aumentam os riscos.

Falha com Esperança

"Isso é uma falha com Esperança, então as coisas não saem de acordo com o plano, mas você recebe 1 Ponto de Esperança. O que acontece é..."

Descreva como o personagem falha em conseguir o que quer e como a situação piora como resultado, introduzindo uma pequena complicação ou consequência através de um movimento do mestre. Talvez ele identifique um novo perigo com o qual agora precisa lidar, enfrente um ataque ou marque 1 PF por causa do inimigo com o qual está lutando, ou enfrente danos colaterais que o coloquem numa posição difícil.

Falha com Medo

"Isso é uma falha com Medo, então tudo deu muito errado! Eu recebo 1 Ponto de Medo e eis o que acontece..."

Descreva como as coisas dão errado introduzindo uma grande complicação ou consequência através de um movimento do mestre. Talvez ele receba más notícias e a informação os coloque em perigo imediato, torne-se o foco de múltiplos adversários, seja separado de seu grupo ou uma oportunidade importante seja perdida para sempre.

REFERÊNCIA RÁPIDA: RESOLVENDO TESTES

Se não tiver certeza de como resolver um teste, pense nestas frases rápidas:

Sucesso com Esperança: Sim, e... (você consegue o que deseja e recebe 1 Ponto de Esperança).

Sucesso com Medo: Sim, mas... (você consegue o que deseja, mas há um preço ou consequência e o mestre recebe 1 Ponto de Medo).

Fracasso com Esperança: Não, mas... (as coisas não saem como planejado, mas você recebe 1 Ponto de Esperança).

Fracasso com Medo: Não, e... (as coisas não saem como planejado e pioram, o mestre recebe 1 ponto de Medo.)

Movimentos óbvios

Às vezes, você saberá sem hesitar como fazer um movimento em uma cena. Um personagem acabou de rolar um sucesso com Medo em um ataque contra um adversário poderoso? Ele consegue o que deseja, mas tem um custo. Em resposta, seu movimento pode fazer com que o adversário contra-ataque ou jogue o personagem para o outro lado do campo de batalha. Talvez você tenha preparado um combate sobre uma saliência precária; se o ataque do personagem for um sucesso, isso o deixa perigosamente perto da beira do penhasco e ele precisa fazer um teste de Agilidade para não cair.

Outras vezes, o movimento pode não estar óbvio de imediato. Nesse caso, você pode se inspirar na seção "Exemplos de movimentos do Mestre" (p. 152). Se tudo mais falhar, peça ao personagem para marcar 1 PF ou diga a ele que "está tudo bem... por enquanto" e pense em como você pode deixar tudo mais perigoso para ele em uma situação futura.

Movimentos orientados pelo jogador

Se você ainda não tiver certeza do que fazer, pode deixar a decisão para o jogador, dando a ele duas opções diferentes ou simplesmente perguntando o que acontece em seguida. Às vezes, eles se colocam em situações mais interessantes ou perigosas do que você jamais os colocaria!

Movimentos sociais

Lembre-se que movimentos do mestre são para qualquer situação.

Embora a mecânica de combate naturalmente sinalize quando os inimigos atacam, quanto dano causam e assim por diante, o conceito de "fazer movimentos" se aplica a todas as cenas de Daggerheart. Um jantar tenso entre rivais, uma negociação importante, um confronto emocional — todas essas cenas envolvem um vai e vem entre os personagens e o mestre. Você pode usar movimentos ao fazer a parte mais importante de ser mestre: ouvir e responder aos jogadores.

EVITE PREJUDICAR UM SUCESSO

Em sucessos com Medo, uma armadilha que os mestres podem encontrar é prejudicar o sucesso dos jogadores ao fazer um movimento do mestre como consequência. Por exemplo, se um personagem fizer um teste de Acuidade, tentando se mover furtivamente por um corredor, e tiver um sucesso com Medo, não use seu movimento para soar um alarme ou fazer alguém esbarrar nele, estragando a cobertura. O personagem obteve sucesso no teste e esse sucesso deve ser honrado, mesmo que tenha uma consequência. Em vez disso, considere opções como introduzir um novo obstáculo ou adicionar um novo inimigo se aproximando para complicar a situação.

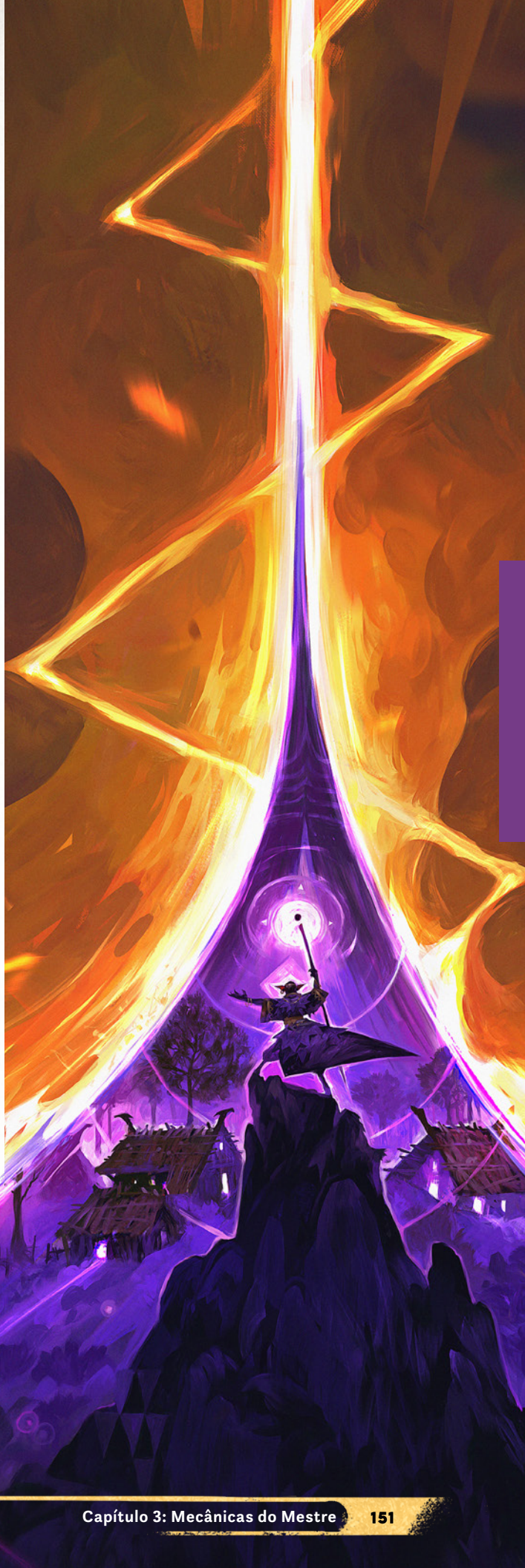
Da mesma forma, se um personagem fizer algo legal — como lançar um feitiço de forma inteligente — deixe-o aproveitar e não frustre seus planos imediatamente. Permita que a cena se desenrole por um tempo, usando movimentos para mudar e intensificar o cenário em vez de encerrar o efeito. Por exemplo, se alguém contornar uma armadilha que você armou, em vez de usar imediatamente um movimento para acionar a armadilha, deixe-o se sentir inteligente enquanto você usa seu próximo movimento do mestre para invocar mais inimigos ou indicar outros perigos que estão no caminho. Use seus movimentos para anular imediatamente um efeito em um momento crítico ou contra um adversário poderoso — quando deve mostrar que a situação é terrível.

Tenha este princípio em mente ao fazer movimentos. As seções a seguir apresentam conselhos sobre que tipo de movimentos você pode fazer e como implementá-los com cuidado. Afinal, nem todos serão apreciados em qualquer circunstância. Se os personagens estão entregando um artefato poderoso para um mago, ter um oponente menor roubando tal artefato pode desencadear um arco emocionante na história — ou jogar água fria na empolgação do grupo e fazê-lo sentir que todo seu trabalho foi inútil. Como sempre, comunicação e colaboração são fundamentais, e movimentos rígidos não devem negar a autonomia do jogador ou parecer punitivos.

MOVIMENTOS SUAVES E RÍGIDOS

Quando é sua vez, você tem muitas opções de como prosseguir. Alguns são **movimentos suaves**, geralmente mais fáceis para os jogadores — eles fornecem novas informações sobre a cena e oferecem uma oportunidade de reação. Outros são **movimentos rígidos** que, no geral, são mais duros, maiores ou mais diretos — narrativas que acontecem sem permitir que personagens intercedam. Considere usar movimentos suaves em falhas com Esperança e movimentos rígidos em qualquer rolagem com Medo. Além disso, você sempre pode começar uma sessão usando movimentos suaves e progredir para movimentos rígidos conforme a história chega ao clímax. Lembre-se de que seus movimentos definem o tom de um desafio ou ameaça.

> *A próxima seção apresenta exemplos de movimentos em ordem aproximada de gravidade.*



EXEMPLOS DE MOVIMENTOS DO MESTRE

Movimentos do mestre são sua ferramenta mais importante como contador de histórias em Daggerheart.

A maneira como você faz movimentos define sua história e seu estilo. Todos que participam deste jogo vão interagir com os movimentos do mestre de forma diferente, então não sinta que precisa usá-los da mesma forma que outra pessoa. O que importa é vocês estarem se divertindo e que você esteja se mantendo fiel à história, agindo como um fã dos jogadores.

Os exemplos a seguir estão apresentados em ordem de movimentos suaves a rígidos. Examine a lista até encontrar movimentos apropriados. Não descreva seus movimentos com os nomes desta seção. Em vez de dizer "eu mostro os danos colaterais", contextualize para o grupo — descreva como a flecha perdida perfura uma corda desfiada que segurava a lanterna no alto, e agora o quarto no esconderijo dos bandidos foi incendiado!

Ao fazer um movimento do mestre, você pode:

- → Mostrar como o mundo reage.
- → Fazer uma pergunta e criar com base na resposta.
- → Fazer um NPC agir de acordo com sua motivação.
- → Usar os objetivos do personagem para fazê-lo agir.
- → Sinalizar uma ameaça iminente.
- → Revelar uma verdade indesejada ou perigo inesperado.
- → Forçar o grupo a se separar.
- → Fazer um personagem marcar PF como consequência de suas ações.
- → Fazer um movimento que eles não vejam.
- → Mostrar os danos colaterais.
- → Remover condição ou efeito temporário.
- → Mudar o ambiente.
- → Pôr um adversário em foco.
- → Capturar alguém ou algo importante.
- → Usar a história de um personagem.
- → Findar uma oportunidade permanentemente.

MOSTRAR COMO O MUNDO REAGE

Para mostrar como o mundo reage, pense em como a ação do personagem afeta a ficção e descreva essa mudança de forma que crie oportunidades para os personagens agirem. Você pode descrevê-los arrombando uma porta com sucesso e, em seguida, detalhar a sala ao lado e o perigo que encontram lá. Você também pode fazer com que a pessoa negociando com eles apresente uma opção de acordo. Ou fazer com que um inimigo que acabaram de atingir tente recuar. Esta é a sua oportunidade de fazer o mundo ao redor dos personagens parecer real e vivo.

FAZER UMA PERGUNTA E CRIAR COM BASE NA RESPOSTA

Este é talvez o movimento mais colaborativo: apresentar uma pergunta ao jogador e usar a resposta dele como verdade para construir a cena. Você pode perguntar algo como "o que você vê nesta cidade que faz você lembrar de casa?" ou "o que neste lugar mostra que alguém esteve aqui antes de você?". Normalmente utilizado para estabelecer informações sobre uma cena, quando você está interessado em um personagem específico ou na perspectiva de um jogador sobre a situação, este movimento é uma ótima maneira de envolver toda a mesa na construção de mundo.

FAZER UM NPC AGIR DE ACORDO COM SUA MOTIVAÇÃO

Quando uma cena inclui NPCs, você pode destacar o que eles estão fazendo em resposta às ações dos personagens. Você pode mostrar um NPC amigável ajudando o grupo em uma luta, um grupo de moradores da cidade se protegendo ou um inimigo trocando de posição. Certifique-se de que suas ações sempre respeitem as motivações deles.

USAR OS OBJETIVOS DO PERSONAGEM PARA FAZÊ-LO AGIR

Uma das formas mais poderosas de mudar uma cena é introduzir algo pessoal de um personagem. Se ele estiver procurando um objeto ou criatura específica, você pode revelar onde o que ele busca está e por que será tão difícil chegar lá. Usar os desejos de um personagem para motivá-lo é uma ótima maneira de reforçar a importância da cena.

SINALIZAR UMA AMEAÇA IMINENTE

Um farfalhar nas árvores, um alarme soando, o tilintar de armaduras vindo em sua direção — este movimento cria a sensação de urgência para os personagens. Precisam se mexer agora!

REVELAR UMA VERDADE INDESEJADA OU PERIGO INESPERADO

Este movimento versátil geralmente é aplicável em qualquer cena — você só está aumentando o drama ou tensão. Talvez alguém inesperado saia das sombras ou os personagens recebam más notícias que os façam repensar seus planos. Uma versão suave deste movimento pode se manifestar colocando um grupo de inimigos perigosos ao alcance dos personagens ou revelando o capitão da guarda justamente quando o grupo achar que está em vantagem. Uma versão mais rígida pode ser um inimigo prendendo um personagem contra a parede, deixando-o *Imobilizado* até que faça um teste para escapar das garras do adversário.

FORÇAR O GRUPO A SE SEPARAR

Dividir o grupo, como resultado de um perigo ambiental ou de uma armadilha, pode forçar os jogadores a pensar de forma diferente do que normalmente pensariam sobre como realizar uma tarefa. Este movimento também pode criar uma divertida alternância de cenas enquanto os grupos trabalham de forma independente antes que encontrem um jeito de se reunir.

FAZER UM PERSONAGEM MARCAR PF COMO CONSEQUÊNCIA DE SUAS AÇÕES

Este movimento é perfeito para um sucesso com Medo, quando você não tem certeza das consequências — o personagem consegue fazer o movimento, mas não vai ser fácil. Por exemplo, ele pode atravessar o campo de batalha, mas marcará 1 Ponto de Fadiga. Como um movimento suave, você também pode fazer uma oferta — talvez dar a opção de chegar apenas até metade do caminho e não marcar PF.

Quando fizer um jogador marcar PF, descreva por que a circunstância pede isso — ou peça ao jogador para fazê-lo. É fisicamente desgastante de alguma forma? Traz memórias dolorosas? O personagem está sob muita pressão?

FAZER UM MOVIMENTO QUE ELES NÃO VEJAM

Este movimento é mais útil quando há algo acontecendo nos bastidores que você quer revelar. Inicie uma nova contagem regressiva ou marque a atual; adicione mais dados de dano às próximas rolagens de dano do inimigo; ajuste uma situação narrativa que os personagens ainda não encontraram ou crie outra consequência que os jogadores não consigam prever. Ao fazer isso, não conte a eles do movimento, mas crie uma tensão divertida na mesa, informando uma mudança nas suas maquinações: "está tudo bem... *por enquanto*!".

Dependendo do seu estilo, você pode criar um cronômetro de contagem regressiva e mostrá-lo aos jogadores, mas sem que eles entendam por completo. Você também pode cortar para uma cena que os jogadores veem, mas seus personagens não.

MOSTRAR OS DANOS COLATERAIS

Este é um ótimo movimento para usar quando o jogador tenta fazer algo incrível e há uma consequência. Uma bola de fogo deu errado? Talvez tenha se espalhado, atingido a encosta da montanha, e agora o grupo ouve um estrondo vindo de cima. Uma avalanche está prestes a engoli-los! Sempre que um personagem fizer algo que impacte o mundo ao seu redor significativamente, você pode fazer este movimento para mostrar as ramificações naturais desse evento.

REMOVER CONDIÇÃO OU EFEITO TEMPORÁRIO

Se houver uma condição ou efeito temporário em um adversário ou ambiente, você pode removê-la. Ao fazer este movimento, comece na narrativa, descrevendo quem ou o que causa o fim do efeito e como isso muda a situação dos personagens. Se um adversário *Vulnerável* está imobilizado por um emaranhado de vinhas, você pode descrevê-lo usando sua lâmina para se libertar cortando as vinhas. Se o efeito for causado por um feitiço, você pode descrever o adversário disparando uma saraivada de flechas no conjurador, errando o alvo, mas inibindo sua capacidade de se concentrar no feitiço. Se um personagem acabou de usar um efeito, pense bem ao encerrá-lo — será mais satisfatório se ele impactar a cena primeiro. Remover algumas condições ou efeitos também pode exigir o gasto de Medo.

MUDAR O AMBIENTE

Você pode mudar o ambiente em que os personagens estão para aumentar os riscos. Se estiver usando uma ficha de ambiente, você pode utilizar uma de suas ações. Caso contrário, afete a área ao redor dos personagens de forma divertida e envolvente — talvez a ponte de corda que eles estão atravessando se rompa repentinamente ou um rio os arraste. Talvez uma multidão enfurecida lote o mercado, bloqueando a pessoa que estão seguindo, ou um prédio caia em sua direção após ser atingido por um feitiço que errou o alvo.

PÔR UM ADVERSÁRIO EM FOCO

Heróis são moldados ao enfrentar adversários de mesma força — este movimento permite que os adversários atuem de forma significativa em uma cena. Quando você faz este movimento, um adversário pode se mover para qualquer ponto em alcance próximo e fazer uma ação. Em batalha, isso geralmente é um ataque — ele fica a corpo a corpo de um personagem, faz um teste de ataque e demonstra seu poder, independentemente do ataque ser bem-sucedido ou não. Mas esse movimento não se limita à violência. Quando põe um adversário em foco, ele pode usar táticas, revelar seus motivos, usar uma ação ou mudar a cena de forma interessante. Seja golpeando um personagem com um martelo amassado, inundando a sala com gás sufocante ou revelando que o líder local o obedece, é a chance de provar sua habilidade.

Às vezes, você pode querer destacar mais de um adversário no seu turno. Para fazer um movimento do mestre adicional, você pode gastar 1 Ponto de Medo, mudando o foco para outro adversário na cena. Você pode gastar quantos Pontos de Medo tiver para mover o foco pelo campo de batalha, mas normalmente não pode pôr o mesmo adversário em foco mais de uma vez durante o seu turno.

CAPTURAR ALGUÉM OU ALGO IMPORTANTE

Tirar algo que o grupo deseja ou precisa pode aumentar a tensão da cena. Você pode derrubar uma arma da mão de um personagem, capturar um companheiro ou aliado, ou roubar um objeto poderoso bem debaixo do seu nariz. Este movimento é uma maneira emocionante da ficção avançar a história.

USAR A HISTÓRIA DE UM PERSONAGEM

Integrar a história de um personagem ao seu movimento pode ter um grande impacto no personagem e tornar a história mais pessoal para ele. Talvez alguém do seu passado apareça, um erro que cometeu há muito tempo o alcance, ou a cena seja paralela a uma experiência passada, dando-lhe a chance de fazer uma escolha diferente. Basear o movimento na história de um personagem garante que suas próximas decisões sejam ainda mais importantes para ele.

FINDAR UMA OPORTUNIDADE PERMANENTEMENTE

Quando as coisas estão difíceis, às vezes os personagens perdem uma oportunidade. A versão suave deste movimento pode ser destruir o caminho do grupo através de um sistema de cavernas, forçando-os a encontrar uma maneira mais traiçoeira de escapar. A versão rígida deste movimento seria matar um NPC valioso ou destruir um objeto poderoso que o grupo precisa desesperadamente. Esses movimentos podem ser muito eficazes quando você deseja mover a história para uma nova direção.

MEDO

Enquanto personagens recebem Pontos de Esperança, você recebe Pontos de Medo.

RECEBENDO PONTOS DE MEDO

No início da campanha, você começa com um número de Pontos de Medo igual ao número de personagens. Sempre que um personagem rola com Medo, você ganha 1 Ponto de Medo. Você também pode ganhar Medo quando o grupo descansa, por certos talentos e feitiços, e por habilidades dos adversários.

Você pode ter até 12 Pontos de Medo.

CONTABILIZANDO PONTOS DE MEDO

Você pode contabilizar Pontos de Medo com marcadores, um dado ou qualquer outro método, e deve manter essa reserva visível para os jogadores durante o jogo. Pontos de Medo são transferidos entre as sessões, então anote quantos tem no fim de cada sessão e comece a próxima com a mesma quantidade.

GASTANDO PONTOS DE MEDO

Ao gastar Pontos de Medo, descreva como o destino muda o mundo contra os personagens. O que os interrompe ou contra-ataca? Como o adversário prepara um ataque poderoso? O que afeta os sentidos deles enquanto a avalanche os engole?

Ao gastar 1 Ponto de Medo, você pode:

- → Interromper os jogadores para fazer um movimento.
- → Fazer um movimento do mestre adicional.
- → Usar a habilidade de Medo de um adversário.
- → Usar a habilidade de Medo de um ambiente.
- → Adicionar a Experiência de um adversário ao teste.

> ***Dica:*** *como em qualquer movimento do mestre, gastar Medo não deve prejudicar a diversão dos jogadores. Pontos de Medo são uma ferramenta para aprimorar a cena, criar tensão dramática e aumentar os riscos, não para interromper as ações heroicas de um personagem.*

Interromper os jogadores para fazer um movimento

Você pode gastar 1 Ponto de Medo para fazer um movimento do mestre como se os personagens tivessem falhado num teste ou rolado com Medo, permitindo que você interrompa seus movimentos. Essa tática é mais útil quando você quer fazer um movimento durante uma série de sucessos — por exemplo, se os personagens obtiveram sucesso com Esperança quatro vezes seguidas durante o combate e você quer dar aos adversários a chance de revidar, gaste 1 Ponto de Medo para interromper a cena e pôr um adversário em foco.

Fazer um movimento do mestre adicional

Após fazer um movimento do mestre, você pode gastar 1 Ponto de Medo para fazer um movimento adicional neste turno. Por exemplo, quando um personagem tem uma falha ou rola com Medo, você pode pôr um adversário em foco para que ele roube a carruagem do grupo e começe a fugir com ela para longe, e então gastar 1 Ponto de Medo para fazer o arqueiro na árvore atirar nos personagens dando cobertura para o roubo da carruagem.

Usar a habilidade de Medo do adversário

Além das habilidades de cada adversário, alguns deles possuem habilidades de Medo poderosas. Você pode usá-las gastando o número indicado de Pontos de Medo.

Você sempre pode improvisar uma habilidade de Medo para um adversário grandioso, mesmo que ele já tenha uma predeterminada. Basta gastar 1 Ponto de Medo e inventar um movimento de adversário grandioso que, de outra forma, poderia parecer exagerado ou arbitrário (veja seção “Improvisando Movimentos de Medo”, p. 156).

Se você gastou Pontos de Medo para fazer um movimento do mestre adicional ao pôr um adversário em foco, você ainda deve gastar a quantidade necessária para ativar a habilidade de Medo. Por exemplo, assim que o ladrão roubar a carruagem do grupo e você tiver gastado 1 Ponto de Medo para fazer o arqueiro lançar a chuva de flechas, você pode gastar 1 Ponto de Medo adicional para pôr um terceiro ladrão em foco na cena. Se esse ladrão tiver uma habilidade de Medo que você queira ativar, você gastaria mais 1 ponto para utilizá-la.

Usar a habilidade de Medo de um ambiente

Ambientes podem ter suas próprias habilidades que exigem o gasto de Medo para serem ativadas. Você pode usar a habilidade de Medo de um ambiente gastando a quantidade indicada de Pontos de Medo.

Mesmo que um ambiente tenha habilidades de Medo predeterminadas, você também pode usar Pontos de Medo para improvisar uma habilidade de Medo para um ambiente que, de outra forma, poderia parecer exagerada ou arbitrária.

Adicionar a Experiência de um adversário ao teste

Ao fazer um teste para um adversário, se a Experiência dele se aplicar à situação em questão, você pode gastar 1 Ponto de Medo e adicionar o modificador de Experiência ao teste. Ao fazer isso, mostre como a Experiência aprimora a ação para ajudar a fundamentar essa mecânica na narrativa.

QUANTOS PONTOS DE MEDO DEVO GASTAR NA CENA?

Gastar Pontos Medo é uma das ferramentas mais fortes que o mestre tem para infligir consequências e aumentar os riscos. Cada cena desempenha um papel específico na história e nem todas as cenas precisam do mesmo nível de drama e perigo. Quanto mais importante uma cena for para a narrativa, maior é a probabilidade de um mestre querer usar Pontos de Medo para complicar a vida dos personagens e aumentar o perigo na ficção.

O mestre ajusta os riscos ao aumentar ou diminuir os Pontos de Medo gastos em uma cena — mais Medo para aumentar a tensão, menos Medo para aliviar. Você pode surpreender os personagens gastando Pontos de Medo para adicionar reviravoltas a uma cena e mantê-los alertas, transformando o que eles consideravam uma cena incidental ou menor em uma com grandes riscos. Você pode gastar alguns Pontos de Medo no início de uma cena para estabelecer o quão perigosa é aquela parte da história e forçar os personagens a se aprofundarem e superá-la, e então gastar mais Medo conforme o recebe ou guardá-lo para uma cena futura.

Aqui está um guia aproximado de quanto Medo você pode gastar em uma cena, dependendo de seu papel na história:

TIPO DE CENA	CENAS DE EXEMPLO	PONTOS DE MEDO GASTOS
Incidental	Conversa entre personagens após uma cena emocionante; coleta de informações; reabastecimento num mercado local; repouso.	0 a 1 Pontos de Medo
Menor	Uma sequência de viagem; uma pequena disputa que introduz novos inimigos ou sinaliza problemas futuros.	1 a 3 Pontos de Medo
Padrão	Uma batalha substancial com um objetivo notável; uma viagem perigosa que testa poder e inteligência; um encontro social tenso em busca de informações ou de ajuda cruciais.	2 a 4 Pontos de Medo
Maior	Uma grande batalha com um adversário, líder ou solo; uma cena definidora com uma mudança significativa na história pessoal de um personagem (revelação, crescimento ou traição).	4 a 8 Pontos de Medo
Climático	Um confronto com o vilão de um arco da história; uma batalha épica; um duelo judicial para determinar o destino de um NPC importante.	6 a 12 Pontos de Medo

O que eu faço com todo esse Medo?

Se você entrar em uma batalha com muitos Pontos de Medo (especialmente acima de 10), considere as seguintes abordagens:

Aja primeiro

Gaste 1 Ponto de Medo imediatamente para interromper os jogadores e pôr um adversário em foco para iniciar a luta.

Gaste consistentemente

Cada vez que chegar a sua vez, faça um movimento do mestre e, em seguida, gaste 1 Ponto de Medo para fazer um movimento adicional. Se você recebeu Pontos de Medo com o teste de um personagem, considere gastá-lo também, seja em outro movimento do mestre ou em uma habilidade de Medo. Seus Pontos de Medo se esgotarão lentamente, mas este método fornecerá poder significativo sempre que o jogo retornar para você.

Comece com força

Você pode gastar Pontos de Medo suficientes para pôr a maioria dos adversários em foco durante seu primeiro turno de mestre. Este é um movimento importante que pode colocar os jogadores em desvantagem no início da luta, dando-lhes a oportunidade de sentir que estão virando a maré.

Derrame sangue

Sempre que um adversário errar um ataque, gaste 1 Ponto de Medo para pôr adversários adicionais em foco até um deles acertar um personagem. Isso pode ajudar a tornar seu turno dinâmico, mesmo quando seu primeiro ataque errar.

Improvisando movimentos de Medo

Quer crie novos adversários e ambientes ou use os já existentes, pode ser que você queira fazer algo dramático acontecer ou intensificar a cena. Sempre é possível improvisar um movimento do mestre, mas pode haver situações em que você queira fazer um movimento mais rígido. Nessas situações, você pode fazer um movimento de Medo. Gastando Pontos de Medo ao declarar o movimento, você comunica e respeita a escala do que está fazendo.

Um movimento de Medo deve redefinir a cena, aumentar riscos, virar o jogo, modificar o local ou outra ação crucial.

Movimentos de Medo podem incluir:

- Apresentar novos adversários em uma cena quando sua aparição não foi anunciada ou carece de contexto.
- Um adversário usar um feitiço ou transformação poderosa, causando dano massivo ou aumentando suas capacidades.
- Um ambiente exerce forte efeito negativo sobre o grupo.

Para orientações adicionais sobre como criar movimentos de Medo, consulte as movimentos de Medo existentes em “Características de Adversários" e "Características de Ambientes”, no Capítulo 4.

Exemplos de movimentos de Medo improvisados

Exemplo 1: *o grupo confrontou um nobre corrupto que a mestre, Stella, planejava usar como vilão recorrente, mas a maior parte dos PV do nobre já está marcada e os personagens estão perto de despachá-lo antes que seus planos sejam revelados. Decidida a não mudar seus planos e deixar os personagens reivindicarem essa vitória inesperada, Stella improvisa um movimento de Medo para permitir que o nobre escape usando um método que faz sentido para o adversário, mas ainda não foi estabelecido na narrativa. O nobre, que ainda não fora mostrado fazendo feitiços, faz um sinal que o permite se teletransportar. Stella gastou 1 Ponto de Medo em um movimento rápido de “findar uma oportunidade”, então o nobre sobrevive para lutar mais um dia.*

Exemplo 2: *em uma batalha com o grupo, o dano causado por um único adversário não está sendo uma ameaça tão grande quanto Stella gostaria. Ela pode decidir usar Medo e improvisar uma habilidade de adversário na qual o inimigo entra em fúria, aumentando seu dano pelo restante da cena. Stella começa na narrativa, descrevendo o crescente desespero do inimigo por conta dos seus muitos ferimentos, e depois sinaliza a escalada na mecânica para os personagens — o dano causado por este inimigo será muito maior de agora em diante.*

Exemplo 3: *Shepherd, druida de Quinn, rolou um sucesso com Medo ao rastrear um sequestrador. Stella convida Quinn a descrever como sua ação permite que os personagens ganhem terreno, então gasta 1 Ponto de Medo e descreve uma enorme sombra no céu enquanto eles avistam o sequestrador no horizonte — uma serpe em busca de carne. Stella não havia mencionado nada sobre serpes ativas nesta área, então ela decide que é apropriado gastar 1 Ponto de Medo em vez de introduzir essa nova ameaça com um movimento do mestre normal em resposta ao teste.*

Exemplo 4: *o grupo está transportando um baú do tesouro enquanto encara bandidos tentando roubá-lo. Tabby, a guerreira, acabou de ter sucesso com Medo em um teste de ataque contra um dos adversários. Como Tabby rolou com Medo, a vez passa para a mestre depois de causar dano.*

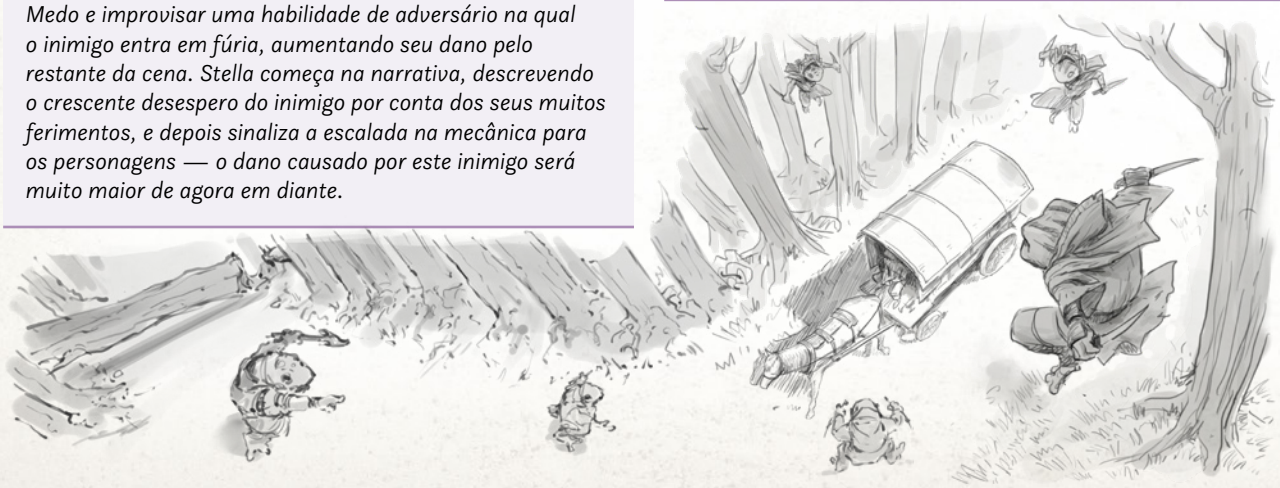
Stella tem 10 Pontos de Medo e decide gastar 3 para começar com força. No campo de batalha, há dois bandidos quachos e um grupo de cinco lacaios bandidos.

Stella usa seu movimento para pôr o primeiro bandido em foco, descrevendo como ela pula de uma árvore e desliza para baixo da carroça do grupo, quebrando algumas tábuas de madeira do piso para pegar o tesouro lá dentro.

Stella então gasta 1 Ponto de Medo para pôr o segundo bandido em foco, uma criatura grande parecida com um sapo, usando armadura pesada. Ele pula para ficar entre alguns membros do grupo e balança um imenso martelo usando sua ação Melhor Cercado para atingir todos os alvos ao alcance da arma. Stella rola contra a Evasão dos personagens e tem sucesso. Depois, rola o dado de dano do adversário e causa 12 pontos dano físico em cada alvo.

Por fim, Stella gasta 2 Pontos de Medo, o primeiro para mudar o foco para um dos lacaios e o segundo para usar sua ação Ataque em Grupo (que custa 1 Ponto de Medo). Isso coloca todos lacaios em foco, que ficam ao alcance de acertar Tabby com um ataque à distância. Stella faz um ataque, descrevendo a cena e rolando o teste. Ela tem sucesso, então os bandidos causam 3 pontos de dano cada um, em um total de 15 pontos de dano em Tabby, que não tem PA sobrando e sofre dano maior — marcando 2 PV.

Stella tem 7 Pontos de Medo, mas não há mais adversários para pôr em foco, então devolve o jogo aos personagens.



DIFICULDADE DOS TESTES

Quando um jogador faz um teste, você precisará definir a Dificuldade para saber se teve sucesso ou falhou. Pode parecer que definir este valor depende de muitos fatores, mas o melhor é não complicar demais a questão: o quão difícil é a tarefa que ele deseja fazer? Use a diretriz abaixo como um guia geral ao definir a Dificuldade.

5	10	15	20	25	30
MUITO FÁCIL	FÁCIL	MÉDIO	DIFÍCIL	MUITO DIFÍCIL	QUASE IMPOSSÍVEL

A Dificuldade não precisa ser um múltiplo de 5, então sinta-se à vontade para escolher números entre duas das opções. Além disso, embora a maioria das dificuldades fique entre 5 e 30, você pode selecionar números fora dessa faixa para se adequar à história. Você que decide se mantém a Dificuldade em segredo ou conta ao jogador o que ele está buscando desde o início; ambos estilos de jogo funcionam bem em Daggerheart.

GRAUS DE SUCESSO E FALHA

Muitas vezes, em vez de definir uma Dificuldade única, você pode oferecer resultados diferentes com base no sucesso ou fracasso relativo do teste do jogador. Essa tática é especialmente útil em testes para inspecionar uma área, relembrar algo do passado ou persuadir um NPC a entregar informações. Basta escolher um número-alvo e aumentar ou diminuir a quantidade de informações fornecidas com base no resultado relativo da rolagem.

TESTE DE DIFICULDADE

Quando um personagem faz um teste contra um adversário, a ficha fornece uma Dificuldade para a rolagem. No entanto, se um NPC não tiver ficha — ou se você gostar de testes imprevisíveis —, você pode fazer um teste para determinar qual seria a Dificuldade desse NPC. Embora isso aumente o tempo necessário para resolver a cena, também pode ser uma ferramenta útil em situações nas quais você não tem certeza de qual deve ser a Dificuldade. Para fazer um teste de dificuldade, role 1d20 + qualquer Experiência relevante que o NPC ou adversário tenha.

> ***Dica:*** *testes de ataque contra adversários usam a Dificuldade da sua ficha. Para outros testes dos personagens, em geral é mais fácil adicionar a Experiência relevante à Dificuldade atual do adversário para determinar a nova Dificuldade.*

EXEMPLOS DE DIFICULDADE

Aqui estão exemplos de Dificuldades para cada atributo. Não se sinta obrigado a consultá-los durante o jogo — use-os apenas para ter uma ideia de como Dificuldades funcionam, para que você possa julgar rapidamente enquanto os jogadores fazem ações.

Cenários de Exemplo de Dificuldade

AGILIDADE

SOMA	CORRER	SALTAR	EQUILIBRAR-SE
5	Correr a um ponto próximo em campo aberto com um inimigo presente.	Saltar uma distância da metade de sua altura (cerca de 90cm para um humano).	Caminhar devagar sobre uma viga estreita.
10	Correr a um ponto distante em campo aberto com um inimigo presente.	Saltar uma distância da sua altura (cerca de 1,80m para um humano).	Caminhar rápido sobre uma viga estreita.
15	Correr a um ponto próximo em terreno acidentado com um inimigo presente.	Saltar uma distância do dobro da sua altura (cerca de 3,60m para um humano).	Correr sobre uma viga estreita.
20	Correr a um ponto próximo numa batalha ativa com vários inimigos.	Saltar uma distância do triplo da sua altura (cerca de 5,50m para um humano).	Correr sobre uma viga estreita com vento forte.
25	Correr a um ponto distante numa batalha campal em terreno acidentado.	Saltar uma distância de 5 vezes a sua altura (cerca de 9m para um humano).	Correr sobre uma viga muito estreita em uma tempestade ativa.
30	Correr sobre as cabeças dos seus inimigos em uma batalha campal.	Saltar uma distância de 10 vezes a sua altura (cerca de 18m para um humano).	Correr sobre uma viga oleosa de 2,5cm de largura numa tempestade.

FORÇA

SOMA	LEVANTAR	ROMPER	IMOBILIZAR
5	Levantar uma cadeira.	Destruir um copo de vidro.	Subjugar uma criança.
10	Levantar uma mesa ou baú pequeno.	Destruir uma mesa pequena de madeira.	Subjugar um adulto fraco.
15	Levantar uma pessoa adulta ou um baú grande.	Arrombar uma porta de madeira.	Subjugar um adulto médio.
20	Levantar a lateral de uma carroça ou carregar um baú grande escada acima.	Arrebentar uma parede de pedra.	Subjugar um lutador habilidoso.
25	Levantar um cavalo, um boi ou um monstro grande.	Quebrar os dentes de um dragão.	Subjugar uma fera grande.
30	Levantar um portão levadiço em queda.	Libertar-se do aperto de um deus.	Subjugar uma fera lendária.

ACUIDADE

SOMA	MANOBRAR	ESCONDER-SE	CONSERTAR
5	Cavalgar em terreno fácil.	Evitar ser notado com cobertura total em uma noite sem lua.	Abrir uma fechadura emperrada com a chave apropriada.
10	Dirigir uma carroça puxada por bois.	Evitar ser notado com cobertura limitada em uma noite sem lua.	Resolver um quebra-cabeça simples.
15	Cavalgar em terreno acidentado.	Evitar ser notado com cobertura limitada em uma noite comum.	Desativar uma armadilha padrão.
20	Dirigir uma carroça em terreno acidentado.	Evitar ser notado nas sombras em uma noite comum.	Desativar uma armadilha complexa.
25	Cavalgar em um cavalo selvagem por terreno perigoso.	Evitar ser notado com cobertura mínima e bastante luz.	Abrir uma porta protegida por várias fechaduras elaboradas.
30	Cavalgar uma fera enfurecida por terrenos perigosos.	Evitar ser notado sem cobertura em plena luz do dia.	Desativar uma armadilha incrivelmente sensível e mortal.

INSTINTO

SOMA	PERCEBER	PRESSENTIR	ORIENTAR-SE
5	Ouvir um barulho alto a 20 passos de distância.	Perceber uma emboscada ou uma farsa óbvias.	Seguir um caminho bem trilhado com boa iluminação e clima.
10	Ouvir uma voz falando a 50 passos de distância.	Perceber uma ameaça iminente ou as mentiras de uma pessoa comum.	Seguir um caminho com boa iluminação e clima.
15	Ouvir alguém caminhando na floresta a 50 passos de distância.	Perceber a intenção hostil de um inimigo ou as mentiras de um mercador.	Seguir um caminho sutil em condições adversas.
20	Ouvir alguém se esgueirando pela floresta a 50 passos de distância.	Perceber a hostilidade velada de um político ou um assassino próximo.	Seguir um caminho sutil em condições muito adversas.
25	Ouvir um animal rondando a 50 passos de distância.	Identificar o plano de um espião ou ler as verdadeiras intenções de um político.	Encontrar um caminho sem trilha em meio a condições perigosas.
30	Ouvir um pássaro mergulhando a 100 passos de distância.	Sentir um vestígio de dúvida no pronunciamento de um deus.	Encontrar seu caminho através do labirinto de um deus trapaceiro.

PRESENÇA

SOMA	CONVENCER	COMOVER	ENGANAR
5	Ganhar a confiança de um vizinho amigável.	Ganhar uma refeição de uma multidão amigável.	Enganar um conhecido amigável.
10	Ganhar a confiança de um estranho amigável.	Ganhar hospedagem e alimentação num vilarejo ou afetar uma pequena multidão.	Enganar um estranho neutro.
15	Ganhar a confiança de um estranho ou entrar no grupo do nobre com lábia.	Ganhar hospedagem e alimentação numa taverna ou afetar uma grande multidão.	Enganar um comerciante comum.
20	Ganhar a confiança de um inimigo ou entrar no grupo inimigo com lábia.	Ganhar hospedagem em uma taverna sofisticada ou afetar um teatro lotado.	Enganar um cortesão treinado.
25	Colocar um inimigo contra seu senhor ou entrar na corte das fadas com lábia.	Ganhar seu sustento em uma corte real ou afetar um coliseu lotado.	Enganar um mestre espião.
30	Convencer um deus hostil a lhe conceder uma dádiva.	Salvar a si mesmo da execução após ofender a rainha.	Enganar um deus.

CONHECIMENTO

SOMA	LEMBRAR-SE	ANALISAR	APRENDER
5	Recordar fatos incomuns sobre sua comunidade.	Desvendar uma metáfora óbvia em um texto simples.	Aprender habilidades simples com um professor excelente.
10	Recordar fatos incomuns sobre uma comunidade vizinha.	Identificar subtexto óbvio em uma conversa.	Aprender habilidades simples com um professor padrão.
15	Recordar fatos incomuns sobre uma comunidade distante.	Decifrar um código de dificuldade média em uma mensagem codificada.	Aprender habilidades complexas com um professor excelente.
20	Recordar fatos específicos sobre uma comunidade distante.	Identificar uma fraqueza em um plano de batalha complexo.	Aprender habilidades complexas em condições adversas.
25	Recordar fatos específicos sobre um reino caído.	Prever a queda de uma nação com base em delitos ocultos.	Aprender habilidades complexas rápido em condições perigosas.
30	Recordar informações secretas sobre um grupo histórico obscuro.	Identificar fraquezas na forma de luta de um campeão divino.	Aprender habilidades complexas rápido e com poucas informações.

CONCEDENDO VANTAGEM E DESVANTAGEM

Sempre que parecer apropriado dentro dos limites da narrativa, você pode conceder vantagem ou desvantagem em um teste. Isso mostra de forma clara a um jogador que a situação é útil ou prejudicial à ação que ele deseja fazer. Por exemplo, se tentar correr em lama profunda ou com água na altura dos joelhos, você pode impor desvantagem ao seu teste de Agilidade. Dizer algo inteligente a um guarda ou usar o conhecimento de um NPC sobre seu captor pode conceder vantagem no teste de Presença.

VANTAGEM E DESVANTAGEM PARA O NPC

Se um NPC tiver vantagem, role 1d20 extra e use o resultado mais alto. Da mesma forma, se um NPC tiver desvantagem, role 1d20 extra e use o menor resultado. Algumas habilidades de personagem podem impor desvantagem no teste de um NPC, ou você pode conceder vantagem ou desvantagem a um NPC devido às circunstâncias da narrativa.

VANTAGEM E DIFICULDADE

Como você controla tanto a Dificuldade quanto vantagem e desvantagem, por que não simplesmente aumentar ou diminuir a Dificuldade de um teste? Você claramente pode fazê-lo, mas vantagem e desvantagem permitem que as ações e circunstâncias dos personagens modifiquem o sucesso deles ao interagir com o mundo de forma tangível. Jogadores sentem vantagem ao rolar dados extras, enquanto uma desvantagem transmite que a situação é difícil tanto a nível mecânico quanto narrativo.

> ***Exemplo:*** *"Para qualquer aventureiro padrão, passar pelo chefe da guarda sem ser notado teria Dificuldade 15. Mas, como você nocauteou um de seus lacaios e roubou suas vestimentas, faça o teste de Presença com vantagem para passar furtivamente sem chamar atenção."*

TESTES DOS ADVERSÁRIOS

Adversários não se limitam apenas a habilidades especiais como ataques e ações únicas em suas fichas. Também podem fazer quase tudo que um personagem faria, como arrombar uma fechadura ou escalar um penhasco. Porém, além dos testes de ataque descritos na próxima seção, adversários normalmente não fazem testes.

Quando desejar que a ação de um adversário tenha uma chance de falha, ofereça aos personagens a oportunidade de fazer um teste ou responder de outra forma à situação. Isso destaca a autonomia dos personagens, mantendo a história focada neles. Se um kraken atacar o barco do grupo para jogá-lo no mar, por exemplo, você pode pedir que todos os personagens façam um teste de reação de Força ou Agilidade para evitar a queda. Em tarefas dramáticas ou difíceis que os personagens não possam influenciar, você pode querer rolar para ver se o adversário tem sucesso. Para isso, gaste 1 Ponto de Medo para utilizar qualquer Experiência relevante que o adversário tenha e, em seguida, role 1d20. Esses testes são mais interessantes se você informar aos jogadores a Dificuldade e rolar onde possam ver o resultado.

TESTES DE ATAQUE DOS ADVERSÁRIOS

Quando um adversário que você controla ataca um personagem, você fará uma versão simplificada dos testes de ataque feitos por jogadores. Cada adversário pode fazer ataques normais usando a arma em sua ficha, e alguns também podem usar movimentos especiais para atacar.

Passo 1: escolha os dados

Você faz seus testes de ataque com 1d20. Se o adversário tiver vantagem ou desvantagem no ataque, role 1d20 a mais.

Passo 2: encontre o modificador de ataque

Ao contrário dos personagens, os adversários não usam atributos em seus ataques. Em vez disso, o modificador de ataque da ficha é o valor adicionado ou subtraído dos testes de ataque do adversário. Você também pode gastar 1 Ponto de Medo para adicionar a Experiência de um adversário ao resultado da rolagem. Reserve um número de marcadores igual ao modificador de ataque e qualquer Experiência aplicável que você tenha gastado 1 Ponto de Medo para adicionar.

Passo 3: role os dados

Depois de reunir seus dados e marcadores, role todos ao mesmo tempo. Contando cada marcador como 1 (ou –1 se for um modificador negativo), some os marcadores e o resultado da rolagem de dados para determinar o total. Se você rolou com vantagem (ou desvantagem), não conte os 2d20, apenas aquele com maior (ou menor) resultado.

Passo 4: resolva a situação

Informe o total ao jogador que foi atacado e compare-o com a Evasão dele. Se o ataque for igual ou maior que esse valor, ele atinge o alvo e causa o dano indicado na ficha para o ataque em questão. Se o resultado for menor que a Evasão do alvo, o ataque falha e nenhum dano é causado; então peça ao jogador descrever como evitou o golpe!

Atacando múltiplos alvos

Por padrão, um adversário só pode atingir um alvo com seu ataque padrão. Quando a ação de um adversário permite que você faça um ataque contra múltiplos alvos, faça um único teste de ataque e para todos os alvos. Se você estiver fazendo ataques individuais com múltiplos adversários em um mesmo movimento do mestre, faça um teste de ataque para cada adversário.

Testes de ataque contam história

Cada teste de ataque é uma oportunidade para você mostrar como esse ataque muda a cena. Quando seus testes acertam, você está retirando recursos dos personagens (PV, PF, PA etc.), então certifique-se de fornecer contexto narrativo para isso. Quando seu teste falha, é uma oportunidade para reforçar a habilidade do personagem e pedir ao jogador que descreva como evitou o ataque.

Se um jogador não souber bem como descrever sua Evasão, lembre-o de que não se trata apenas da rapidez do personagem, mas da habilidade dele em não ser atingido. Isso pode se manifestar como um feiticeiro estendendo a mão e parando uma flecha em pleno voo ou um mago conjurando uma barreira mágica. Pode ser um ladino se transformando em uma massa rodopiante de sombras e deixando o machado passar por ele, um caçador dando um mortal para desviar ou qualquer outra coisa que se alinhe com o personagem.

TESTES DE REAÇÃO DOS ADVERSÁRIOS

Alguns movimentos de personagem podem forçar um adversário ou NPC a fazer um teste. Quando isso ocorre, role 1d20 para determinar o sucesso ou falha. Se o resultado for igual ou maior que a Dificuldade, o NPC tem sucesso e evita as consequências. Se for menor, o NPC falha e sofre as consequências.

Como NPCs não têm atributos como os personagens, você pode gastar 1 Ponto de Medo para adicionar qualquer uma de suas Experiências relevantes como um bônus à rolagem.

Exemplo: *Rune está perseguindo um ladrão mascarado e lança uma Bola de Fogo para que diminua o passo. O ladrão tem uma Experiência muito relevante de Acrobacia +3, então a mestre gasta 1 Ponto de Medo e adiciona +3 ao teste.*

Por outro lado, se você achar que o adversário seria especialmente fraco contra o movimento do personagem, você pode impor uma penalidade à rolagem dele.

Exemplo: *Rune conjura Bola de Fogo em uma horda de zumbis e seu comandante, um esqueleto cavaleiro. A Dificuldade é 13 e a mestre determina que uma horda de zumbis não está preparada para evitar uma Bola de Fogo, pois são fracos contra fogo e dificilmente se esquivam rápido, então impõe uma penalidade de –3 no teste.*

A mestre rola 1d20 para a horda de zumbis e obtém 13. Com a penalidade de –3, eles falham e sofrem dano total. A mestre rola novamente para o esqueleto cavaleiro e obtém 18, passando no teste de reação. O esqueleto sofre metade do dano pela Bola de Fogo.

HABILIDADES DE ESPERANÇA

Cada classe tem uma habilidade de Esperança que requer 3 Pontos de Esperança para ser usada; sempre que um personagem usá-la, certifique-se de que seja impactante na cena. Chame atenção para a ferocidade e força da Forma de Besta fortalecida do druida, incentive o patrulheiro a descrever a intensidade da sua determinação enquanto remenda sua armadura e continua lutando — essas são habilidades poderosas dos seus heróis, então ceda o palco para o jogador afetar a narrativa e descrever como a Esperança do seu personagem muda o destino.

CONTAGENS REGRESSIVAS

Você pode usar uma **contagem regressiva** para acompanhar o avanço de um evento, consequência ou movimento de adversário. Algumas fichas e aventuras exigem uma contagem regressiva, mas sinta-se livre para usá-las quando desejar.

DADO DE CONTAGEM

Quando quiser representar passagem do tempo ou eventos que levam a um clímax dramático — como uma ação iminente do adversário ou um evento narrativo significativo — você pode usar seu d20 ou outro dado como **dado de contagem** para acompanhar essa progressão. Escolha um dado com o valor inicial desejado e coloque-o na mesa com o número máximo virado para cima. Se o valor inicial for 5, por exemplo, mostre a face 5 do d6 como seu dado de contagem.

Cada vez que a contagem regressiva diminuir, gire o dado para reduzir seu valor em 1. Quando a contagem diminuir de 1 para 0 (que não aparece no dado), ela termina e aciona o evento esperado. Se precisar continuar uma contagem regressiva de uma sessão para outra, anote o valor atual dela para continuar contando na próxima sessão.

Se não quiser usar dados para contagens regressivas, você pode desenhar um número de quadradinhos igual ao valor inicial e preenchê-los conforme a contagem avança.

USANDO UMA CONTAGEM REGRESSIVA

Ao introduzir uma contagem regressiva, você pode informar diretamente aos jogadores ("estou iniciando uma contagem regressiva para quando o exército atacar; o que querem fazer antes disso?") ou insinuar por meio de sua narração ("a ponte está começando a rachar e não vai durar muito"). Cabe a você manter o dado de contagem visível para o grupo (aumentando a tensão a cada vez que o diminui) ou usá-lo secretamente para rastrear um evento que não podem prever.

Ao criar uma contagem regressiva (ou usar uma das fichas de adversários), considere três elementos:

- **Ativação:** qual momento da narrativa ativa a contagem regressiva? Por exemplo, uma contagem pode ser ativada quando o grupo entra escondido no acampamento inimigo.
- **Avanço:** Quando a contagem regressiva avança, fazendo você diminuir o dado em 1? Por exemplo, uma contagem pode avançar sempre que um personagem faz um teste ou apenas em determinados resultados de testes.
- **Efeito:** O que acontece quando a contagem regressiva termina? Por exemplo, uma contagem pode desencadear um poderoso ataque inimigo ou aliados salvando o dia.

CONTAGEM PADRÃO

Muitos adversários e eventos usam uma **contagem regressiva padrão**, na qual o dado começa em um número específico (como "Contagem 4") e avança cada vez que um jogador faz um teste, independentemente do resultado. Quando o dado de contagem chega a 0, o efeito dela é acionado imediatamente após a resolução do último teste.

- Contagens regressivas curtas (2 a 4) funcionam bem quando você deseja que um movimento ou evento seja acionado logo, independentemente dos resultados dos jogadores. Se quiser que a velocidade da contagem varie com os testes dos personagens, veja "Contagem Dinâmica".
- Contagens regressivas mais longas (5 ou mais) são mais adequadas para movimentos ou eventos poderosos que você deseja construir ao longo de uma cena inteira.

Em combate, contagens regressivas padrão para movimentos dos adversários geralmente são reservadas para o antagonista principal. Usar várias contagens ao mesmo tempo pode ser complexo, então a maioria dos encontros inclui no máximo um adversário com esse tipo de mecânica.

CONTAGEM DINÂMICA

Quando uma situação está sendo ativamente influenciada pelos jogadores, você pode usar uma **contagem regressiva dinâmica** para acompanhá-la. Ao contrário de contagens padrão, esta contagem não diminui a cada teste — em vez disso, é influenciada pelo resultado das rolagens ou escolhas. Contagens dinâmicas podem ser usadas para acompanhar eventos ou situações de maior escala que acontecem nos bastidores de uma cena complexa. Normalmente, essas contagens regressivas têm valor inicial de 5 a 10.

Por exemplo, se os personagens estão tentando destruir uma parede ou outro objeto que não tem PV, uma contagem dinâmica pode marcar o quão perto estão disso. Da mesma forma, se a aeronave do grupo estiver sob ataque, você pode usar uma contagem dinâmica para acompanhar sua fuga. Se os personagens estão perseguindo ou procurando um inimigo, a contagem definirá o quão perto estão de capturá-lo.

A maioria das contagens regressivas dinâmicas pode ser categorizada como uma **contagem de progresso** (se os jogadores estiverem trabalhando para obter um resultado desejado) ou uma **contagem de consequências** (se os jogadores estiverem tentando evitar um resultado temido). A tabela Avanço de Contagens Dinâmicas sugere quanto marcar na contagem regressiva a cada teste de um personagem.

Avanço de Contagens Dinâmicas

RESULTADO DO TESTE	CONTAGEM DE PROGRESSO	CONTAGEM DE CONSEQUÊNCIA
Falha com Medo	Não diminua	Diminua em 3
Falha com Esperança	Não diminua	Diminua em 2
Sucesso com Medo	Diminua em 1	Diminua em 1
Sucesso com Esperança	Diminua em 2	Não diminua
Sucesso Crítico	Diminua em 3	Não diminua

RECURSOS AVANÇADOS DE CONTAGEM

Você pode usar os seguintes recursos para tornar suas contagens regressivas mais complexas ou únicas.

Valor inicial aleatório

Em vez de atribuir um valor inicial, uma contagem regressiva pode usar um valor aleatório. Por exemplo, uma "Contagem (1d6)" significa que você rola 1d6 e usa o resultado como o valor inicial da contagem regressiva. Contagens aleatórias são mais usadas quando o tempo é imprevisível — geralmente para manter os personagens em alerta.

Ciclos

Algumas contagens regressivas entram em **ciclo** após serem ativadas; isso é comum com adversários que podem recarregar uma habilidade com o tempo. Depois que esse tipo de contagem é ativada e você aplica seus efeitos, ela retorna ao seu valor inicial e recomeça a contagem. Por exemplo, "Contagem (ciclo 5)" reinicia após ser diminuída 5 vezes.

Crescente ou decrescente

Algumas contagens regressivas se repetem como ciclos, mas o valor inicial e, portanto, o tempo entre eles, aumenta ou diminui a cada ciclo, refletindo um evento narrativo que muda de frequência.

Cada vez que uma **contagem crescente** é acionada e reiniciada, seu valor inicial aumenta em 1. Por exemplo, "Contagem (crescente 8)" começa em 8 e, após o efeito, o valor inicial reinicia em 9, depois 10 e assim por diante.

Da mesma forma, cada vez que uma **contagem decrescente** é acionada, seu valor inicial diminui em 1. Por exemplo, "Contagem (decrescente 8)" começa em 8, depois é reiniciada em 7, depois 6 e assim por diante. Quando uma contagem decrescente chega a 0, um evento importante é acionado — talvez uma caverna de onde os personagens estão lutando para escapar finalmente desmorona, ou um navio que estão tentando manter à tona afunda sob as ondas.

CONTAGEM DE PERSEGUIÇÃO

Você pode usar contagens regressivas dinâmicas para acompanhar o progresso em cenas de **perseguição**, não importa se os personagens estão perseguindo ou sendo perseguidos. Quando a cena começar, defina duas contagens: uma para os perseguidores, outra para os fugitivos. Primeiro, escolha um dado para a contagem dos perseguidores — quanto mais tempo a cena durar, maior deve ser o valor inicial — e o defina com o valor mais alto. Em seguida, selecione outro dado de mesmo valor inicial para contagem dos fugitivos, mas defina-o com um valor menor para refletir sua vantagem (–1 para uma pequena vantagem, –3 para uma vantagem razoável, –5 para uma vantagem substancial).

Por exemplo, uma perseguição pelo mercado da cidade usaria d6, cada redução da contagem regressiva representando um alcance (Muito Perto para Perto, Perto para Longe, Longe para Muito Longe, etc.). Para perseguições em distâncias maiores, como personagens perseguindo bandidos pelo campo, cada redução na contagem pode representar vários quilômetros.

Independentemente dos personagens estarem perseguindo ou fugindo, seus testes avançam ambas as contagens regressivas, como mostrado na tabela Avanço de Contagens Dinâmicas. Quando um personagem tem sucesso em um teste, sua contagem regressiva de avanço diminui. Quando falham em um teste — ou obtém um sucesso com Medo — isso diminui a contagem regressiva de consequência do adversário. Ao definir a dificuldade dos testes, considere a Dificuldade do adversário mais quaisquer outras considerações narrativas.

Exemplo: *um ladrão roubou o livro de feitiços de Rune e agora os personagens o perseguem na praça do mercado. A mestre, Stella, decide usar 1d6 para a contagem de avanço dos personagens e, em seguida, define outro d6 como a contagem regressiva de consequência do ladrão. Já que ele tem uma ligeira vantagem, seu valor inicial é 3.*

A guerreira, Tabby, age primeiro, subindo nas barracas do mercado para correr por lá em vez de abrir caminho pela multidão. Stella pede um teste de Agilidade contra a Dificuldade 15 do ladrão, e Aliyah usa a Experiência de Viajante das Alturas de Tabby para rolar com bônus. Quinn gasta 1 Ponto de Esperança para ajudar um aliado, descrevendo como Shepherd canaliza sua afinidade com o ar para impulsionar Tabby. Com o d6 de vantagem, Tabby rola um sucesso com Esperança, então Stella reduz a contagem de avanço dela de 6 para 4; isso representa Tabby se aproximando do ladrão e ajudando o grupo a alcançá-lo, indicando uma rota mais rápida através da multidão.

Em seguida, Rune quer resolver as coisas por conta própria. Usando seu Livro de Sitil, ele conjura a ilusão de um cavalo desgovernado no caminho do ladrão, forçando-o a diminuir a velocidade para não ser pisoteado. Rune faz um teste de conjuração com Dificuldade 15, mas falha com Medo. Stella descreve o ladrão percebendo a ilusão no último momento e se esquivando através da multidão atarefada que bloqueia o caminho do grupo; então reduz a contagem do ladrão de 3 para 1 conforme ele se afasta. O ladrão está fora de vista e com chances reais de escapar — se a contagem de consequências diminuir outra vez, ele terá desaparecido.

CONTAGENS DE LONGO PRAZO

Contagens regressivas também podem ser usadas para acompanhar eventos de longo prazo na campanha: você pode fazer uma contagem para a queda de uma nação, a morte de um mago poderoso ou outro evento importante que pode levar mais do que algumas sessões para se concretizar.

Embora você possa usar dados para contagens regressivas de longo prazo, geralmente é mais fácil criar uma **trilha de contagem** para registrar o avanço em várias sessões. Defina a que distância o evento deve estar (geralmente entre 4 e 12) e, em um pedaço de papel, desenhe um número de quadrados igual ao valor escolhido. Começando do primeiro e indo até o último, escreva eventos que podem ocorrer prenunciando o evento final. Essas etapas podem alternar entre movimentos suaves e rígidos para dar a sensação de variedade e tensão crescente. Adicionar eventos únicos ao longo da história garante que a contagem esteja sempre presente no jogo, mesmo que o resultado esteja a muitas sessões de distância.

Avançando contagens regressivas de longo prazo

Em descansos longos, você geralmente deve marcar a contagem de longo prazo uma vez.

Ao marcar a contagem regressiva, deixe as consequências repercutirem sobre os personagens, aumentando a tensão à medida que os eventos se desenrolam. Você pode revelar essa progressão por meio de algo que o grupo testemunhe, como o estandarte de um líder rival pendurado no castelo ou conversas no mercado sobre luzes estranhas que os NPCs viram no céu. Você também pode cortar para uma cena que os personagens sequer desconfiam, narrando os eventos para os jogadores. Isso funciona melhor quando o grupo sabe sobre os eventos ao redor da contagem regressiva, para que os jogadores não precisem ignorar completamente o conhecimento externo aos personagens.

Exemplo de contagem regressiva de longo prazo

No início da campanha, o grupo cruzou o caminho de Marius, um galapa capitão mercenário. O grupo suspeitava que ele causaria problemas, mas questões urgentes os levaram para outros locais. Enquanto isso, Marius fez um acordo com uma teocracia expansionista do leste — ação que a serafim do grupo vê com preocupação devido ao seu passado com a nação. Em troca de ajudar os teocratas a invadir, Marius será nomeado governador de um condado próspero após a queda do reino.

O mestre quer que essa invasão se intensifique rapidamente, então define o valor inicial da contagem regressiva para 8 e desenha oito quadrados que serão marcados para controlar a contagem. Ao lado de cada quadrado, o mestre planeja os eventos que representam o avanço da contagem regressiva.

EXEMPLO: TRILHA DE CONTAGEM REGRESSIVA

8 *O acordo é fechado e a companhia de Marius se mobiliza.*

7 *A companhia de Marius ataca uma cidade fronteiriça.*

6 *As tropas da teocracia se reúnem na fronteira.**

5 *A companhia de Marius captura uma cidade fronteiriça diferente, tendo despistado milícias próximas.*

4 *O exército da teocracia marcha para o reino e estabelece uma cabeça de ponte na cidade capturada.*

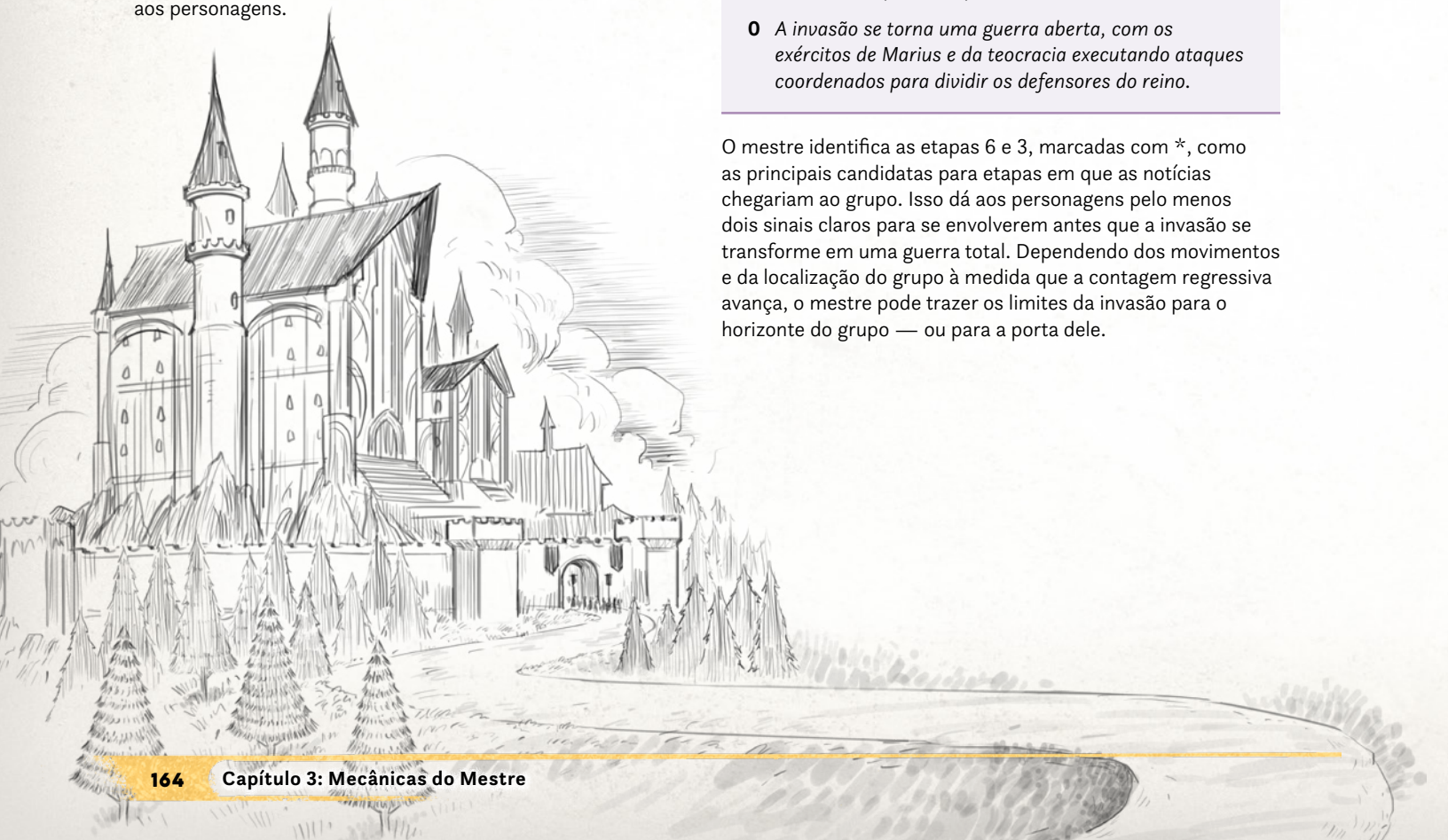
3 *Refugiados fogem da região ao redor da cidade, levando notícias da invasão para povoados maiores.**

2 *Marius pressiona o exército do reino para dar tempo à teocracia de estabelecer linhas de suprimento.*

1 *A teocracia reconsagra um templo na cidade capturada ao seu deus, ampliando o poder de seus sacerdotes no reino.*

0 *A invasão se torna uma guerra aberta, com os exércitos de Marius e da teocracia executando ataques coordenados para dividir os defensores do reino.*

O mestre identifica as etapas 6 e 3, marcadas com *, como as principais candidatas para etapas em que as notícias chegariam ao grupo. Isso dá aos personagens pelo menos dois sinais claros para se envolverem antes que a invasão se transforme em uma guerra total. Dependendo dos movimentos e da localização do grupo à medida que a contagem regressiva avança, o mestre pode trazer os limites da invasão para o horizonte do grupo — ou para a porta dele.



OURO, EQUIPAMENTO E TESOURO

Você e os jogadores decidem a importância que desejam dar ao ouro, equipamento e tesouro em sua campanha.

Os jogadores podem operar como um bando de ladrões que roubam seus adversários, um grupo de devotos espirituais que se abstêm de adquirir posses ou uma companhia de aventureiros que fica em algum ponto entre os dois. Você também pode usar riqueza e equipamento para fazer a ponte entre realismo e fantasia. Se o jogo tiver um tom de sobrevivência e os jogadores precisarem de ouro para comprar comida, sua interação com oportunidades de adquirir riqueza será diferente do que se você ignorar o custo das rações.

DISTRIBUINDO OURO

Usar ouro como recompensa das missões pode dar aos jogadores uma maneira divertida de adquirir novos equipamentos. Este livro deixa o preço dos itens a seu critério, permitindo que você decida a importância que deseja dar ao ouro em sua campanha, o quão caros serão itens individuais e quando estarão disponíveis.

Se não quiser se preocupar com ouro em sua campanha, você pode deixar os personagens comprarem e abstrair o pagamento, permitindo que cada jogador escolha um ou dois itens. Ao fazer isso, em vez de deixá-los escolher livremente, você pode incentivá-los a pesquisar, oferecendo apenas alguns itens que façam sentido para aquele local, tenham bônus e habilidades que você deseja disponibilizar ou que se encaixem nos gostos e objetivos do seu grupo.

Se preferir que o ouro tenha um papel maior em seu jogo, as seções a seguir fornecem mais orientações sobre como precificar equipamentos.

DISTRIBUINDO EQUIPAMENTOS

Na criação de personagem, os jogadores podem escolher armas e armaduras iniciais. O restante do equipamento é organizado por raridade e deve ser disponibilizado conforme o grupo avançar na campanha. Por exemplo, você pode colocar algumas opções em lojas ao longo da jornada dos personagens, fornecer equipamentos como parte da recompensa de um NPC ou permitir que eles retirem armas e armaduras dos adversários derrotados. O custo médio de itens e serviços pode ser encontrados na tabela Custos Médios na seção “Economia do Seu Mundo”, ao lado.

Você pode aumentar o preço de armas e armaduras com habilidades mágicas únicas ou que impactem na construção do mundo. Por exemplo, uma armadura que os personagens podem usar para se disfarçar ou uma espada encantada proibida em uma região específica terão um preço mais alto.

Independentemente de como você trata a economia geral em sua campanha, tenha em mente o quão comum uma arma ou armadura é em uma cidade ou região específica — e o quão generoso ou mesquinho um lojista específico pode ser.

DISTRIBUINDO TESOUROS

As tabelas de itens e consumíveis do Capítulo 2 são organizadas para ajudar você a distribuir tesouro com base em sua predominância e impacto. Quanto menor o número de um item ou consumível na tabela, menos ele tende a impactar o jogo e mais fácil ele pode ser encontrado em uma economia típica de fantasia.

Consumíveis são divertidos de usar e menos poderosos do que itens permanentes, então você pode oferecê-los com bastante regularidade durante uma campanha. Além de comprá-los em lojas ao longo do caminho, você pode considerar que um NPC oferecerá um pacote de consumíveis como um gesto de boa-fé para cair nas graças dos personagens, ou espalhar alguns pelo acampamento inimigo para o grupo pegar conforme se esgueira por lá. Quando a campanha se aproximar do clímax ou você quiser destacar um momento importante, encontre uma razão narrativa para dar alguns itens e consumíveis raros ou lendários aos personagens.

É muito recomendável que você crie seus próprios itens e consumíveis para a campanha, personalizando-os para sua história. Assim como outros equipamentos, tesouro não tem um valor em ouro definido; em vez disso, o valor deve refletir a frequência com que você dá ouro como recompensa, bem como o quão comum esse tesouro pode ser.

ECONOMIA DO SEU MUNDO

A tabela abaixo fornece exemplos do custo médio de bens e serviços básicos. No entanto, a economia do seu mundo deve refletir a importância do ouro para sua campanha, então não tenha medo de ajustar os preços de acordo.

Custos Médios

COMPRA	OURO
Refeições para o grupo por noite	1 Punhado
Quarto de pousada padrão por noite	1 Punhado
Quarto de pousada de luxo por noite	1 Bolsa
Passeio de carruagem	2 Punhados
Montaria (cavalo, mula etc.)	3 Bolsas
Ferramentas especializadas	3 Punhados
Roupas finas	3 Punhados
Roupas de luxo	1 Bolsa
Armas e armaduras de 1º patamar	1 a 5 Punhados
Armas e armaduras de 2º patamar	1 ou 2 Bolsas
Armas e armaduras de 3º patamar	5 a 10 Bolsas
Armas e armaduras de 4º patamar	1 ou 2 Baús

INTERPRETANDO NPCS

Ao interpretar NPCs, você deve sempre se esforçar para seguir os princípios do mestre e usá-los para dar vida ao mundo. Diferencie cada personagem pela maneira única como fala e age — use uma nova voz, postura ou conjunto de maneirismos, caso sinta-se confortável — e explore suas motivações individuais para preencher o mundo com NPCs dinâmicos e ativos.

DEFININDO ESTATÍSTICAS DOS NPCS

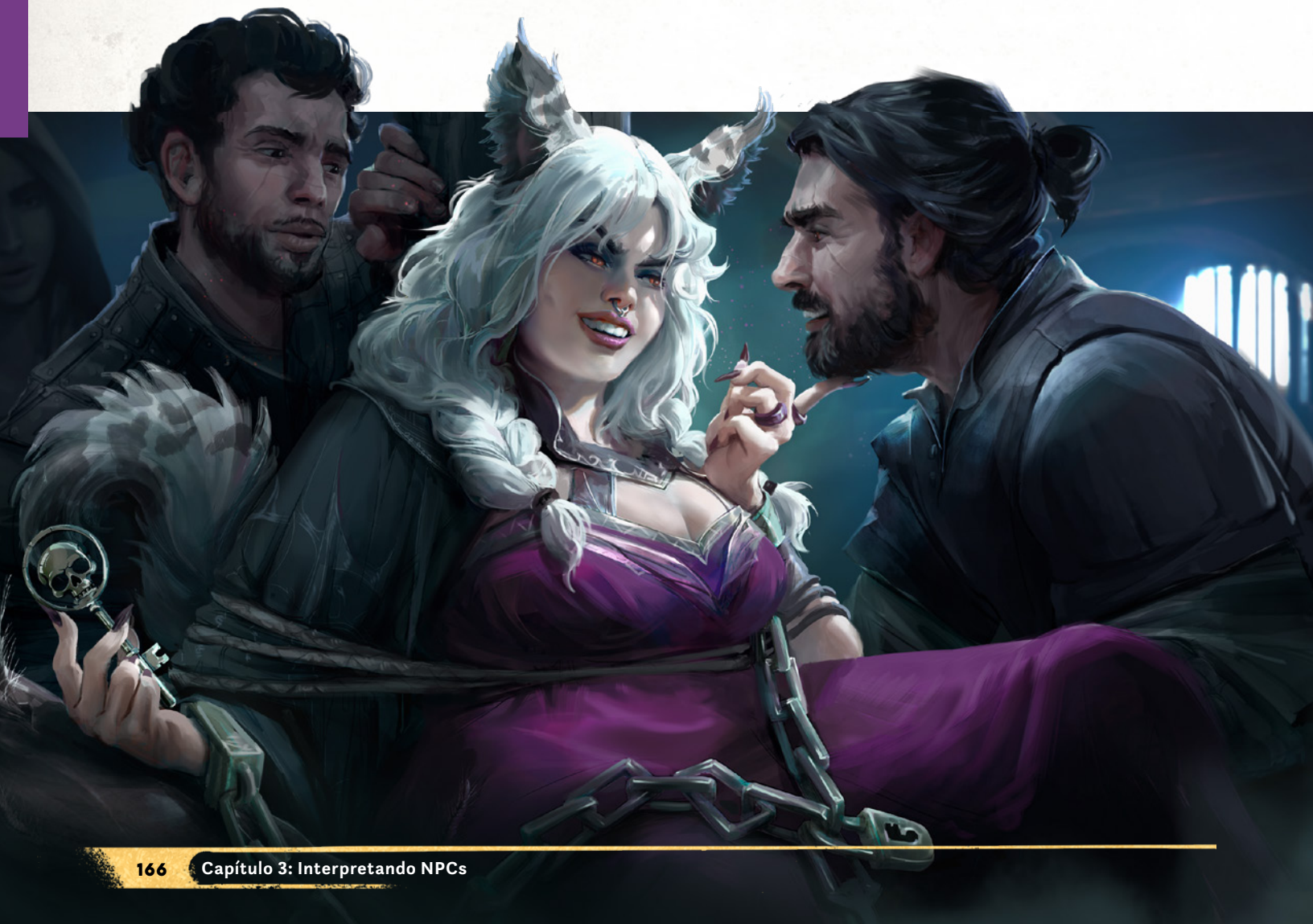
Muitos NPCs não precisam de uma grande história ou ficha — se o grupo estiver simplesmente interagindo com um cliente num bar para coletar informações, você provavelmente só precisa de um nome, uma descrição e uma motivação. Essas três coisas dão ao NPC um apelido, uma forma de reconhecê-lo e um propósito para suas ações. Se for alguém contra quem os personagens possam fazer um teste, considere também definir a **Dificuldade** dele. Você pode usar os exemplos da seção "Dificuldade dos Testes" ou basear-se em NPCs semelhantes que você já apresentou.

Se estiver improvisando uma criatura que não está interagindo socialmente com o grupo, ainda é bom pensar na motivação, mas é mais importante focar no que for mais necessário para usá-la em batalha. Use a ficha de uma criatura semelhante e faça algumas alterações — ou, se preferir, improvise a sua própria usando as orientações da seção "Improvisando Adversários", do Capítulo 4, e, em seguida, decida suas habilidades ao fazer um movimento do mestre. Isso permite que você escolha algo que terá mais impacto para a cena naquele momento.

USANDO NPCS ALIADOS

NPCs também podem se tornar aliados em uma luta. Se isso acontecer, você não precisa de uma ficha para eles — em vez disso, foque no que fazem, mostrando como a narrativa muda devido ao seu envolvimento. Quando agirem para ajudar os personagens, e se um personagem usar essa ajuda durante sua próxima ação, conceda vantagem no teste.

Mesmo que um NPC não tenha Pontos de Vida ou Pontos de Fadiga, ele não é imune a perigos e tragédias — ainda pode se ferir gravemente ou morrer como resultado da narrativa. Durante seu movimento do mestre, não tenha medo de capturar e ameaçar um NPC para induzi-lo à ação, prendê-lo e forçá-lo a fazer uma escolha difícil, ou pressionar a motivação do NPC a ponto dele fazer algo que coloque todos em perigo. Quando for justificável, ataque o NPC com força. Permita que seja derrotado e quebrado após uma luta difícil, ou faça com que morra nos braços do grupo, se a narrativa assim o exigir. Você comanda tanto os adversários quanto os NPCs, controlando a história e o destino deles. Siga a narrativa, abrace os princípios do mestre e faça movimentos que gerem conflitos interessantes para o grupo.



HABILIDADES DE NPCS

Se quiser que um NPC importante interaja mecanicamente com o sistema, você pode dar a ele uma ou mais habilidades que reflitam como ele influencia o mundo. A seu critério, você pode compartilhar essas habilidades com sua mesa, permitindo que os jogadores ajudem a monitorá-las; ou mantê-las privadas, para que as ações de um NPC pareçam mais orgânicos e focados na narrativa.

Uma habilidade de NPC funciona de forma semelhante à reação de um adversário, mas é dividida em gatilho e efeito. O gatilho é o evento que faz o NPC se comportar de uma determinada maneira e o efeito é o que ocorre mecanicamente por causa desse gatilho.

Por exemplo:

Não Comigo Aqui

Gatilho: um personagem muito próximo marca pelo menos 2 pontos de Vida.

Efeito: role **1d8**; se rolar 4 ou mais, este NPC fica corpo a corpo com o personagem e marca 1 destes PV. Reduza o tipo de dado em 1 (de 1d8 para 1d6, de 1d6 para 1d4). Quando precisar reduzi-lo menos de 1d4, esta habilidade não pode ser usada até o NPC fazer um descanso longo.

Neste exemplo, qualquer personagem muito próximo do NPC tem chance de sofrer menos dano por causa dele, mas, se isso acontecer, as chances dele reduzir o dano novamente diminuem. Uma vez que o NPC não possa mais ativar o efeito, ele não pode usar essa habilidade até descansar e se recuperar.

Esses gatilhos e efeitos são projetados para que você possa usar outras mecânicas com eles — como contagens regressivas, testes e dano — para representar as interações complexas e dinâmicas de um NPC com o mundo. Por outro lado, você também pode adaptar esses elementos para serem tão narrativos quanto necessário para o estilo de jogo da mesa.

Além disso, um NPC também pode ter uma escolha. A escolha representa um parâmetro específico pelo qual o gatilho e o efeito operarão. Por exemplo:

Contenção Arcana

Escolha: no início do combate, escolha 1 personagem favorito.

Gatilho: na primeira vez no combate que o personagem favorito estiver próximo e for atingido por um ataque.

Efeito: faça um teste de ataque com um bônus de +6 contra o adversário. Se acertar, o alvo fica *Imobilizado* temporariamente por tentáculos mágicos.

Os exemplos de habilidades de NPC a seguir mostram várias maneiras de abordar essa mecânica. Use-os como inspiração para criar suas próprias. Se o efeito exigir um teste comum ou teste de ataque, role 1d20 (assim como para adversários).

EXEMPLOS ADICIONAIS DE HABILIDADES DE NPC

Saraivada de Flechas

Gatilho: um combate inicia com este NPC envolvido.

Efeito: inicie uma Contagem (ciclo 3). Ela diminui quando um personagem erra um ataque. Quando ativada, este NPC lança uma saraivada de flechas em um alvo à escolha do personagem, causando **2d8+3** pontos de dano físico.

Mentor

Escolha: no início do combate, escolha um personagem protegido.

Gatilho: seu protegido está próximo e falha num teste de ataque.

Efeito: mova-se para ficar corpo a corpo com o personagem e dê-lhe conselhos ou orientações. O próximo teste de ataque dele é feito com vantagem.

Reagrupar

Escolha: no início do combate, escolha um ponto em alcance distante.

Gatilho: todos os personagens marcaram todos seus Pontos de Armadura.

Efeito: teleporte todos os personagens e este NPC para o local escolhido e cada alvo recupera 1 PA.

Noite Adentro

Gatilho: os personagens iniciam um descanso longo com este NPC.

Efeito: role **1d4**; se rolar 2 ou menos, este NPC rouba 1 punhado de ouro do grupo enquanto eles dormem e então desaparece na noite.

Recomendamos limitar o número de NPCs ativos com habilidades, pois pode ser difícil controlá-los, especialmente em batalha. Use-os apenas quando necessário, priorizando NPCs muito importantes ou recorrentes.

MECÂNICAS OPCIONAIS

As próximas seções apresentam mecânicas opcionais do mestre que você pode implementar se você ou sua mesa gostarem delas.

TESTE DO DESTINO

Ao narrar algo fora da influência dos personagens, o mestre pode preferir deixar o resultado ao acaso. Nessas situações, use um **teste do destino**, pedindo ao jogador que role apenas seu Dado de Esperança ou de Medo para decidir o resultado. Sua escolha de dado não afeta o resultado e esse teste não concede Pontos de Esperança ou de Medo — o dado apenas dá um toque especial à rolagem. Você pode rolar o Dado de Esperança torcendo para que a sorte sorria para o personagem, enquanto o Dado de Medo pode ser usado para decidir se um perigo entra em jogo ou o quão perigosa é uma situação.

Ao fazer um teste do destino, você pode definir o que ocorrerá se o resultado estiver em um determinado intervalo ou definir as consequências com base no quão alto ou baixo é o resultado.

"Role seu Dado de Medo. Com 4 ou menos, o fogo se espalha para além desta casa."

"Acho que depende muito da sorte se os reforços chegarão a tempo. Vá em frente e role seu Dado de Medo — isso vai determinar o valor inicial da contagem regressiva. Quando terminar, os reforços chegarão ao seu alcance distante."

"Vá em frente e role seu Dado de Esperança para ver o tamanho da multidão na estalagem hoje à noite. Quanto maior o resultado, maior a multidão."

"Role seu Dado de Esperança para determinar a quantidade de Poções de Vigor que a loja tem no estoque."

DANO DE QUEDA E COLISÃO

Se um personagem cair no chão, você pode usar as seguintes diretrizes para determinar o dano que ele sofre:

- Cair de alcance muito próximo causa 1d10+3 pontos de dano físico.
- Cair de alcance próximo causa 1d20+5 pontos de dano físico.
- Cair de alcance distante ou muito distante causa 1d100+15 pontos de dano físico (ou morte, a critério do mestre).

Se um personagem colidir com um objeto ou outro personagem a uma velocidade perigosa, ele sofre 1d20+5 pontos de dano físico direto.

Você sempre pode aumentar ou diminuir os dados de dano para se adequar à história.

MOVIMENTAÇÃO E LUTA SOB A ÁGUA

Testes de ataque embaixo d'água têm desvantagem, a menos que faça sentido para uma criatura lutar com facilidade sob a água, como uma sereia ou tubarão atacando um personagem.

Para quaisquer criaturas que não conseguem respirar debaixo d'água, você pode usar uma contagem regressiva para criar tensão de quanto tempo conseguem prender a respiração. Defina o valor inicial da contagem como 3 ou mais e a diminua da seguinte forma:

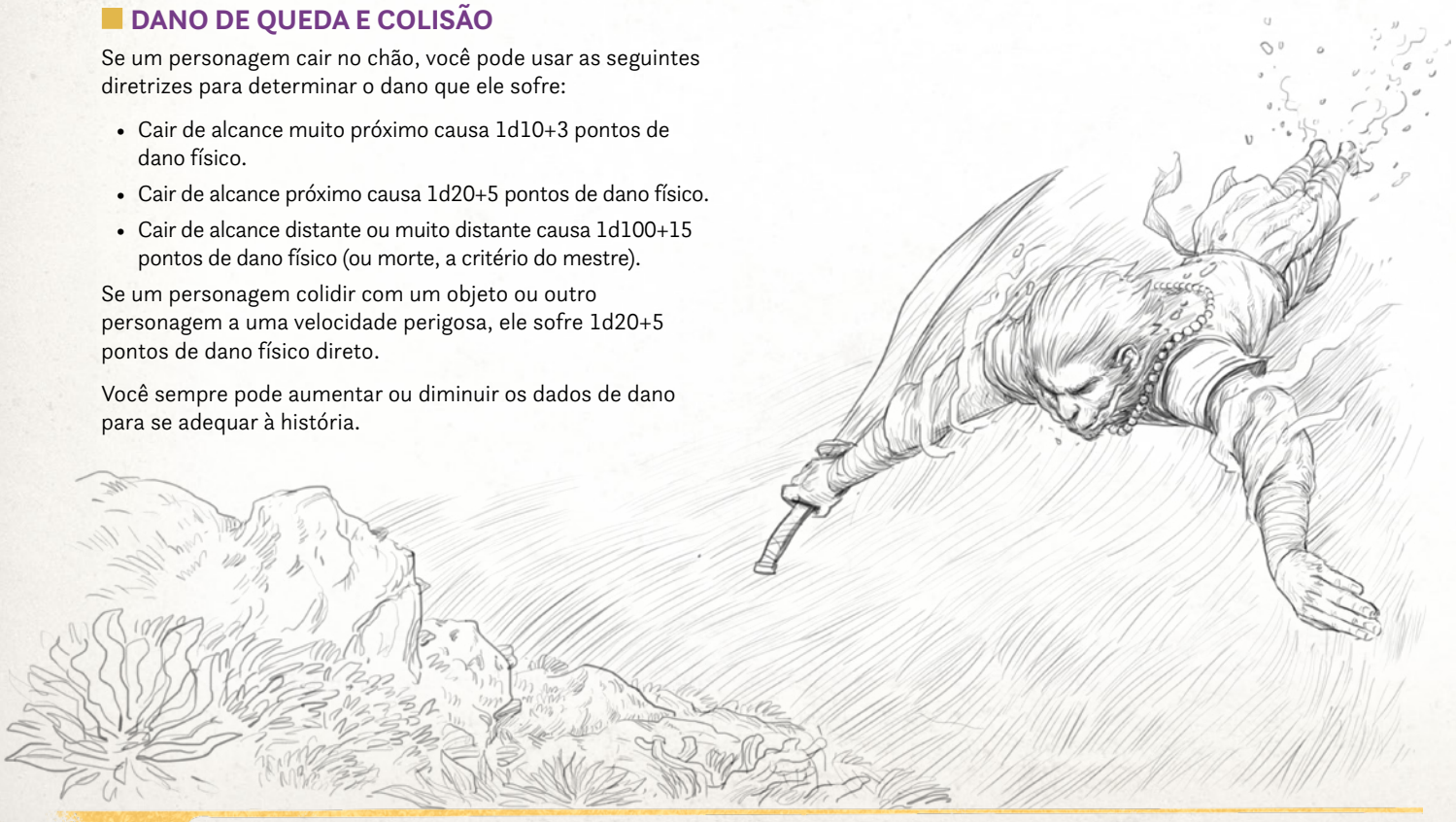
- Diminua uma vez sempre que qualquer personagem fizer uma ação debaixo d'água.
- Se o teste for uma falha ou um sucesso com Medo, você pode usar seu movimento para marcá-la mais uma vez — se for uma falha com Medo, você pode diminui-la duas vezes.

Assim que a contagem regressiva terminar, um personagem embaixo d'água deve marcar 1 Ponto de Fadiga sempre que realizar uma ação.

CONFLITO ENTRE PERSONAGENS

Às vezes, um jogador pode querer que seu personagem atue contra outro personagem de jogador na cena. Antes de começar rolagens, discuta a situação com os dois jogadores para decidir como resolver o conflito. Pode não precisar de um teste para chegar a uma decisão, mas, se for divertido para todos os envolvidos, cheguem a um consenso sobre os termos e sigam a cena conforme o resultado.

Em um teste de ataque contra um personagem, o atacante rola contra a Evasão do defensor, assim como um adversário. Em qualquer outro tipo de teste, o instigador faz um teste e o alvo faz um teste de reação. Para ter sucesso, o instigador deve superar uma Dificuldade igual ao total do teste de reação.



SESSÃO ZERO E SEGURANÇA

Ao se preparar para embarcar em uma campanha que vai perdurar por meses ou anos, é importante pôr as cartas na mesa, definindo expectativas o mais cedo possível.

PREPARANDO A BASE

Se estivesse criando uma série de TV de fantasia épica, você passaria pelo processo de pré-produção: onde o criador e o *showrunner* montariam a sala de roteiro, trabalhariam com os produtores e chefes de departamento para desenvolver a aparência, a atmosfera, a visão da série, e assim por diante. Se estivesse escrevendo livros de fantasia épica, você construiria um mundo e desenvolveria personagens, pesquisando o gênero, criando um *moodboard* e esboçando o livro.

Muitos jogos de RPG de mesa fazem isso por meio da **sessão zero**. Este termo significa coisas diferentes para pessoas diferentes, mas, em Daggerheart, é como você organiza seu grupo para contarem juntos um uma boa história de fantasia épica. Antes de criar personagens ou decidir o cenário, o grupo conversa sobre o que deseja dessa experiência.

O mestre guia a sessão zero, mas todos os jogadores devem ser participantes ativos, defendendo o que desejam e o que não desejam da campanha.

Existem muitas ferramentas para estruturar sua sessão zero. Se o grupo já jogou junto antes, talvez já tenha um método para conduzir esse processo. Caso nunca tenha feito uma sessão zero antes ou deseje explorar outro processo, as seções a seguir apresentam sugestões.

Uma parte essencial da sessão zero é escolher o conteúdo e as **ferramentas de segurança** do seu jogo. Tais ferramentas garantem que os jogadores saibam qual material com potencial ofensivo ou perturbador deve ser evitado. Além disso, permitem que os jogadores explorem questões desafiadoras com as quais todos se comprometeram (o que chamaríamos de "ficar confortavelmente desconfortáveis"). Essas ferramentas também ajudam mestre e jogadores a se comunicar durante o jogo. Na improvisação, sempre há a chance de algo perturbador surgir inesperadamente ou os participantes precisarem de ajuda para lembrar quais elementos o grupo está evitando ou mantendo "fora da tela". Ferramentas de segurança estruturam as conversas pré-jogo e ajudam a superar os obstáculos durante o jogo.

Recomendamos as seguintes ferramentas:

CETA

Uma das muitas estruturas para discutir conteúdo e segurança é o Método CETA. Ele apresenta quatro elementos a serem conversados com os jogadores para decidir o que o grupo deseja do jogo:

- → **C**onceito
- → **E**scopo
- → **T**om
- → **A**ssunto

CONCEITO

Discuta o conceito da campanha — qual é a proposta geral? Se esta campanha fosse uma série de livros, como você a divulgaria para um amigo que iria adorar? Deixar você e o grupo animados com o conceito de uma campanha é uma ótima maneira de definir um ponto de partida para suas conversas ao longo da sessão zero e além.

Por exemplo, você pode propor um dos seguintes conceitos:

- → Amigos de infância se reencontram no funeral do ancião de sua aldeia e descobrem um segredo que pode destruir o mundo... ou salvá-lo.
- → Uma aventura de fantasia científica pelos planos com um grupo de desajustados que tentam encontrar suas origens, mas acabam encontrando uma família.
- → Em um mundo devastado por desastres, um grupo de exploradores é contratado para recuperar cinco fragmentos perdidos e restaurar o equilíbrio da natureza.

Você também pode escolher um cenário de campanha do Capítulo 5, usá-lo como inspiração para criar seu próprio e compartilhar com o grupo, ou criar um novo cenário de campanha do zero juntos.

Pode ser que você não saiba o conceito da campanha no início, e tudo bem. Sinta-se à vontade para retomar esta conversa no final da sessão zero ou durante as primeiras sessões de jogo quando precisar.

ESCOPO

Escopo é aquilo que vocês desejam para a campanha — seus objetivos criativos e sociais. Você tem uma agenda criativa específica? Ou prefere passar algumas horas com amigos toda semana, inventando coisas juntos e desabafando?

Por exemplo, o escopo pode ser um dos seguintes:

- → Vamos jogar uma campanha semanal do nível 1 ao 10 com fortes arcos individuais e de grupo.
- → Nosso objetivo é conversar e passar tempo enquanto matamos monstros e ganhamos novos poderes e itens.
- → Queremos contar uma história que explore a relação entre luto e comunidade usando um jogo de ação e fantasia em um mundo recuperando-se de um quase apocalipse.

Outras formas de explorar o escopo do jogo podem ser trazer referências ou arquétipos de personagens que você deseja jogar, inspirando-se em livros, filmes, quadrinhos, música e outras mídias. Você pode criar um *moodboard* para ajudar a definir a estética da campanha ou uma trilha sonora que transmita a atmosfera desejada.

TOM

Ao jogar Daggerheart, você e seu grupo construirão um mundo inteiramente seu. Mesmo que estejam usando um cenário já estabelecido, sua versão desse cenário se tornará diferente através da criatividade coletiva. Um elemento importante para definir seu mundo e sua campanha é todos concordarem com o tom — o cenário emocional e a tendência da campanha. Estabelecer o tom do seu jogo ajuda a alinhar as expectativas dos jogadores e garante que todos se divirtam.

Uma maneira rápida de escolher o tom é listar as seguintes opções em um pedaço de papel ou bloco de notas, circular algumas nas quais todos estejam animados para focar e riscar aquelas que os jogadores querem evitar.

AVENTUREIRO, ACONCHEGANTE, DRAMÁTICO, ENGRAÇADO, BOBO, SOMBRIO, ÍNTIMO, LEVE, POLÍTICO, ROMÂNTICO, ASSUSTADOR, SURREAL

Exemplo: *Emerson, Kate, Chen e Asa estão iniciando uma nova campanha de Daggerheart. Chen quer destacar "dramático" e todos concordam, então essa opção é circulada para indicar que terá destaque na campanha. Emerson diz que não tem interesse em um tom "bobo" então pede que seja riscado. Kate gostaria de algo nesse tom, mas, como Emerson não, ela está disposta a riscá-lo — em troca, pede que o grupo considere destacar "romântico".*

Chen não está interessado no tom central ser "romântico", mas também não quer riscá-lo e removê-lo completamente do jogo. Asa intervém, indica "aventureiro" como tom principal e, após um tempo de conversa, ele é circulado. O grupo concorda que não quer um jogo "sombrio", então ele é riscado. Eles também riscam "surreal".

Isso deixa o grupo com a seguinte lista:

AVENTUREIRO, ACONCHEGANTE, DRAMÁTICO, ENGRAÇADO, ~~BOBO~~, ~~SOMBRIO~~, ÍNTIMO, LEVE, POLÍTICO, ROMÂNTICO, ASSUSTADOR, ~~SURREAL~~

Em outras palavras, eles estão interessados em um jogo que seja especialmente aventureiro e dramático; às vezes aconchegante, engraçado, íntimo, alegre, político, romântico e assustador; mas que nunca seja bobo, sombrio nem surreal.

ASSUNTO

Discuta assuntos que você e os jogadores desejam ativamente no jogo e aqueles que queiram evitar. Tópicos a evitar podem ser temas amplos, como intolerância e tortura, ou elementos específicos, como aranhas ou um nome específico que carregue peso emocional para um jogador.

Ao discutir assuntos complicados, é importante pensar nas necessidades e desejos dos jogadores que são parte de grupos marginalizados, pessoalmente afetados por questões e assuntos que podem surgir em uma determinada história. Em jogos de fantasia heroica, alguns jogadores acham fortalecedor enfrentar forças opressores como parte dos males do mundo — permitindo que esses males sejam combatidos e superados —, mas essa deve ser uma escolha ativa dos jogadores que sofrem tal opressão fora do jogo. Muitas pessoas marginalizadas jogam RPG para escapar das frustrações e dores da intolerância que vivenciam em seu cotidiano, e não devem ser forçadas a lutar contra elas no jogo. Essas escolhas devem ser feitas priorizando as necessidades dos mais impactados pelo assunto. Por exemplo, se o seu grupo inclui jogadores LGBTQIA+, priorize suas preferências sobre incorporar ou não assuntos como homofobia, transfobia e outras formas de opressão contra pessoas queer.

Este é um bom momento para escolher quaisquer ferramentas de segurança específicas que vocês desejam usar durante a campanha. Recomendamos o seguinte para começar:

LINHAS E VÉUS

Esta é uma ferramenta de segurança projetada para ser empregada inicialmente na sessão zero e revisitada conforme necessário ao longo da campanha. Ao discutir os tons e o escopo do jogo, o mestre (ou outro jogador) deve fazer uma lista das linhas e véus de todos. **Linhas** são tópicos que os jogadores não querem no jogo e não devem aparecer de forma alguma. **Véus** são tópicos que os jogadores não querem que apareçam no jogo, mas podem existir no mundo. Trate as linhas e véus como um documento vivo — a lista pode ser atualizada por qualquer pessoa a qualquer momento.

CARTA X

A carta X é uma ferramenta que permite a qualquer jogador (incluindo o mestre) remover conteúdo do jogo. Isso tradicionalmente aparece na forma de uma carta física, marcada com uma grande letra X, posta ao alcance de todos os jogadores na mesa. Dito isso, uma mesa pode representar a carta com um item diferente, criando um X com seus braços ou usando outro sinal combinado.

Para utilizar a carta X, um jogador precisa apenas tocar na carta (ou usar o sinal combinado) e anotar o momento da partida para o qual deseja "retornar". Pode ser útil se o jogador anotar o detalhe que está sinalizando para remoção, mas não é um requisito para usar a ferramenta. O grupo vai simplesmente retomar o momento designado e seguirá em frente, fazendo uma escolha diferente.

> *Para mais informações sobre todas essas ferramentas, visite jamboeditora.com.br.*

FAZENDO PERGUNTAS

Nas conversas da sessão zero, alguns mestres podem achar útil fazer perguntas esclarecedoras e se aprofundar em sugestões e ideias. Usando um cenário existente ou criando o seu próprio, uma das melhores maneiras de garantir que os jogadores estejam interessados e animados para jogar é incentivá-los a trazer suas ideias e interesses para as etapas de planejamento da sessão zero.

Por exemplo, você pode fazer estas perguntas na sessão zero:

- "Você pode falar mais sobre o que quer dizer com 'criar um mundo pós-fantasia'?"
- "Quando você disse que seria legal se os clãs élficos funcionassem como uma colmeia, você se referia à fisiologia ou é mais sobre comunicação e hierarquia?"
- "Você está mais animado para trazer para o jogo qual aspecto daquela série de fantasia que mencionou? O enredo, o cenário, o tom ou algo mais?"

Promover uma atmosfera questionadora também é útil para pôr suas próprias suposições em cheque na construção de mundo. Em vez de tratar convenções típicas de fantasia como padrão, você pode tomar decisões conscientes sobre o seu mundo para construir um cenário que melhor se adapte à narrativa que sua mesa deseja criar. Seu grupo pode considerar perguntas como:

- "Todos os principais países da nossa região devem ser monarquias ou queremos que tenham formas de governo diferentes? Se são monarquias, são feudais, burocráticas ou com uma estrutura completamente distinta?"
- "Como as pessoas pensam sobre gênero neste mundo? As concepções de gênero variam de acordo com a comunidade, a região ou algo mais?"
- "Há algo que que queremos mudar no cenário existente para melhor se adequar à história que estamos contando?"

Cada grupo é diferente e o estilo de cada mestre é único, então use as partes da construção de mundo colaborativa que lhe interessam e sinta-se à vontade para deixar de lado os aspectos que não ache interessante.

ENCONTRANDO INSPIRAÇÃO PARA A CAMPANHA

Durante a sessão zero, procure ganchos e ideias para usar como inspiração ao longo da campanha. Pode ser algo tão pequeno quanto uma frase ou o nome de uma criatura, ou tão grande quanto um jogador descrevendo uma cena climática que deseja para seu personagem no final da campanha.

Observe com atenção o que os jogadores responderão para as perguntas de origens e vínculos na criação de personagem. Essas respostas serão a maior parte do material usado para conectar a história da campanha aos personagens, especialmente se quiser que ela surja através da visão de mundo deles.

Você também pode optar por colocar em suas perguntas um elemento narrativo adicional que considere interessante. Se fizer isso, deixe espaço para os jogadores desenvolverem e até rejeitarem as adições e discuta conforme necessário:

- "Jasper, como você conseguiu o Cristal do Portador do Sol? E o que ele sussurra à noite antes de você pegar no sono?"
- "O símio mencionou que sua irmã se estabeleceu em uma cidade pequena. Sprout, o que você acha de essa irmã ser da cidade que você destruiu acidentalmente?"

Mantenha os princípios do mestre em mente durante todo o processo — eles se aplicam a todas as etapas da campanha, não apenas ao jogo em si.

EXEMPLO DE SESSÃO ZERO

Supondo um intervalo de 4 horas para a sessão zero, aqui está um exemplo de como você pode estruturá-la.

ANTES

Antes da sessão, você deve preparar os materiais do jogo. Em geral, esse processo difere se estiver jogando presencialmente ou em uma mesa virtual. Para uma mesa física, você pode querer imprimir documentos, mas os arquivos digitais usados durante um jogo online também podem ser utilizados em laptops ou tablets.

Reúna — ou peça aos jogadores que abram as versões digitais — fichas de personagem, guias de personagem, guias de jogo, mapas, ferramentas para anotações, dados físicos ou aplicativos para rolar dados online e quaisquer outros recursos de jogo que ache necessário. Antes da chegada dos jogadores, prepare o espaço de jogo físico ou virtual, tornando-o mais confortável para você e seu grupo.

APRESENTANDO OS JOGADORES (5–10 MIN)

Se vocês nunca jogaram juntos antes, guie as apresentações conforme os jogadores chegam e certifique-se de que todos saibam quais pronomes usar uns com os outros. Se todos os jogadores já se conhecem, podem aproveitar esse tempo para colocar o papo em dia e se acomodar.

VISÃO GERAL DA SESSÃO (5–10 MIN)

Explique aos jogadores o que será incluído nesta sessão zero. Aponte os materiais e explique quando eles serão usados. Muitos acham útil folhear o material antes de usar, mas incentive as pessoas a não se adiantarem.

CETA (40 MIN)

Discuta o que o grupo espera do jogo usando CETA ou outra estrutura de planejamento. Isso inclui o tema da campanha, o que esperam da campanha em termos sociais e criativos, detalhes logísticos (como com que frequência, quando e onde vão jogar), o tom do jogo, o conteúdo a ser incluído e excluído e qualquer outra coisa que você precise abordar antes de decidir o cenário e criar os personagens.

INTERVALO (5–10 MIN)

É bom fazer pausas para que todos possam se movimentar, se refrescar e ter um tempinho para relaxar das discussões criativas, que podem exigir muita atenção e energia.

CONSTRUÇÃO DE MUNDO (50 MIN)

Seja usando as orientações da seção “Conduzindo uma Campanha” (p. 185), uma estrutura de campanha do Capítulo 5 ou suas próprias ferramentas de construção de mundo, facilite o processo de criação e desenvolvimento do cenário para sua campanha. Durante o processo, pense nos elementos (tropos, gêneros e influências) nos quais os jogadores estão mais interessados. Em seguida, faça o que puder para incorporar esses elementos ao cenário. A construção de mundo pode ser envolvente, mas você não precisa definir ou nomear todas as partes do mapa nesta fase. Deixe espaços para serem preenchidos mais tarde, à medida que vocês continuam a construir o cenário juntos durante o jogo.

Como alternativa, você pode apresentar aos jogadores um cenário que você criou! Use esse tempo para apresentar seu cenário e responder a quaisquer perguntas que possam ter.

INTERVALO (5–10 MIN)

Como a criação de personagem é parte importante da preparação da campanha, é bom começar com o espírito renovado. Considere fazer outra pausa antes da próxima etapa.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM (70 MIN)

Conduza o grupo pela criação de personagem usando a seção “Criação de Personagem”, do Capítulo 1, e o guia em PDF para criação de personagem, ajudando os jogadores com perguntas e conduzindo a discussão e a coordenação entre eles. Esta etapa também pode incluir a explicação de algumas das regras do jogo, para que os jogadores entendam as habilidades das cartas de classe, subclasse, herança e domínio.

Dê uma atenção especial à discussão sobre a origem e as conexões de cada personagem, pois desempenharão um papel vital nos preparativos da campanha. Este é um ótimo momento para fazer perguntas e incentivar os jogadores a desenvolverem suas respostas. Se o tempo for limitado ou se o processo estiver demorando mais do que o esperado, tente pelo menos responder às perguntas de origem e criar um vínculo por jogador.

INTERVALO (5 MIN)

Se não demorar muito na criação de personagem, pode fazer um pequeno intervalo antes de fazer o resumo e o *feedback*, ou um intervalo mais longo se tiver tempo para jogar um pouco mais antes de terminar o dia.

CENA INTRODUTÓRIA (OPCIONAL; 30 MIN)

Caso tenha tempo, insira o grupo em uma cena inicial para ajudar os jogadores a entenderen as regras e seus personagens. Esta cena pode não ser canônica ou servir como um impulso para a campanha. Você pode começar com algo mais tranquilo, como uma cena do cotidiano, ou imediatamente lançar os personagens em uma abertura dramática.

CONCLUSÃO E OPINIÕES (10 MIN)

Use os últimos minutos da sessão para conversar com os jogadores — coletar a opinião deles sobre a sessão zero, ver se restou alguma dúvida e perguntar se desejam revisitar alguma ferramenta de segurança ou reforçar alguma preocupação com o conteúdo.

CONDUZINDO UMA SESSÃO

Esta seção apresenta orientações para preparar e conduzir uma sessão de Daggerheart.

Se quiser começar com uma *one-shot* (uma aventura de sessão única), a seção "Conduzindo uma One-shot" (p. 184) pode fornecer inspiração para o cenário e a história da sua aventura.

Quando estiver pronto para mergulhar em uma campanha mais longa, veja "Conduzindo uma Campanha", na p. 185.

PENSANDO EM PARTES

Na contação de histórias, uma parte é um momento que muda a trajetória da narrativa — uma mudança no mundo, uma ação ou reação significativa, uma revelação emocional ou uma decisão importante.

Como mestre de um jogo colaborativo, você vai revezar com os jogadores, narrando uma parte e, em seguida, deixando-os reagir e levar a cena adiante com suas próprias partes. É como uma dança, uma conversa ou uma partida de tênis.

Esse foco nas partes é muito útil para a preparação — em vez de escrever cada detalhe do que vai acontecer, você pode pensar nelas, nos momentos que dão forma à cena ou sequência.

A seguir, um exemplo de como pensar em partes para criar uma contagem regressiva. O mestre está preparando uma sessão em que uma companhia mercenária toma o controle da cidade fronteiriça numa estreita passagem nas montanhas. Os mercenários são leais a um exército invasor e este local representa um passo importante em sua invasão.

PARTES COMO CONTAGEM REGRESSIVA DA INVASÃO

8 *A companhia mercenária firma uma parceria com o reino vizinho.*

7 *Um dos mercenários chega à cidade e consegue um emprego na guarda da cidade.*

6 *O mercenário disfarçado é designado para o serviço noturno, como esperado de novos membros da guarda.*

5 *O mercenário disfarçado embosca os guardas noturnos e destranca o portão da cidade.*

4 *Os mercenários correm pelo portão aberto e atacam o quartel da guarda e a casa do prefeito.*

3 *Os mercenários matam ou subjugam a guarda da cidade e capturam o prefeito.*

2 *Sob ameaça de violência contra os habitantes da cidade, o prefeito jura lealdade ao senhor da guerra invasor.*

1 *As forças do senhor da guerra chegam para reabastecer enquanto os mercenários mantêm a cidade sob controle para proteger as linhas de suprimento dos invasores.*

0 *A invasão começa.*

Se os personagens estiverem na cidade, podem interromper esta sequência de eventos a qualquer momento. Eles podem ver o mercenário disfarçado atacando seus companheiros, ou estar na taverna quando os mercenários descem a rua principal em direção ao quartel e à casa do prefeito.

Conhecer os principais pontos do plano dos mercenários facilita manter a integridade da narrativa enquanto os personagens estão agindo. Eles podem impedir o ataque ao quartel, mas não a captura do governante. Isso leva os mercenários a fortificar a casa do prefeito e fazê-lo de refém, enquanto a guarda da cidade pede ajuda aos personagens.

Pensar em partes também é útil para planejar em larga escala e saber o que está fora da tela. Se o grupo estiver correndo em direção a uma cidade para impedir um golpe, você pode usar uma contagem regressiva de avanço para acompanhar a distância até a cidade e uma contagem padrão para representar os passos desse golpe. Mantenha o ritmo de ambas as contagens em mente ao definir a frequência dos eventos. Se o grupo precisar viajar 800km (representado pela contagem de avanço), o golpe poderá ocorrer ao longo de uma semana (representada pela contagem padrão), com uma etapa diminuindo a contagem a cada dia. À medida que os personagens fazem testes para determinar a distância percorrida num dia, você pode resolver o progresso da contagem de avanço e, em seguida, diminuir a contagem padrão em 1. Se precisarem viajar uma distância menor, você pode, da mesma forma, reduzir o período de tempo em que o golpe ocorre, como de uma semana para alguns dias, com cada etapa da contagem regressiva ocorrendo a cada poucas horas. Este formato permite que você saiba o que está acontecendo quando os personagens entram em cena, em vez de ter que improvisar no momento.

ETAPAS DE CONTAGEM REGRESSIVA PARA O GOLPE

6 *Um bando de assassinos se infiltra na capital.*

5 *Os assassinos se infiltram na casa do primeiro-ministro e de outros líderes do partido majoritário.*

4 *Assassinos matam o primeiro-ministro e outros líderes do partido. Enquanto isso, um quinto "assassino" encena uma falsa tentativa contra o líder do partido minoritário para afastar suspeitas. O líder do partido minoritário é, na verdade, o cérebro por trás de tudo.*

3 *O líder do partido minoritário desfila o "assassino" pelas ruas e promete justiça para seus colegas ministros.*

2 *Com o partido majoritário sem líder, o partido minoritário assume o poder no conselho legislativo e o assassino capturado é substituído por um prisioneiro sem nome antes de ser executado.*

1 *Sob o pretexto de "segurança", o novo primeiro-ministro promove uma série de leis para aumentar o poder executivo e garantir sua permanência no governo.*

0 *O primeiro-ministro agora é um imperador de fato.*

PREPARANDO ENCONTROS DE COMBATE

Em Daggerheart, é importante abordar cada encontro sob a perspectiva de "o que ajuda a contar a história?" e construir obstáculos que os personagens enfrentarão em torno dessa questão. Assim, podemos começar a pensar em inimigos e dano como algo além da mecânica e das fichas — são ferramentas do mestre para aumentar a tensão e criar drama.

Quando você começa a mestrar Daggerheart, equilibrar encontros e criar inimigos apropriados para os personagens exigirá suposições. No entanto, quanto mais sessões mestrar, mais fácil ficará. Ajuste conforme necessário para encontrar o equilíbrio certo durante o jogo e você naturalmente descobrirá o que funciona melhor para sua mesa. O elemento mais importante é garantir que o combate seja usado para dar aos jogadores mais informações sobre o caminhar da história — revelando mais sobre o mundo, o enredo ou os personagens.

Esta seção apresenta conselhos gerais para preparar encontros que, com sorte, facilitarão sua vida. Essas dicas buscam ajudar a criar encontros baseados na narrativa e a planejar a melhor forma de desafiar seu grupo com base em suas capacidades e circunstâncias atuais. Quando se trata de preparar encontros em termos de regra, o Capítulo 4 tem várias seções para ajudar. Use as diretrizes seguintes como ponto de partida, ajuste os detalhes com o Capítulo 4 e, em seguida, ajuste o combate conforme necessário enquanto se concentra no que funciona melhor para o seu grupo, tanto narrativa quanto mecanicamente.

COMBATE E NARRATIVA

Combates desempenham um papel importante em histórias de alta fantasia e aventura. Muitos desafios podem ser enfrentados com astúcia e charme, mas as lutas frequentemente servem como o principal veículo para lidar com os obstáculos. Batalhas dinâmicas criam suspense, forçando os jogadores a escolher entre seus vários objetivos, explorando as motivações e fraquezas de seus personagens e criando o cerne usado pelos jogadores para forjar seus personagens em heróis lendários.

As instruções a seguir guiam você pela construção da história em torno das batalhas, garantindo que cada choque de espadas seja comovente na narrativa como um todo.

Função narrativa

A primeira coisa a se considerar ao construir uma batalha em Daggerheart é a função narrativa que desempenha. Essa batalha é um obstáculo no caminho para um objetivo maior, projetado para mostrar a amplitude da influência de um vilão? Uma emboscada é o resultado de testes malsucedidos para perceber que o grupo está sendo seguido? Essa luta é o ápice de um arco para um personagem enquanto confronta uma figura do seu passado? Seja qual for a resposta, esse papel narrativo deve permanecer com você durante todo o processo de construção e condução de uma batalha.

Motivações dos adversários

A próxima coisa a se pensar é a motivação. Quais são as motivações do adversário que se coloca contra o grupo? O que deve acontecer para que ele se renda ou fuja? Qual objetivo ele tem além de sobrevivência? Se tivesse a escolha entre capturar o artefato carregado pelo grupo e desferir o golpe final num personagem, de que forma o adversário agiria? Manter essas perguntas em mente pode ajudá-lo a tomar decisões sobre o que um adversário fará em combate.

Ambiente dinâmico

Batalhas se tornam mais memoráveis quando você inclui tanto adversários envolventes quanto ambientes dinâmicos com os quais os personagens (e os jogadores) podem interagir de formas interessantes. Se os inimigos estiverem em seu próprio território, pense em como manipulariam o ambiente para usá-lo a seu favor. Construíram fortificações em terrenos elevados? Bloquearam rotas alternativas para forçar os atacantes a um ataque frontal com os flancos expostos? Como o campo de batalha e o terreno reforçam o objetivo narrativo da batalha e mostram a motivação dos adversários? O Capítulo 4 apresenta fichas de ambiente que você pode usar para dar ainda mais vida aos seus campos de batalha.

VOO E OUTROS RECURSOS

Ao criar batalhas, considere as habilidades e feitiços que seus personagens possuem. Por exemplo, se podem voar, considere adicionar inimigos que possam voar ou atacar alvos distantes, garantindo que o combate permaneça dinâmico e desafiador para todos. Lembre-se de que os jogadores provavelmente escolheram suas habilidades porque querem usá-las! Você tem a chance de criar oportunidades envolventes para que exibam esses poderes de maneiras emocionantes.

EXEMPLO DE NARRATIVA DE COMBATE

Este exemplo demonstra como você pode planejar uma batalha que implemente as considerações mencionadas anteriormente.

Preparação

No início da campanha, o grupo viajará para uma floresta conhecida por ter espíritos da natureza especialmente fortes que a protegem. O grupo inclui Sprout Hilldweller, druida protetor dos elementos fugindo de um elemental maior da terra corrompido. O grupo também conta com uma caçadora, Marigold Seok, interessada em qualquer perturbação da natureza e ansiosa para enfrentar o elemental.

O mestre, Ben, decide iniciar o arco com um estrondo, fazendo com que o grupo seja atacado por dríades e outros espíritos da natureza ao entrarem na floresta.

Função narrativa

A luta tem como objetivo comunicar ao grupo que a influência do elemental da terra corrompido já infectou os espíritos da floresta. Também apresentará os tipos de inimigos mais importantes neste arco, ajudando os personagens e jogadores a descobrir seus poderes e fraquezas. Por fim, oferece uma oportunidade para o druida e a caçadora mostrarem suas Experiências, cartas do domínio da Sabedoria, habilidades de classe e de comunidade, que lhes fornecerão conhecimento especializado e talentos relevantes para a luta.

Motivações dos adversários

Ben decide que o elemental corrompido quer cortar todas as conexões entre os mortais e a natureza para que ela possa retornar ao estado primordial de crescimento desenfreado. A criatura corrompeu as dríades e outros espíritos da floresta, deformando-os ao instigar seu ressentimento contra forasteiros e alimentar seus medos de que a floresta seja destruída. Agora, o elemental pode possuí-los à vontade, sem que saibam ou se lembrem.

A luta acontecerá num antigo bosque druídico usando o ambiente bosque abandonado, local de um confronto sangrento onde dríades possuídas e outros espíritos da natureza mataram a maioria dos druidas e expulsaram os demais. Para complicar a situação, as dríades não se lembram de terem sido possuídas, apenas de um conflito violento com os druidas por causa de um desentendimento mal lembrado. Qualquer conversa substancial com as dríades do bosque expõe essa memória nebulosa e fornece um fio condutor. Ben planeja fazer com que o elemental assuma o controle direto e ataque o grupo após alguns instantes de interação, usando uma contagem regressiva secreta.

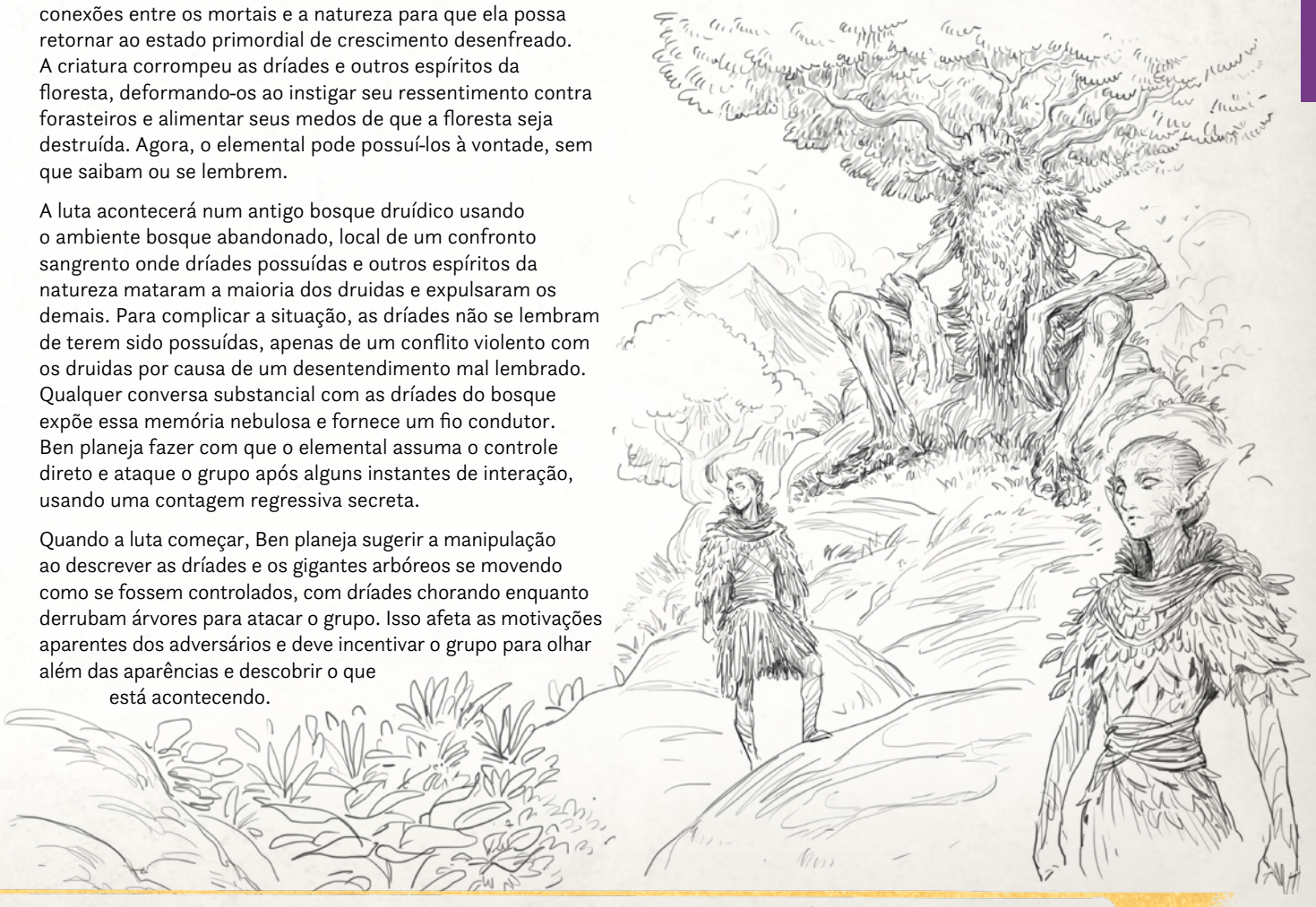
Quando a luta começar, Ben planeja sugerir a manipulação ao descrever as dríades e os gigantes arbóreos se movendo como se fossem controlados, com dríades chorando enquanto derrubam árvores para atacar o grupo. Isso afeta as motivações aparentes dos adversários e deve incentivar o grupo para olhar além das aparências e descobrir o que está acontecendo.

Ambiente dinâmico

Ben planeja deixar os personagens chegarem sozinhos ao bosque abandonado para que ele possa usar Campo de Batalha Ermo, uma habilidade do ambiente, para encorajá-los a investigar e começar a juntar pistas. Depois disso, uma dríade e suas forças podem confrontar o grupo. Os personagens provavelmente se explicarão, expondo a estranheza em torno das memórias das dríades. Ben também faz uma anotação para descrever algumas peculiaridades sobre a floresta e as dríades, demonstrando que algo está errado.

Em seguida, Ben se inspira no coração ardente da floresta (veja o ambiente na página 242). Ele utiliza as habilidades Vinhas Constritoras e Local de Magia Caótica e as adapta para o 2° patamar. Isso pode tornar a cena mais perigosa e memorável — as vinhas podem *Imobilizar* os personagens, aumentando os riscos numa cena social ou de combate, e a Local de Magia Caótica sinaliza ainda mais que algo está magicamente errado com essa floresta.

Alternativamente, Ben pode optar por ignorar a habilidade Local de Magia Caótica e desenvolver uma habilidade passiva própria. Talvez certa espécie de animal esteja seguindo o grupo e ajudá-la pode ser o caminho para obter mais informações, ou uma matilha de criaturas perigosas os encontrará se descansarem por muito tempo antes de alcançarem o bosque.



RECOMPENSAS DA SESSÃO

A recompensa mais comum para os jogadores e seus personagens numa sessão de Daggerheart é informação. A localização do esconderijo de um bandido, o ritual mágico necessário para quebrar uma maldição ou a fraqueza de um monstro — esse fluxo constante de informação ajuda a mesa a decidir aonde ir e o que fazer, mantendo a história em andamento, respondendo perguntas, introduzindo outras ou dificultando a compreensão de algo que pensavam saber.

Em um período de tempo mais longo — algumas sessões, no final de um arco ou em momentos nos quais fizer sentido para a narrativa —, tesouro será uma recompensa emocionante. Após algumas sessões procurando pelos mercenários desaparecidos, por exemplo, os personagens podem encontrar equipamentos na carroça de uma companhia mercenária.

Personagens devem ter acesso a armas e armaduras do seu patamar, geralmente nos primeiros níveis do novo patamar, para acompanhar os adversários. Alguns jogadores adoram equipamento novo, enquanto outros estabelecem uma conexão emocional com um item (uma espada ou armadura de família usada por um velho amigo por exemplo) e preferem mantê-lo. Considere outras maneiras de aprimorar esses itens. Uma bruxa astuta pode lançar encantamentos em uma armadura para torná-la mais durável, um ferreiro pode aprimorar pontas de flecha para causar mais dano ou um deus pode abençoar uma espada com um fio mortal. Você pode usar vários elementos narrativos para aprimorar ou reformar o equipamento dos personagens.

CRIAÇÃO DE CENAS

Uma das suas principais responsabilidades como mestre em Daggerheart é preparar o cenário para os jogadores. Sempre que iniciar uma sessão, chegar a um novo lugar ou mudar uma situação, jogadores recorrerão a você para perguntar o que precisam saber. Ao fazer isso, pense com todos os seus sentidos — não apenas na aparência do lugar, mas também nos cheiros, sensações, sabores e sons. O que há de único ou inesperado aqui e o que isso significa? Jogadores usarão esses detalhes para interagir com o mundo, então dê-lhes informações suficientes não apenas para imaginar a cena, mas também para fazer escolhas sobre o que fazer e para onde ir.

> ***Exemplo:*** *"Vocês entram na caverna e, por um longo momento, ficam em completa escuridão. Ouvem um bater de água à distância, sugerindo que há um rio subterrâneo à frente. Enquanto avançam com cuidado, a pedra está escorregadia sob seus pés. No início, sentem apenas o cheiro úmido que se espera de uma caverna: terroso, de líquen sobre mofo. Mas então uma rajada de vento sopra das profundezas e vocês são tomados pelo cheiro enjoativo e adocicado de carne podre. Algo morreu aqui recentemente...*
>
> *Conforme se aprofundam, percebem estalactites brancas e afiadas se aproximando de vocês... Não, não são formações de pedra. São dentes! E vocês não estão de pé sobre uma pedra escorregadia, mas se equilibrado na língua salivante de uma grande fera. Vocês sentem uma lufada de ar fétido novamente — a criatura está respirando fundo e se preparando para engolir. O que querem fazer?"*

COMPARTILHANDO O FOCO

É raro que todos os personagens tenham o mesmo tempo de foco em determinada sessão. Em qualquer grupo, alguns jogadores serão mais extrovertidos do que outros — e alguns personagens são instigadores, outros são mais cautelosos. Como mestre, ajude a garantir que o foco da história seja compartilhado, para cada jogador ter tempo suficiente em foco.

JUNTE OS ELEMENTOS DA HISTÓRIA

Se você sabe que um personagem específico estará em evidência em uma sessão ou arco, tente envolver os demais, explorando seus vínculos com o personagem em foco e incluindo elementos da história que os entusiasmem. Por exemplo, se o bardo for convidado para um baile de debutantes que se relacione com sua história, você pode decidir que o baile também sediará um torneio de esgrima (para entusiasmar o ladino espadachim) e um festim social (que deve interessar o feiticeiro nobre). Você está confiante de que o guerreiro já estará animado com a cena, já que jurou proteger o bardo e está, não tão secretamente, apaixonado por ele.

ENVOLVA OS JOGADORES CALADOS

Você também pode envolver um jogador mais calado, incentivando o personagem dele para a ação, em vez de perguntar a todos o que farão em seguida. Perguntar como o personagem dele se sente sobre os eventos também funciona.

USE RECURSOS VISUAIS

Outra abordagem para equilibrar o jogo é usar recursos visuais. Você pode, por exemplo, desenhar um espaço para cada personagem numa folha de papel, criando um monitor de ações. Quando um jogador age, ele põe um marcador no seu espaço. Ao longo da sessão, uma rápida olhada para o monitor mostrará quais jogadores estão agindo mais, ajudando você a interagir com os jogadores que não agiram tanto. Este lembrete visual também pode ajudar os jogadores a criar oportunidades para ceder o foco aos outros.

INCENTIVE O JOGO LIVRE

Às vezes, você pode perceber que seus NPCs e a cena em geral estiveram muito em foco. Como mestre, você também pode criar oportunidades para que os jogadores ou seus personagens conversem entre si e compartilhem o foco. Os jogadores podem fazer uma cena de repouso ou um momento interpessoal sem a sua intervenção enquanto você observa — e anota o desenrolar da história para inserir em cenas posteriores.

USANDO CONFLITOS

Daggerheart é um jogo de aventuras perigosas, onde conflitos desempenham um papel fundamental na criação de drama e na provocação de escolhas fortes para os personagens.

O conflito surge em Daggerheart quando as ações dos personagens encontram oposição e incerteza. Se a maga do grupo quer se tornar a maior conjuradora do mundo, seu caminho provavelmente não será tão satisfatório se ela nunca for desafiada ao longo do caminho.

Conflitos podem ser externos (forças agindo contra um personagem) ou internos (um personagem lutando contra si mesmo emocional ou intelectualmente). Nossa maga pode enfrentar conflitos externos: quebra-cabeças mágicos que avaliam seu conhecimento e astúcia, testes de habilidade contra outros magos e, às vezes, provações contra seres lendários cuja magia é a mais potente do mundo. Enquanto isso, seus conflitos internos podem incluir lutar contra as ideologias que lhe foram ensinadas na escola, ou mesmo contra o medo do poder destrutivo de sua própria magia.

Arcos de personagem mais impactantes em Daggerheart surgem de uma combinação de conflitos internos e externos. Conflitos externos podem trazer à tona tensões não resolvidas de sua contraparte, enquanto a resolução de conflitos internos pode fornecer clareza ao personagem, permitindo-lhe superar os desafios do mundo exterior.

Ao criar conflitos buscando maior impacto emocional, desafie os personagens de uma forma relacionada às suas lutas internas. Se um deles tem problemas de autoconfiança, o desafie a se superar. Se outro tem dificuldades com a ética do uso do poder, coloque-o em situações em que tal poder represente altos riscos para outras pessoas além de si mesmo.

Conflitos como esses impulsionam os personagens a se aprimorarem, moldando-os decisão por decisão até se tornarem heróis inesquecíveis.

CONFLITO SOCIAL

Batalhas e conflitos armados são comuns em Daggerheart, mas seus personagens também podem trocar farpas com cortesãos, driblar guardas, seduzir rivais e alegar inocência para um monarca indiferente. Tenha a motivação dos NPCs sempre em mente, considerando como o pedido ou a demanda dos personagens se alinha ou entra em conflito com os objetivos dos NPCs.

Quando NPCs ou criaturas não são hostis, mas também não estão inclinados a fazer o que o grupo pede, ajuda pensar na cena menos como um conflito e mais como um processo colaborativo onde ambas as partes estão tentando obter o que desejam enquanto mantêm ou melhoram seu relacionamento.

Influenciando NPCs

Para obstáculos sociais cotidianos, uma ação bem-sucedida pode ser suficiente para progredir, como pechinchar com um comerciante ou convencer um administrador a deixá-lo entrar na propriedade de um nobre. Em um sucesso com Medo, você pode introduzir um pequeno contratempo — por exemplo, um NPC pode exigir um suborno ou estabelecer outras condições antes de fazer o que o personagem deseja.

Ao lidar com NPCs mais formidáveis, uma única ação pode não ser suficiente para fazê-los mudar de ideia. Uma condessa hostil não seria convencida a enviar tropas para ajudar a lutar contra um necromante com um único teste. Como um adversário ou um personagem se torna vulnerável quando seus Pontos de Fadiga estão cheios, você pode usar os Pontos de Fadiga de um adversário como medidor de um conflito social estendido ou de alto risco. Como padrão, uma ação social bem-sucedida contra um adversário (intimidação, engano, suborno etc.) o força a marcar 1 Ponto de Fadiga. Algumas habilidades (de classe ou domínio) também forçam os adversários a marcar PF — elas são muito úteis em conflitos sociais, desde que sejam aplicáveis à narrativa. No entanto, usar uma habilidade que força um adversário a marcar Pontos de Fadiga após um ataque bem-sucedido, por exemplo, pode ser imprudente na corte de um nobre.

> ***Exemplo:*** *um nobre menor tem aversão ao grupo. Ele tem 4 Pontos de Fadiga, então, se os personagens quiserem voltar às boas graças do nobre ou convencê-lo de algo, o mestre pode dizer ao grupo que, se preencherem todos os Pontos de Fadiga do nobre, ele mudará de ideia.*

Contagens regressivas em conflito social

Se uma situação social tiver riscos especialmente altos, você pode definir uma contagem de consequência ou um limite de tempo para representar a paciência do adversário. Os personagens fazem ações para marcar os Pontos de Fadiga do adversário, enquanto tentam minimizar as consequências que marcam a contagem regressiva. Se essa contagem de alto risco for acionada, eles perdem a oportunidade — ou sofrem uma consequência, como serem expulsos de um baile de gala ou alguém chamar os guardas.

EXEMPLO DE CONFLITO SOCIAL

O grupo está pedindo que um nobre de menor estirpe envie tropas para lidar com a crescente ameaça de mortos-vivos na floresta. O nobre não está disposto a ajudar, mesmo acreditando que a ameaça de mortos-vivos seja real. Ben diz ao grupo que o nobre tem 5 Pontos de Fadiga e, se eles conseguirem forçá-lo a marcar toda a trilha, o convencerão a enviar tropas para investigar.

O mago do grupo, Barnabas, vai primeiro, exibindo uma tíbia retirada de um esqueleto no pântano, ainda se remexendo. Ele descreve quanto de poder mágico é necessário para manter um efeito necromântico em pedaços tão pequenos de um cadáver. Ben pede um teste de Presença, mas Asa pede que Barnabas role Conhecimento, focando na exibição arcana e na demonstração de intelecto. Ben diz que normalmente daria desvantagem em um teste como este, já que Presença é melhor para persuasão, mas tal evidência concede vantagem ao teste.

Com vantagem e desvantagem se cancelando, Barnabas rola um sucesso com Esperança, e Ben marca 1 Ponto de Fadiga do nobre. Como Barnabas obteve sucesso com Esperança, Ben convida os jogadores a continuar.

Em seguida, é a vez de Jasper, relembrando a história de quando o grupo entrou no pântano e lutou pela primeira vez contra os mortos-vivos ressuscitados por essa força necromântica. Jasper usa Enfeitiçar e faz um teste de Presença e tem um sucesso com Medo. Emerson, o jogador de Jasper, escolhe marcar 1 Ponto de Fadiga para forçar o nobre a também marcar 1 Ponto de Fadiga, reduzindo os dele para 2. Ben recebe 1 Ponto de Medo e faz um movimento, descrevendo como podem ouvir uma carruagem chegando lá fora: não demorará muito para não estarem mais sozinhos.

Como Jasper Enfeitiçou o nobre insignificante, Ben pergunta a Emerson se querem continuar. Emerson diz que enfeitiçará as palavras de qualquer membro do grupo que falar no feitiço, se estiver tudo bem. Ben concorda, querendo envolver os outros jogadores.

Em seguida, a caçadora do grupo, Marigold, aborda a questão econômica, dizendo ao nobre que, se não agirem, os súditos dele morrerão e, portanto, ficarão impossibilitados de trabalhar e pagar impostos. Kate faz um teste de Presença para Marigold e rola um sucesso crítico! Como uma ação social normal marcaria 1 Ponto de Fadiga, Ben decide que marcará 2 PF em um sucesso crítico, incluindo o último Ponto de Fadiga do nobre.

Com os Pontos de Fadiga do nobre esgotados, Ben descreve como ele finalmente concorda em enviar a patrulha.

CONFLITO ARMADO

O Capítulo 4 apresenta regras para o uso de fichas de adversários e ambientes em combate — mas, ao planejar a luta, lembre-se de que as cenas de batalha mais impactantes não são sobre violência, mas sobre pessoas e motivações. A violência transmite emoções subjacentes, desenvolvendo NPCs e o mundo em que habitam. Quando bandidos atacam uma vila, não estão apenas procurando ferir os outros — sua motivação pode ser ganância ou desespero, mas, de qualquer forma, a violência é o meio para atingir um fim.

As próximas seções fornecem orientações para a criação de cenas de combate emocionalmente impactantes.

Objetivos do combate

O drama de uma batalha deve advir de objetivos narrativos, e não apenas do risco de morte dos personagens. Daggerheart não é um jogo muito mortal, os jogadores provavelmente sabem disso.

Personagens lutam por um motivo, como defender entes queridos ou frustrar os planos de um vilão — se a batalha se relaciona a múltiplos objetivos ou linhas narrativas, isso adiciona incerteza aos resultados e aumenta a tensão.

Você pode fazer isso garantindo que a motivação do adversário esteja em primeiro plano e introduzindo um objetivo que vá além de "matar ou nocautear os oponentes". Se você estabelecer um objetivo especial para os adversários (ou personagens) antes do início do conflito, a cena ganha mais dimensões e os personagens têm opções imediatas de ações além de apenas trocar ataques. Outra maneira de pensar sobre cenas de ação é considerar o que define a ação. Esta cena é sobre lutar contra os inimigos ou eles estão garantindo uma posição para que a maga possa conduzir um ritual até o solstício?

Este exemplo ilustra um combate com três objetivos:

> ***Exemplo:*** *depois que a maga de sangue Caressa sequestrou o marido do governador, Osten, os personagens a rastrearam pelas Montanhas Despedaçadas. Quando a confrontam nas Ruínas de Nix, ela está conduzindo um ritual para se apoderar do poder mágico latente de Osten. Os personagens querem interromper o ritual, salvar Osten e capturar Caressa. Mas qual desses objetivos é o mais importante? Se estiverem vencendo a luta, o que acontecerá se você colocar Osten em perigo e fizer os jogadores escolherem entre resgatá-lo e capturar a maga?*

O resultado deste exemplo é incerto, inteiramente dependente das escolhas e da sorte dos personagens. Eles poderiam alcançar uma vitória parcial ao capturar Caressa após a morte de Osten, ou permitir que Caressa escape para salvá-lo. Com inteligência e boas jogadas, eles conseguiriam deter Caressa, capturá-la e salvar Osten, alcançando todos os seus objetivos. A incerteza é o que faz um combate ser dinâmico e tenso.

Em caso de dúvida, você pode usar a tabela ao lado para gerar aleatoriamente um objetivo a ser incluído em uma cena de combate. Role 1d12 ou escolha uma opção para usar como objetivo dos adversários (ou dos personagens).

Tabela de Geração de Objetivos

1D12	OBJETIVO
1	Adquirir (obter ou roubar) um item(s) importante(s).
2	Capturar um ou mais oponentes.
3	Ativar um dispositivo mágico.
4	Incriminar alguém ou manchar sua reputação.
5	Encurralar o oponente ou emboscá-lo.
6	Interromper um ritual mágico, cerimônia legal ou um feitiço com tempo limitado.
7	Manter a posição — impedir que o inimigo alcance uma área ou grupo específico.
8	Plantar evidências ou rastrear um alvo.
9	Proteger um local antes da chegada de outro grupo.
10	Esgotar recursos do oponente ou mantê-lo ocupado.
11	Destruir uma peça arquitetônica, uma estátua, um santuário ou uma arma.
12	Investigar uma situação para confirmar ou negar informações existentes.

Gastando Medo para gerar drama

Durante as batalhas, gaste Pontos de Medo para manter os personagens em alerta. Testes fazem com que o *momentum* diminua drasticamente conforme os personagens falham ou rolam sucessos com Medo na luta.

Embora uma sequência de sorte ao rolar com Esperança signifique que você não pode fazer um movimento do mestre automaticamente, ainda pode interromper o *momentum* do jogador ao gastar 1 Ponto de Medo para fazer um movimento. Por isso, recomendamos reservar alguns Pontos de Medo, especialmente durante combates, para que possa interromper a cena e criar mais tensão conforme necessário.

Ao gastar Pontos de Medo, pense qual movimento impactará mais a cena. Mude a energia ou a natureza da luta ativando a habilidade de um inimigo poderoso, trazendo reforços para a batalha, mudando o ambiente ou fazendo com que os inimigos se movam corajosamente em direção ao seu objetivo.

Fases do combate

Combates se tornam mais memoráveis quando a natureza dos inimigos ou os limites do espaço mudam no meio da luta. Essas fases criam uma sensação de evolução e progresso naturais, aumentando a tensão dramática. Considere as seguintes formas de introduzir fases de um combate:

Mude os termos

Transforme a luta numa perseguição, revele informações que coloquem os aliados do grupo contra eles ou dê aos personagens um motivo para se aliarem temporariamente a uma facção contra a qual estão lutando.

> ***Exemplo:*** *durante uma batalha campal com um ladrão infame, você usa um movimento do mestre para fazer com que o ladrão roube um artefato importante dos personagens e tente fugir. Isso resulta em uma perseguição, mantendo a história dinâmica e forçando os jogadores a se adaptarem.*

Mude o campo de batalha

Durante a luta, use um fenômeno natural, um efeito arcano ou a ação de um adversário para alterar o ambiente. Essa mudança pode ser mecânica, como uma nevasca violenta reduzindo a visibilidade, ou estética, como um mago dominando o céu com runas arcanas enquanto canaliza um feitiço poderoso.

Algumas dessas mudanças podem se repetir — por exemplo, um dragão-de-terra pode ocasionalmente colidir com as paredes de seu covil, derrubando pedras e mudando o campo de batalha. Esse movimento pode ocorrer através de uma contagem regressiva em ciclo. Outras mudanças acontecem apenas uma vez. Nesse caso, você pode criar um movimento de ambiente desencadeado por um evento mecânico ou narrativo. A campeã de um deus pode destruir o coliseu do reino divino ao marcar seu último Ponto de Fadiga, partindo o chão e jogando o grupo sobre um painel de vidro sobrenatural cercado pelas ricas cores do cosmos.

Se planejar esse tipo de movimento com antecedência, poderá preparar dois mapas: um para o início da luta e outro para quando o espaço mudar.

Mude os Inimigos

Videogames frequentemente mudam seus chefes durante as lutas, como quando sua vida cai pela metade ou são aparentemente derrotados. Seguindo o exemplo dessas batalhas, você pode mudar o comportamento, a forma ou esses dois aspectos de um adversário: um inimigo enorme e desajeitado se divide em vários adversários mais ágeis e em perfeita sincronia. Um inimigo derrotado expele um poder sobrenatural pelo corpo, remodelando sua carne em uma forma indescritível que lhe concede poderes novos e sinistros.

Em Daggerheart, você pode criar essa mudança de fase de algumas formas. Pode dar ao inimigo uma habilidade passiva, ativada ao marcar metade dos seus PV, ou preparar duas fichas, uma para cada fase. Este livro tem vários adversários com Mudança de Fase, uma habilidade na qual pode se inspirar.

Se você não preparou uma mudança de fase, mas o grupo está derrotando um inimigo importante com mais facilidade do que o esperado, não há problema em deixar os personagens terem a vitória fácil. No entanto, se isso ficar decepcionante, sinta-se à vontade para improvisar uma segunda fase. Descreva como o adversário parece ter sido derrotado e, em seguida, narre como ele se ergue, renascendo com energia renovada, recuperando parte dos PV, alterando algumas de suas estatísticas ou ataques e improvisando uma ou duas características novas para representar a mudança. Um inimigo que se livra de sua armadura pode reduzir seus limiares de dano, mas torna-se inclemente e se move com velocidade estonteante. Você pode até mudar para uma ficha diferente, conforme o inimigo se transforma em algo novo e inesperado.

Quando um inimigo assume uma nova forma, tente usar a narrativa para explicar a segunda fase. Um mago de sangue estende uma mão ensanguentada, canalizando um feitiço poderoso para se transformar em uma abominação, algo surpreendente e inevitável. Mas, se os jogadores não tiverem descoberto que o inimigo era um mago de sangue, essa revelação não será tão satisfatória. Apresente, mesmo que sutilmente, informações sobre os inimigos com o máximo de antecedência que puder, mas, se precisar criar conexões na hora, você pode revelá-las, enquanto o inimigo se gaba de não ter demonstrado todo o seu poder.

USANDO REPOUSO

Repouso permite que os personagens recuperem recursos em descansos curtos e longos, mas também oferece uma oportunidade de se concentrar nos relacionamentos entre eles e em como processam as intensas emoções das aventuras. Você pode usar cenas de repouso como uma válvula de escape para a intensidade da história, dando espaço aos personagens para respirar.

Permita que os jogadores estruturem suas próprias cenas de repouso. Pergunte como eles cuidam de seus ferimentos ou relaxam juntos, encorajando-os a assumir o controle e trabalhar com os outros jogadores cujos personagens estão envolvidos na cena.

PROJETOS DURANTE O REPOUSO

Trabalhar em um Projeto requer mais participação do mestre que outros movimentos de repouso e é mais adequado para planos de longo prazo que os personagens desejem realizar.

Projetos normalmente são monitorados por uma contagem de avanço. Ao definir o valor inicial da contagem regressiva, considere a complexidade do projeto, a disponibilidade das ferramentas necessárias e o impacto do projeto na história. Se sua conclusão fornecer informações essenciais para o grupo prosseguir, você pode definir um valor inicial baixo, garantindo que o grupo não precise esperar muito tempo pela próxima pista ou parte da história. Se o projeto não estiver intimamente ligado ao resto da história e simplesmente exigir tempo, você pode iniciar uma contagem regressiva com um número maior.

Projetos simples podem diminuir a contagem regressiva a cada vez que o jogador Trabalhar em um Projeto. No entanto, se depender de habilidade, você pode perguntar como o personagem avança e, em seguida, solicitar um teste usando um atributo que corresponda à abordagem.

Quando um jogador faz um teste para progredir com o projeto, será decepcionante se o teste simplesmente falhar. Se você usar a tabela de Avanço de Contagem Dinâmica (p. 163), considere permitir que uma falha dê ao personagem uma visão especial de seu objetivo, o que lhe concede vantagem no próximo teste deste projeto. Você também pode usar os seguintes critérios para que o personagem sempre avance, mesmo em caso de falha:

- **Sucesso Crítico:** diminui a contagem em 4;
- **Sucesso com Esperança:** diminui a contagem em 3;
- **Sucesso com Medo:** diminui a contagem em 2;
- **Qualquer falha:** diminui a contagem em 1.

REPOUSO DO MESTRE

Enquanto os personagens repousam, você ganha Pontos de Medo e pode progredir uma contagem nos bastidores:

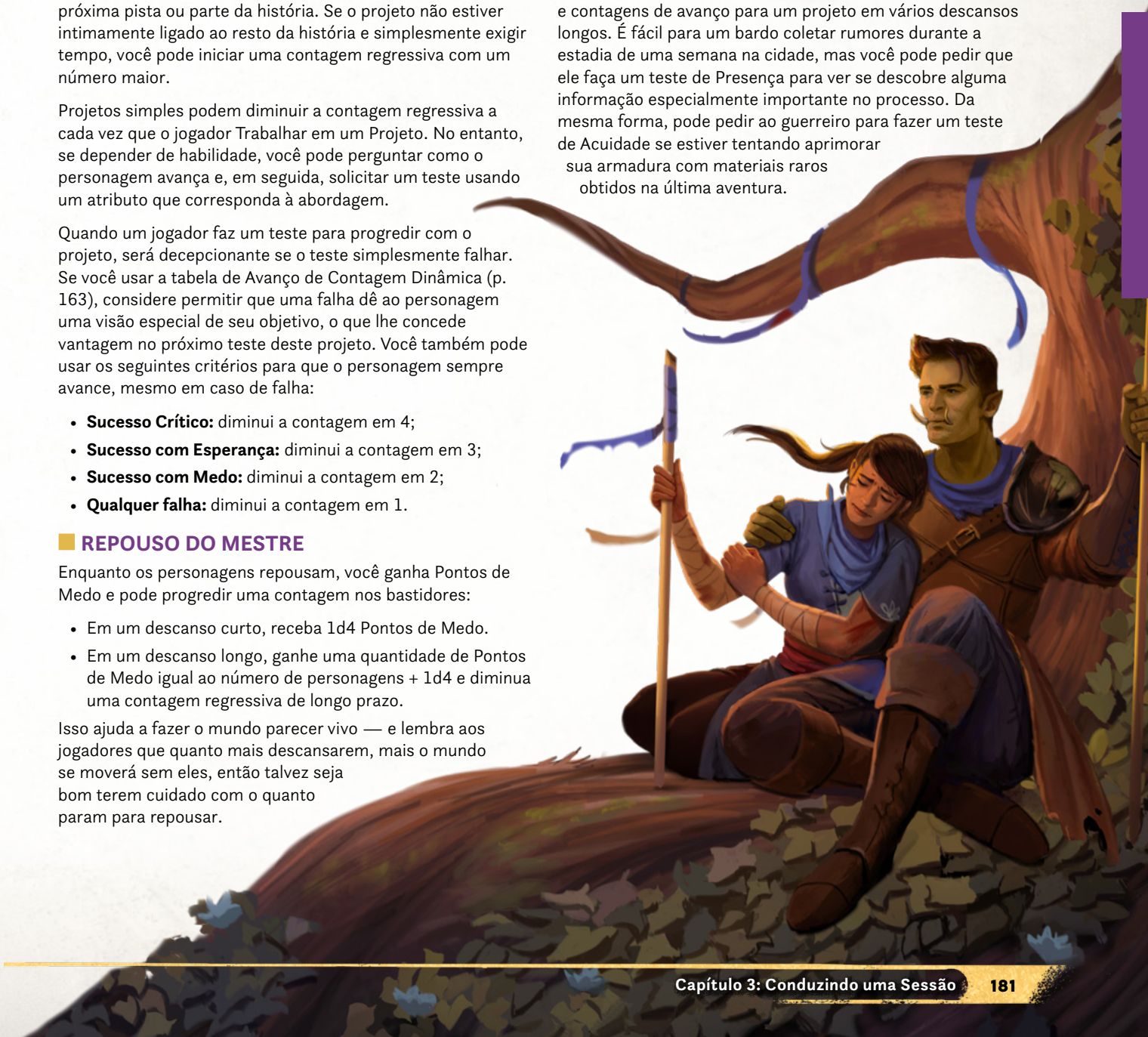
- Em um descanso curto, receba 1d4 Pontos de Medo.
- Em um descanso longo, ganhe uma quantidade de Pontos de Medo igual ao número de personagens + 1d4 e diminua uma contagem regressiva de longo prazo.

Isso ajuda a fazer o mundo parecer vivo — e lembra aos jogadores que quanto mais descansarem, mais o mundo se moverá sem eles, então talvez seja bom terem cuidado com o quanto param para repousar.

REPOUSO PROLONGADO

Se você estiver avançando rapidamente a história por vários dias (ou mais), não precisará de uma cena separada para cada descanso longo durante esse período. Nesses momentos, considere conversar com os jogadores sobre o que seus personagens desejam fazer e, em seguida, use montagens para ilustrar a passagem de tempo. Você recebe 1d6 Pontos de Medo por personagem e pode avançar contagens regressivas de longo prazo conforme apropriado para o período de descanso.

Alguns objetivos do personagem podem exigir um único teste (ou nenhum). Outros podem exigir uma série de testes e contagens de avanço para um projeto em vários descansos longos. É fácil para um bardo coletar rumores durante a estadia de uma semana na cidade, mas você pode pedir que ele faça um teste de Presença para ver se descobre alguma informação especialmente importante no processo. Da mesma forma, pode pedir ao guerreiro para fazer um teste de Acuidade se estiver tentando aprimorar sua armadura com materiais raros obtidos na última aventura.



MORTE DE PERSONAGEM

Arbitrar e supervisionar a morte de um personagem deve ser uma das tarefas mais difíceis do mestre. Em um jogo focado nos relacionamentos, arcos de história pessoal e aventura heroica, a morte de um personagem não deve acontecer levianamente. Como mestre, você é encarregado de retratar o mundo honestamente, e a morte é mais permanente em Daggerheart do que em outros jogos do gênero. Siga os princípios abaixo para ajudá-lo a gerir esses momentos de forma justa e empática.

Dica: *adversários seguem regras diferentes para a morte; veja "Adversários Derrotados", na p. 208, para mais detalhes.*

ESCOLHENDO UM MOVIMENTO DE MORTE

Quando um personagem marca seu último Ponto de Vida, ele deve fazer um movimento de morte. Dois destes movimentos dão ao jogador controle total sobre a vida e morte do seu personagem: com Sacrifício Glorioso, ele aceita a morte do personagem, e com Evitar a Morte, ele a desafia. Arriscar Tudo se resume a uma rolagem de dados — o personagem tem quase a mesma chance de viver ou morrer.

Quando um jogador estiver considerando qual movimento escolher, dê espaço para que ele elabore e discuta sua decisão. Você pode dar-lhe um momento para pensar, mudando o foco para outro personagem, ou mantendo o foco no moribundo para que ele assuma as rédeas da história.

A morte de um personagem nem sempre é satisfatória, especialmente se a causa dela não estiver diretamente ligada à sua história pessoal. Mas em uma aventura heroica de fantasia, morrer sempre é uma possibilidade para aqueles que tentam mudar o mundo. Movimentos de morte dão a um personagem mortalmente ferido a chance de viver um momento memorável, seja em um Sacrifício Glorioso ou ao Arriscar Tudo em uma rolagem.

Evitar a Morte

Se um jogador tiver certeza de que não está pronto para se despedir de seu personagem, este movimento de morte garante a sobrevivência do personagem — embora haja o risco de receber uma cicatriz e riscar permanentemente um de seus Pontos de Esperança. Se o personagem tiver apenas 1 Ponto de Esperança restante quando fizer este movimento e sofrer uma cicatriz, o jogador deve aposentar o personagem. Mesmo assim, esse final pode ser preferível para jogadores que desejam ver seu personagem desistir da vida de aventureiro a vê-lo morrer.

Usando este movimento, o personagem permanece inconsciente até ser curado por um aliado ou até o próximo descanso longo do grupo. Tente dar ao jogador chances de participar do jogo se os outros personagens não conseguirem curar o dele ou fazer um descanso longo em pouco tempo. Você pode convidá-lo para controlar temporariamente um NPC enquanto isso ou, para algo mais focado no personagem, narrar uma cena dele no limiar entre a vida e a morte. Nesse precipício, ele pode ser visitado pelo espírito de um ente querido que partiu, receber a visão de um desastre que precisa evitar ou encontrar algo que o mantenha envolvido na história.

Mesmo sem sofrer uma cicatriz, este movimento ainda tem um custo: a situação piora, independente do destino do personagem. Trabalhe com o jogador para determinar como isso acontece. Uma nova onda de inimigos pode se aproximar ou uma contagem regressiva pode avançar. Como alternativa, a queda do personagem pode ser o que muda o rumo da batalha a favor do inimigo — eles podem tomar um item importante ou extrair poder do sofrimento deles.

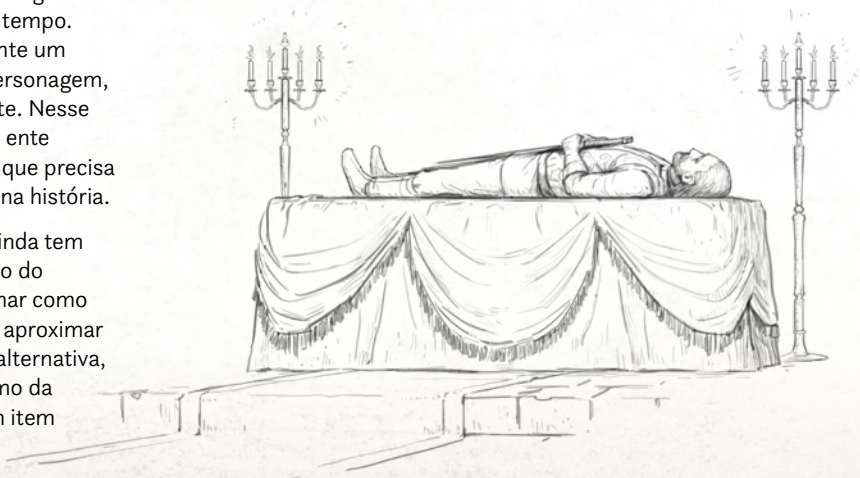
Arriscar Tudo

Este é o movimento no qual o mestre tem menos influência. Os Dados de Dualidade decidem o que acontece com o personagem e, com exceção do feitiço Ressurreição, de 10º nível (que só pode ser usado uma vez), essa rolagem é final, a menos que você forneça outro meio de ressurreição em sua história. Se o jogador rolar com Esperança, ajude-o a decidir como distribuir o valor do Dado de Esperança para recuperar Pontos de Vida e Pontos de Fadiga. Você pode lembrá-lo que, se escolher recuperar uma pequena quantidade de Pontos de Vida, pode ser forçado a fazer outro movimento de morte após apenas mais um golpe.

Embora seja importante recompensar seu jogador se ele rolar com Esperança, destacando este momento em que o personagem desafia a morte, é igualmente importante recompensá-lo se rolar com Medo e o personagem encontrar seu fim. Deixe-o dizer algumas palavras finais para um amigo ou descreva uma memória tocante enquanto ele perde a consciência. Isso dará um momento para se despedir do seu personagem de forma importante e satisfatória.

Sacrifício Glorioso

Se o jogador decidir que seu personagem fará um Sacrifício Glorioso, conversem para garantir que a única ação que ele fará seja o mais significativa possível, sem quebrar a integridade da história. Quando a serafim se vai em um Sacrifício Glorioso, você pode definir que seu ataque final é fatal, mesmo que o adversário tenha mais PV restantes do que um sucesso crítico poderia retirar. Mas pode ser uma má ideia deixar essa mesma serafim quebrar a barreira entre o Plano Mortal e a Graça Superior para permitir que seu deus caminhe livremente entre os mortais. Considere os acordos do grupo sobre tom estabelecidos na sessão zero ao decidir a escala de ação que um Sacrifício Glorioso pode causar.



QUANDO DESASTRES SE APROXIMAM

Há momentos em que uma luta vai mal para os personagens e eles estão fadados ao desastre total. Quando vários deles estão fazendo movimentos de morte e há um risco real de que todos morram, é importante conversar com os jogadores conforme a cena se desenrola. Como se sentem em relação à situação e à chance de todo o grupo morrer ou ser incapacitado? Este é um bom ponto para a história da campanha terminar? Os personagens não deveriam aceitar a derrota e fugir? Como quem escolheu Evitar a Morte fica indefeso e sem assistência, o grupo estaria à mercê de seus adversários ou do destino (o mestre) se todos os personagens escolherem essa opção.

Também é útil considerar a motivação dos adversários presentes. Todos querem matar os personagens ou apenas desejam que o grupo saia do caminho para que possam ir atrás dos seus objetivos? Seria mais provável que eles deixassem o grupo para morrer, o prendesse para se vangloriar ou o capturasse para extrair informações?

Se os jogadores não estiverem interessados em uma tragédia heroica no momento, converse com eles para decidir o que faz sentido para a cena. A morte é uma ameaça real em Daggerheart, mas este é um jogo colaborativo. Se o grupo vai chegar ao fim, é porque todos na mesa querem contar essa história. Se os jogadores não querem que o grupo morra aqui, mas for difícil encontrar uma maneira de sobreviver, observe suas questões de origem e seus relacionamentos com facções e NPCs proeminentes. Foram capturados pelo inimigo? Um antigo aliado aparece com reforços para salvá-los? Um agente do deus da serafim ou um espírito da natureza amigo do druida pode levá-los para um lugar seguro? Um associado do sindicato do ladino fornece cobertura para que fujam?

Se o grupo decidir que a história dos personagens acabou, mas eles querem continuar a campanha geral, faça outra sessão zero no meio da campanha para criar novos personagens e descobrir como conectar esse novo grupo à história existente de uma forma que una a todos. A seção a seguir fornece orientações adicionais para introduzir novos personagens, seja um ou dois se juntando aos sobreviventes ou um novo grupo continuando de onde o anterior parou.

APRESENTANDO NOVOS PERSONAGENS

Se um personagem morrer ou se aposentar, você deve colaborar com o jogador entre as sessões para criar um novo personagem no nível atual do grupo. Se o jogador e o grupo quiserem, podem responder às perguntas de conexão habituais, fornecendo-lhe relacionamentos existentes com todos no grupo. Você também pode avançar a história ao adotar um caminho mais dramático — pule as perguntas de conexão normais e, em vez disso, faça uma pergunta ou mais das seguintes:

- Você tem informações vitais que o grupo precisa para continuar sua jornada. O que são e como as obteve?
- Você precisa desesperadamente de uma ajuda que só o grupo pode fornecer. Que perigo o persegue e o que você tem para dar em troca?
- Você conhece alguém do grupo muito bem e já procurou por essa pessoa. O que aconteceu da última vez que você a viu e por que está procurando por ela agora?
- Você perdeu seu último grupo de aventureiros para algo ou alguém terrível. O que causou a queda deles e como este novo grupo está conectado aos aventureiros anteriores?
- Você faz parte de uma facção que se opôs ao grupo, mas agora quer se aliar a ele. O que aconteceu para você procurá-lo e como vai provar ao grupo que é confiável?
- Você foi encarregado de entregar um item perdido para um membro do grupo. Qual é o item e a qual missão ele está vinculado que exige colaboração com o grupo?

AUMENTANDO O NÍVEL DO GRUPO

Você pode aumentar o nível do grupo a qualquer momento, embora geralmente seja mais simples fazer isso ao final de uma sessão importante — como quando os heróis chegarem ao final de um arco de história (veja “Planejando Arcos da História”, p. 189). Todos os personagens devem subir de nível ao mesmo tempo, seguindo a seção “Subir de Nível” no seu guia de personagem. Peça para refletirem sobre o que o personagem aprendeu no arco anterior e como isso pode ter mudado quem são. Em seguida, devem escolher duas opções da lista no guia de aumento de nível.

Se você estiver mestrando uma campanha curta, pode ser interessante subir de nível a cada duas sessões (ou em qualquer ritmo que pareça apropriado para a duração da campanha). Isso acelera o crescimento de poder dos personagens, mas também permite que experimentem o arco completo das mecânicas antes do fim da campanha.

Quando os personagens sobem de nível, eles recebem habilidades, feitiços, limiares de dano, Experiências e muito mais, então certifique-se de revisar o que mudou para eles. Este é um bom momento para planejar oportunidades para os jogadores usarem esses novos recursos no próximo arco. Se a nova habilidade de um personagem o ajuda a espionar conversas, por exemplo, você pode começar a próxima sessão com uma missão de espionagem onde tal habilidade seja útil. Da mesma forma, se um personagem escolher Encantador de Animais como sua nova Experiência, provavelmente gostará de encontrar animais selvagens que podem ser domesticados durante o próximo arco.

CONDUZINDO UMA *ONE-SHOT*

Se você quiser jogar uma *one-shot* — uma aventura curta que dura apenas uma ou duas sessões — você pode usar as diretrtizes abaixo para criar uma rápida sessão colaborativa com os jogadores.

Primeiro, leia o prólogo em voz alta e, quando encontrar uma lacuna, peça a um jogador que preencha a resposta usando uma das opções disponíveis. Mova um papel pela mesa, fazendo com que os jogadores tomem decisões até que todas as lacunas sejam preenchidas.

Em seguida, leia o prólogo completo para a mesa. Sinta-se à vontade para fazer perguntas adicionais, esclarecer ideias e expandir as informações até que todos estejam confortáveis.

PRÓLOGO

Nossa história se passa no Reino (1) _____.

No momento, estamos viajando (2) _____, mais conhecido (3) _____, e (4) _____ que o cercam.

(1) de Atheira | de Canto do Sino | de Helmrend | de Ruumari | do Sol de Inverno | do Salgueiro Caído

(2) por Atlas | pela Ravina do Amanhecer| pela Sombra Índigo | por Rathmire | pela Maravilha

(3) por suas torres imponentes | por suas proteções sagradas | pela Grande Árvore | pelos poderes misteriosos que o/a mantêm à tona | pelo brilho que o/a esconde

(4) por seus desertos escaldantes | por suas florestas escuras | por suas selvas densas | por suas montanhas imponentes

Agora que você sabe onde sua história vai acontecer, siga o mesmo processo para a aventura.

AVENTURA

Após (1) _____, na noite passada, muitos (2) _____.

Esta manhã, descobrimos que os eventos da noite anterior (3) _____. Para consertar isso, precisaremos (4) _____.

Nossa história começa enquanto nos preparamos para partir para (5) _____, onde podemos encontrar o que procuramos.

(1) o incêndio catastrófico | o ataque da horda | uma tempestade aterrorizante | o assassinato da rainha

(2) ficaram gravemente feridos | decidiram partir | foram acometidos por uma terrível maldição | iniciaram uma revolta

(3) deixaram alguém que amamos à beira da morte | destruíram a runa de proteção da cidade | despertaram uma multidão de espíritos | enfureceram uma fera ancestral

(4) buscar uma poderosa relíquia de pedra-da-lua | encontrar o Magister Kharix | levar uma oferenda ao Túmulo dos Deuses | recrutar uma fada traiçoeira

(5) as Torres de Hyle | o Mar Quebrado | o Fim do Viajante | a cidade de Wildfar | a capital do reino | os Picos das Terras Altas

Em seguida, dê aos jogadores um intervalo de quinze minutos e preencha às seções abaixo para preparar sua sessão. Use as respostas como inspiração e desenvolva quaisquer detalhes necessários, incluindo quaisquer oponentes que ache que os jogadores possam encontrar durante a sessão.

PREPARAÇÃO DO MESTRE

Assim que o grupo deixa a cidade, encontra (1) _____.

Conforme os personagens viajam em direção ao destino, (2) _____.

Conforme alcançam seu objetivo, eles descobrem que (3) _____.

Quando finalmente encontram o que buscavam, descobrem que (4) _____.

(1) resquícios dos eventos da noite passada | algo selvagem e perigoso | um aviso sinistro sobre o futuro | sinais de que está sendo seguido

(2) encontram algo importante que deixaram passar | um aliado improvável se junta a eles | um obstáculo perigoso os impede | inadvertidamente entram no covil de uma criatura perigosa

(3) o alvo está escondido ou protegido | alguém veio interceptá-los | este lugar é inesperadamente perigoso | alguém os esperava

(4) outra pessoa também está procurando por isso | não é bem o que esperavam | precisam de algo mais para ter sucesso | atingir seu objetivo colocará outros em perigo

Em seguida, pense em como as origens dos personagens podem se relacionar com as opções que você e os jogadores escolheram. Talvez a criatura selvagem e perigosa que encontrarem seja o monstro que um personagem mencionou em sua história, talvez a terra misteriosa pela qual viajam seja a terra natal de um personagem, ou talvez o NPC que procuram seja coadjuvante na história de um dos personagens. Quanto mais você incorporar as histórias deles na aventura atual, mais você permitirá que os membros da sua mesa a continuem fazendo escolhas ousadas. Quando os jogadores têm autonomia na construção da história, a responsabilidade de liderar diminui e todos se sentem acolhidos em uma aventura compartilhada.

Desenvolva mais detalhes conforme necessário, mas não é preciso preparar demais. Você já está pronto para jogar!

CONDUZINDO UMA CAMPANHA

Você reuniu os jogadores, criou seus personagens e talvez até tenha jogado uma sessão para ter uma ideia geral de como o jogo funciona. E agora?

A maioria das mesas iniciaria uma campanha: uma série de sessões conectadas, geralmente jogadas semanal ou mensalmente, que permitem a todos explorar a história dos personagens por um longo período. Quando decidirem começar uma campanha, vocês podem dar o pontapé inicial usando esta seção, junto à inspiração do Capítulo 5.

Em Daggerheart, campanhas devem ser pessoais, focadas e responsivas. O quanto precisará planejar antes da criação de personagem depende de você e das preferências dos jogadores, mas os detalhes que eles fornecem sobre seus personagens devem ser a estrutura principal sobre a qual será criada a maior parte da campanha. No geral, além de tramas abrangentes, prepare apenas o material necessário entre as semanas e deixe a história evoluir naturalmente ao longo do jogo.

O Capítulo 5 apresenta seis cenários para diferentes tipos de campanhas. Se você é um mestre experiente, pode ter seu próprio método de preparação de campanha — como sempre, sinta-se à vontade para utilizar as partes deste livro que ajudam e ignorar as que não o fazem.

ESCOLHENDO UM CENÁRIO DE CAMPANHA

Antes da sessão zero, você pode implementar um cenário de campanha para fundamentar os jogadores no tipo de história em que você está interessado. Fantasia é algo muito amplo; fornecer um cenário de campanha pode dar aos jogadores um ponto de partida para pensar em seus personagens.

Daggerheart fornece vários cenários de campanha para você começar, mas não devem limitar as histórias que você conta. Se você tem uma ideia clara sobre o tipo de campanha que deseja mestrar para sua mesa, pode usar a estrutura dos cenários para construir o seu antes da sessão zero.

Você pode encontrar os seguintes cenários no Capítulo 5:

O Surto Selvagem

Quando uma nação invasora ataca uma antiga divindade da floresta, uma vegetação rasteira e virulenta se espalha por toda a terra.

Cinco Estandartes em Chamas

Tensões antigas entre nações rivais fervem, ameaçando uma grande guerra.

Festim das Feras

Quando o sistema de defesa contra monstros de uma pequena vila falha, os heróis locais precisam se aventurar em infinitas cavernas para consertá-lo — e lutar com ferocidade contra as criaturas que ficarem no caminho!

Era da Umbra

Em um mundo moribundo, imerso em sombras implacáveis e monstros de pesadelo, pequenas comunidades se apegam às luzes, esperando que aqueles que perseverarem encontrem uma maneira de salvar este mundo destruído antes que tudo se perca na escuridão.

Placa-mãe

Em um mundo onde a magia assume a forma da tecnologia deixada para trás por uma civilização decaída há muito tempo, uma nova ameaça surge quando um vírus maligno se espalha pelas máquinas que vagam pelos Ermos.

Colosso das Terras Áridas

Uma região próspera de pistoleiros e indivíduos fora da lei foi tomada pelo terror quando criaturas colossais despertaram das profundezas da terra.

CONSTRUINDO UM MAPA

No início de uma campanha, uma das perguntas mais importantes a serem respondidas é “Onde estamos?”. Para isso, escolha um dos mapas em branco no Apêndice ou crie o seu próprio e imprima uma cópia para sua mesa. Se estiver utilizando um cenário de campanha, use o mapa detalhado na seção dele. Cópias digitais destes mapas estão disponíveis para download no site jamboeditora.com.br.

Se você já sabe que conduzirá uma campanha na criação de personagem, leve um mapa em branco na sessão zero para que vocês preencham juntos. Caso contrário, o apresente no início da primeira sessão, integrando-o ao seu jogo a partir daí.

Para começar, coloque o mapa na mesa e explique aos jogadores que vocês o usarão para construir a região juntos. Escolha um nome entre as opções disponíveis (ou crie o seu próprio) e escreva-o na folha. Se estiver usando um cenário de campanha, o nome da região já estará no mapa.

Em seguida, lembre os jogadores sobre quaisquer locais que já tenham criado para o cenário. Passe o mapa e peça que eles indiquem onde esses locais ficam.

Depois, escolha um dos locais da lista da folha e adicione-o ao mapa. Descreva-o para o restante da mesa — o que é? Por que se chama assim? O que o torna tão significativo? Em seguida, passe o mapa para que outro jogador faça o mesmo. Incentive-os a relacionar a história ou a origem de seu personagem com o novo local, se desejarem. Conforme os jogadores descreverem as adições que escolheram, registre qualquer informação importante sobre eles em suas anotações.

O mapa deve continuar rodando a mesa assim até que esteja preenchido com locais interessantes e ganchos de trama o suficiente para você trabalhar. Com quatro jogadores, duas voltas ao redor da mesa é uma boa medida. Lembre-se: você pode fazer isso de novo no início da próxima sessão para preencher ainda mais o mapa ou até mesmo introduzir uma nova região se conectando à atual.

Quando estiverem satisfeitos com os detalhes adicionados, pegue o mapa de volta e comece a aventura. Talvez seja em algum lugar que os jogadores tenham adicionado, ou talvez seja em um local novo — de qualquer forma, isso ajudará você a se orientar na campanha daqui para frente.

PREENCHENDO LACUNAS E DEIXANDO ESPAÇO VAZIO

Como parte da preparação para sua próxima sessão, revise o mapa que sua mesa construiu em conjunto. Pense em como os locais criados pelos jogadores podem afetar a região e adicione qualquer coisa que considere importante ou relevante. Por exemplo, se alguém chamou um local de “Campos da Cura”, considere adicionar uma cidade próxima especializada em criar Poções de Vida ou curar doenças, ou uma torre de mago com vista para os campos que protege. Preste atenção em onde os personagens estão atualmente e pense: para onde podem querer ir em seguida?

Também é importante deixar espaços vazios. Você não precisa preencher tudo, e não se preocupe em planejar como é cada ponto de referência ou cidade. Deixar algumas coisas vagas dá liberdade para se adaptar rapidamente e reduz o tanto que você precisará se dedicar à construção de mundo em lugares que os jogadores talvez nunca visitem.

INCORPORANDO A HISTÓRIA DOS JOGADORES

Uma das ferramentas mais importantes no arsenal do mestre é fazer perguntas e incorporar as respostas dos jogadores — elas mostrarão o que o grupo acha interessante. Os detalhes mais importantes que você usará ao construir a campanha são as respostas que os jogadores deram às perguntas de histórico e origem dos personagens.

Essas perguntas são projetadas para gerar ganchos de história com os quais os jogadores se importam, que você pode usar como material narrativo durante a campanha. Tome notas durante a criação de personagem e faça perguntas que complementem as respostas. Não tenha medo de se aprofundar em qualquer coisa que o grupo oferecer durante esse processo. Se inventarem uma pessoa, pergunte o nome dela. Se criarem um lugar, pergunte como ele se chama e como é. Certifique-se de registrar pelo menos uma ou duas coisas sobre o mundo que sejam importantes para cada jogador e seu personagem. Quanto mais você incorporar essas coisas na campanha, mais envolvido o jogador se tornará.

NOTAS SOBRE A HISTÓRIA

Após a criação de personagem, crie uma lista de elementos narrativos importantes descritos pelos jogadores, classificados por personagem. Você pode, por exemplo, fazer as seguintes anotações sobre os jogadores:

Marigold Seok (feminino), elfa marítima caçadora

Interpretada por Kate (feminino)

Nasceu na cidade flutuante de Bloomfare. Teve que deixar sua mãe para trás ao fugir.

Está sendo perseguida pelos líderes dos Quatro Elementais por roubar sua pedra de poder durante a última cerimônia.

Barnabas Britespite (masculino), símio erudito mago

Interpretado por Asa (masculino)

Obcecado em encontrar relíquias, tesouros e ossos de criaturas lendárias. Ele acredita que estes deveriam ser utilizados para diversos fins práticos, e não guardados em museus. Quer reunir o máximo de conhecimento possível durante sua vida. Usa runas de osso para conjurar magia. Serviu como conselheiro do Rei Guthril, mas falhou em proteger sua filha, Nira, de ser morta por feras selvagens em sua primeira caçada com o monarca. Deixou o reino envergonhado.

Está perseguindo a presa do grande dragão Krugthar, pois dizem que ela contém o conhecimento de todas as criaturas que a fera já consumiu.

É rival de Maverick, um caçador de tesouros humano esnobe que está tentando coletar todos os ossos de criaturas lendárias para acrescentá-los à coleção de um museu.

Jasper Flores (neutro), pequenine aristocrata barde

Interpretade por Emerson (neutro)

Natural de Crescente do Portador do Sol, ao redor da família real de pequeninos Galamore. Teve um relacionamento secreto com a princesa Astrid Galamore. Reuniam-se num lugar secreto.

Astrid e Jasper deveriam ter fugido juntos, mas ela nunca apareceu. Jasper ainda se pergunta o que aconteceu. Há rumores de que ela foi forçada a se casar com outra pessoa. Seu treinamento foi ministrado na Torre de Illiat pelo mago Yaro — que convenceu Jasper a viajar pelo mundo e aprender tudo o que pudesse.

Admira um colega bardo chamado Quill, que toca no Ganso Dourado em Crescente do Portador do Sol. Jasper conheceu Quill através de Yaro.

Sprout Hilldweler (feminino), fungril nômade druida

Interpretada por Chen (feminino)

Foi expulsa da cidade de Branishar porque, acidentalmente, passou tempo demais lá e dizimou o ambiente ao seu redor. Ela aprendeu que precisa se manter em movimento: não pode ficar no mesmo lugar por muito tempo, ou coisas ruins acontecem.

Usa sua habilidade de conexão com a morte para absorver e memorizar memórias essenciais de todos que matou. Às vezes, ela se esquece que essas histórias não são dela.

AMARRANDO AS HISTÓRIAS

Após identificar os pontos-chave na história de cada personagem, confira quais podem estar relacionadas — como essas histórias podem se cruzar — e estabeleça algumas conexões entre elas.

Talvez Maverick, o metido colecionador de tesouros e rival de Barnabas, possa ser a mesma pessoa com quem Astrid Galamore, a princesa pequenina, foi forçada a se casar? Se for esse o caso, talvez Maverick esteja forçando o mago Yaro a usar sua magia para invadir a rede fungril e recolher mais tesouros grandiosos ao redor do mundo sem ter que deixar o reino? Isso criaria uma conexão entre Jasper, Sprout e Barnabas, então parece um bom lugar para começar a campanha. Mas vamos continuar pensando. Esse tipo de conflito provavelmente os levaria a retornar ao reino de Galamore para deter Maverick. Essa jornada poderia ser dificultada pelas forças fungril que Yaro está controlando, dando a Sprout a oportunidade de interagir com a rede corrompida e obter dicas do que está por vir de uma forma que ninguém mais seria capaz. E quando chegarem ao reino de Galamore, pode haver uma reviravolta! E se Astrid tiver convencido Quill, o amigo bardo dela e de Jasper, a usar um feitiço de metamorfose para tomar seu lugar bem debaixo do nariz de Maverick, assim ela poderia deixar o reino e procurar por Jasper? Esta seria uma oportunidade divertida de inverter o clichê da "princesa em perigo" e criar uma revelação inesperada quando chegarem ao reino. Se for esse o caso, também podemos pensar em uma pista que Astrid teria deixado no lugar secreto onde ela e Jasper costumavam se encontrar, para que o grupo possa procurá-la. Mas é algo a se pensar mais à frente, não há necessidade de detalhar isso agora.

Marigold precisa de um pouco de atenção — talvez pudéssemos colocar a cidade flutuante de Bloomfare no caminho da destruição do grande dragão Krugthar? Isso levaria Marigold a voltar para casa e enfrentar as consequências de suas ações para salvar a vida de sua mãe, enquanto daria a Barnabas a oportunidade de perseguir o dragão que ele tanto deseja. Mas, considerando que terão que enfrentar um dragão, isso provavelmente deve ser feito mais tarde na campanha. Então, nesse ínterim, para manter a história de Marigold envolvida, podemos colocar algumas criaturas elementais no encalço do grupo enquanto viajam. Isso manterá a ameaça de seu lar e a lembrança do que ela fez relevantes até que precise retornar para confrontá-las. Talvez seja possível usar este como o primeiro encontro da campanha, estabelecendo um perigo de longa duração e conectando Marigold desde o início.

Alguns pontos extras para amarrar — Sprout provavelmente terá que lidar com o que fez em Branishar. Ou ela enfrentará sinais de que a mesma coisa está acontecendo onde quer que viaje, ou algo a empurrará para casa. Barnabas provavelmente descobrirá algo inesperado sobre a morte de Nira — ela ainda estaria viva? Se sim, talvez ela o encontre para revelar que seu pai, o Rei Guthril, secretamente armou uma emboscada para matá-la. Não foi culpa de Barnabas, e Nira quer vingança.

Isso é mais do que suficiente por enquanto! À medida que a campanha se desenrolar, haverá muito mais com o que trabalhar e alguns desses planos podem mudar drasticamente — mas esta é uma ótima base para começar.

PLANEJANDO UM ARCO DE HISTÓRIA

Agora que temos algumas ideias do que pode acontecer em nossa campanha, é hora de falar sobre **arcos de história**. Arcos são uma série de sessões conectadas em uma campanha que se concentram em um objetivo, tema, personagem ou conceito específico. Embora você não saiba com certeza o caminho que os jogadores seguirão, ao preparar a estrutura do arco, você garante que está fornecendo a eles o material narrativo adequado para uma história satisfatória.

Arcos geralmente têm de três a cinco sessões de duração, embora possam ser mais longos dependendo do tamanho da campanha que você está mestrando. No geral, é bom começar com arcos pequenos e evoluir para arcos maiores à medida que os jogadores se envolvem mais na história que estão contando juntos, mas a estrutura de um arco em geral permanece a mesma, independentemente da duração.

Existem algumas estruturas diferentes que histórias podem adotar, mas usaremos a estrutura em três atos, pois é a mais comum e a mais fácil de identificar em muitos filmes e programas de TV. Como sempre, sinta-se à vontade para experimentar seu próprio estilo de narrativa e use apenas os elementos desta seção que o ajudem na sua mesa!

A estrutura em três atos é bem direta: a introdução é o primeiro ato, provações e tribulações são o segundo ato e o final é o terceiro ato.

Isso é algo que vemos em quase todos os filmes ou programas de TV comuns: um personagem quer algo, trabalha duro e enfrenta desafios para conseguir esse objetivo e, finalmente, consegue ou falha. De alguma forma, a história sempre muda por conta da jornada percorrida. Muitas vezes é isso o que os jogadores esperam de uma boa história, mesmo que não saibam. É o que nos satisfaz, porque é a maneira como estamos acostumados a ver histórias. Podemos utilizar essa expectativa na preparação para facilitar nosso trabalho.

Vamos usar o exemplo anterior para formar nosso primeiro arco. Dado o quanto o NPC Maverick está interligado às histórias de vários jogadores, ele será nosso foco aqui. Isso permitirá que quase todos tenham suas histórias entrelaçadas à narrativa desde o início. Maverick é o humano esnobe colecionador de tesouros, rival de Barnabas, e decidimos que foi ele quem roubou a mão de Astrid Galamore em casamento, mesmo ela sendo apaixonada por Jasper desde a infância. Como Maverick agora reside no reino dela, também decidimos que ele está forçando Yaro, o antigo mentor de Jasper, a usar seus poderes arcanos para acessar a expansiva rede fungril e caçar tesouros remotamente, interrompendo a conexão de Sprout com essa rede. No caminho para o reino, não haverá espera pelo momento perfeito e oportuno para agir, porque Marigold está sendo perseguida por um conjunto de poderosos líderes elementais.

PRIMEIRO ATO: COLISÃO

Vamos fazer um evento colidir com o nosso grupo de forma que eles não possam ignorar. Geralmente, é melhor começar pelas respostas mais óbvias e, em seguida, complicar as coisas a partir daí. Neste caso, vamos imaginar Maverick indo atrás de um artefato que o grupo deve proteger. Se ele estiver usando a rede de fungos para isso, talvez Maverick peça que Yaro crie criaturas semelhantes a plantas, cheias do fungo que ele pode controlar! Este é o nosso primeiro encontro do ato — e podemos construir o restante a partir daí.

O mais importante de ter em mente sobre o primeiro ato é que você quer usá-lo para introduzir um conflito maior que o grupo encontrará mais tarde — dê a eles uma amostra do que está por vir e os atraia para a história do arco. Use as técnicas vistas em “Conduzindo uma Sessão”. Após jogar o primeiro ato com a sua mesa, você provavelmente terá algo como:

Parte 1: a caminho da cidade de Helayre, o grupo se depara com danos deixados pelos elementais e Marigold reconhece o trabalho dos seus perseguidores.

Parte 2: ao chegarem em Helayre, os personagens percebem que grandes plantas tomaram conta de tudo. Também conhecem moradores gentis do local e eles contam sobre as criaturas-planta que atacaram a cidade durante a noite. Após investigar, serão levados para onde os ataques são mais intensos: a universidade.

Parte 3: lá, todos os alunos conhecem Barnabas pelo nome — a diretora, Olivia Rose, é uma defensora de seu trabalho. Ela mostra ao grupo o que as criaturas-planta procuram: a Alma de Pedra de um grifo oriundo da ilha oculta de Boga Tiren. Os pais de Olivia desapareceram em busca de Boga Tiren quando ela era criança, e ela passou a vida procurando por eles. Se extraírem a memória da sua localização de uma das criaturas-planta, talvez ela consiga encontrar o local.

Parte 4: Olivia capturou uma das criaturas-plantas. Quando Sprout usa Conexão com a Morte, ela descobre que está cheia de cogumelos minúsculos e tem vislumbres mais nítidos de um mago em uma cidade portuária próxima. Ele grita por socorro, parecendo aflito. O mago é consumido por uma lembrança na qual uma voz lhe diz para “ir até a pedra”.

Parte 5: criaturas-planta invadem a universidade. O grupo deve contê-las e defender a Alma de Pedra. Quando a última criatura cai em batalha, o grupo ouve a voz do mago — a voz chama Jasper com um apelido usado apenas por Yaro. Com as criaturas-planta derrotadas e Yaro revelado, aqui é onde o primeiro ato termina.

Embora as decisões do grupo possam exigir que você se adapte ou faça mudanças, esta estrutura ajudará você a usar o primeiro ato para preparar o restante do arco. Ela cria perguntas para os personagens — por que Yaro está fazendo isso? Por que ele parecia assustado? Quem estava lhe dando ordens? Poderia ser Maverick, procurando relíquias? E também... onde fica Boga Tiren? Por que está escondida? Perguntas dramáticas como essas impulsionam os personagens para o ato dois.

SEGUNDO ATO: COMPLICAÇÕES

No segundo ato, os personagens partem numa jornada para responder às suas grandes perguntas. Antes do final do primeiro ato, confirme a direção que eles seguirão antes de começar a planejar — quase certamente desejarão descobrir o que está acontecendo com Yaro, mas e se decidirem escoltar a professora Olívia até Boga Tiren? Ou algo completamente diferente? No geral, é melhor se preparar ao se aproximar do segundo ato — deixe os jogadores mostrarem as perguntas que mais querem responder e preencha as lacunas à medida que avançam em busca dessas respostas.

Uma vez que o grupo partir em jornada, o segundo ato se concentra nos obstáculos que surgem no caminho. Ao se preparar para a próxima sessão, as complicações devem ser relevantes — elas devem ser pessoais e estar relacionadas aos temas e ao tom da campanha.

Se, por exemplo, o grupo decidir seguir para o norte, para o reino de Galamore, e descobrir o que está acontecendo com o mago Yaro, sabemos que ficarão na estrada por alguns dias até chegar lá. Pode ser tentador lançar alguns encontros aleatórios com animais selvagens, algumas pessoas pedindo ajuda com problemas não relacionados ou pedir alguns testes para ver o quão bem eles são capazes de sobreviver à viagem, mas o segundo ato é todo sobre construir um final dramático. Então, o que podemos fazer para que pareça uma história, em vez de apenas passagem de tempo antes de chegarmos a Galamore?

Sabemos que Barnabas está procurando o lendário dragão Krugthar e, provavelmente, teremos um arco futuro (quando os personagens estiverem em níveis mais altos) centrado em seu ataque a Bloomfare (o lar de Marigold). Uma opção é anunciar esse evento e mostrar o poder do dragão. Talvez coloquemos uma vila dizimada pelo fogo em seu caminho, o mago local morto e as ruínas escavadas com imensas marcas de garras. Os sobreviventes falam sobre um ataque de uma enorme fera voadora que desapareceu no sol — e Barnabas reconhecerá imediatamente como Krugthar. Mas, para dar aos jogadores algo no que agir de imediato, talvez a fera tivesse pequenos companheiros ou lacaios que estariam causando estragos na vila, arrastando NPCs importantes para a floresta ou se transformando para substituir cidadãos normais. Você pode mudar isso dependendo do tipo de desafio que a mesa gosta.

Também sabemos, pela história de Sprout, que se ela permanecer em algum lugar por muito tempo, apodrecerá tudo ao seu redor — talvez vejamos o efeito devastador que Maverick e Yaro tiveram no ambiente. Talvez o grupo encontre criaturas arcanas distorcidas, repletas de fungos, e tenha dificuldade para atravessar uma terra doentia. Esses eventos servem como um lembrete para Sprout do lugar que ela dizimou e da destruição que deixou para trás. Ela poderia ter uma chance de redenção aqui, ou pelo menos o conhecimento desse tipo de praga que ajuda a manter seus amigos seguros.

Outra opção pode ser encontrar outro lugar de onde as criaturas fúngicas de Maverick roubaram outro artefato de poder com sucesso — mas essa relíquia é algo que, ao ser consumida, rouba o poder arcano de outra pessoa. Talvez decidamos que esse era o plano, que Maverick usasse Yaro até ele próprio conseguir absorver sua magia. Mesmo sem saber o contexto completo, os personagens provavelmente correrão para Galamore o mais rápido possível, sabendo que este poderoso objeto caiu em mãos erradas.

Seja qual for a jornada, assim que os personagens chegarem ao reino para confrontar Yaro e descobrir mais sobre Maverick, entraremos no último ato do nosso arco.

TERCEIRO ATO: CLÍMAX

O terceiro ato geralmente se desenrolará com os personagens resolvendo grandes questões e enfrentando uma poderosa força, para a qual se prepararam durante o primeiro e o segundo ato. Identifique quais respostas os jogadores estão mais animados para descobrir e forneça pelo menos algumas delas aqui. Muitas vezes, essas respostas são o que inicia o próximo arco da sua campanha — ter uma ideia do que estão fazendo agora ajudará você a se preparar para o que virá.

Embora não seja obrigatório, também é uma boa ideia planejar algum tipo de revelação, surpresa ou reviravolta neste ato — algo não é bem o que parece. São essas reviravoltas dramáticas que mantêm os jogadores em alerta e os deixam animados para descobrir o que virá a seguir. Temos algumas reviravoltas preparadas para o exemplo atual: Yaro está sendo controlado por Maverick, que se esgueirou para o reino ao se casar com Astrid Galamore, o amor de infância de Jasper.

Ao prepararmos este ato, devemos identificar as perguntas que iremos responder — coisas como “quem está forçando Yaro a fazer isso?” e “o que aconteceu com Astrid?”. É importante pensar no que Maverick faria para se proteger e manter Yaro sob controle. Talvez ele ordene que a guarda do rei ataque o grupo quando entrarem na cidade, colocando Jasper em conflito com as mesmas pessoas com quem cresceu. Talvez o reino esteja trancado, com a ponte levadiça levantada, forçando o grupo a encontrar outra maneira de entrar. Pense em como você pode criar uma última complicação, aumentando a tensão até que o confronto final seja inevitável.

O arco terminará com um confronto entre Maverick e o grupo. Talvez ele ainda tenha Yaro sob seu controle e use o mago como uma arma. Talvez ele tenha absorvido o poder arcano de Yaro usando a relíquia que roubou e, agora, está atacando o grupo com magia. Talvez ele seja covarde e esteja tentando fugir com Astrid por um túnel secreto sob o castelo. Seja qual for o encontro, deve ser um final grandioso, emocionante e perigoso para o arco, que amarra algumas das pontas soltas e cria uma oportunidade para mais aventura no próximo arco.

JOGOS LONGOS

Assim como um arco é uma coleção de cenas e sessões, uma campanha pode ser considerada uma coleção de arcos. O formato da campanha dependerá do cenário (esteja você usando um formal ou não). Uma campanha focada em personagens que são gladiadores em uma cidade-estado terá formato diferente de uma campanha grandiosa, na qual os personagens viajam coletando os artefatos necessários para derrotar algo que ameaça destruir o mundo. Algumas campanhas podem ser mais episódicas, com aventuras individuais, e aparentemente desconexas, que por fim culminam em uma grande história; outras podem ter uma narrativa mais serial de arcos que se desenrolam.

Dependendo da campanha, o grupo pode subir de nível a cada arco, ou um arco pode abranger um patamar inteiro (do 2° ao 4° nível, do 5° ao 7° nível etc.). Não há forma errada de planejar, desde que atenda às suas necessidades e os jogadores estejam gostando do jogo. Uma campanha longa (com oito a dez sessões por nível) pode ter vários arcos de história por nível ou arcos mais complexos, tramas com pistas falsas e escolhas difíceis que forçam os personagens a decidir entre ameaças simultâneas. Então, você pode pegar as tramas nas quais o grupo não se concentrar e progredi-las para que, quando precisarem lidar com elas, tudo já tenha se agravado.

Após algumas sessões de uma campanha, quando todos tiverem uma noção de seus personagens e motivações, você pode começar um planejamento de longo prazo e pensar em como ajudar o grupo a realizar suas intenções criativas para a campanha. Veja as respostas e conexões originais, especialmente as que ainda não foram exploradas. Pergunte a si mesmo como esses elementos podem funcionar com o que já aconteceu na história. Se o relacionamento central entre os personagens mudou, quais eventos ou situações externas poderiam enriquecê-lo ou complicá-lo? Quais elementos da história de um personagem poderiam fornecer um contraste dramático com a forma como ele se apresentou até agora? Quais elementos do cenário seriam impactados pelo que já aconteceu na história? Quais ameaças cresceram enquanto os personagens estavam agindo em outros lugares?

CONSTRUINDO ARCOS

Imagine uma corda: são dezenas de fios menores torcidos uns nos outros para criar algo mais forte e duradouro do que qualquer deles poderia ser individualmente. Essa corda é um arco de história, e tramas são fios que se entrelaçam para criá-la. Embora a corda sempre comece desfiada, os fios apertam uns aos outros à medida que a história acontece, criando uma narrativa coesa e satisfatória.

Arcos de história são construídos em três ou quatro sessões, cada uma cobrindo uma parte importante da trama. Essas partes são criadas ao entrelaçar várias linhas narrativas em andamento — que, a partir de agora, chamaremos de Trama A, B e C. Ao planejar arcos, você determinará quais linhas priorizar e quais merecem mais foco. Ao encadear as linhas narrativas em partes e, em seguida, encadeá-las em arcos, você pode entrelaçá-las numa campanha emocionante e coesa.

TRAMA A: frequentemente lida com o objetivo principal de uma sessão. No início da campanha, normalmente envolve dar os primeiros passos para revelar um mundo maior e uma ameaça iminente. À medida que a campanha avança, Tramas A desaparecem enquanto Tramas B e C surgem em seu lugar.

TRAMA B: é uma trama flexível e frequentemente atrapalha as engrenagens que movem a Trama A, forçando o grupo a desviar sua atenção. A Trama B de um arco deve se tornar a Trama A do próximo.

TRAMA C: a menos destacada de um arco ou parte, a Trama C existe para semear tramas futuras e importantes. É melhor usá-las com moderação — você saberá que fez certo quando algo no fim da campanha deixar um rastro, visível apenas em retrospectiva, que leva a alguns dos pontos iniciais da história. Tramas C costumam se tornar Tramas B em arcos seguintes.

Você sempre pode inserir Tramas D/E/F na história. Mas, ainda que tenha mais de três trama principais, concentrar-se em três delas numa sessão ajudará a administrar tudo.

Na tabela abaixo, você verá quatro narrativas de exemplo: "Os Quatro Elementais de Marigold", "O Poder de Sprout", "A Destruição de Krugthar" e "O Retorno de Yaro", e como elas podem se entrelaçar em uma campanha de três arcos.

Exemplo de arcos longos

ARCO	1			2				3			
SESSÃO	**1**	**2**	**3**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Quatro Elementais de Marigold	Trama A	Trama A	Trama A								
Poder de Sprout		Trama B	Trama B	Trama A	Trama A	Trama A	Trama A				
Destruição de Krugthar					Trama B	Trama B	Trama B	Trama A	Trama A	Trama A	Trama A
Retorno de Yaro			Trama C		Trama C		Trama C		Trama B	Trama B	Trama B

UMA TRAMA MAIOR

Ao mestrar uma campanha, você pode preferir que os personagens explorem vários arcos menores usando a estrutura acima. Também pode aninhar essa estrutura dentro de uma trama abrangente. Em aventuras heroicas, isso em geral é representado por uma busca para deter o vilão, proteger o reino ou salvar o mundo — um desafio que os personagens devem superar e que afeta o mundo e as pessoas nele. Se você quiser incluir uma trama maior, ela deve aparecer mais ou menos em cada sessão, permanecendo ao longo da história até que os personagens finalmente cheguem ao clímax da campanha.

CAPÍTULO QUATRO
ADVERSÁRIOS E AMBIENTES

Este capítulo apresenta as regras e fichas para adversários e ambientes.

USANDO ADVERSÁRIOS

Esta seção descreve como usar a ficha de cada adversário, enquanto "Conflito Armado", no Capítulo 3, apresenta regras gerais para conduzir combates e como inseri-los na narrativa. Além disso, a seção "Fichas de Adversários", mais adiante, apresenta fichas para cada adversário, agrupadas em patamares que representam seus níveis de ameaça.

SEÇÕES DOS ADVERSÁRIOS

Cada **ficha de adversário** apresenta suas informações estatísticas e mecânicas.

Nome

Cada ficha tem um nome único, como o bandido do punhal escarpado, adiante. Habilidades que afetam adversários com um determinado nome incluem todos os que utilizam essa ficha, independentemente do nome que tenham na história.

Patamar

Cada adversário foi feito para opor personagens de certo patamar. Você pode utilizar fichas de outros patamares, mas pode ser necessário fazer ajustes, como descrito na seção "Improvisando Adversários". Adversários de 1º patamar são adequados a grupos de 1º nível, 2º patamar aos níveis 2 a 4, 3º patamar aos níveis 5 a 7 e 4º patamar aos níveis 8 a 10.

Tipo

O tipo de ameaça aparece ao lado de seu patamar. O bandido do punhal escarpado é um Comum, o que significa que é um membro mediano da facção. A seção "Tipos de Adversários" detalha melhor sobre os diferentes tipos.

Descrição

Um resumo da aparência e comportamento do adversário.

Motivações e táticas

Cada ficha apresenta as motivações e táticas do adversário. Na dúvida, o bandido tentará fugir (preocupando-se mais em sobreviver do que em vencer), lucrar (usando qualquer meio necessário, incluindo mentiras e roubo) ou usar fumaça (limitando a visibilidade do combate e de sua rota de fuga). Esta seção apresenta sugestões, não regras. Sinta-se livre para improvisar isso quando controlar qualquer NPC.

Dificuldade

Adversários não usam Evasão como personagens fazem. Em vez disso, testes contra eles são comparados à Dificuldade da ficha. O bandido tem Dificuldade 12, portanto um teste de resultado 12 ou mais é bem-sucedido contra ele. Se uma habilidade do adversário não especificar a Dificuldade (como um teste de reação de Agilidade), utilize a Dificuldade da ficha.

Limiares de dano, Pontos de Vida e de Fadiga

"Limiares: 8/14" representa os limiares de dano do adversário: seu limiar maior é 8 e o limiar grave é 14. O bandido possui 5 Pontos de Vida e 3 Pontos de Fadiga. Funciona da mesma forma que nas fichas de personagem.

Modificador de Ataque

Ao atacar com o adversário, aplique este bônus ou penalidade ao teste de ataque.

Ataque Padrão

Cada adversário possui um ataque padrão listado ao lado do modificador de ataque, contendo o nome do ataque (Adagas), o alcance (corpo a corpo) e o dano causado se for bem-sucedido (1d8+1 pontos de dano físico). Você pode usar esse ataque padrão como uma ação.

Experiências

Assim como personagens, alguns adversários têm Experiências que os tornam mais capazes em certas situações. A Experiência desse adversário é Ladino +2, o que o ajuda em testes que envolvam trapaça. Veja "Experiências de Adversários" (p. 194).

Habilidades

Habilidades representam as capacidades do bandido em um conflito. Existem três tipos de habilidades: **passivas**, **ações** e **reações**. Por exemplo, o bandido tem uma habilidade passiva chamada "Aqui em Cima", que lhe permite causar mais dano quando ataca de cima — 1d10+1 pontos de dano, que substituem o dano de seu ataque padrão, 1d8+1. A seção "Habilidades de Adversários" descreve como usá-las.

PUNHAL ESCARPADO, BANDIDO

Comum (1º patamar)

Um criminoso ardiloso de capa usa uma faca icônica de sua gangue.

Motivações e táticas: fugir, lucrar, roubar, usar fumaça

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 8/14 | 5 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Adagas:** corpo a corpo | 1d8+1 fís

Experiência: Ladino +2

HABILIDADES

Aqui em Cima (passiva): quando o bandido acerta um ataque padrão vindo de cima do alvo, ele causa **1d10+1** pontos de dano físico em vez do dano padrão.

Escalador (passiva): o bandido é capaz de escalar tão facilmente quanto corre.

TIPOS DE ADVERSÁRIOS

O **tipo** do adversário representa qual papel ele desempenha em um conflito. Usar adversários de tipos diferentes em um encontro pode ajudar a criar desafios dinâmicos e interessantes. Os tipos de adversários são:

- **Assistentes** ajudam os aliados e prejudicam os oponentes.
- **Atiradores** são frágeis quando estão próximos, mas podem causar muito dano à distância.
- **Brutamontes** são durões e fazem ataques poderosos.
- **Comuns** são a base dos grupos de adversários.
- **Hordas** são criaturas idênticas e agrupadas, agindo em conjunto como uma unidade.
- **Lacaios** são derrotados facilmente, mas perigosos em grandes quantidades.
- **Líderes** comandam e invocam outros adversários.
- **Manipuladores** apresentam desafios únicos a serem superados com diálogo no lugar do combate.
- **Oportunistas** são capazes de explorar fraquezas para emboscar seus oponentes.
- **Solos** apresentam desafios formidáveis para o grupo, com ou sem assistentes.

EXPERIÊNCIAS DE ADVERSÁRIOS

Adversários têm **Experiências** mais amplas, mas em menor quantidade. Quando estiver numa situação em que você julgue que as capacidades de um adversário podem lhe ser úteis, você pode gastar 1 Ponto de Medo para somar o bônus da Experiência na Dificuldade, em testes de ataque e em testes de reação da seguinte forma:

Dificuldade

Quando um personagem fizer um teste contra um adversário, você pode gastar 1 Ponto de Medo para somar o bônus de uma Experiência relevante na Dificuldade do teste.

Ataque e Testes de Reação

Quando um adversário fizer um teste de ataque ou de reação, você pode gastar 1 Ponto de Medo para somar o bônus de uma Experiência relevante ao resultado da rolagem.

Ao usar a Experiência de um adversário, descreva como isso melhora as chances dele de fazer a ação. Experiências ficam mais impactantes se você as guardar para momentos dramáticos, em vez de usá-las na maioria dos testes.

Enquanto alguns adversários são mais especializados em combate, outros se dão melhor em situações não violentas, e possuem Experiências que refletem isso. O comerciante de 1º patamar, por exemplo, possui a Experiência "Negociante astuto +3", que pode ser aplicada sempre que um personagem tentar barganhar com ele, aumentando para 15 a Dificuldade da negociação, em virtude de sua perspicácia nos negócios.

Exemplos de Experiências

Você sempre pode modificar as Experiências em uma ficha para que funcionem na sua história. Aqui vão alguns exemplos:

Acrobacia	Caçar do alto	Navegação
Emboscada	Intimidação	Nobreza
Barganha	Intruso	Reflexos rápidos
Espadachim	Sentidos aguçados	Socialite
Guarda-costas	Conhecimento mágico	Furtividade
Comandante	Amigo da natureza	Rastreador

HABILIDADES DE ADVERSÁRIOS

A parte inferior das fichas contêm as **habilidades** de cada adversário. Habilidades podem ser de um dos três tipos: ações, reações e passivas. As seções a seguir descrevem como usar essas habilidades e apresentam alguns exemplos.

> ***Dica:*** *se a ficha de um adversário mencionar um "aliado", ela se refere a outro adversário, não a um personagem.*

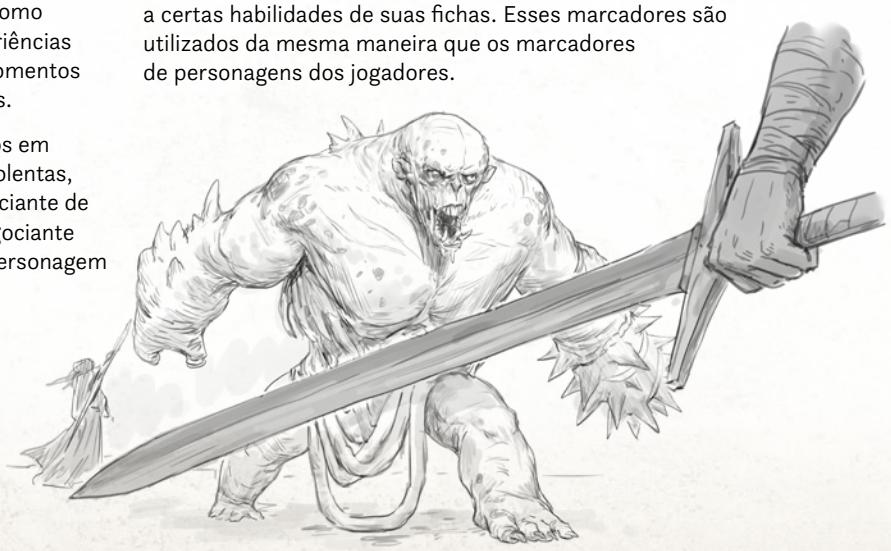
Ativando Habilidades

Para que um adversário use uma ação, ele precisa estar em foco. Habilidades passivas e reações, em geral, não precisam de foco para serem usadas. Algumas habilidades requerem o uso de recursos adicionais, como:

- **Marcar Pontos de Fadiga:** alguns movimentos pedem que você "marque 1 Ponto de Fadiga", ou seja, você deve marcar 1 PF do adversário. Outros movimentos mais poderosos podem pedir que você "marque 2 Pontos de Fadiga" ou mais. Cada adversário marca PF individualmente. Ou seja, se um deles marcar todos seus PF, ele não pode marcar os de outro adversário para fazer aquela ação.
- **Gaste Pontos de Medo:** alguns movimentos pedem para "gastar 1 Ponto de Medo". Outros, mais poderosos, podem pedir para que você "gaste 2 Pontos de Medo" ou mais. Para fazer um desses movimentos, você deve gastar a quantidade de Medo definida, mesmo que já tenha gastado Medo para pôr o adversário em foco.

Marcadores de Adversários

Alguns adversários precisam que marcadores sejam colocados a certas habilidades de suas fichas. Esses marcadores são utilizados da mesma maneira que os marcadores de personagens dos jogadores.



Ações de adversários

Ações de adversários podem ser divididas em três categorias:

- **Ataque padrão:** cada adversário tem um ataque padrão, que inclui seu modificador, nome, alcance e dano. Quando estiver em foco, o adversário sempre pode usar o ataque padrão se o alvo estiver dentro do alcance, ou caso possa se mover para pôr um alvo dentro do alcance.
- **Ações únicas:** muitos adversários têm ações especiais listadas na parte inferior das suas fichas. Essas ações representam talento inato, capacidades mágicas ou outras técnicas de combate. Ações únicas podem permitir que um adversário faça um ataque, force um personagem a fazer um teste de reação e até mudar a ambientação. Ao pôr um adversário em foco, você pode usar uma ação única no lugar de um ataque padrão.
- **Outras ações:** adversários são capazes de quase qualquer ação que um personagem pode realizar. Por isso, sinta-se livre para fazer coisas que não constam na ficha do adversário. A seção "Testes de Reação de Adversários", no Capítulo 3, pode ajudar você a resolver as variadas ações feitas por adversários.

EXEMPLOS DE AÇÕES ÚNICAS

As habilidades a seguir são exemplos de ações únicas. Nestes exemplos, "X" representa um número diferente em cada ficha.

Ataque Triturante (ação): faça um ataque contra um alvo muito próximo. Se o atingir, cause X pontos de dano físico. Além disso, o alvo deve marcar 1 Ponto de Armadura sem receber seus benefícios (mas ainda pode gastar Pontos de Armadura para reduzir o dano).

Desforra (ação): faça um ataque contra um alvo muito próximo. Se o atingir, cause X pontos de dano físico direto.

Reações de Adversários

Reações de adversários são habilidades que não surtem efeito até que algo específico as ative (como receber dano ou marcar um determinado número de Pontos de Vida). Ao serem ativadas, você pode escolher usar a reação imediatamente, sem precisar gastar Medo para interromper os personagens com seu uso (exceto quando o texto especificar o contrário). As seguintes habilidades são exemplos de reações. Nestes exemplos, "X" representa um número diferente em cada ficha.

Ataque Combinado (reação): quando outro adversário muito próximo deste causar X pontos de dano a uma criatura, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão contra a mesma criatura. Em caso de sucesso, os danos são somados.

Bate Forte (reação): quando este adversário causa dano com um ataque padrão, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para somar um bônus de +X à rolagem de dano.

Impulso (reação): quando este adversário realizar um ataque bem-sucedido contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

Passivas de Adversários

Passivas de adversários estão sempre ativas dentro das circunstâncias descritas na habilidade. Algumas possuem efeito permanente (como Forma Arcana, que faz o adversário ter resistência permanente a dano mágico). Outras surtem efeito automaticamente quando a ativação descrita acontece (como Horda, que reduz o dano do adversário quando ele chega à metade de seus Pontos de Vida).

As habilidades seguintes são exemplos de passivas. Nestes exemplos, "X" representa um número diferente em cada ficha.

Carapaça Reforçada (passiva): quando este adversário sofrer dano físico, subtraia X do dano.

Forma Arcana (passiva): este adversário é resistente a dano mágico.

Horda (X) (passiva): quando tiver marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão da horda causa X pontos de dano em vez do valor original.

Inclemente (X) (passiva): este adversário pode ser posto em foco X vezes a cada turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

> ***Dica:*** *a habilidade Inclemente é útil caso você queira um adversário capaz de agir várias vezes entre os movimentos dos personagens. Isso, em geral, funciona melhor com adversários excepcionalmente rápidos ou perigosos, ou para aqueles que forem enfrentar os personagens por conta própria.*

Lacaio (X) (passiva): este adversário é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada X pontos de dano causado por um personagem a este adversário, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Lentidão (passiva): se este adversário for posto em foco, mas não tiver nenhum marcador em sua ficha, ele é incapaz de agir. Coloque um marcador na ficha e descreva o que ele está se preparando para fazer. Quando puser este adversário em foco e ele tiver um marcador na ficha, remova o marcador para que ele possa agir.

> ***Dica:*** *a habilidade "Lentidão" é útil caso você queira um adversário que, narrativamente, demora mais para agir do que outros, como uma lesma gigante ou um ogro desajeitado. Em geral, isso funciona bem quando a criatura possui ações poderosas, que compensam o atraso.*

Habilidades de Medo

Habilidades de Medo são as mais raras e poderosas dos adversários, que exigem Pontos de Medo para serem ativadas. Elas podem ser passivas, ações ou reações. Essas habilidades tem efeitos que definem a cena, o que justifica o gasto de um recurso tão valioso do mestre.

> ***Explosão (ação):*** **gaste 1 Ponto de Medo** para explodir em chamas. Faça um ataque contra todos os alvos próximos. Alvos atingidos sofrem **1d8** pontos de dano mágico e são empurrados para um ponto em alcance distante.

Habilidades de Invocação

Certas habilidades invocam adversários adicionais para o combate. Adversários invocados surgem dentro do alcance especificado em relação ao adversário que utilizou a habilidade. No exemplo a seguir, os bandidos do punhal escarpado surgem em pontos em alcance distante do líder que os invocou. Recomenda-se que você use essas habilidades se deseja estender a duração ou aumentar a dificuldade da luta.

> ***Tem Mais de Onde Veio (ação):*** invoque três bandidos do punhal escarpado, que surgem em alcance distante.

Habilidades de Foco

Algumas habilidades permitem que você ponha um ou mais adversários em foco imediatamente. Exceto quando especificado o contrário, isso não requer Pontos de Medo. Quando uma habilidade disser para pôr mais de um adversário em foco, você pode decidir a ordem na qual vão agir. Quando um adversário é posto em foco dessa maneira, você não pode usar outra habilidade de foco.

> ***Táticas (ação):*** **marque 1 Ponto de Fadiga** para pôr em foco este adversário e mais dois aliados próximos.

RELEMBRANDO REGRAS

Esta seção repete algumas regras já apresentadas em capítulos anteriores que são úteis para os adversários.

Alvos e Grupos

É comum que um efeito peça que você escolha um alvo dentro do alcance. Isso significa que você pode escolher uma única criatura para afetar. Caso faça sentido na história, você pode atingir um objeto no alcance em vez de um adversário, ajustando os efeitos conforme necessário.

Para afetar um grupo de alvos, todos devem estar acumulados numa área em alcance muito próximo de um ponto à sua escolha. Você sempre pode perguntar ao mestre se os adversários são considerados um grupo antes de fazer a ação. Independentemente do número de alvos, você faz apenas um teste de ataque e o compara com a Dificuldade de cada alvo, determinando contra quais criaturas você tem sucesso. Quando seu ataque causar dano a mais de um alvo, role o dano uma única vez e aplique o total a cada alvo atingido.

Múltiplos Alvos

Por padrão, um adversário pode ter apenas um alvo para seu ataque padrão. Se uma ação permite que você escolha múltiplos alvos, faça apenas um teste de ataque e compare o resultado a todos adversários que o ataque puder atingir. Seu ataque acerta todos os alvos cujo resultado do seu teste de ataque foi maior ou igual à Dificuldade.

ESCOLHENDO ADVERSÁRIOS

É hora de planejar um encontro de combate!

A seção "Guia de Batalha", abaixo, é o ponto de partida para o planejamento de encontros balanceados. As páginas seguintes descrevem cada tipo de adversário e servem como referência para criar os seus próprios.

GUIA DE BATALHA

Esta seção deve ajudá-lo a determinar aproximadamente quantos e quais tipos de adversários utilizar num encontro balanceado. Primeiro, você deve calcular seus Pontos de Batalha iniciais, que vão determinar quantos pontos você deve gastar no encontro. Em seguida ajuste esse valor baseando-se em outros fatores. Por fim, você planeja o encontro, gastando **Pontos de Batalha (PB)** para adicionar adversários até que não haja mais pontos para gastar.

Ao planejar um combate, use a fórmula abaixo para calcular quantos Pontos de Batalha você deve gastar:

(3 × o n.º personagens no combate) + 2

Se tiver um grupo de três personagens, por exemplo, você terá 11 Pontos de Batalha. Caso seja um grupo de cinco personagens, você terá 17 pontos para gastar.

Lembre-se que você pode precisar ajustar esse cálculo à medida que se familiarizar com o grupo e seu nível de poder.

Ajustando Pontos de Batalha

Alguns fatores podem aumentar ou reduzir o valor dos seus Pontos de Batalha:

- **Reduza 1 PB** se a luta deve ser mais fácil ou curta.
- **Reduza 2 PB** se você estiver usando 2 ou mais adversários solos.
- **Reduza 2 PB** se quiser somar +1d4 (ou +2) à rolagem de dano de todos os adversários (aumentando o desafio sem tornar o combate mais longo).
- **Acrescente 1 PB** se tiver escolhido um adversário de um patamar inferior.
- **Acrescente 1 PB** se não for incluir nenhum adversário brutamonte, horda, líder ou solo.
- **Acrescente 2 PB** se a luta precisar ser mais perigosa ou duradoura.

Gastando Pontos de Batalha

Depois de calcular quantos Pontos de Batalha você tem à disposição, planeje seu encontro gastando os pontos até que não sobre nenhum.

- **Gaste 1 PB** a cada conjunto de lacaios com a mesma quantidade de personagens no grupo dos aventureiros.
- **Gaste 1 PB** a cada adversário manipulador ou assistente.
- **Gaste 2 PB** a cada adversário horda, atirador, oportunista ou comum.
- **Gaste 3 PB** a cada adversário líder.
- **Gaste 4 PB** a cada adversário brutamonte.
- **Gaste 5 PB** a cada adversário solo.

> ***Dica:*** *alguns adversários invocam inimigos adicionais quando usam suas habilidades. Você não precisa levar isso em consideração ao calcular o total de PB.*

Exemplo: *Ben está preparando um encontro para o grupo, introduzindo uma nova facção inimiga. Com quatro personagens, ele começa com 14 Pontos de Batalha. Então ajusta o total de PB para 13, pois deseja que este seja um encontro um pouco mais fácil. Ele gasta 8 PB em dois adversários brutamontes, 4 PB em dois adversários comuns e 1 PB em quatro lacaios.*

Mais tarde, o grupo segue no encalço da facção e confronta um grupo de patrulheiros nas proximidades da base inimiga. Ben gasta 10 PB em cinco adversários comuns, 2 PB em um adversário atirador e outros 2 PB em oito lacaios.

Por fim, uma vez que o grupo invadiu a base da facção para enfrentar o líder, Ben decide tornar a última luta mais desafiadora. Ele resolve somar +2 à rolagem de dano dos adversários, dando a ele 12 PB para gastar na batalha. Com esse total, ele gasta 3 PB em um líder, 4 PB em um brutamonte, 4 PB em duas hordas e 1 PB em um assistente. Se necessário, o líder também tem uma ação que invoca lacaios.

ASSISTENTE

Um adversário assistente pode ser um druida que cria vinhas e espinhos para atrapalhar seus perseguidores, um bardo que inspira seus aliados à grandeza ou qualquer unidade que beneficie seus aliados, cause condições ou crie efeitos únicos.

Mecânicas

Assistentes variam tanto em suas habilidades quanto líderes ou solos. Eles podem dar reforço aos aliados ou interromper o avanço inimigo. Ao escolher adversários para um encontro, limite o uso de assistentes — suas derrotas devem ser uma parte importante da estratégia. Proteja-os com adversários comuns enquanto distrai os personagens com inimigos que causam bastante dano, como brutamontes e atiradores.

Exemplo Arquetípico

Cultistas adeptos são um bom exemplo do que um assistente é capaz de fazer. Eles forçam os alvos a marcarem Pontos de Fadiga com seus ataques, dão bônus de resistência mágica aos aliados e prejudicam seus inimigos. Também diminuem seus PF quando personagens falham em testes usando Medo, o que combina bem com seu papel na história.

CULTISTA ADEPTO

Assistente (2º patamar)

Um mago experiente que lida com sombras e medo.

Motivações e táticas: atrapalhar inimigos, bajular, fazer descobertas

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 9/18 | 4 **PV** | 6 **PF**
ATQ: +2 | **Cajado de runas:** distante | 2d4+3 mág

Experiências: Conhecimento Perdido +2, Rituais +2

HABILIDADES

Ataque Inquietante (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque padrão contra um alvo dentro do alcance. Em caso de sucesso, o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Grilhões de Sombra (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** e escolha um ponto em alcance distante. Todos os alvos próximos desse ponto ficam *Imobilizados* por correntes de névoa até que se libertem com sucesso em um teste de Força ou Instinto. Um alvo *Imobilizado* por essa habilidade deve gastar 1 Ponto de Esperança para fazer esse teste.

Manto dos Caídos (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para envolver um aliado próximo em um manto de *Proteção* até que o cultista adepto marque seu último Ponto de Vida. Enquanto estiver *Protegido*, o alvo possui resistência a todo tipo de dano.

Seu Medo É Meu Refúgio (reação): duas vezes por cena, quando um personagem rolar uma falha com Medo, recupere 1 PF.

Assistentes Personalizados

Assistentes possuem estatísticas parecidas com adversários comuns, talvez até um pouco mais baixas. Eles causam pouco dano e têm uma quantidade média de PV. Uma vez que, em geral, precisam marcar Pontos de Fadiga para realizar ações, costumam ter mais PF que outros adversários.

Criando um Assistente

Muitos bosques costumam ter praticantes poderosos de magia da natureza: os druidas da floresta. Eles vivem em raízes ocas, cavernas polidas ou simples cabanas de palha. Vamos colocá-los no 1º patamar.

- Vamos fazê-los um pouco mais fáceis de acertar, por serem assistentes. Isso lhes dará Dificuldade 11.
- Druidas da floresta costumam usar madeira e líquen como armadura. Limiar maior 6, limiar grave 10, 4 PV e 5 PF parecem combinar com sua natureza.
- Eles costumam portar armas comuns, então vamos dar-lhe um modificador de ataque de +0.
- De forma similar, vamos limitar a maior parte de seu dano a menor, causando 1d4+2.
- Esses druidas buscam o equilíbrio na natureza, então uma ação capaz de desfazer os efeitos de um feitiço, ou condição em um aliado, faz sentido. Além disso, eles podem tirar vantagem de sua compreensão da floresta, usando seus poderes para tornar seus inimigos mais fracos. Talvez também possam invocar espinhos dos arbustos para impedir o avanço inimigo.

Um assistente com essas habilidades seria algo como:

DRUIDA DA FLORESTA

Assistente (1º patamar)

Um andarilho recluso capaz de se comunicar com plantas e animais.

Motivações e táticas: clamar à natureza, não deixar rastros, proteger as florestas a todo custo

Dificuldade: 11 | **Limiares:** 6/10 | 4 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +0 | **Cajado de carvalho:** corpo a corpo | 1d4+2 mág

Experiências: Conhecimento Animal +2, Saber do Terreno +3

HABILIDADES

Calmaria do Vale (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para encerrar o efeito de um feitiço ou desfazer qualquer condição que afete o druida ou um aliado muito próximo que ele possa ver.

Supercrescimento (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** e escolha um ponto em alcance distante. Vinhas e espinhos surgem do chão, preenchendo a área próxima do ponto escolhido. Qualquer criatura que entre nessa área ou que tente atravessá-la sofre **2d6+3** pontos de dano físico e precisa passar em um teste de reação de Agilidade. Se falhar, a vítima fica *Imobilizada* até passar em um teste de Acuidade ou até o druida sofrer dano grave.

Sussurro Ensurdecedor (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para invocar o vento das copas das árvores. Um alvo Próximo deve passar em um teste de reação de Instinto para evitar que o assobio do vento preencha seus ouvidos. Se falhar, o alvo fica incapaz de escutar qualquer coisa além do vento, deve marcar 1 Ponto de Fadiga e fica *Vulnerável* até recuperar 1 PF.

ATIRADOR

Um adversário atirador pode ser um conjurador que lança raios de energia necrótica ou um arqueiro nas ameias atirando uma saraivada de flechas num exército em marcha. São inimigos que acertam ataques poderosos enquanto se mantêm longe de conflito direto.

Mecânicas

Por causa de seu alcance elevado, a presença de atiradores no campo de batalha divide a atenção dos personagens. Ao posicioná-los, os espalhe e certifique-se de pôr outras ameaças entre eles e o grupo de aventureiros. Faça com que usem o terreno a seu favor quando atacam, mantendo-os no limite de seu alcance sempre que possível. Ao planejar encontros, leve em consideração as habilidades do grupo: atiradores funcionam bem contra personagens voadores e podem ser um grande desafio para personagens focados em combate corpo a corpo.

Exemplo Arquetípico

Um bom exemplo de adversário atirador é o mago de batalha. Este inimigo não evoca a ideia tradicional de um inimigo atirador, mas tem todos os traços necessários para a função. Eles podem se mover dentro de alcance distante, causar dano letal e precisam sofrer dois golpes para serem derrotados. Isto é, desde que consigam chegar até eles.

MAGO DE BATALHA

Atirador (2º patamar)

Um mago veterano treinado em mágica destrutiva.

Motivações e táticas: buscar poder, desenvolver novos feitiços, estraçalhar formações

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 11/23 | 5 **PV** | 6 **PF**
ATQ: +4 | **Cajado:** distante | 2d10+4 mág

Experiências: Conhecimento Mágico +2, Estratégia +2

HABILIDADES

Teleporte de Batalha (passiva): antes ou depois de ter feito um ataque padrão, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para se teleportar para um ponto em alcance distante.

Artilharia Arcana (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para lançar uma saraivada de raios mágicos. Todos os alvos na cena precisam realizar um teste de reação de Agilidade. Alvos que falharem sofrem **2d12** pontos de dano mágico. Alvos que passarem sofrem metade do dano.

Erupção (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** e escolha um ponto em alcance distante. A área muito próxima do ponto explode em terreno intransponível. Todos os alvos dentro da área devem fazer um teste de reação de Agilidade (14). Alvos que falharem sofrem **2d10** pontos de dano físico e são jogados para fora da área. Alvos que passarem sofrem metade do dano e não são movidos.

Recuperar Esfera de Proteção (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para recuperar a *Esfera de Proteção* do mago.

Esfera de Proteção (reação): quando o mago sofre dano de um ataque próximo, cause **2d6** pontos de dano mágico ao atacante. Esta reação não pode ser utilizada novamente até que o mago a recupere com *Recuperar Esfera de Proteção*, acima.

Atiradores Personalizados

Estes adversários têm modificadores de ataque acima da média, limiares menores e menos PV. Seus ataques são poderosos, mas eles podem ser derrotados rapidamente.

Criando um Atirador

Nas terras congeladas, apenas a sobrevivência importa. Para sobreviver nos lugares mais perigosos, caçadores precisam ter gelo nas veias e aço nos nervos. Os assentamentos destas terras implacáveis dependem deles para sobreviver. Caçadores da Vastidão Gélida são heróis para seu povo. Vamos colocá-los no 2º patamar.

- Um arco longo causa uma penalidade de –1 à Evasão de um personagem. Vamos incorporar isso no nosso caçador, conferindo-lhe Dificuldade 13.
- Estes sobreviventes resilientes estão em profunda sintonia com as terras gélidas. Podemos refletir isso em seus limiares, Pontos de Vida e de Fadiga com as seguintes estatísticas: limiar maior 7, limiar grave 14, 5 Pontos de Vida e 4 Pontos de Fadiga.
- Caçadores derrubam inimigos perigosos à distância, então nosso adversário precisa de uma arma que possa causar dano de longe. Vamos dar +3 em seus ataques.
- Eles devem causar bastante dano, geralmente maior e às vezes grave. Um arco longo que causa 2d12+6 pontos de dano atende a esses requisitos.
- Com anos de treinamento, caçadores adquiriram habilidades que os ajudam a sobreviver e a utilizar o ambiente a seu benefício. Vamos usar isso nas Experiências.
- Por último, vamos dar para eles algumas habilidades que tiram proveito dessas Experiências, como buscar refúgio e usar armadilhas.

Um atirador com essas habilidades seria algo como:

CAÇADOR DA VASTIDÃO GÉLIDA

Atirador (2º patamar)

Um sobrevivente que viaja pela vastidão gélida atrás de perigosas caças.

Motivações e táticas: caçar, perseverar, rastrear, resgatar

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 7/14 | 5 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +3 | **Arco longo:** distante | 2d12+6 fís

Experiências: Navegação +2, Sobrevivência +3

HABILIDADES

Mira Firme (passiva): **marque 1 Ponto de Fadiga** para dar vantagem ao caçador em seu próximo ataque.

Armadilha na Neve (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para marcar um grupo próximo. Todos os alvos devem passar em um teste de reação de Agilidade, ou serão capturados na armadilha, se tornando *Vulneráveis* até que escapem com sucesso em um teste de Força ou Acuidade (14). Você recebe 1 Ponto de Medo quando um alvo capturado na armadilha faz um teste.

Proteja-se (reação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para que um ataque contra o caçador seja feito com desvantagem. Se este ataque for bem-sucedido, reduza a gravidade do dano sofrido em um limiar.

BRUTAMONTE

Um gigante imponente, um guarda-costas musculoso a serviço de um mercador desonesto, um construto desajeitado com punhos de aço: todos são brutamontes. Esses adversários fortões podem aguentar muito dano e dar golpes poderosos.

Mecânicas

Brutamontes são combatentes de proximidade, geralmente atacando personagens que lutam corpo a corpo enquanto outros adversários atacam à distância. Eles causam grandes quantidades de dano, frequentemente em ataques de área. Podem ter a habilidade *Lentidão*, o que compensa sua natureza desajeitada, ou habilidades que movimentam os personagens, demonstrando seu grande poder. Se estiver usando miniaturas em seu jogo, cogite usar aquelas com bases maiores para demonstrar o tamanho destes adversários. Miniaturas maiores costumam significar ameaças maiores!

Exemplo Arquetípico

O minotauro arrasador é um bom exemplo de brutamonte: grande, desajeitado e extremamente perigoso. Sendo do 2º patamar, costumam causar dano maior, mas podem acertar golpes graves em personagens de armadura leve. A habilidade passiva Vocês Vão Se Ver Comigo faz com que sejam mais caros de pôr em foco, mas podem atacar todos os alvos em seu alcance com seu ataque padrão. Com a ação Sanguinolência, eles avançam rumo ao combate causando grande estrago em unidades blindadas.

MINOTAURO ARRASADOR

Brutamonte (2º patamar)

Um imenso firbolg com cabeça de touro e pavio curto.

Motivações e táticas: consumir, estraçalhar, navegar, perseguir, subjugar

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 14/27 | 7 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +2 | **Machado de batalha:** muito próximo | 2d8+5 fís

Experiência: Navegação +2

HABILIDADES

Vocês Vão Se Ver Comigo (passiva): é preciso **gastar 1 Ponto de Medo** para pôr o minotauro em foco. Quando estiver em foco, ele pode fazer um ataque padrão contra todos os alvos no alcance.

Estouro (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para avançar através de um grupo próximo e atacar todos os alvos no caminho do minotauro. Alvos atingidos pelo ataque sofrem **2d6+8** pontos de dano físico e são empurrados para um ponto em alcance muito distante. Um alvo empurrado contra um objeto sólido ou outra criatura sofre **+1d6** pontos de dano (some todos os danos).

Sanguinolência (ação): faça um ataque contra um alvo muito próximo, movendo o minotauro até ficar em alcance corpo a corpo ao alvo. Se acertar, ele causa **2d8** pontos de dano físico direto.

Brutamontes Personalizados

Ao criar um brutamonte, tenha em mente que, na ofensiva, o modificador de ataque deles costuma estar igual ou abaixo da média, e a maioria de seus ataques causam dano maior ou superior (de acordo com o patamar). Na defensiva, sua Dificuldade fica igual ou abaixo da média, mas seus PV e limiares de dano ficam acima da média.

Criando um Brutamonte

Imagine um ogro saindo de um túmulo — vamos chamá-lo de ogro atroz! É uma criatura imensa, que pode ser vista devorando sua vítima mais recente ou patrulhando os arredores de um castelo antigo. Esta criatura carrega uma terrível maça de duas mãos conspurcada pelos últimos lamentos de suas vítimas. Vamos colocá-lo no 3º patamar.

- Uma vez que o ogro atroz é uma criatura desajeitada, grande e fácil de atingir, Dificuldade 15 funciona bem.
- Queremos que ele seja fácil de atingir, mas difícil de machucar, então vamos dar-lhe um limiar maior de 26, e um limiar grave de 42. Também podemos dar a ele 8 Pontos de Vida e 4 Pontos de Fadiga.
- Por ser tão grande, o ogro atroz não tem ataques precisos, seu modificador de ataque é +2, um pouco abaixo da média.
- O dano desses ataques sempre causa impacto ao acertar, então vamos dar-lhe impressionantes 3d12+5 de dano.
- Uma vez que queremos que seja imprudente e poderoso, vamos dar-lhe Arremesso +3 como sua Experiência.
- O ogro atroz carrega uma arma imensa, podendo atingir vários alvos ao mesmo tempo. A natureza aterrorizante da arma pode ter um efeito também, então vamos fazer com que ela obrigue os personagens a marcar 1 Ponto de Fadiga quando forem atingidos. Podemos também usar do fato que o ogro atroz é um morto-vivo para dizer que seus ataques pesados causam um efeito perturbador nos personagens, pois eles conseguem ver a carne putrefata da criatura se abrindo. Para limitar esse poder, vamos fazer com que ele custe 1 Ponto de Fadiga.

Um brutamonte com essas habilidades seria algo como:

OGRO ATROZ

Brutamonte (3º patamar)

Um ogro morto-vivo que protege seu território.

Motivações e táticas: aterrorizar, matar, obedecer, proteger

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 26/42 | 8 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +2 | **Garras e dentes:** muito próximo | 3d12+5 fís

Experiência: Arremesso +3

HABILIDADES

Golpe Aterrorizante (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para forçar todos os alvos muito próximos a marcar 1 Ponto de Fadiga, e então faça um ataque contra eles. Alvos atingidos pelo ogro recebem **3d10+1** pontos de dano físico.

Afastar (reação): quando o ogro sofre dano maior ou superior, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para forçar todos os alvos muito próximos a fazer testes de reação de Presença. Alvos que falharem perdem 1 Ponto de Esperança e são empurrados até um ponto em alcance próximo.

COMUM

Um guarda de cidade, um zumbi, o agente de uma facção. Adversários comuns representam as versões medianas dos inimigos, e são os participantes básicos em cada encontro.

Mecânicas

Adversários comuns não causam muito dano, nem têm defesas muito impressionantes. Em vez disso, preenchem as legiões de um combate. Eles costumam ser o baluarte entre os personagens e adversários atiradores ou assistentes. Também é normal que acompanhem líderes, renovando suas forças quando necessário. Ao criar seus próprios adversários, você pode começar pelos adversários comuns para depois criar os outros inimigos, usando habilidades que combinem. Eles podem até ser comuns, mas não precisam ser enfadonhos.

Exemplo Arquetípico

O guarda armado pode ser um dos primeiros adversários que o grupo encontrará em sua campanha. Eles fazem a vigília nos portões, protegem os aldeões e patrulham as ruas da cidade. Sua habilidade Parede de Escudos demonstra que quanto mais deles, melhor, enquanto Deter representa seu propósito, combinando com suas motivações e táticas.

GUARDA ARMADO

Comum (1º patamar)

Um guarda de armadura portando uma espada e um escudo pintado com as cores do assentamento.

Motivações e táticas: chegar ao fim do dia, fechar portões, imobilizar, prender

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 5/9 | 5 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +1 | **Espada longa:** corpo a corpo | 1d6+1 fís

Experiência: Conhecimento Local +3

HABILIDADES

Parede de Escudos (passiva): uma criatura que tente se mover para muito próximo do guarda precisa passar em um teste de Agilidade. Se outros guardas armados estiverem em fila ao lado deste, e cada um estiver corpo a corpo ao próximo da fila, a Dificuldade aumenta em um número igual ao total de guardas armados em fila.

Deter (ação): faça um ataque contra um alvo muito próximo. Em caso de sucesso, **marque 1 Ponto de Fadiga** para *Imobilizar* o alvo até que se liberte com sucesso em um teste de ataque, um teste de Acuidade ou um teste de Força.

Comuns Personalizados

Quase tudo sobre adversários comuns está na média do seu patamar. Você pode usar as tabelas da seção "Improvisando Adversários" para escolher o modificador de ataque e o dado de dano médio para o patamar. Isso torna a criação de adversários comuns muito simples. O que destaca adversários comuns é que suas habilidades definem seu papel na narrativa, como a Parede de Escudos do guarda armado, Fantasma do guardião espectral ou Mordida Vampírica do vampiro.

Criando um Comum

Comunidades nômades contam histórias de uma trupe lendária surgindo em encruzilhadas, atraindo viajantes para um espetáculo diferente de tudo o que já viram. Poucos voltam para contar a história do Circo do Céu Vazio. A trupe é repleta de bufões, se movendo ao som de uma música que apenas eles conseguem ouvir. Vamos colocá-los no 4º patamar.

- Bufões são ágeis, por isso terão Dificuldade 19.
- Eles não usam muita armadura, então vamos dar um limiar maior baixo e um limiar grave alto. Limiar maior 22 e limiar grave 50 deve funcionar. Os números restantes ficarão na média: 5 Pontos de Vida e 3 Pontos de Fadiga.
- Bufões são a primeira linha de defesa do Circo do Céu Vazio, focando mais em proteção do que em destruição. Vamos dar-lhes +3 no modificador de ataque.
- Queremos uma arma que os represente, algo que precisa estar sempre em ação ou que dependa de fluidez para os ataques. Um chakram de corrente usa dessa graça e fluidez; além disso, também serve para seus espetáculos. Vamos definir o dano do ataque em 4d8+5.
- Para desempenhar o papel de adversários comuns, eles precisam ser uma ameaça plausível, o que pode incluir causar interferência na movimentação dos personagens. Para isso, podem usar o chakram para puxar alvos para mais perto. Também vamos dar ao bufões uma reação para desviar de alguns ataques enquanto dançam ao som de sua música inaudível.

Um comum com essas habilidades seria algo como:

BUFÃO DANÇARINO DA LÂMINA

Comum (4º patamar)

Um ágil artista circense em sintonia com uma dança vinda de além dos planos.

Motivações e táticas: atrair para longe, canalizar a dança, entreter

Dificuldade: 19 | **Limiares:** 22/50 | 5 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +3 | **Chakram de corrente:** muito próximo | 4d8+5 fís

Experiências: Comédia +2, Dança +3

HABILIDADES

Vem Dançar Comigo (ação): faça um ataque contra um alvo muito próximo. Se o atingir, o alvo precisa passar em um teste de reação de Agilidade, ou será puxado para um ponto em alcance corpo a corpo ao bufão e, no próximo movimento do alvo, você recebe 1 Ponto de Medo.

Staccato Silencioso (reação): quando o bufão sofre dano, **marque 1 Ponto de Fadiga** para reduzir o dano em **3d6**. O bufão pode, então, se mover para um ponto em alcance próximo.

HORDA

Seja um amontoado de ratos debaixo da taverna ou uma alcateia de lobos rondando a floresta, hordas são uma forma simples de utilizar grandes grupos de inimigos.

Mecânicas

Hordas são grupos de inimigos fracos, capazes de causar bastante dano inicialmente, mas seu dano é reduzido quando seus Pontos de Vida são reduzidos à metade (arredondando para cima). Muitas têm habilidades passivas e reações interessantes, que representam seus papéis na narrativa. Todas têm a passiva Horda, exclusiva deste tipo de adversário:

> ***Horda (X) (passiva):*** quando a horda tiver marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa X pontos de dano, em vez do valor original.

Hordas também apresentam (Y/PV), ao lado do seu patamar na ficha. O Y representa o número de criaturas para cada Ponto de Vida da horda. Por exemplo, 2/PV quer dizer que cada Ponto de Vida representa duas criaturas da horda. Este detalhe permite que você descreva rapidamente o número de inimigos derrubados a cada ataque. Se um personagem remover 2 Pontos de Vida na horda, por exemplo, ele derruba quatro inimigos. Hordas funcionam bem em jogos que usam o teatro da mente, pois permitem que uma única unidade de combate represente vários inimigos.

Exemplo Arquetípico

Ainda que toda horda tenha a mesma mecânica básica, a horda de zumbis é um bom exemplo de como usar essas mecânicas junto à narrativa. Seu dano é alto para o patamar, mas tem dificuldade de acertar ataques, graças ao modificador de ataque de –1. Uma vez que seu objetivo é intimidar os personagens, é interessante que ela tenha a reação Exceder, que a permite marcar 1 Ponto de Fadiga para atacar de volta uma criatura que a atacou.

HORDA DE ZUMBIS

Horda (1º patamar) (2/PV)
Um grupo de cadáveres cambaleantes se movendo juntos por instinto.
Motivações e táticas: consumir carne, fome, machucar

Dificuldade: 8 | **Limiares:** 6/12 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: –1 | **Mordida:** corpo a corpo | 1d10+2 fís

HABILIDADES

Horda (1d4+2) (passiva): quando os zumbis tiverem marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa **1d4+2** pontos de dano físico, em vez do valor original.

Exceder (reação): quando os zumbis marcarem Pontos de Vida por causa de um ataque corpo a corpo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão contra o atacante.

Hordas Personalizadas

Hordas têm Dificuldades e modificadores de ataque baixos e limiares na média. Seu dano inicialmente é alto, mas é reduzido mais ou menos à metade quando sofrem dano considerável.

Criando uma horda

Cavar as profundezas das minas mágicas pode cobrar um preço mais alto, e permanente, que a fadiga. Os espíritos dos mineradores que sucumbiram à sua própria ganância ainda habitam este lugar, cada vez mais ambiciosos. Vamos colocá-los no 3º patamar.

- Pela quantidade, os mineradores são muito fáceis de atingir. No entanto, são espectros, então sua Dificuldade será 16, um pouco abaixo da média.
- Vamos dar-lhes limares baixos, com limiar maior de 15 e limiar grave de 25, uma vez que suas ligações com o Plano Mortal são tênues. Além disso, terão 6 PV e 3 PF.
- Mineradores têm certa habilidade com suas ferramentas, mas não são treinados em combate, por isso vamos usar um modificador de ataque de +1.
- Assim como faziam em vida, eles exploram quaisquer fraquezas. Seus ataques são poderosos por causa dos números. Com um ataque padrão de 3d12+10, causam grande quantidade de dano, que é reduzido para 3d6+5 quando chegam à metade de seus PV ou menos.
- Aprisionados por sua cobiça, os mineradores são obcecados em obter riquezas. Dar a eles uma habilidade que demonstra essa fome insaciável por ouro nos ajuda a fortalecer essa narrativa.

Uma horda com essas habilidades seria algo como:

MINERADORES GANANCIOSOS

Horda (3º patamar) (5/PV)
Espectros de mineradores aprisionados por sua ganância insaciável.
Motivações e táticas: adquirir riqueza, libertar-se, quitar dívidas

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 15/25 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Picareta da Alma:** corpo a corpo | 3d12+10 mág

HABILIDADES

Horda (3d6+5) (passiva): quando os mineradores tiverem marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa **3d6+5** pontos de dano mágico, em vez do valor original.

Fome de Ouro (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão com vantagem contra todos os alvos muito próximos que estão carregando ouro.

LACAIO

Diabretes arremessados com um único golpe, um aposento cheio de esqueletos reanimados. Não importa como sejam, lacaios aumentam o tamanho do combate sem arrastar o jogo.

Mecânicas

Cada lacaio tem 1 Ponto de Vida e as seguintes habilidades:

> **Ataque em Grupo (ação): gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os adversários com o mesmo nome deste lacaio em determinado alcance do alvo. Esses lacaios ficam corpo a corpo ao alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa X pontos de dano. Os danos são somados.
>
> ***Lacaio (X) (passiva):*** este adversário é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada X pontos de dano causado por um personagem a este adversário, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

A passiva Lacaio cria uma experiência cinematográfica em seu jogo, enquanto permite que estes adversários sejam facilmente derrotados. Cada lacaio ativa essa habilidade passiva com uma quantidade diferente de PV, definida pelo número na ficha. O rato gigante tem Lacaio (3), por exemplo, o que significa que, se um ataque causar 3 pontos de dano a ele, o alvo inicial é destruído e outro lacaio no alcance, e que seria atingido pelo ataque, também é derrotado. Com 6 de dano, dois lacaios adicionais são derrotados e assim por diante. Diga aos jogadores quais outros lacaios podem ser derrotados e peça que escolham. Por exemplo, se um personagem causar 3 pontos de dano no rato gigante (Dificuldade 10) e há um zumbi decomposto (Dificuldade 8) por perto, o jogador pode escolher derrotar o zumbi decomposto junto ao rato gigante inicial. É importante notar que algumas armas têm alcance maior que outras, o que faz com que ataques de atiradores sejam muito efetivos contra lacaios.

A ação Ataque em Grupo permite que lacaios ataquem fazendo apenas um teste. Isso acelera significativamente o jogo, uma vez que basta somar o dano dos vários ataques em vez de fazer testes individuais para cada criatura.

RATO GIGANTE

Lacaio (1º patamar)

Um roedor do tamanho de um gato, habituado a sobreviver.

Motivações e táticas: cavar, coletar, desgastar, fome

Dificuldade: 10 | **Limiares:** Nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: –4 | **Garras:** corpo a corpo | 1 fís

Experiência: Sentidos Aguçados +3

HABILIDADES

Lacaio (3) (passiva): o rato é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 3 pontos de dano causados por um personagem ao rato, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os ratos gigantes Próximos dele. Esses lacaios ficam corpo a corpo ao alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 1 ponto de dano físico. Os danos são somados.

Como lacaios são fáceis de derrotar, lembre-se do patamar ao escolher quais criaturas serão lacaios — será frustrante se personagens de 1º nível forem capazes derrotar uma revoada de dragões com um único golpe.

Exemplo Arquetípico

O rato gigante é um exemplo típico de lacaio. Além dos números na ficha, lacaios variam muito pouco entre si, já que não costumam ter habilidades distintas. Quando as tem, devem ser guardadas para movimentos cinematográficos que façam sentido na história (como a reação Drenar e Multiplicar do arbusto-espinhento), ou para lacaios mais fortes (como a passiva Voo Divino dos soldados exaltados, e Aura de Ruína do pelotão caído).

Lacaios Personalizados

Além de toda a informação já mencionada, lacaios têm Dificuldade baixa e causam dano fixo.

Criando um Lacaio

Demônios da arrogância são líderes que exigem perfeição dos subordidados. Quais servos receberiam ordens deste rei dos Círculos Inferiores? Diabretes bajuladores que gritam e se curvam em deferência, claro. Vamos colocá-los no 3º patamar.

- Lacaios costumam ter Dificuldade baixa para seu patamar, mas estes são ágeis, então terão Dificuldade 17.
- Por serem lacaios, eles têm 1 PV e 1 PF.
- Os diabretes gastam seu tempo idolatrando seus líderes, sem fazer muito além disso. Um modificador de ataque de +0 parece adequado.
- Queremos que os lacaios causem dano significativo no começo do combate, mas bem menos quando sofrerem dano. Vamos definir 7 pontos de dano físico por lacaio.
- Neste caso, eles devem ser mais frágeis — podemos incorporar essa ideia na passiva Lacaio, para que os personagens derrubem muitos deles a cada golpe. Lacaio (8) parece bom.

Um lacaio com essas habilidades seria algo como:

DIABRETE BAJULADOR

Lacaio (3º patamar)

Um demônio que se curva diante de seu senhor.

Motivações e táticas: defender, enganar, idolatrar

Dificuldade: 17 | **Limiares:** Nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: +0 | **Garras:** corpo a corpo | 7 fís

HABILIDADES

Lacaio (8) (passiva): o diabrete é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 8 pontos de dano causados por um personagem ao diabrete, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e colocar em foco todos os diabretes bajuladores próximos do alvo. Esses lacaios ficam em alcance corpo a corpo do alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, eles causam 7 pontos de dano físico cada. Os danos são somados.

LÍDER

Um líder pode ser o antagonista da campanha, ou apenas o encontro do momento. De todo modo, dependem dos aliados que os seguem e usam seu poder para subjugar quem se opõe. Um líder podem ser o chefe de uma guilda de ladrões ou um cavaleiro maligno cujo exército causa devastação por onde passa.

Mecânicas

Líderes podem pôr múltiplos aliados em foco no mesmo movimento, dar bônus a eles ou mesmo invocar novos combatentes para o campo de batalha, criando um combate dinâmico com manobras estratégicas. No entanto, um líder também é perigoso por conta própria, geralmente com as estatísticas mais altas do seu patamar, o que os torna difíceis de acertar, ainda mais difíceis de derrotar e letais ao acertar um ataque. Em termos de narrativa, o mais importante a se fazer ao planejar um encontro com um líder é assegurar que suas habilidades possam beneficiar outros adversários envolvidos.

Exemplo Arquetípico

O guarda chefe é um líder icônico. Sua reação Ao Meu Sinal inicia uma contagem regressiva que comanda guardas arqueiros a atacar alvos próximos com vantagem. No entanto, essa habilidade não faz efeito se não houver guardas arqueiros na cena. Quando ataca por conta própria, o guarda chefe costuma causar dano maior a personagens de 1º patamar, mas você pode gastar 2 Pontos de Medo para usar Reunir a Guarda, o pondo em foco junto a alguns aliados para causar mais dano. Uma vez que o custo de Reunir a Guarda é alto, é muito importante que o guarda chefe tenha aliados o suficiente para tirar vantagem dessa habilidade. Isso vale para a maioria dos líderes: eles precisam de aliados o suficiente para que sejam uma grande ameaça.

GUARDA CHEFE

Líder (1º patamar)

Um guarda experiente com uma maça, um apito e um vozeirão.

Motivações e táticas: buscar glória, fechar portões, imobilizar, prender

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 7/13 | 7 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +4 | **Maça:** corpo a corpo | 1d10+4 fís

Experiências: Comandante +2, Conhecimento Local +2

HABILIDADES

Reunir a Guarda (ação): **gaste 2 Pontos de Medo** para pôr o guarda chefe em foco junto de até **2d4** aliados Distantes.

Ao Meu Sinal (reação): *Contagem (5)*. Quando o guarda chefe é posto em foco pela primeira vez, ative a contagem regressiva e a diminua sempre que um personagem fizer um teste de ataque. Quando a contagem chegar a zero, todos os guardas arqueiros em alcance distante fazem um ataque padrão com vantagem contra os alvos mais próximos de seus respectivos alcances. Se um alvo sofrer mais de um ataque, some os danos recebidos.

Impulso (reação): quando um ataque do guarda chefe atingir um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

Líderes Personalizados

Um líder deve ter estatísticas que superem outros adversários do mesmo patamar. É difícil lidar com eles por causarem muito dano, terem limiares elevados e Dificuldade alta. Sua principal fraqueza é o fato de que muito da sua força vem dos aliados. Elimine estes e o líder ficará mais vulnerável.

Criando um Líder

Gangues de bandidos silvestres podem ser lideradas por ladrões conhecidos como açoite de sarça. Estes caçadores experientes conhecem a generosidade da floresta. Quando boatos de um tesouro bem guardado chegam até a gangue, são eles que lideram o assalto. Vamos colocá-lo no 1º patamar.

- São caçadores ferozes e ágeis, adequados para Dificuldade 14. Eles podem aumentar essa Dificuldade com uma habilidade semelhante à Ferocidade, do domínio da Falange.
- Usam armaduras de pedra semelhantes a escamas, o que lhes concede limiares altos de dano. Vamos usar limiar maior 9 e limiar grave 14. Além disso, têm 6 PV e 4 PF.
- Eles são muito precisos no uso do chicote, o que lhes confere um modificador de dano de +3.
- Eles usam espinhos venenosos no chicote, a fim de que sua arma cause mais dano, mas isso nem sempre é consistente. Para representar isso, terá 1d10+2 no dano.
- Vamos conferir alguns Experiências que representem tanto o fato de serem líderes quanto seu histórico de caça.
- Eles lideram seus subordinados através de sinais com as mãos ou assovios. Dar a eles a habilidade de ordenar seus aliados a se esgueirar pela vegetação rasteira pode ser uma ótima habilidade de Medo. Mas atente-se a como isso altera a cena. Se todos os aliados estiverem *Escondidos*, o açoite de sarça se torna o único alvo dos personagens, então queremos dar a ele a habilidade de lidar com golpes. Usando Suportar, podemos fazer com que ele possa marcar 1 Ponto de Fadiga para atenuar os golpes.

Um líder com essas habilidades seria algo como:

AÇOITE DE SARÇA

Líder (1º patamar)

Um caçador ardiloso e competente que aceita missões mais perigosas.

Motivações e táticas: explorar, planejar, proteger, roubar

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 9/14 | 6 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +3 | **Açoite Envenenado:** Próximo | 1d10+2 fís

Experiências: Esconder-se +2, Intimidação +2, Rastrear +3

HABILIDADES

Armadura Feroz (passiva): quando um ataque do açoite de sarça fizer com que um alvo marque Pontos de Vida, o açoite recebe +1 na Dificuldade até marcar 1 ou mais Pontos de Vida.

Perigos da Mata (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para pôr até **1d4** aliados Distantes em foco. Eles se movem para uma cobertura em alcance corpo a corpo e ficam *Escondidos* até que façam um ataque ou até que um personagem tenha sucesso num teste de Instinto para encontrá-los.

Suportar (reação): quando o açoite de sarça marca 1 ou mais Pontos de Vida, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para reduzir a quantidade de PV marcados em –1.

MANIPULADOR

Seja no encontro com um espião reticente ou no interrogatório de um líder corrupto, não se pode resolver todas as situações com o fio de uma lâmina. Quando o grupo encara um adversário manipulador, está numa disputa de esperteza.

Mecânicas

Ao planejar um encontro social, dedique uma atenção especial às motivações e táticas deste tipo de adversário. O que o grupo deseja obter dessa interação? Por que o adversário desejaria esconder alguma informação? O que o faria mudar de ideia para forçá-lo a colaborar? Se você tiver tempo de pensar neste NPC antes de introduzi-lo na história, deixe que seus objetivos e táticas guiem a interação, e dê alguma peculiaridade interessante para torná-lo memorável.

Exemplo Arquetípico

Um encontro social pelo qual muitos jogadores já passaram é o de barganhar com um mercador. Esses comerciantes são astutos, arrancando cada moeda que conseguem em suas transações. O comerciante usa de suas habilidades para criar flutuações em seus preços, fazendo com que os personagens sem habilidades de barganha marquem Pontos de Fadiga.

COMERCIANTE

Manipulador (1º patamar)

Um mercador bem trajado com olhar aguçado para obter lucro.

Motivações e táticas: buscar lucro, comprar barato e vender caro, criar demanda, inflar preços

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 4/8 | 3 **PV** | 3 **PF**
ATQ: –4 | **Porrete:** corpo a corpo | 1d4+1 fís

Experiência: Negociante Astuto +3

HABILIDADES

Enrolação (passiva): quando um personagem rolar 14 ou menos em testes de Presença contra o comerciante, ele deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Tratamento Preferencial (passiva): um personagem que passar num teste de Presença contra o comerciante recebe um desconto em suas compras. Enquanto quem falhou deve pagar mais caro e sofre desvantagem em futuros testes de Presença contra o comerciante.

Manipuladores Personalizados

Apesar de ter baixas estatísticas físicas, manipuladores costumam usar outros meios de se defender do grupo. Essas defesas geralmente envolvem habilidades passivas. Os adversários apresentados neste livro são um bom ponto de partida para a criação de encontros sociais, mas você possivelmente vai querer criar os seus.

Criando um Manipulador

Um assentamento em uma floresta próxima é liderado por anciões que têm forte ligação com a natureza. Ao receber este poder, líderes do vilarejo se tornaram um enigma ao seu povo, ocultos por véus de sombra. Vamos colocá-los no 1º patamar.

- Seus corações e força de vontade são firmes em desejar apenas o bem para seu povo. Vamos dar-lhe Dificuldade 14.
- Uma vez que não são combatentes, terão 2 PV. Por causa disso, precisam apenas de um limiar maior, que será 6. Vamos definir 4 Pontos de Fadiga para representar sua sabedoria e paciência.
- Muitos destes anciões prezam pela paz acima de tudo, e não têm treinamento em formas de agressão. Isso lhes confere um modificador de ataque de –2.
- Eles podem carregar um cajado ou alguma ferramenta de trabalho na terra, coberta de vinhas, mas todos sabem que é meramente decorativo. Uma arma assim causaria 1d4+2 pontos de dano físico.
- Estes anciões viveram vidas plenas, o que pode ser representado pelos valores altos de suas Experiências. Isso também aparece em sua habilidade passiva: são sábios e articulados, com vantagem em interações sociais.
- O povo desses assentamentos aprendeu a confiar na vontade de seus anciões, ainda que ela seja, por vezes, confusa. Vamos criar uma ação para encontros sociais que transporta essa habilidade para as regras do jogo, chamada Falta de Hospitalidade. Eles também podem invocar a paz das pradarias em momentos de dificuldade. Essa habilidade parece ser voltada ao combate, mas serve um propósito social: demonstrar o poder dos anciões, seja contra os personagens ou outros rivais. De todo modo, a reação Haverá Paz é uma habilidade de uso único que demonstra o papel que os anciões desempenham na vila.

Um manipulador com essas habilidades seria algo como:

ANCIÃO DO VILAREJO

Manipulador (1º patamar)

O ancião de um vilarejo na floresta, capaz de invocar a magia da natureza para ajudar seu povo.

Motivações e táticas: conservar tradições, cuidar da comunidade, falar tranquilamente, julgar

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 6/None | 2 **PV** | 4 **PF**
ATQ: –2 | **Adaga:** corpo a corpo | 1d4+2 fís

Experiências: História +2, Amigo da Natureza +3, Pilar da Comunidade +3

HABILIDADES

Ensinamento da Idade (passiva): todos os testes para enganar o ancião são feitos com desvantagem.

Falta de Hospitalidade (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para proibir qualquer aliado do ancião de vender ou prover conforto a um alvo e os aliados dele pelos próximos **2d6** dias.

Haverá Paz (reação): quando uma criatura atacar alguém dentro da vila e no campo de visão do ancião, você pode **gastar 2 Pontos de Medo**. A criatura perde todos seus Pontos de Esperança, deve marcar **2d4** Pontos de Fadiga e passar em um teste de reação de Presença (15) ou ficará *Inconsciente* por **1d4** horas. Alvos que *Inconscientes* não podem fazer testes de ataque, falar e falham automaticamente em quaisquer testes de reação. Uma vez usada pelo ancião, esta reação nunca pode ser usada novamente.

OPORTUNISTA

Oportunistas têm diferentes tipos e habilidades diferentes, de acordo com suas histórias. Eles podem ser especialistas em emboscadas que se espreitam nas sombras, escaramuçadores especializados em bater e correr, ou adversários que confundem o grupo de aventureiros com meios mágicos ou mundanos.

Mecânicas

Há grande variedade de oportunistas, mas tipicamente são aqueles que usam de distração e movimentação durante o combate. Eles nem sempre causam dano quando estão em foco, podendo limitar a habilidade do grupo de se mover pelo campo de batalha ou prejudicá-lo com uma condição temporária. Há diversas maneiras de tirar proveito desse tipo de adversário em combate: você pode começar uma emboscada com um grupo de oportunistas, ou um líder pode invocar alguns deles durante a luta, colocando-os próximos dos personagens que tentem manter distância. Assim como adversários atiradores, a maioria dos oportunistas prefere não ficar corpo a corpo, atacando e se movendo sempre que possível. Se você deseja um oportunista particularmente ardiloso, faça com que ignorem guerreiros, serafins e guardiões, e persigam alvos mais vulneráveis, como magos e bardos.

Exemplo Arquetípico

Sombra do Punhal Escarpado é um bom exemplo de oportunista que usa táticas de bater e correr. Capazes de desviar a atenção usando a ação Ocultar para ficar escondidos, e a passiva Golpe Traiçoeiro para aumentar o próprio dano. No entanto, só podem usar essa combinação a cada dois turnos.

PUNHAL ESCARPADO, SOMBRA

Oportunista (1º patamar)

Um canalha ágil portando uma faca perigosa e usando sombras mágicas para isolar seus alvos.

Motivações e táticas: dividir, emboscar, esconder, lucrar

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 4/8 | 3 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Adagas:** corpo a corpo | 1d4+4 fís

Experiência: Intruso +3

HABILIDADES

Golpe Traiçoeiro (passiva): quando a sombra for bem-sucedida em um ataque padrão feito com vantagem, ela causa **1d6+6** pontos de dano físico em vez do dano padrão.

Ocultar (ação): a sombra fica *Escondida* até o próximo ataque que fizer. Testes de ataque enquanto estiver *Escondida* por esta ação são feitos com vantagem.

Oportunistas personalizados

Oportunistas têm ataques e Dificuldades igual ou acima da média. No geral, causam dano mediano, mas podem causar dano alto quando atacam um alvo isolado ou prejudicado. Seus limiares de dano costumam estar abaixo da média.

Criando um Oportunista

Os Picos da Prisão Gélida são traiçoeiros nos melhores dias, quando o sol está alto e o gelo se quebra. O calor diurno traz à tona predadores perigosos, que buscam uma refeição fácil. Por seu domínio sobre as cavernas das montanhas e os céus gelados, serpes-boreais se tornaram o maior predador deste ambiente. Vamos colocá-las no 2º patamar.

- Elas são ágeis em voo, capazes de manobrar habilmente pelos céus congelantes, apesar dos ventos cruéis. Faz sentido que sua Dificuldade seja 14.
- Como caçadoras de emboscada, serpes-boreais evoluíram para secretar um óleo de suas escamas que congela em um aspecto de espelho. Apesar disso ajudá-las a surpreender suas presas, torna seu couro bastante frágil. Parece apropriado que seu limiar maior seja 9 e grave seja 18, com 5 PV e 4 PF.
- Estas serpes têm visão aguçada. Portanto, um modificador de ataque de +2 encaixa bem.
- Se aproximam silenciosamente e mergulham na presa, tentando empurrá-las para as profundezas gélidas, de onde podem buscar os pedaços depois. Por isso, sua mordida não é tão forte quanto a de outras serpes, causando apenas 2d8+3 pontos de dano.
- Uma vez que são predadoras voadoras com visão aguçada, vamos dar-lhe algumas Experiências que reflitam isso.
- A secreção em suas caudas se transforma em farpas quando hibernam nos penhascos de basalto das montanhas. Podemos criar uma ação que as permite usar as farpas como armas para prender suas vítimas.

Um oportunista com essas habilidades seria algo como:

SERPE-BOREAL

Oportunista (2º patamar)

Uma serpe coberta em escamas de gelo espelhado.

Motivações e táticas: comer, bater e correr, emboscar, hibernar

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 9/18 | 5 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +2 | **Mordida:** muito próximo | 2d8+3 fís

Experiências: Predador Aéreo +2, Visão Aguçada +3

HABILIDADES

Asas do Ártico (passiva): enquanto estiver em voo, a serpe-boreal pode se mover para um ponto em alcance distante.

Escamas Refletoras (passiva): criaturas que não estiverem muito próximas da serpe-boreal têm desvantagem em ataques contra ela.

Estacas de Gelo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque contra um grupo próximo. Alvos atingidos sofrem **2d4** pontos de dano físico e ficam *Imobilizados* pelas farpas até que se libertem com sucesso em um teste de Acuidade.

Garras Ágeis (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para escolher um ponto em alcance distante. A serpe-boreal se move até esse ponto e faz um ataque contra um alvo muito próximo. Se o atingir, ela causa **2d10+5** pontos de dano, e o alvo precisa passar em um teste de reação de Força, ou será empurrado para um ponto em alcance próximo.

SOLO

De terríveis dragões capazes de destruir cidades ao grande mal que habita o limite do Plano Mortal, estes poderosos adversários não têm muito em comum entre si além de seu propósito: criar um encontro emocionante!

Mecânicas

Alguns solos têm a habilidade Inclemente, que os permite ser postos em foco várias vezes em um mesmo turno do mestre. Outros têm múltiplas reações no lugar dessa habilidade. Adversários solos sem esses efeitos precisam vir acompanhados, ou estar em um ambiente que os beneficie. Por causa do número de habilidade que solos possuem, eles apresentam mais complexidade de jogo.

Exemplo Arquetípico

Ao analisar a variedade de adversários solos, você pode se deparar com o oscilume jovem. Suas habilidades interagem de maneira interessante. Se o oscilume usar sua Dança Mental, seu Sopro Alucinante fica ainda mais efetivo. Sendo de 2º patamar, seus ataques causam dano maior, mas, graças à passiva Acuidade Inigualável, é mais fácil para o oscilume atingir alvos com Evasão alta. O mais importante é que podem ser colocados em foco até três vezes por turno do mestre.

OSCILUME JOVEM

Solo (2º patamar)

Um inseto grande como um cavalo, com escamas iridescentes e asas cristalinas que se movem mais rápido do que o olhar.

Motivações e táticas: arrebatar, caçar, colecionar coisas brilhantes

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 13/26 | 10 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +3 | **Asas afiadas:** muito próximo | 2d10+4 fís

HABILIDADES

Inclemente (3) (passiva): o oscilume pode ser posto em foco até 3 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Acuidade Inigualável (passiva): antes do oscilume fazer um ataque, role **1d6**. Se rolar 4 ou mais, a Evasão do alvo é reduzida para a metade contra este ataque.

Dança Mental (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para criar uma exibição mágica que ocupa a mente dos inimigos ao redor. Todos os alvos próximos devem fazer um teste de reação de Instinto. Para cada alvo que falhe, você recebe 1 Ponto de Medo e o oscilume descobre um dos medos do alvo.

Sopro Alucinógeno (reação): *Contagem (ciclo 1d6).* Quando o oscilume sofrer dano pela primeira vez, ative a contagem regressiva. Quando ela terminar, o oscilume sopra um gás alucinógeno em todos os alvos Distantes à sua frente. Alvos precisam passar em um teste de reação de Instinto ou têm visões terríveis. Alvos cujos medos o oscilume conheça sofrem desvantagem nesse teste. Alvos que falhem no teste devem marcar 1 Ponto de Fadiga e perder 1 Ponto de Esperança.

Solos Personalizados

Solos podem ser chefões com tenentes leais ou mistérios confusos a serem desvendados pelo grupo. Em geral, causam dano alto, possuem defesas fortes e muitos Pontos de Vida. Quando um adversário é afetado por Inclemente, leve em consideração o quanto de dano ele causa em cada ataque. Uma criatura com Inclemente (3) deve causar menos dano por ataque do que uma com Inclemente (2).

Criando um Solo

Na profundeza de ruínas da Era Primeva, há uma estrutura soterrada por escombros e areia queimada. Dentro dela, o crisol de uma imensa forja, coberta por encantamentos antigos, transborda com energia roubada de estrelas distantes. Um ser feito de carne e metal retorcido protege a forja. É um amalgama de membros contorcidos e engrenagens barulhentas. O gigante disforme aguarda por quem tenta tomar a Forja Estelar. Vamos colocá-lo no 2º patamar.

- Dada sua força e natureza imprevisível, 15 parece ser uma Dificuldade adequada.
- Este adversário é meio humanoide e meio máquina, o que lhe dá defesas sólidas. Limiar maior 16 e limiar grave 26, 10 PV e 5 de PF representam isso.
- Por conta do seu tamanho e força, o gigante precisa de um modificador de ataque de +3.
- Seus membros contorcidos servem de arma interessante e evocativa. Vamos usar 2d12+4 pontos de dano físico.
- Em vez de Inclemente,o gigante terá Terror Absoluto, uma reação que permite a ele fazer vários ataques com uma contagem regressiva que diminui quando os personagens rolam com Medo. Como ele é um horror aberrante e ancestral, vamos usar sua estranheza nas habilidades Quebrar o Espírito e Contemplai o Fim, o tornando ainda mais bizarro em jogo, trazendo mais vida para a narrativa.
- Enquanto o gigante luta, ele destrói a mente dos oponentes. Vamos dar a ele uma habilidade de Medo que atravessa a defesa dos personagens, deixando a luta mais tensa.

Um solo com essas habilidades seria algo como:

GIGANTE DISFORME

Solo (2º patamar)

Um humanoide gigante de metal contorcido e carne derretida, combinados de maneira não natural.

Motivações e táticas: colecionar segredos, desfazer destinos, derreter a realidade

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 16/26 | 10 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +3 | **Membros Contorcidos:** próximo | 2d12+4 fís

HABILIDADES

Contemple o Fim (passiva): antes que um personagem possa fazer um teste que afete o gigante, ele deve fazer um teste de reação de Conhecimento. Se falhar, o personagem perde 1 Ponto de Esperança. Em caso de sucesso, o personagem fica permanentemente imune a esta habilidade.

Grito do Vazio (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para soltar um grito psíquico. Todos os alvos próximos devem passar em um teste de reação de Presença ou sofrem **3d10** pontos de dano mágico direto e devem marcar 1 Ponto de Fadiga.

Quebrar o Espírito (ação): faça um ataque padrão. Se passar, **marque 1 Ponto de Fadiga** para somar **1d8** à rolagem de dano. Se o alvo marcar Pontos de Vida por este ataque, ele sofre desvantagem em seu próximo teste.

Rejeitar Realidade (reação): quando uma criatura distante faz um sucesso crítico em um teste de ataque, o gigante recupera seus Pontos de Fadiga.

Terror Absoluto (reação): *Contagem (ciclo 1d4).* Quando o gigante vir um alvo hostil pela primeira vez, ative a contagem regressiva. Ela diminui toda vez que um personagem fizer uma rolagem com Medo. Quando a contagem termina, o gigante faz um ataque padrão contra até três alvos muito próximos. Alvos atingidos pelo ataque perdem 1 Ponto de Esperança.

IMPROVISANDO ADVERSÁRIOS

Às vezes você desejará usar um adversário em particular, mas ele é poderoso demais (ou não o suficiente) para o patamar do grupo. Você também pode querer substituir uma habilidade ou outra, criando uma criatura diferente. Ao planejar a sessão (e até mesmo durante ela), você pode ajustar uma ficha já existente para atender às necessidades do combate.

Se estiver no meio da sessão e perceber que precisa de um novo adversário, não se preocupe. Você pode modificar uma ficha rapidamente para mudar seu patamar, substituindo as estatísticas de acordo com a tabela abaixo, usando a coluna que corresponde ao patamar do grupo de aventureiros.

Estatísticas improvisadas por patamar

ESTATÍSTICAS DO ADVERSÁRIO	1º PATAMAR	2º PATAMAR	3º PATAMAR	4º PATAMAR
Modificador de ataque	+1	+2	+3	+4
Dados de dano	1d6+2 até 1d12+4	2d6+3 até 2d12+4	3d8+3 até 3d12+5	4d8+10 até 4d12+15
Dificuldade	11	14	17	20
Limiares de dano	Maior 7/grave 12	Maior 10/grave 20	Maior 20/grave 32	Maior 25/grave 45

Ajustes entre Patamares

Se estiver movendo um adversário de 1º ou 2º patamar para o 3º ou 4º, você pode aumentar seus Pontos de Vida e Pontos de Fadiga de 1 a 3, dependendo do quanto você quer que eles durem em combate e quantas habilidades que usam Pontos de Fadiga eles possuem. Além disso, preste atenção a habilidades que causam dano diferente do ataque padrão do adversário. Elas também podem precisar de ajustes.

Se estiver confortável em improvisar habilidades para seus adversários, você pode inventar habilidades completamente novas usando as estatísticas acima.

Este guia nem sempre vai resultar em adversários perfeitos para sua mesa, mas reduzirá as chances de você derrotar o grupo muito facilmente (ou dos personagens derrotarem seu adversário solo em poucos testes).

Acrescentando ou Mudando Habilidades

Ao aumentar o patamar de um adversário, você pode acrescentar novas habilidades para torná-lo mais ameaçador, em vez de apenas aumentar o dano e a Dificuldade das já existentes. De maneira similar, se estiver reduzindo o patamar dele, você pode remover uma das habilidades mais poderosas ou complicadas.

Improvisando Hordas, Lacaios e Solos

Caso esteja improvisando uma horda, um lacaio ou um adversário solo, note que os níveis de poder desses tipos são diferentes dos de outros adversários. As diretrizes abaixo devem lhe ajudar a improvisar adversários desses tipos:

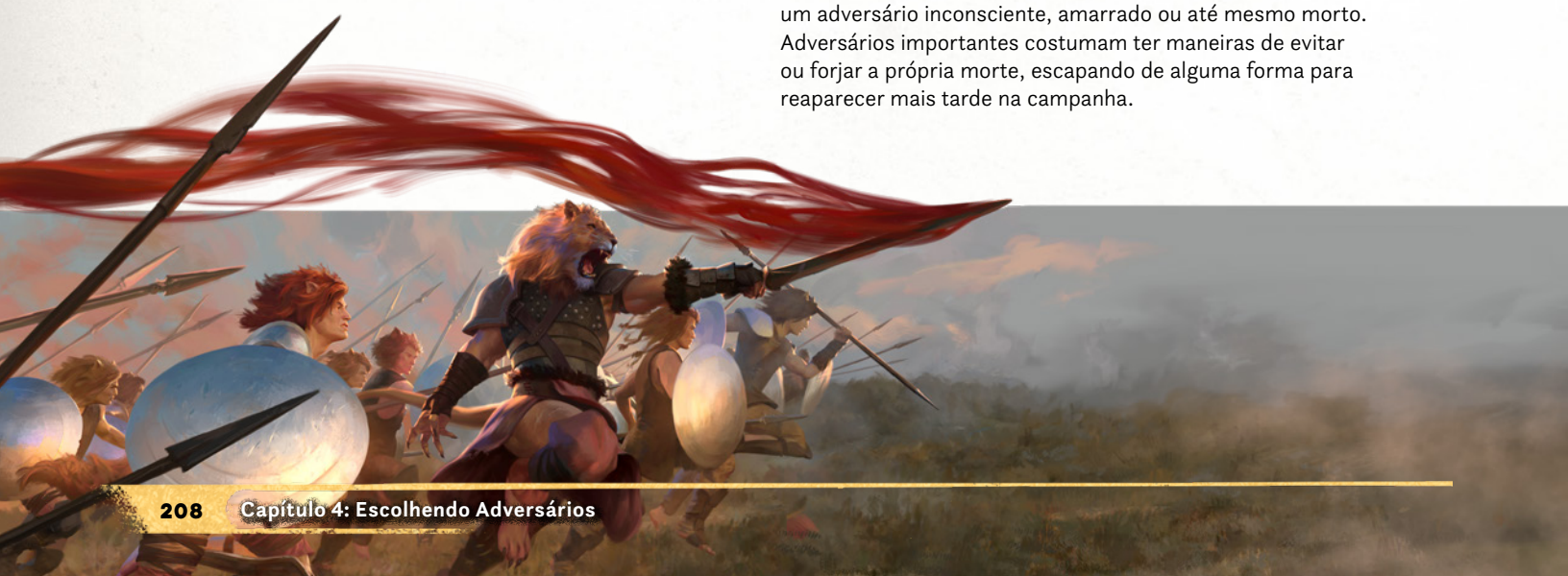
Horda: o ataque padrão deve causar muito dano, que deve ser reduzido (mais ou menos à metade) quando a horda tiver marcado metade ou mais de seus Pontos de Vida.

Lacaio: dê ao ataque padrão deles um valor de dano fixo, geralmente entre 1 e 5, e use esse valor para a habilidade Ataque em Grupo. Você também pode determinar o valor de lacaio, definindo quanto de dano é necessário para derrotar um lacaio adicional no mesmo ataque. Este valor costuma estar entre 3 e 15, a depender do patamar.

Solo: certifique-se que causem muito dano, tenham muitos PV e habilidades que permitem que eles ajam com mais frequência (como Inclemente) ou causem dano em área.

ADVERSÁRIOS DERROTADOS

Quando um adversário marca seu último Ponto de Vida, ele é derrotado (exceto no caso de habilidades que lhes dão uma segunda chance!), mas é você e seus jogadores que decidem o que isso significa. Por exemplo, os personagens podem deixar um adversário inconsciente, amarrado ou até mesmo morto. Adversários importantes costumam ter maneiras de evitar ou forjar a própria morte, escapando de alguma forma para reaparecer mais tarde na campanha.



FICHAS DOS ADVERSÁRIOS

Esta seção apresenta uma lista de adversários por patamar, seguida por suas fichas.

ADVERSÁRIOS POR PATAMAR

Esta seção apresenta as seguintes fichas:

1º patamar (nível 1)

Arbusto espinhento
Arbusto, enxame
Bando de ratos
Cobra-de-vidro
Comerciante
Construto
Defensor enraizado
Demônio menor
Dríade jovem
Elemental menor do caos
Elemental menor fogo
Ente menor
Escorpião gigante
Esqueleto arqueiro
Esqueleto arruinado
Esqueleto cavaleiro
Esqueleto guerreiro
Guarda armado
Guarda arqueiro
Guarda chefe
Guerreiro arcano
Lobo atroz
Lodo verde
Lodo verde pequeno
Lodo vermelho
Lodo vermelho pequeno
Mercenário
Mestre de armas
Mosquitos gigantes
Nobre menor
Ogro das cavernas
Palaciano
Pirata capitão
Pirata fortão
Piratas saqueadores
Punhal Escarpado, arqueiro
Punhal Escarpado, bandido
Punhal Escarpado, brigão
Punhal Escarpado, bruxo
Punhal Escarpado, chefe
Punhal Escarpado, ladrão
Punhal Escarpado, sombra
Rato gigante
Roedor corrosivo
Saqueador
Soldado silvestre
Urso
Zumbi corpulento
Zumbi emendado
Zumbi esfomeado
Zumbi putrefato
Zumbis, horda

2º patamar (níveis 2 a 4)

Águia gigante
Aparição de pedra
Assassino aprendiz
Assassino envenenador
Assassino mestre
Barão mercante
Caixa de batalha
Cavaleiro do reino
Conscrito
Conselheiro real
Cortesão
Crânio do caos
Cultista adepto
Cultista iniciado
Cultista sicário
Enguias-elétricas
Espectro arqueiro
Espectro capitão
Espectro guardião
Espião
Esquadrão de arqueiros
Experimento fracassado
Gigante lutador
Gigante mestre das feras
Gigante recruta
Górgona
Mago de batalha
Matilha demoníaca
Minotauro arrasador
Oscilume jovem
Patife mascarado
Portador dos segredos
Predador mortal
Sereia
Soldado de elite
Tubarão

3º patamar (níveis 5 a 7)

Autômato carcereiro
Autômato sentinela
Autômato torreta
Cavaleiro cervo
Centelha elemental
Demônio da avareza
Demônio do desespero
Demônio da inveja
Demônio da ira
Demônio da soberba
Dragão do gelo jovem
Dríade
Grande elemental da água
Grande elemental da terra
Ente carvalho
Ente jovem
Grande elemental da água
Grande elemental da terra
Hidra
Lodo verde gigante
Monarca
Morcego atroz
Oscilume adulto
Vampiro
Vampiro mestre

4º patamar (níveis 8 a 10)

Arquinecromante
Caído, feiticeiro
Caído, defensor
Caído, general arrasa-reinos
Caído, general campeão invicto
Dragão vulcânico, flagelo de magma
Dragão vulcânico, predador de obsidiana
Dragão vulcânico, tirano das cinzas
Exaltado, arqueiro
Exaltado, soldado
Kraken
Oráculo da perdição
Reinos Exteriores, abominação
Reinos Exteriores, corruptor
Reinos Exteriores, servos
Serafim supremo
Zumbi aperfeiçoado
Zumbis, legião

ADVERSÁRIOS DE 1º PATAMAR (1º NÍVEL)

ARBUSTO ESPINHENTO

Lacaio (1º patamar)
Um aglomerado de vinhas sanguinárias.
Motivações e táticas: combinar, drenar, enrolar

Dificuldade: 11 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: –1 | **Espinhos:** corpo a corpo | 2 fís

HABILIDADES

Lacaio (4) (passiva): o arbusto-espinhento é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 4 pontos de dano causados por um personagem ao arbusto, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os arbustos espinhentos Próximos dele. Esses lacaios ficam em alcance corpo a corpo do alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 2 pontos de dano físico. Os danos são somados.

Drenar e Multiplicar (reação): quando há três ou mais lacaios arbustos espinhentos Próximos e um ataque deste arbusto espinhento faz um alvo marcar Pontos de Vida, você pode combinar os lacaios em um enxame de arbustos. Os Pontos de Vida da horda equivalem ao número de lacaios combinados.

ENXAME DE ARBUSTOS

Horda (1º patamar) (3/PV)
Um aglomerado de vinhas sanguinárias, cada uma tão grande quanto uma cabaça.
Motivações e táticas: digerir, enrolar, imobilizar

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 6/11 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +0 | **Espinhos:** corpo a corpo | 1d6+3 fís

Experiências: Camuflagem +2

HABILIDADES

Horda (1d4+2) (passiva): quando os arbustos tiverem marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa **1d4+2** pontos de dano físico, em vez do valor original.

Esmagar (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para causar **2d6+8** pontos de dano físico direto a um alvo com 3 Marcadores de Arbusto ou mais.

Atravancar (reação): quando o arbusto acertar um ataque, o alvo recebe 1 Marcador de Arbusto. Um alvo com 1 marcador fica *Imobilizado*. Um alvo com 3 marcadores ou mais fica *Vulnerável*. Todos os marcadores de Arbusto podem ser removidos com sucesso em um teste de Acuidade (12 + o número de marcadores no alvo) ou causando dano maior ou superior ao enxame. Se um alvo remover Marcadores de Arbusto com um teste, uma quantidade de lacaios arbustos-espinhentos igual ao número de marcadores removidos surge em um ponto em alcance corpo a corpo.

BANDO DE RATOS

Horda (1º patamar) (10/PV)
Um amontoado de roedores se movendo como uma onda faminta.
Motivações e táticas: consumir, enxamear, obscurecer

Dificuldade: 10 | **Limiares:** 6/10 | 6 **PV** | 2 **PF**
ATQ: –3 | **Garras:** corpo a corpo | 1d8+2 fís

HABILIDADES

Horda (1d4+1) (passiva): quando o bando de ratos tiver marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa **1d4+1** pontos de dano físico, em vez do valor original.

Por Toda Parte (passiva): todos os alvos em alcance cac fazem testes de ataque contra alvos que não sejam o bando com desvantagem.

COBRA-DE-VIDRO

Comum (1º patamar)
Uma serpente translúcida com uma cabeça imensa, que deixa um rastro de vidro por onde passa.
Motivações e táticas: assustar, comer, escalar, manter distância

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 6/10 | 5 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +2 | **Presas de vidro:** muito próximo | 1d8+2 fís

HABILIDADES

Cacos Antiarmadura (passiva): após acertar um ataque corpo a corpo contra a cobra-de-vidro, o atacante deve marcar 1 Ponto de Armadura. Se não for possível marcar 1 Ponto de Armadura, o atacante deve marcar 1 PV.

Cuspideira (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para transformar **1d6** no Dado de Cuspida. Quando a cobra-de-vidro estiver em foco, role esse dado. Se rolar 5 ou mais, todos os alvos distantes na frente da cobra-de-vidro devem passar em um teste de reação de Agilidade, ou sofrem **1d4** pontos de dano físico. Além disso, a cobra-de-vidro pode ser posta em foco uma segunda vez durante este turno do mestre.

Serpente Giratória (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque contra todos os alvos muito próximos. Alvos atingidos por este ataque sofrem **1d6+1** pontos de dano físico.

COMERCIANTE

Manipulador (1º patamar)

Um mercador bem trajado com olhar aguçado para obter lucro.

Motivações e táticas: buscar lucro, comprar barato e vender caro, criar demanda, inflar preços

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 4/8 | 3 **PV** | 3 **PF**
ATQ: –4 | **Porrete:** corpo a corpo | 1d4+1 fís

Experiência: Negociante Astuto +3

HABILIDADES

Enrolação (passiva): quando um personagem rolar 14 ou menos em testes de Presença contra o comerciante, ele deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Tratamento Preferencial (passiva): um personagem que passar num teste de Presença contra o comerciante recebe um desconto em suas compras. Enquanto quem falhou deve pagar mais caro e sofre desvantagem em futuros testes de Presença contra o comerciante.

CONSTRUTO

Solo (1º patamar)

Quase um humanoide de pedra e aço, feito e animado por magia.

Motivações e táticas: atropelar grupos, destruir ambientes, esmagar alvo, servir criador

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 7/15 | 9 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +4 | **Punhos poderosos:** corpo a corpo | 1d20 fís

HABILIDADES

Estrutura frágil (passiva): quando o construto marca Pontos de Vida por dano físico, ele marca 1 PV adicional.

Inclemente (2) (passiva): o construto pode ser posto em foco até 2 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Atropelar (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque contra todos os alvos no caminho do construto enquanto ele se move. Alvos atingidos sofrem **1d8** pontos de dano físico.

Sobrecarga (reação): antes de rolar dano do ataque do construto, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para receber um bônus de +10 na rolagem de dano. Então ponha o construto em foco novamente.

Terremoto da Morte (reação): quando o construto marcar seu último Ponto de Vida, a magia que o sustenta rompe em uma explosão de força. Faça um ataque com vantagem contra todos os alvos muito próximos. Alvos atingidos sofrem **1d12+2** pontos de dano mágico.

DEFENSOR ENRAIZADO

Brutamonte (1º patamar)

Uma pessoa-vegetal robusta com vinhas capazes de agarrar.

Motivações e táticas: agarrar, emboscar, proteger, socar

Dificuldade: 10 | **Limiares:** 8/14 | 7 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +2 | **Vinhas:** Próximo | 1d8+3 fís

Experiências: Imenso+3

HABILIDADES

Arrebatar (ação): faça um ataque contra um alvo Próximo. Se o atingir, **gaste 1 Ponto de Medo** para puxá-lo para um ponto em alcance corpo a corpo, causando **1d6+2** pontos de dano físico e deixando-o *Imobilizado* até que o defensor sofra dano grave.

Golpear o chão (ação): golpeie o chão, empurrando todos os alvos muito próximos para um ponto em alcance distante. Cada alvo empurrado deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

DEMÔNIO MENOR

Solo (1º patamar)

Uma criatura avermelhada vinda dos Círculos Inferiores, consumida por sua ira contra todos os mortais.

Motivações e táticas: encurralar, flagelar, ser errático, sorver dor

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 8/15 | 8 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +3 | **Garras:** corpo a corpo | 1d8+6 fís

HABILIDADES

Inclemente (2) (passiva): o demônio pode ser posto em foco até 2 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Tudo Deve Ruir (passiva): se um personagem estiver próximo do demônio e falhar com Medo, ele perde 1 Ponto de Esperança.

Fogo Infernal (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer chover o fogo do inferno em alcance Próximo. Alvos na área devem fazer um teste de reação de Agilidade, quem falhar sofre **1d20+3** pontos de dano mágico. Quem passar sofre metade do dano.

Ceifador (reação): antes da rolagem de dano do demônio, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para aumentar o dano causado em uma quantidade igual aos PV marcados do demônio.

Impulso (reação): quando o demônio acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

DRÍADE JOVEM

Líder (1º patamar)

Uma pessoa-árvore autoritária que lidera as defesas da floresta.

Motivações e táticas: comandar, eliminar intrusos, nutrir

Dificuldade: 11 | **Limiares:** 6/11 | 6 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +0 | **Foice:** corpo a corpo | 1d8+5 fís

Experiências: Liderança +3

HABILIDADES

Prisão de Espinhos (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para formar uma jaula ao redor de um alvo muito próximo. O alvo fica *Imobilizado* até ter sucesso em um teste de Força. Se uma criatura fizer um teste contra a jaula, ela deve marcar 1 PF.

Voz da Floresta (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para pôr em foco **1d4** aliados que possam atacar um mesmo alvo sem se mover. Se passar, ataques destes aliados causam metade do dano.

Impulso (reação): quando a dríade acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

ELEMENTAL MENOR DO CAOS

Solo (1º patamar)

Uma massa reluzente de magia incontrolável.

Motivações e táticas: confundir, desestabilizar, metamorfosear

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 7/14 | 7 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +3 | **Golpe distorcido:** Próximo | 1d12+6 mág

HABILIDADES

Forma Arcana (passiva): o elemental é resistente a dano mágico.

Fluxo Pestilento (ação): **marque 1 Ponto de Vida** para forçar todos os alvos Próximos a marcar 1 Ponto de Fadiga e ficarem *Vulneráveis* até o próximo descanso ou até que recuperem 1 PV.

Refazer Realidade (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para transformar a área próxima em um bioma diferente. Todos os alvos na área sofrem **2d6+3** pontos de dano mágico direto.

Impulso (reação): quando o elemental acerta um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

Reflexo Mágico (reação): quando o elemental sofre dano de um ataque Próximo, causa metade do dano sofrido ao atacante.

ELEMENTAL MENOR DO FOGO

Solo (1° patamar)

Uma chama viva do tamanho de uma fogueira grande.

Motivações e táticas: aumentar de tamanho, cercar inimigos, incendiar, intimidar

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 7/15 | 9 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +3 | **Golpe elemental:** distante | 1d10+4 mág

HABILIDADES

Inclemente (2) (passiva): o elemental pode ser posto em foco até 2 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Explosão (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para explodir em chamas. Faça um ataque contra todos os alvos Próximos. Alvos atingidos pelo elemental sofrem **1d8** pontos de dano mágico e são empurrados para um ponto em alcance distante.

Queimada (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para escolher um ponto em alcance distante. O chão muito próximo desse ponto é imediatamente tomado por chamas. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de reação de Agilidade. Alvos que falhem no teste sofrem **2d8** pontos de dano mágico pelas chamas. Alvos que passem sofrem metade do dano.

Consumir Chamas (reação): três vezes por cena, quando o elemental passar por objetos que sejam muito inflamáveis, consuma-os para recuperar 1 PV ou 1 PF.

Impulso (reação): quando o elemental acerta um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

ENTE MENOR

Lacaio (1° patamar)

Uma muda ambulante que se ergueu para defender sua floresta.

Motivações e táticas: esmagar, proteger, sobrecarregar

Dificuldade: 10 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: –2 | **Galho-garra:** corpo a corpo | 4 fís

HABILIDADES

Lacaio (5) (passiva): o ente menor é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 5 pontos de dano causados por um personagem ao ente menor, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os entes menores Próximos dele. Esses lacaios ficam corpo a corpo ao alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 4 pontos de dano físico. Os danos são somados.

ESCORPIÃO GIGANTE

Brutamonte (1° patamar)

Um aracnídeo grande como um homem com garras terríveis e um ferrão na cauda.

Motivações e táticas: alimentar-se, agarrar, emboscar, envenenar

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 7/13 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Pinças:** corpo a corpo | 1d12+2 fís

Experiências: Camuflagem +2

HABILIDADES

Ataque Duplo (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão contra dois alvos corpo a corpo.

Ferrão Peçonhento (ação): faça um ataque contra um alvo muito próximo. Em caso de sucesso, **gaste 1 Ponto de Medo** para que o alvo sofra **1d4+4** pontos de dano físico e fique *Envenenado* até seu próximo descanso ou até que passe em um teste de Conhecimento (16). Enquanto estiver *Envenenado*, o alvo deve rolar **1d6** antes de todos seus testes. Se rolar 4 ou menos, o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Impulso (reação): quando o escorpião acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

ESQUELETO ARQUEIRO

Atirador (1° patamar)

Um esqueleto frágil com um arco curto e flechas.

Motivações e táticas: fingir de morto, perfurar alvos distraídos, roubar pele

Dificuldade: 9 | **Limiares:** 4/7 | 3 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +2 | **Arco curto:** distante | 1d8+1 fís

HABILIDADES

Oportunista (passiva): quando dois ou mais adversários estiverem muito próximos de uma criatura, todo o dano causado pelo esqueleto arqueiro na criatura é dobrado.

Tiro Mortal (ação): faça um ataque contra um alvo distante que esteja *Vulnerável*. Se acertar, **marque 1 Ponto de Fadiga** e cause **3d4+8** pontos de dano físico.

ESQUELETO ARRUINADO

Lacaio (1° patamar)

Uma pilha barulhenta de ossos.

Motivações e táticas: desmoronar, fingir de morto, sobrecarregar, roubar pele

Dificuldade: 8 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: –1 | **Garras ósseas:** corpo a corpo | 1 fís

HABILIDADES

Lacaio (4) (passiva): o esqueleto arruinado é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 4 pontos de dano causados por um personagem ao esqueleto, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os esqueletos arruinados Próximos dele. Esses lacaios ficam corpo a corpo ao alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 1 ponto de dano físico. Os danos são somados.

ESQUELETO GUERREIRO

Comum (1° patamar)

Um esqueleto empoeirado, armado com uma lâmina enferrujada.

Motivações e táticas: agrupar, fingir de morto, roubar pele

Dificuldade: 10 | **Limiares:** 4/8 | 3 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +0 | **Espada:** corpo a corpo | 1d6+2 fís

HABILIDADES

Puro Osso (passiva): o guerreiro é resistente a dano físico.

Nunca Morre (reação): quando o esqueleto é derrotado, você pode colocá-lo em foco e rolar **1d6**. Se rolar 6 e houver outros adversários na cena, o esqueleto se monta novamente e desmarca todos os PV.

ESQUELETO CAVALEIRO

Brutamonte (1° patamar)

Um grande esqueleto blindado com uma espada imensa.

Motivações e táticas: destruir, matar os vivos, roubar pele

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 7/13 | 5 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +2 | **Espada grande enferrujada:** cac | 1d10+2 fís

HABILIDADES

Aterrorizante (passiva): quando o cavaleiro acertar um ataque, todos os personagens Próximos perdem 1 Ponto de Esperança. Receba 1 Ponto de Medo.

Cortar Até o Osso (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque contra todos os alvos muito próximos. Alvos atingidos pelo cavaleiro sofrem **1d8+2** pontos de dano físico e devem marcar 1 Ponto de Fadiga.

Cova Dupla (reação): quando o cavaleiro é derrotado, faça um ataque contra um alvo muito próximo (priorizando a criatura que derrotou o cavaleiro). Em caso de sucesso, o alvo sofre **1d4+8** pontos de dano físico e perde **1d4** Pontos de Esperança.

GUARDA ARMADO

Comum (1° patamar)

Um guarda de armadura portando uma espada e um escudo pintado com as cores do assentamento.

Motivações e táticas: chegar ao fim do dia, fechar portões, imobilizar, prender

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 5/9 | 5 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +1 | **Espada longa:** corpo a corpo | 1d6+1 fís

Experiência: Conhecimento Local +3

HABILIDADES

Parede de Escudos (passiva): uma criatura que tente se mover para muito próximo do guarda precisa passar em um teste de Agilidade. Se outros guardas armados estiverem em fila ao lado deste, e cada um estiver corpo a corpo ao próximo da fila, a Dificuldade aumenta em um número igual ao total de guardas armados em fila.

Deter (ação): faça um ataque contra um alvo muito próximo. Em caso de sucesso, **marque 1 Ponto de Fadiga** para *Imobilizar* o alvo até que se liberte com sucesso em um teste de ataque, um teste de Acuidade ou um teste de Força.

GUARDA ARQUEIRO

Atirador (1° patamar)

Um guarda alto portando um arco longo e uma aljava com flechas nas cores do assentamento.

Motivações e táticas: chegar ao fim do dia, fechar portões, imobilizar, prender

Dificuldade: 10 | **Limiares:** 4/8 | 3 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +1 | **Arco longo:** distante | 1d8+3 fís

Experiências: Conhecimento Local +3

HABILIDADES

Tiro Debilitante (ação): faça um ataque contra um alvo distante. Em caso de sucesso, **marque 1 Ponto de Fadiga** para causar **1d12+3** pontos de dano físico. Um alvo que marque Pontos de Vida por causa deste ataque sofre desvantagem em testes de Agilidade até que recupere ao menos 1 Ponto de Vida.

GUARDA CHEFE

Líder (1º patamar)

Um guarda experiente com uma maça, um apito e um vozeirão.

Motivações e táticas: buscar glória, fechar portões, imobilizar, prender

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 7/13 | 7 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +4 | **Maça:** corpo a corpo | 1d10+4 fís

Experiências: Comandante +2, Conhecimento Local +2

HABILIDADES

Reunir a Guarda (ação): **gaste 2 Pontos de Medo** para pôr o guarda chefe em foco junto de até **2d4** aliados Distantes.

Ao Meu Sinal (reação): *Contagem (5)*. Quando o guarda chefe é posto em foco pela primeira vez, ative a contagem regressiva e a diminua sempre que um personagem fizer um teste de ataque. Quando a contagem chegar a zero, todos os guardas arqueiros em alcance distante fazem um ataque padrão com vantagem contra os alvos mais próximos de seus respectivos alcances. Se um alvo sofrer mais de um ataque, some os danos recebidos.

Impulso (reação): quando um ataque do guarda chefe atingir um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

GUERREIRO ARCANO

Líder (1º patamar)

Um mercenário que combina aço e magia de maneira letal.

Motivações e táticas: comandar, golpear, resistir

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 8/14 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +3 | **Espada longa mágica:** cac | 1d8+4 fís/mág

Experiências: Conhecimento Mágico +2

HABILIDADES

Aço Arcano (passiva): o dano causado pelo ataque padrão do guerreiro arcano é considerado físico e mágico.

Explosão Opressora (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** e escolha um grupo em alcance distante. Todos os alvos devem passar em um teste de reação de Agilidade ou sofrem **1d8+2** pontos de dano mágico. Receba 1 Ponto de Medo para cada alvo que marcar PV por esse ataque.

Movimento de Unidade (ação): **gaste 2 Pontos de Medo** para pôr em foco até cinco aliados Distantes.

Impulso (reação): quando o guerreiro arcano acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

LOBO ATROZ

Oportunista (1º patamar)

Um grande lobo com dentes ameaçadores, raramente visto sozinho.

Motivações e táticas: arrastar, atormentar, cercar, defender território, proteger alcateia

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 5/9 | 4 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +2 | **Garras:** corpo a corpo | 1d6+2 fís

Experiências: Sentidos Aguçados +3

HABILIDADES

Táticas de Bando (passiva): se o lobo acertar um ataque padrão e houver outro lobo-atroz corpo a corpo do alvo, ele causa **1d6+5** pontos de dano físico em vez do dano do ataque padrão e receba 1 Ponto de Medo.

Golpe Debilitante (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque contra um alvo corpo a corpo. Em caso de sucesso, o alvo sofre **3d4+10** pontos de dano físico direto e fica *Vulnerável* até que recupere ao menos 1 Ponto de Vida.

LODO VERDE

Oportunista (1º patamar)

Um monte vivo feito de gosma verde translúcida.

Motivações e táticas: camuflagem, consumir e se multiplicar, envolver, esgueirar

Dificuldade: 8 | **Limiares:** 5/10 | 5 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +1 | **Tentáculo de lodo:** corpo a corpo | 1d6+1 mág

Experiências: Camuflagem +3

HABILIDADES

Forma Ácida (passiva): quando o lodo acertar um ataque, o alvo deve marcar 1 Ponto de Armadura sem receber seus benefícios (mas ainda pode usar PA para reduzir o dano). Caso não possa marcar 1 PA, o alvo deve marcar 1 Ponto de Vida adicional.

Lentidão (passiva): se o lodo for posto em foco, mas não tiver nenhum marcador em sua ficha, ele é incapaz de agir. Coloque um marcador na ficha e descreva o que ele está se preparando para fazer. Quando puser o lodo em foco e ele tiver um marcador na ficha, remova o marcador para que ele possa agir.

Envolver (ação): faça um ataque padrão em um alvo corpo a corpo. Em caso de sucesso, o lodo *Envolve* o alvo, que deve marcar 2 Pontos de Fadiga. Alvos *Envolvidos* devem marcar 1 PF adicional ao fazer um teste. Se o lodo sofrer dano grave, o alvo é libertado.

Agora São Dois (reação): quando o lodo já tiver marcado 3 PV ou mais, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para dividi-lo em dois lodos verdes pequenos (sem PV ou PF marcados). Ponha ambos em foco imediatamente.

LODO VERDE PEQUENO

Oportunista (1º patamar)

Um montinho vivo feito de gosma verde translúcida.

Motivações e táticas: camuflagem, esgueirar

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 4/nenhum | 2 **PV** | 1 **PF**
ATQ: –1 | **Tentáculo de lodo:** corpo a corpo | 1d4+1 mág

HABILIDADES

Forma Ácida (passiva): quando o lodo acertar um ataque, o alvo deve marcar 1 Ponto de Armadura sem receber seus benefícios (mas ainda pode usar PA para reduzir o dano). Caso não possa marcar 1 PA, o alvo deve marcar 1 Ponto de Vida adicional.

LODO VERMELHO

Oportunista (1º patamar)

Um monte vivo feito de gosma vermelha flamejante.

Motivações e táticas: camuflagem, incendiar, inflamar, multiplicar

Dificuldade: 10 | **Limiares:** 6/11 | 5 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Tentáculo de lodo:** corpo a corpo | 1d8+3 mág

Experiências: Camuflagem +3

HABILIDADES

Fogo Crepitante (passiva): o lodo só pode se mover em alcance muito próximo com seu movimento normal. Ele incendeia qualquer objeto inflamável que toca.

Incendiar (ação): faça um ataque contra um alvo muito próximo. Em caso de sucesso, o alvo sofre **1d8** pontos de dano mágico e fica *Em Chamas* até que o fogo seja apagado com suceso em um teste de Acuidade (14). Enquanto estiver *Em Chamas*, o alvo sofre **1d4** pontos de dano mágico sempre que fizer um teste.

Agora São Dois (reação): quando o lodo já tiver marcado 3 PV ou mais, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para dividi-lo em dois lodos vermelhos pequenos (sem PV ou PF marcados). Ponha ambos em foco imediatamente.

LODO VERMELHO PEQUENO

Oportunista (1° patamar)
Um montinho vivo feito de gosma vermelha flamejante.
Motivações e táticas: camuflagem, pegar fogo

Dificuldade: 11 | **Limiares:** 5/nenhum | 2 **PV** | 1 **PF**
ATQ: –1 | **Tentáculo de lodo:** corpo a corpo | 1d4+2 mág

HABILIDADES

Incandescente (reação): quando uma criatura corpo a corpo causa dano ao lodo, ela sofre **1d6** pontos de dano mágico direto.

MERCENÁRIO

Lacaio (1° patamar)
Um mercenário armado testando a própria sorte.
Motivações e táticas: avançar, dilacerar, lucrar, sobrecarregar

Dificuldade: 10 | **Limiares:** nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: +3 | **Espada longa:** corpo a corpo | 3 fís

HABILIDADES

Lacaio (4) (passiva): o mercenário é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 4 pontos de dano causados por um personagem ao mercenário, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os mercenários Próximos dele. Esses lacaios ficam corpo a corpo ao alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 3 pontos de dano físico. Os danos são somados.

MESTRE DE ARMAS

Brutamonte (1° patamar)
Um mestre de armas porta uma espada com o dobro de seu tamanho.
Motivações e táticas: agir primeiro, atacar os mais fracos, intimidar

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 8/15 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +2 | **Claymore:** muito próximo | 1d12+2 fís

HABILIDADES

Ataque Provocante (ação): faça um ataque padrão contra um alvo. Em caso de sucesso, **marque 1 Ponto de Fadiga** para *Provocar* o alvo até o próximo ataque que ele acertar. Na próxima vez que um alvo *Provocado* atacar, ele sofre desvantagem contra alvos que não sejam o mestre de armas.

Explosão de Adrenalina (ação): uma vez por cena, **gaste 1 Ponto de Medo** para recuperar 2 Pontos de Vida e 2 Pontos de Fadiga.

Impulso (reação): quando o mestre de armas acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

MOSQUITOS GIGANTES

Horda (1° patamar) (5/PV)
Dúzias de mosquitos grandes como punhos, voando juntos como forma de proteção.
Motivações e táticas: incomodar, roubar sangue, voar para longe

Dificuldade: 10 | **Limiares:** 5/9 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: –2 | **Probóscida:** corpo a corpo | 1d8+3 fís

Experiências: Camuflagem +2

HABILIDADES

Horda (1d4+1) (passiva): quando os mosquitos tiverem marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa **1d4+1** pontos de dano físico, em vez do valor original.

Voador (passiva): quando estiverem em voo, os mosquitos recebem um bônus de +2 em sua Dificuldade.

Hematófago (reação): quando o ataque dos mosquitos faz com que um alvo marque Pontos de Vida, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para forçar o alvo a marcar 1 PV adicional.

NOBRE MENOR

Manipulador (1° patamar)
Um aristocrata muito bem-vestido exalando arrogância.
Motivações e táticas: abusar de seu poder, mobilizar lacaios, obter recursos

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 6/10 | 3 **PV** | 5 **PF**
ATQ: –3 | **Rapieira:** corpo a corpo | 1d6+1 fís

Experiências: Aristocrata +3

HABILIDADES

Minha Terra, Minhas Regras (passiva): todas as ações sociais feitas contra o nobre em suas terras sofrem desvantagem.

Exilar (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** e escolha um personagem. O nobre proclama que o alvo e seus aliados sejam exilados de seu território. Enquanto estiverem exilados, o alvo e seus aliados sofrem desvantagem em situações sociais nos domínios do nobre.

Guardas! (ação): uma vez por cena, **marque 1 Ponto de Fadiga** para invocar **1d4** guardas armados, que surgem em um ponto em alcance distante para atender às vontades do nobre.

OGRO DAS CAVERNAS

Solo (1° patamar)

Um imenso humanoide que vê toda criatura senciente como comida.

Motivações e táticas: arrancar cabeças com mordidas, arrancar membros, arremessar inimigos, devorar, pisotear

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 8/15 | 8 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Porrete:** muito próximo | 1d10+2 fís

Experiências: Arremesso +2

HABILIDADES

Aceleração (passiva): você deve **gastar 1 Ponto de Medo** para pôr o ogro em foco. Quando estiver em foco, ele pode fazer um ataque padrão contra todos os alvos dentro do alcance.

Arrebentar Ossos (passiva): ataques do ogro causam dano direto.

Chuva de Pedregulhos (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para levantar objetos pesados e arremessá-los em todos os alvos distantes na frente do ogro. Faça um ataque contra esses alvos, aqueles atingidos pelo ogro sofrem **1d10+2** pontos de dano físico. Caso o ogro atinja mais de um alvo, receba 1 Ponto de Medo.

Fúria Violenta (reação): quando o ogro marcar 2 Pontos de Vida ou mais, ele pode entrar em fúria. Movimente o ogro para um ponto em alcance Próximo e cause **2d6+3** pontos de dano físico direto em todos os alvos no caminho.

PALACIANO

Manipulador (1° patamar)

Um socialite ambicioso vestido de maneira ostensiva.

Motivações e táticas: bajular, descreditar, manobrar, planejar

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 4/8 | 3 **PV** | 4 **PF**
ATQ: –4 | **Adagas:** corpo a corpo | 1d4+2 fís

Experiências: Socialite +3

HABILIDADES

Bode Expiatório (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para marcar um personagem como alvo. O palaciano convence uma multidão de indivíduos proeminentes de que o alvo é a causa de todos os seus conflitos e infortúnios.

Zombaria (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para dizer algo em tom de zombaria, forçando um alvo Próximo a fazer um teste de reação de Presença (14) para se safar. Se falhar, o alvo deve marcar 2 Pontos de Fadiga e fica *Vulnerável* até o fim da cena.

PIRATA BRUTO

Brutamonte (1° patamar)

Um pirata musculoso e tatuado com punhos grandes como melões.

Motivações e táticas: aterrorizar, esmagar, pilhar, saquear

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 8/15 | 5 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Punhos massivos:** corpo a corpo | 2d6 fís

Experiências: Marinheiro +2

HABILIDADES

Espadachim (passiva): Quando o pirata bruto marcar 2 Pontos de Vida ou menos por um ataque realizado dentro de alcance corpo a corpo, o atacante deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Limpar o Convés (ação): Faça um ataque contra um alvo muito próximo. Em caso de sucesso, **marque 1 Ponto de Fadiga** para se mover até alcance corpo a corpo do alvo, causando **3d4** pontos de dano físico e empurrando alvo para um ponto em alcance Próximo.

PIRATA CAPITÃO

Líder (1° patamar)

Um lobo do mar carismático com um chapéu impressionante, sempre disposto a pilhar e saquear.

Motivações e táticas: mandar para prancha, ordenar, pilhar, saquear

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 7/14 | 7 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +4 | **Sabre de abordagem:** corpo a corpo | 1d12+2 fís

Experiências: Comandante +2, Marinheiro +3

HABILIDADES

Espadachim (passiva): quando o capitão marcar 2 Pontos de Vida ou menos por um ataque corpo a corpo, o atacante deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Reforços (ação): uma vez por cena, **marque 1 Ponto de Fadiga** para invocar uma horda de piratas saqueadores, que surge em um ponto em alcance distante.

Sem prisioneiros (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo que tenha três ou mais piratas corpo a corpo.
O capitão inspira os piratas com bravatas e promessas da morte do alvo, que deve fazer um teste de reação de Presença.
Se falhar, o alvo deve marcar **1d4+1** Pontos de Fadiga.
Se passar, o alvo deve marcar 1 PF.

Impulso (reação): quando o capitão acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

PIRATAS SAQUEADORES

Horda (1° patamar) (3/PV)

Um grupo sanguinário de bandidos dos mares.

Motivações e táticas: ameaçar em grupo, pilhar, saquear

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 5/11 | 4 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Sabre de abordagem:** corpo a corpo | 1d8+2 fís

Experiências: Marinheiro +3

HABILIDADES

Espadachim (passiva): quando os saqueadores marcarem 2 Pontos de Vida ou menos por um ataque corpo a corpo, o atacante deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Horda (1d4+1) (passiva): quando os saqueadores tiverem marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa **1d4+1** pontos de dano físico, em vez do valor original.

PUNHAL ESCARPADO, BANDIDO

Comum (1° patamar)

Um criminoso ardiloso com a faca icônica de sua gangue.

Motivações e táticas: fugir, lucrar, roubar, usar fumaça

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 8/14 | 5 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Adagas:** corpo a corpo | 1d8+1 fís

Experiência: Ladino +2

HABILIDADES

Aqui em Cima (passiva): quando o bandido acerta um ataque padrão vindo de cima do alvo, ele causa **1d10+1** pontos de dano físico em vez do dano padrão.

Escalador (passiva): o bandido é capaz de escalar tão facilmente quanto corre.

BANDIDO DO PUNHAL ESCARPADO

PUNHAL ESCARPADO, BRIGÃO

Brutamonte (1º patamar)

Um fortão imponente com um grande porrete.

Motivações e táticas: agarrar, intimidar, lucrar, roubar

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 7/14 | 7 **PV** | 4 **PF**
ATQ: –3 | **Porrete:** corpo a corpo | 1d4+6 fís

Experiências: Ladino +2, Ameaça Explícita +3

HABILIDADES

Peguei, Chefia (passiva): criaturas *Imobilizadas* pelo brigão sofrem dano dobrado em ataques de outros adversários.

Segurar (ação): faça um ataque contra um alvo corpo a corpo. Em caso de sucesso, o alvo não sofre dano, mas fica *Imobilizado* e *Vulnerável*. O alvo pode se libertar das duas condições com sucesso em um teste de Força ou se o brigão do punhal escarpado sofrer dano maior ou superior.

PUNHAL ESCARPADO, BRUXO

Assistente (1º patamar)

Um bandido de cajado, vestindo uma capa adornada com parafernália mágica, que usa feitiços contra seus inimigos.

Motivações e táticas: comandar, enfeitiçar, lucrar

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 5/9 | 4 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +2 | **Cajado:** distante | 1d6+2 mág

Experiências: Conhecimento Mágico +2

HABILIDADES

Amaldiçoar (ação): escolha um alvo distante para ser temporariamente *Amaldiçoado*. Enquanto o alvo estiver *Amaldiçoado*, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para forçar as rolagens com Esperança do alvo a serem rolagens com Medo.

Fluxo caótico (ação): faça um ataque contra até três alvos muito próximos. **Marque 1 Ponto de Fadiga** para que todos os alvos atingidos pelo ataque sofram **2d6+3** pontos de dano mágico.

PUNHAL ESCARPADO, CHEFE

Líder (1º patamar)

Um bandido veterano bem-vestido, com voz poderosa e olhar astuto.

Motivações e táticas: chamar reforços, comandar, lucrar, valentia

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 7/14 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +2 | **Dardo:** próximo | 1d8+3 fís

Experiências: Conhecimento local +2

HABILIDADES

Golpe de Misericórdia (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque contra um alvo próximo que esteja *Vulnerável*. Em caso de sucesso, o alvo sofre **2d6+12** pontos de dano físico e deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Táticas (ação): quando puser o chefe em foco, **marque 1 Ponto de Fadiga** para também pôr dois aliados próximos em foco.

Tem Mais de Onde Veio (ação): invoque três ladrões do punhal escarpado, que surgem em um ponto em alcance distante.

Impulso (reação): quando o chefe acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

PUNHAL ESCARPADO

PUNHAL ESCARPADO, LADRÃO

Lacaio (1º patamar)

Um ladrão com roupas simples e um pequeno punhal, tentando mostrar a que veio.

Motivações e táticas: escapar, jogar fumaça, lucrar

Dificuldade: 9 | **Limiares:** Nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: –2 | **Adagas:** corpo a corpo | 2 fís

Experiências: Ladino +2

HABILIDADES

Lacaio (3) (passiva): o ladrão é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 3 pontos de dano causados por um personagem ao ladrão, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os ladrões do punhal escarpado Próximos dele. Esses lacaios ficam corpo a corpo ao alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 2 pontos de dano físico. Os danos são somados.

PUNHAL ESCARPADO, SETEIRO

Atirador (1º patamar)

Um bandido esguio que ataca de longe com um arco curto.

Motivações e táticas: emboscar, esconder-se, lucrar, reposicionar-se

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 4/7 | 3 **PV** | 2 **PF**
ATQ: –1 | **Arco curto:** distante | 1d10+2 fís

Experiências: Furtividade +2

HABILIDADES

Tiro furtivo (passiva): se o seteiro estiver *Escondido* quando acertar um ataque padrão, ele causa **1d10+4** pontos de dano físico, em vez do dano padrão.

PUNHAL ESCARPADO, SOMBRA

Oportunista (1º patamar)

Um canalha ágil portando uma faca perigosa e usando sombras mágicas para isolar seus alvos.

Motivações e táticas: dividir, emboscar, esconder, lucrar

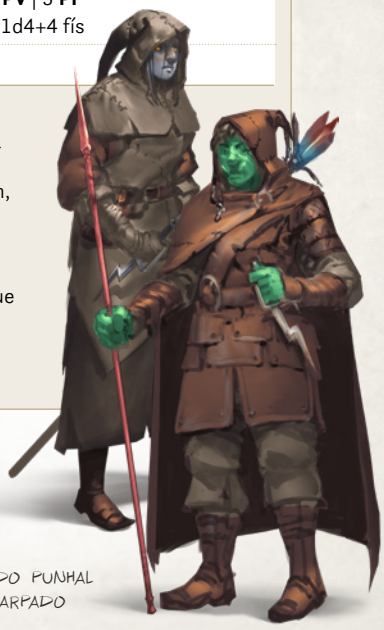
Dificuldade: 12 | **Limiares:** 4/8 | 3 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Adagas:** corpo a corpo | 1d4+4 fís

Experiência: Intruso +3

HABILIDADES

Golpe Traiçoeiro (passiva): quando a sombra for bem-sucedida em um ataque padrão feito com vantagem, ela causa **1d6+6** pontos de dano físico em vez do dano padrão.

Ocultar (ação): a sombra fica *Escondida* até o próximo ataque que fizer. Testes de ataque enquanto estiver *Escondida* por esta ação são feitos com vantagem.



BRUXO DO PUNHAL ESCARPADO

CHEFE DO PUNHAL ESCARPADO

RATO GIGANTE

Lacaio (1º patamar)

Um roedor do tamanho de um gato, habituado a sobreviver.

Motivações e táticas: cavar, coletar, desgastar, fome

Dificuldade: 10 | **Limiares:** Nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: –4 | **Garras:** corpo a corpo | 1 fís

Experiência: Sentidos Aguçados +3

HABILIDADES

Lacaio (3) (passiva): o rato é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 3 pontos de dano causados por um personagem ao rato, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os ratos gigantes Próximos dele. Esses lacaios ficam corpo a corpo ao alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 1 ponto de dano físico. Os danos são somados.

ROEDOR CORROSIVO

Solo (1º patamar)

Um inseto do tamanho de um cavalo com garras fortes e sangue ácido.

Motivações e táticas: arrastar, alimentar, escavar, reposicionar

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 8/15 | 8 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +3 | **Garras:** muito próximo | 1d12+2 fís

Experiências: Sentido Sísmico +2

HABILIDADES

Inclemente (3) (passiva): o roedor pode ser posto em foco até 3 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Cuspe Ácido (ação): faça um ataque contra todos os alvos próximos na frente do roedor. Alvos atingidos sofrem **2d6** pontos de dano físico e devem marcar 1 Ponto de Armadura sem receber seus benefícios (mas ainda podem usar PA para reduzir o dano). Se não for possível marcar 1 PA, o alvo deve marcar 1 Ponto de Vida adicional e você recebe 1 Ponto de Medo.

Erupção de Terra (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer o roedor saltar para fora da terra. Todas as criaturas muito próximas devem passar em um teste de reação de Agilidade ou serão derrubadas, ficando *Vulneráveis* até que ajam novamente.

Sangue ácido (reação): quando o roedor sofre dano grave, todas as criaturas próximas são banhadas em seu sangue ácido, sofrendo **1d10** pontos de dano físico. A chuva de sangue cobre o chão em alcance muito próximo, e todas as criaturas além do roedor que se movam pela área sofrem **1d6** pontos de dano físico.

SAQUEADOR

Comum (1º patamar)

Um lutador ágil armado com dardos.

Motivações e táticas: flanquear, lucrar, pilhar, saquear

Dificuldade: 12 | **Limiares:** 5/9 | 3 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Dardo:** Próximo | 1d6+2 fís

Experiências: Camuflagem +2

HABILIDADES

Distanciar (passiva): após fazer um ataque padrão, o saqueador pode se mover para qualquer ponto em alcance distante.

Recuar (reação): quando uma criatura fica corpo a corpo para fazer um ataque no saqueador, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** antes do teste de ataque para se mover para um ponto em alcance Próximo e fazer um ataque contra a criatura. Se acertar, o alvo sofre **1d10+2** pontos de dano físico.

SOLDADO SILVESTRE

Comum (1º patamar)

Um guerreiro feérico com armadura de folhas e casca de árvore.

Motivações e táticas: carregar, emboscar, esconder, proteger, trilhar

Dificuldade: 11 | **Limiares:** 6/11 | 4 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +0 | **Foice:** corpo a corpo | 1d8+1 fís

Experiências: Rastreador +2

HABILIDADES

Táticas de Bando (passiva): se o soldado acertar um ataque padrão e houver outro soldado silvestre corpo a corpo do alvo, ele causa **1d8+5** pontos de dano físico, em vez do dano padrão.

Controle Florestal (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para derrubar uma árvore próxima. Uma criatura atingida pela árvore deve passar em um teste de reação de Agilidade (15) ou sofre **1d10** pontos de dano físico.

Camuflar-se (reação): quando o soldado acertar um ataque, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para ficar *Escondido* até o Próximo ataque do soldado, ou até que um personagem passe em um teste de Instinto (14) para encontrá-lo.

URSO

Brutamonte (1º patamar)

Um grande urso de pelo espesso e garras poderosas.

Motivações e táticas: defender território, escalar, rastrear, socar

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 9/17 | 7 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +1 | **Garras:** corpo a corpo | 1d8+3 fís

Experiências: Emboscada +3, Sentidos Aguçados +2

HABILIDADES

Força Avassaladora (passiva): alvos que marquem PV por um ataque padrão do urso são empurradas para um ponto em alcance muito próximo.

Mordida (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque contra um alvo corpo a corpo. Em caso de sucesso, o alvo sofre **3d4+10** pontos de dano físico e fica *Imobilizado* até que se liberte com sucesso em um teste de Força.

Impulso (reação): quando o urso acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

ZUMBI CORPULENTO

Brutamonte (1° patamar)

Um cadáver grande, inchado e zangado.

Motivações e táticas: atirar escombros, bater, destruir, esmagar

Dificuldade: 10 | **Limiares:** 8/15 | 7 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +2 | **Pancada:** muito próximo | 1d12+3 fís

Experiências: Arremesso +4, Dano Colateral +2

HABILIDADES

Lentidão (passiva): se o zumbi for posto em foco, mas não tiver nenhum marcador em sua ficha, ele é incapaz de agir. Coloque um marcador na ficha e descreva o que ele está se preparando para fazer. Quando puser o zumbi em foco e ele tiver um marcador na ficha, remova o marcador para que ele possa agir.

Lanhar (ação): faça um ataque padrão com vantagem contra um alvo que o zumbi tiver *Imobilizado*. Em caso de sucesso, o ataque provoca dano direto.

Dilacerar (reação): quando o Zumbi acertar um ataque padrão, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para *Imobilizar* o alvo temporariamente e forçá-lo a marcar 2 Pontos de Fadiga.

ZUMBI EMENDADO

Solo (1° patamar)

Cadáveres se movendo como uma coisa só, com membros grandes, torsos e punhos do tamanho de pequeninos adultos.

Motivações e táticas: absorver corpos, assustar, fome, sacudir

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 8/15 | 10 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +4 | **Braços demais:** muito próximo | 1d20 fís

Experiências: Intimidação +2, Rasgar Coisas +2

HABILIDADES

Destrutível (passiva): quando o zumbi sofre dano maior ou superior, ele marca 1 Ponto de Vida adicional.

Membros Demais (passiva): quando o zumbi fizer um ataque padrão, ele pode atacar todos os alvos muito próximos.

Berro Atormentado (ação): **marque 1 PF** para obrigar todos os personagens distantes a fazer um teste de reação de Presença (13). A cada falha, quem falhou perde 1 Ponto de Esperança e você recebe 1 Ponto de Medo. Quem passar deve marcar 1 PF.

Outro para a Pilha (ação): quando o zumbi estiver muito próximo de um cadáver, ele pode incorporá-lo em si mesmo, recuperando 1 PV e 1 PF.

ZUMBI FAMINTO

Comum (1° patamar)

Um cadáver animado que estremece ao se mover, movido pela fome.

Motivações e táticas: agrupar, devorar, dilacerar carne, fome

Dificuldade: 10 | **Limiares:** 4/6 | 4 **PV** | 1 **PF**
ATQ: +0 | **Mordida:** corpo a corpo | 1d6+1 fís

HABILIDADES

Eles são muitos (passiva): quando o zumbi estiver corpo a corpo a uma criatura e houver ao menos mais um zumbi Próximo, todos os ataques contra a criatura são feitos com vantagem.

Horripilante (passiva): alvos que marquem Pontos de Vida por ataques do zumbi também devem marcar 1 Ponto de Fadiga.

ZUMBI PUTREFATO

Lacaio (1° patamar)

Um cadáver putrefato indo na direção de sua presa.

Motivações e táticas: cercar, devorar carne, espancar, fome

Dificuldade: 8 | **Limiares:** Nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: –3 | **Mordida:** corpo a corpo | 2 fís

HABILIDADES

Lacaio (3) (passiva): o zumbi putrefato é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 3 pontos de dano causados por um personagem ao zumbi, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os zumbis putrefatos Próximos dele. Esses lacaios ficam corpo a corpo ao alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 2 ponto de dano físico. Os danos são somados.

HORDA DE ZUMBIS

Horda (1° patamar) (2/PV)

Um grupo de cadáveres cambaleantes se movendo juntos por instinto.

Motivações e táticas: consumir carne, fome, machucar

Dificuldade: 8 | **Limiares:** 6/12 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: –1 | **Mordida:** corpo a corpo | 1d10+2 fís

HABILIDADES

Horda (1d4+2) (passiva): quando os zumbis tiverem marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa **1d4+2** pontos de dano físico, em vez do valor original.

Exceder (reação): quando os zumbis marcarem Pontos de Vida por causa de um ataque cac, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão contra o atacante.

ADVERSÁRIOS DE 2° PATAMAR (2° AO 4° NÍVEL)

ÁGUIA GIGANTE

Oportunista (2° patamar)

Uma imensa ave de rapina com garras manchadas de sangue.

Motivações e táticas: atacar com precisão, caçar, manter-se em movimento

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 8/19 | 4 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +1 | **Garras e bico:** muito próximo | 2d6+3 fís

HABILIDADES

Voo (passiva): enquanto estiver em voo, a águia sofre um bônus de +3 em sua Dificuldade.

Decolar (ação): faça um ataque contra um alvo muito próximo. Em caso de sucesso, o alvo sofre **2d4+3** pontos de dano físico e deve passar em um teste de reação de Agilidade, ou fica *Imobilizado* pelas imensas garras da águia. Se o alvo ficar *Imobilizado*, a águia decola imediatamente para um ponto em alcance muito distante acima do campo de batalha enquanto o segura.

Rasante Mortal (ação): **marque 1 PF** para atacar um alvo distante. Em caso de sucesso, cause **2d10+2** pontos de dano físico e derrube o alvo, tornando-o *Vulnerável* até que ele aja novamente.

Soltar à Morte (ação): enquanto estiver em voo, a águia pode soltar um alvo *Imobilizado* que esteja segurando. Se isso acontecer, o alvo não fica mais *Imobilizado*, mas começa a cair. Se a queda não for prevenida nas próximas ações do grupo, o alvo sofre **2d20** pontos de dano físico ao bater no chão.

APARIÇÃO DE PEDRA

Oportunista (2° patamar)

Um caçador que se esgueira como um leão-da-montanha, com corpo de pedra acinzentada.

Motivações e táticas: defender território, isolar presa, perseguir

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 11/22 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +3 | **Mordida e garras:** corpo a corpo | 2d8+6 fís

Experiências: Sentido de pedra +3

HABILIDADES

Passo de Pedra (passiva): a aparição pode se mover através de rocha e terra tão bem quanto no ar. Enquanto estiver dentro de rochas e terra, ela fica *Escondida* e é imune a qualquer dano.

Cilada Pedregosa (ação): enquanto estiver *Escondida*, **marque 1 Ponto de Fadiga** para saltar para um ponto em alcance corpo a corpo de um alvo muito próximo. O alvo deve passar em um teste de reação de Agilidade ou Instinto (15), ou sofre **2d8** pontos de dano físico e fica temporariamente *Imobilizado*.

Rugido de Avalanche (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para rugir enquanto estiver dentro de uma caverna para causar um deslizamento. Todos os alvos próximos devem passar em um teste de reação de Agilidade (14), ou sofrem **2d10** pontos de dano físico. Escombros podem ser removidos com uma Contagem (8).

Impulso (reação): quando a aparição acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

ASSASSINO APRENDIZ

Lacaio (2° patamar)

Um jovem aprendiz ávido para mostrar do que é capaz.

Motivações e táticas: exibir, imprudência, matar, provar seu valor

Dificuldade: 13 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: –1 | **Adaga de arremesso:** muito próximo | 4 fís

Experiências: Intruso +2

HABILIDADES

Lacaio (6) (passiva): o assassino é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 6 pontos de dano causados por um personagem ao assassino, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os aprendizes de assassino próximos dele. Esses lacaios ficam em alcance corpo a corpo do alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 4 pontos de dano físico. Os danos são somados.

ASSASSINO ENVENENADOR

Oportunista (2° patamar)

Um criminoso ardiloso, habilidoso com venenos e emboscadas.

Motivações e táticas: antecipar, envenenar comida e água, matar, ser pago

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 8/16 | 4 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +3 | **Adaga de arremesso envenenada:** próximo | 2d8+1 fís

Experiências: Intruso +2

HABILIDADES

Do Nada (passiva): o assassino envenenador tem vantagem em testes de ataque realizados enquanto estiver *Escondido*.

Veneno de Presâmia (passiva): alvos que marquem Pontos de Vida por um ataque do assassino envenenador se tornam *Vulneráveis* até que recuperem 1 Ponto de Vida.

Fumaça Vertiginosa (ação): jogue uma bomba de fumaça que preenche o ar em alcance próximo, deixando todos os alvos na área *Tontos*. Alvos *Tontos* sofrem desvantagem em seus próximos testes, então se recuperam da condição.

ASSASSINO MESTRE

Líder (2º patamar)

Um assassino veterano de voz ameaçadora portando uma lâmina fatal.

Motivações e táticas: emboscar, matar, preparar-se para qualquer situação, sobreviver

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 12/25 | 7 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +5 | **Adaga de serra:** próximo | 2d10+2 fís

Experiências: Comandar +2, Intruso +3

HABILIDADES

Tarde Demais (passiva): o assassino mestre causa dano direto enquanto estiver *Escondido*.

Ataque Coordenado (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para pôr em foco um número de assassinos equivalente ao número de Pontos de Fadiga não marcados do assassino mestre.

Impulso (reação): quando o assassino mestre acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

Lâmina sutil (reação): quando o assassino mestre acerta um ataque contra um alvo *Vulnerável*, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para causar dano grave, em vez do dano padrão.

BARÃO MERCANTE

Manipulador (2º patamar)

Um mercador bem-sucedido no comando de uma grande operação.

Motivações e táticas: abusar do poder, mobilizar lacaios, obter recursos

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 9/19 | 5 **PV** | 3 **PF**
ATQ: –2 | **Rapieira:** corpo a corpo | 1d6+2 fís

Experiências: Nobreza +2, Comércio +2

HABILIDADES

Os Melhores que o Dinheiro Pode Comprar (ação): uma vez por cena, **marque 1 Ponto de Fadiga** para invocar **1d4+1** adversários de 1º patamar, que surgem Distantes para fazer valer a vontade do barão.

Todos Têm um Preço (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para oferecer a um alvo uma barganha perigosa em troca de algo que o alvo deseje ou precise. Um personagem que receba a oferta deve fazer um teste de reação de Presença (17). Se falhar, deve marcar 2 Pontos de Fadiga ou aceitar a oferta.

CAIXA DE BATALHA

Solo (2º patamar)

Um construto em forma de cubo, com runas diferentes em cada face.

Motivações e táticas: aguardar disfarçado, atropelar inimigos, mudar tática

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 10/20 | 8 **PV** | 6 **PF**
ATQ: +2 | **Pancada:** corpo a corpo | 2d6+3 fís

Experiências: Camuflagem +2

HABILIDADES

Inclemente (2) (passiva): a caixa pode ser posta em foco até 2 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-la em foco.

Táticas Aleatórias (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** e role **1d6**. A caixa de batalha usa uma das seguintes táticas:

1. ***Feixe de Mana.*** A caixa atira um feixe de calor. Faça um ataque contra um alvo distante. Em caso de sucesso, o alvo sofre **2d10+2** pontos de dano mágico.
2. ***Jatos de Fogo.*** A caixa se atira para o alto, girando e soltando jatos de fogo. Faça um ataque contra todos os alvos próximos. Alvos atingidos sofrem **2d8** pontos de dano físico.
3. ***Atropelar.*** A caixa se move de maneira imprevisível. Faça um ataque contra todos os personagens próximos. Alvos atingidos sofrem **1d6+5** pontos de dano físico e ficam *Vulneráveis* até que rolem com Esperança.
4. ***Gás Eletrizado.*** A caixa dispara um gás prateado que solta raios brilhantes. Todos os alvos próximos devem passar em um teste de reação de Acuidade, ou devem marcar 3 PF.
5. ***Impacto Atordoante.*** A caixa salta e provoca um impacto em suas faces, criando um estrondo sônico. Todos os alvos muito próximos devem passar em um teste de reação de Força, ou ficam *Vulneráveis* até que a caixa seja derrotada.
6. ***Ganido Psiônico.*** A caixa libera um enxame de abelhas mecânicas, cujo zumbido afeta as mentes dos mortais. Todos os alvos próximos devem passar em um teste de reação de Presença ou sofrem **2d4+9** pontos de dano mágico direto.

Sobrecarga (reação): antes rolar o dano dos ataques da caixa, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para somar **1d6** ao teste de ataque. Além disso, receba 1 Ponto de Medo.

Terremoto da Morte (reação): quando a caixa marcar seu último Ponto de Vida, a magia que a sustenta rompe em uma explosão de força. Todos os alvos próximos devem passar em um teste de reação de Instinto ou sofrem **2d8+1** pontos de dano mágico.

CAVALEIRO DO REINO

CAVALEIRO DO REINO

Líder (2° patamar)

Um soldado condecorado de armadura pesada, montado num cavalo.

Motivações e táticas: atropelar, buscar glória, mostrar dominância

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 13/26 | 6 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +4 | **Espada longa:** corpo a corpo | 2d10+4 fís

Experiências: Conhecimento Ancestral +3, Alta Sociedade +2, Táticas +2

HABILIDADES

Armadura Reforçada (passiva): quando o cavaleiro sofre dano físico, esse dano é reduzido em 3 pontos.

Cavaleiro (passiva): quando o cavaleiro estiver cavalgando uma montaria, ele recebe um bônus de +2 em sua Dificuldade. Se sofrer dano grave, ele é derrubado de sua montaria e perde o benefício até que seja posto em foco novamente.

Ataque Montado (ação): se o cavaleiro estiver cavalgando uma montaria, ele se move até alcance distante para fazer um ataque contra um alvo corpo a corpo. Em caso de sucesso, o alvo sofre **2d8+4** pontos de dano físico e deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Pelo Reino! (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para colocar em foco **1d4+1** aliados. Ataques realizados por aliados postos em foco desta forma causam metade do dano.

CONSCRITO

Lacaio (2° patamar)

Um civil mal treinado enviado para a guerra.

Motivações e táticas: atacar em grupo, seguir ordens, sobreviver

Dificuldade: 12 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: +0 | **Lança:** muito próximo | 6 fís

HABILIDADES

Lacaio (6) (passiva): o conscrito é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 6 pontos de dano causados por um personagem ao conscrito, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os conscritos próximos dele. Esses lacaios ficam em alcance corpo a corpo do alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 6 pontos de dano físico. Os danos são somados.

CONSELHEIRO REAL

Manipulador (2° patamar)

Um bajulador de alta patente com influência sobre a nobreza local.

Motivações e táticas: bajular, produzir evidências, tramar

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 8/15 | 3 **PV** | 3 **PF**
ATQ: –3 | **Varinha:** distante | 1d4+3 fís

Experiências: Administração +3, Bajulador +3

HABILIDADES

Objeção Devastadora (passiva): um personagem que role menos de 17 em um teste contra o conselheiro deve marcar 1 PF.

Bode Expiatório (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para convencer uma multidão ou um indivíduo notável que uma pessoa ou grupo é responsável pelos problemas do alvo. Este se torna hostil à pessoa ou grupo até que seja convencido de sua inocência com sucesso em um teste de Presença (17).

Sussurros Manipuladores (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para influenciar um NPC corpo a corpo com palavras sussurradas. A opinião do alvo sobre um assunto muda de acordo com a preferência do conselheiro, exceto quando em oposição direta às motivações do alvo.

CORTESÃO

Manipulador (2° patamar)

Um manipulador competente, mestre das interações sociais.

Motivações e táticas: conseguir patronos, manobrar, seduzir

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 7/13 | 3 **PV** | 4 **PF**
ATQ: –3 | **Adaga:** corpo a corpo | 1d4+3 fís

Experiências: Manipulação +3, Socialite +3

HABILIDADES

Olhar Abrasador (reação): quando um personagem próximo fizer um teste de Presença, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para lançar um olhar agourento. Se o alvo falhar na jogada, deve marcar 2 Pontos de Fadiga e fica *Vulnerável* até o fim da cena ou até passar em um teste social contra o cortesão; quando fizer isso, ele deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

CRÂNIO DO CAOS

Atirador (2° patamar)

Um crânio flutuante humanoide, animado por magia cintilante.

Motivações e táticas: consumir magia, gargalhar, servir seu criador

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 8/16 | 5 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +2 | **Raio de energia:** próximo | 2d8+3 mág

HABILIDADES

Levitação (passiva): o crânio levita a vários centímetros do chão e não pode ser *Imobilizado*.

Proteção (passiva): o crânio é resistente a dano mágico.

Explosão Mágica (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque contra todos os alvos próximos. Alvos atingidos sofrem **2d6+4** pontos de dano mágico.

Sorver Magia (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque contra um personagem muito próximo que tenha um atributo de conjuração. Em caso de sucesso, o alvo deve marcar **1d4** PF, e o crânio recupera esse mesmo valor de Pontos de Fadiga. Além disso, se acertar o ataque, o crânio pode imediatamente ser posto em foco de novo.

CULTISTA ADEPTO

Assistente (2º patamar)

Um mago experiente que lida com sombras e medo.

Motivações e táticas: atrapalhar inimigos, bajular, fazer descobertas

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 9/18 | 4 **PV** | 6 **PF**
ATQ: +2 | **Cajado de runas:** distante | 2d4+3 mág

Experiências: Conhecimento Perdido +2, Rituais +2

HABILIDADES

Ataque Inquietante (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque padrão contra um alvo dentro do alcance. Em caso de sucesso, o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Grilhões de Sombra (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** e escolha um ponto em alcance distante. Todos os alvos próximos desse ponto ficam *Imobilizados* por correntes de névoa até que se libertem com sucesso em um teste de Força ou Instinto. Um alvo *Imobilizado* por essa habilidade deve gastar 1 Ponto de Esperança para fazer esse teste.

Manto dos Caídos (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para envolver um aliado próximo em um manto de *Proteção* até que o cultista adepto marque seu último Ponto de Vida. Enquanto estiver *Protegido*, o alvo possui resistência a todo tipo de dano.

Seu Medo É Meu Refúgio (reação): duas vezes por cena, quando um personagem rolar uma falha com Medo, recupere 1 PF.

CULTISTA INICIADO

Lacaio (2º patamar)

Um cultista de baixo escalão em robes simples, ávido a obter poder.

Motivações e táticas: buscar conhecimento proibido, obter poder, seguir ordens

Dificuldade: 13 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: +0 | **Adaga ritualística:** corpo a corpo | 5 fís

HABILIDADES

Lacaio (6) (passiva): o cultista é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 6 pontos de dano causados por um personagem ao cultista, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os cultistas iniciados próximos dele. Esses lacaios ficam em alcance corpo a corpo do alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 5 pontos de dano físico. Os danos são somados.

CULTISTA SICÁRIO

Oportunista (2º patamar)

Um assassino profissional que se tornou cultista.

Motivações e táticas: capturar sacrifícios, isolar presas, subir cargos

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 9/17 | 4 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +2 | **Faca longa:** corpo a corpo | 2d8+4 fís

HABILIDADES

Abraço da Sombra (passiva): o sicário é capaz de escalar e caminhar por superfícies verticais. **Marque 1 Ponto de Fadiga** para se mover de uma sombra à outra em alcance distante.

Não Fique Para Trás (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer com que um alvo corpo a corpo faça um teste de reação de Instinto. Se falhar, o alvo deve marcar 2 Pontos de Fadiga, e é teleportado, junto ao sicário, para uma sombra distante, além de ficar temporariamente *Vulnerável*. Se passar, o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

ENGUIAS-ELÉTRICAS

Horda (2º patamar) (2/PV)

Um bando de enguias que cercam e eletrocutam suas vítimas.

Motivações e táticas: eletrocutar presas, evitar grandes predadores, partir em pedaços

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 10/20 | 5 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +0 | **Mordida chocante:** corpo a corpo | 2d6+4 fís

HABILIDADES

Horda (2d4+1) (passiva): quando as enguias tiverem marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa **2d4+1** pontos de dano físico, em vez do valor original.

Choque Paralisante (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão contra todos os alvos muito próximos. Receba 1 Ponto de Medo a cada alvo que marcar Pontos de Vida.

ESPECTRO ARQUEIRO

Atirador (2º patamar)

Um lutador fantasma com um arco etéreo, incapaz de seguir em frente.

Motivações e táticas: atravessar objetos sólidos, ficar longe do conflito, recomeçar batalhas antigas

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 6/14 | 3 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +3 | **Arco longo:** distante | 2d10+2 fís

Experiências: Conhecimento Antigo +2

HABILIDADES

Fantasma (passiva): o espectro é resistente a dano físico. **Marque 1 Ponto de Fadiga** para movê-lo para um ponto em alcance próximo atravessando objetos sólidos.

Escolher Alvo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque contra um personagem distante que esteja muito próximo de pelo menos dois outros personagens. Em caso de sucesso, o alvo sofre **2d8+12** pontos de dano físico.

ESPECTRO CAPITÃO

Líder (2º patamar)

Um comandante fantasmagórico que lidera tropas do além-túmulo.

Motivações e táticas: atravessar objetos sólidos, comandar tropas, recomeçar batalhas antigas

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 13/26 | 6 **PV** | 4 **PV**
ATQ: +3 | **Arco longo:** distante | 2d10+3 fís

Experiências: Conhecimento Antigo +3

HABILIDADES

Fantasma (passiva): o espectro é resistente a dano físico. **Marque 1 Ponto de Fadiga** para movê-lo para um ponto em alcance próximo atravessando objetos sólidos.

Batalha Sem Fim (ação): **gaste 2 Pontos de Medo** para trazer de volta até **1d4+1** aliados espectrais derrotados para a batalha nos locais em que surgiram originalmente (sem PV ou PF marcados).

Impulso (reação): quando o capitão acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

Manter posições (reação): se aliados espectrais do capitão forem forçados a fazer um teste de reação, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para dar a esses aliados um bônus de +2 no teste.

ESPECTRO GUARDIÃO

Comum (2º patamar)

Um lutador fantasmagórico com lanças e espadas, preso em seu dever.

Motivações e táticas: atravessar objetos sólidos, proteger tesouro, recomeçar batalhas antigas

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 7/15 | 4 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Lança:** muito próximo | 2d8+1 fís

Experiências: Conhecimento antigo +2

HABILIDADES

Fantasma (passiva): o espectro é resistente a dano físico. **Marque 1 Ponto de Fadiga** para movê-lo para um ponto em alcance próximo atravessando objetos sólidos.

Lâmina Túmular (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque contra um alvo muito próximo. Em caso de sucesso, o alvo sofre **2d10+6** pontos de dano físico e deve marcar 1 PF.

ESPIÃO

Manipulador (2º patamar)

Um agente secreto habilidoso com o hábito de estar no local certo para escutar segredos.

Motivações e táticas: bisbilhotar, cortar e correr, disfarçar aparência

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 8/17 | 4 **PV** | 3 **PF**
ATQ: –2 | **Adaga:** corpo a corpo | 2d6+3 fís

Experiências: Espionagem +3

HABILIDADES

Descobrir Segredos (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para descrever como o espião sabe de um segredo sobre um personagem na cena.

Escondido à Vista (reação): quando um personagem ou grupo estiver discutindo um assunto sensível, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para revelar que o espião está presente na cena, observando-os. Se o espião escapar para reportar o que descobriu, receba **1d4** Pontos de Medo.

ESQUADRÃO DE ARQUEIROS

Horda (2º patamar) (2/PV)

Um grupo de arqueiros portando arcos massivos.

Motivações e táticas: atirar fogo, manter-se juntos, sobreviver

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 8/16 | 4 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +0 | **Arco longo:** distante | 2d6+3 fís

HABILIDADES

Horda (1d6+3) (passiva): quando o esquadrão tiver marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa **1d6+3** pontos de dano físico, em vez do valor original.

Saraivada Concentrada (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para escolher um ponto em alcance distante. Até a próxima rolagem com Medo, qualquer criatura que se mova em alcance próximo do ponto escolhido deve fazer um teste de reação de Agilidade. Se falhar, a criatura sofre **2d6+3** pontos de dano físico. Se passar, sofre metade do dano.

Saraivada Focada (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um ponto em alcance distante. Faça um ataque com vantagem contra todos os alvos próximos do ponto escolhido. Alvos atingidos sofrem **1d10+4** pontos de dano físico.

EXPERIMENTO FRACASSADO

Comum (2º patamar)

Um experimento necromântico fracassado, resultando em algo distorcido e desajeitado.

Motivações e táticas: caçar, devorar, rastrear

Dificuldade: 13 | **Limiares:** 12/23 | 3 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Mordida e garras:** corpo a corpo | 2d6+5 fís

Experiências: Imitador +3

HABILIDADES

Resistência Distorcida (passiva): o experimento é resistente a dano físico.

Investida Cambaleante (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para pôr o experimento em foco como um movimento adicional do mestre em vez de gastar Medo.

Exceder (reação): quando o experimento ataca um alvo muito próximo de outros adversários, o ataque do experimento causa dano dobrado.

GIGANTE LUTADOR

Brutamonte (2º patamar)

Um gigante forte com um martelo de guerra maior que um humano.

Motivações e táticas: bater, derrubar, ganhar a vida, sobrecarregar

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 14/28 | 7 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +2 | **Martelo de guerra:** muito próximo | 2d12+3 fís

Experiências: Intruso +2

HABILIDADES

Aríete (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer o gigante avançar até um objeto inanimado próximo que possa ser esmagado por ele (como uma parede, carrinho ou estande de mercado) e o destrua. Todos os alvos muito próximos do objeto devem passar em um teste de reação de Agilidade, ou sofrem **2d4+3** pontos de dano físico dos estilhaços.

Contra-ataque Sanguinário (reação): quando o gigante marcar 2 Pontos de Vida ou mais por um ataque muito próximo, ele pode fazer um ataque padrão contra o atacante. Em caso de sucesso, ele causa **2d6+15** pontos de dano físico, em vez do dano original.

Impulso (reação): quando o lutador acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

GIGANTE MESTRE DAS FERAS

Líder (2º patamar)

Um guerreiro de armadura de couro, com um chicote e um arco imenso.

Motivações e táticas: comandar, ganhar a vida, imobilizar, manobrar, proteger companheiros animais

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 12/24 | 6 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +2 | **Arco longo:** distante | 2d8+4 fís

Experiências: Adestração +3

HABILIDADES

Dois por Um (passiva): quando o mestre das feras estiver em foco, você também pode pôr em foco um adversário animal de 1º patamar que esteja sob o controle dele.

Companhia Mortal (ação): duas vezes por cena, invoque um urso, lobo-atroz ou outro adversário animal semelhante de 1º patamar sob o controle do mestre das feras. O adversário surge num ponto em alcance próximo e é posto em foco imediatamente.

Pregar no Chão (ação): faça um ataque padrão contra um alvo. Em caso de sucesso, você pode **marcar 1 PF** para prendê-lo a uma superfície próxima. O alvo preso fica *Imobilizado* até que se liberte com sucesso em um teste de Acuidade ou Força.

GIGANTE RECRUTA

Lacaio (2º patamar)

Um lutador gigante de armadura emprestada.

Motivações e táticas: aterrorizar, bater, ganhar a vida, sobrecarregar

Dificuldade: 13 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +1 | **Martelo de guerra:** muito próximo | 5 fís

HABILIDADES

Lacaio (7) (passiva): o recruta é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 7 pontos de dano causados por um personagem ao recruta, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os gigantes recrutas próximos dele. Esses lacaios ficam em alcance corpo a corpo do alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 5 pontos de dano físico. Os danos são somados.

GÓRGONA

Solo (2º patamar)

Um humanoide escamoso com cobras na cabeça, armado com um arco dourado e enraivecido por ter sua paz perturbada.

Motivações e táticas: acuar, bater e correr, petrificar, se vingar

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 13/25 | 9 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +4 | **Arco curto fúlgido:** distante | 2d20+3 mág

Experiências: Furtividade +3

HABILIDADES

Flechas Fúlgidas (passiva): quando a górgona acerta um ataque, o alvo fica *Iluminado* até o fim da cena e não pode se esconder. Testes de ataque feitos contra alvos *Iluminados* recebem vantagem.

Inclemente (2) (passiva): a górgona pode ser posta em foco até 2 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-la em foco.

Coroa de Serpentes (ação): faça um teste de ataque contra um alvo corpo a corpo usando as serpentes protetoras da górgona. Em caso de sucesso, **marque 1 Ponto de Fadiga** para causar **2d10+4** pontos de dano físico ao alvo e fazê-lo marcar 1 PF.

Impulso (reação): quando a górgona acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

Olhar Petrificante (reação): quando a górgona sofre dano de um adversário próximo, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para forçar o atacante a fazer um teste de reação de Instinto. Se falhar, ele começa a se transformar em pedra, marcando 1 Ponto de Vida e iniciando uma Contagem de Petrificação (4), que diminui toda vez que a górgona for atacada. Quando a contagem termina, o alvo deve fazer um movimento de morte. Se a górgona for derrotada, a Contagem de Petrificação é interrompida.

MAGO DE BATALHA

Atirador (2º patamar)

Um mago veterano treinado em mágica destrutiva.

Motivações e táticas: buscar poder, desenvolver novos feitiços, estraçalhar formações

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 11/23 | 5 **PV** | 6 **PF**
ATQ: +4 | **Cajado:** distante | 2d10+4 mág

Experiências: Conhecimento Mágico +2, Estratégia +2

HABILIDADES

Teleporte de Batalha (passiva): antes ou depois de ter feito um ataque padrão, você pode **marcar 1 PF** para se teleportar para um ponto em alcance distante.

Artilharia Arcana (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para lançar uma saraivada de raios mágicos. Todos os alvos na cena precisam realizar um teste de reação de Agilidade. Alvos que falharem sofrem **2d12** pontos de dano mágico. Alvos que passarem sofrem metade do dano.

Erupção (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** e escolha um ponto em alcance distante. A área muito próxima do ponto explode em terreno intransponível. Todos os alvos dentro da área devem fazer um teste de reação de Agilidade (14). Alvos que falharem sofrem **2d10** pontos de dano físico e são jogados para fora da área. Alvos que passarem sofrem metade do dano e não são movidos.

Recuperar Esfera de Proteção (ação): **marque 1 PF** para recuperar a *Esfera de Proteção* do mago.

Esfera de Proteção (reação): quando o mago sofre dano de um ataque próximo, cause **2d6** pontos de dano mágico ao atacante. Esta reação não pode ser utilizada novamente até que o mago a recupere com *Recuperar Esfera de Proteção*, abaixo.

MATILHA DEMONÍACA

Horda (2º patamar) (1/PV)

Cães demoníacos que bruxuleiam com brasas infernais.

Motivações e táticas: agradar seus mestres, causar medo, consumir carne

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 11/23 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +0 | **Garras e presas:** corpo a corpo | 2d8+2 fís

Experiências: Rastrear Cheiros +3

HABILIDADES

Horda (2d4+1) (passiva): quando a matilha tiver marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa **2d4+1** pontos de dano físico, em vez do valor original.

Uivo Apavorante (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer com que todos os alvos muito próximos percam 1 Ponto de Esperança. Se o alvo não puder perder 1 Ponto de Esperança, ele deve marcar 2 Pontos de Fadiga em vez disso.

Impulso (reação): quando a matilha acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

MINOTAURO ARRASADOR

Brutamonte (2º patamar)

Um imenso firbolg com cabeça de touro e pavio curto.

Motivações e táticas: consumir, estraçalhar, navegar, perseguir, subjugar

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 14/27 | 7 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +2 | **Machado de batalha:** muito próximo | 2d8+5 fís

Experiência: Navegação +2

HABILIDADES

Vocês Vão Se Ver Comigo (passiva): é preciso **gastar 1 Ponto de Medo** para pôr o minotauro em foco. Quando estiver em foco, ele pode fazer um ataque padrão contra todos os alvos no alcance.

Estouro (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para avançar através de um grupo próximo e atacar todos os alvos no caminho do minotauro. Alvos atingidos pelo ataque sofrem **2d6+8** pontos de dano físico e são empurrados para um ponto em alcance muito distante. Um alvo empurrado contra um objeto sólido ou outra criatura sofre **+1d6** pontos de dano (some todos os danos).

Sanguinolência (ação): faça um ataque contra um alvo muito próximo, movendo o minotauro até ficar em alcance corpo a corpo ao alvo. Se acertar, ele causa **2d8** pontos de dano físico direto.

OSCILUME JOVEM

Solo (2º patamar)

Um inseto grande como um cavalo, com escamas iridescentes e asas cristalinas que se movem mais rápido do que o olhar.

Motivações e táticas: arrebatar, caçar, colecionar coisas brilhantes

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 13/26 | 10 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +3 | **Asas afiadas:** muito próximo | 2d10+4 fís

HABILIDADES

Inclemente (3) (passiva): o oscilume pode ser posto em foco até 3 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Acuidade Inigualável (passiva): antes do oscilume fazer um ataque, role **1d6**. Se rolar 4 ou mais, a Evasão do alvo é reduzida para a metade contra este ataque.

Dança Mental (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para criar uma exibição mágica que ocupa a mente dos inimigos ao redor. Todos os alvos próximos devem fazer um teste de reação de Instinto. Para cada alvo que falhe, você recebe 1 Ponto de Medo e o oscilume descobre um dos medos do alvo.

Sopro Alucinógeno (reação): *Contagem (ciclo 1d6).* Quando o oscilume sofrer dano pela primeira vez, ative a contagem regressiva. Quando ela terminar, o oscilume sopra um gás alucinógeno em todos os alvos Distantes à sua frente. Alvos precisam passar em um teste de reação de Instinto ou têm visões terríveis. Alvos cujos medos o oscilume conheça sofrem desvantagem nesse teste. Alvos que falhem no teste devem marcar 1 Ponto de Fadiga e perder 1 Ponto de Esperança.

PATIFE MASCARADO

Oportunista (2º patamar)

Um ladrão astuto com habilidades acrobáticas e predileção por drama.

Motivações e táticas: esconder, evadir, furtar, lucrar

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 8/17 | 4 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +3 | **Sabre:** corpo a corpo | 2d8+3 fís

Experiências: Acrobacia +3

HABILIDADES

Mãos Ágeis (ação): faça um ataque contra um alvo corpo a corpo. Em caso de sucesso, o patife causa **1d8+2** pontos de dano físico e rouba um item ou consumível do inventário do alvo.

Plano de Fuga (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para revelar uma armadilha armada pelo patife em algum lugar do campo de batalha. Todos os alvos muito próximos da armadilha devem passar em um teste de reação de Agilidade (13) ou serão puxados pelos pés e pendurados de cabeça para baixo, ficando *Imobilizados* e *Vulneráveis*. Libertar-se com sucesso em um teste de Acuidade ou Força (13) encerra as duas condições.

PORTADOR DOS SEGREDOS

Líder (2º patamar)

Um líder clandestino ligado diretamente aos Deuses Caídos.

Motivações e táticas: acumular poder, tomar o comando, tramar

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 13/26 | 7 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +3 | **Cajado místico:** distante | 2d12 mág

Experiências: Coerção +2, História dos Deuses Caídos +2

HABILIDADES

Aproveitar o Momento (ação): **gaste 2 Pontos de Medo** para pôr **1d4** aliados em foco. Ataques feitos por aliados postos em foco por esta ação causam metade do dano.

Matilha Demoníaca (reação): uma vez por cena, quando o portador dos segredos marcar 2 ou mais PV, você pode **marcar 1 PF** para invocar uma matilha demoníaca, que surge em um ponto alcance próximo e é imediatamente posta em foco.

Ritual de Invocação (reação): *Contagem (6)*. Quando o portador dos segredos for posto em foco pela primeira vez, ative a contagem regressiva. Toda vez que o portador marcar Pontos de Vida, diminua a contagem em um valor igual aos PV. Quando a contagem terminar, invoque um demônio menor em um ponto em alcance próximo.

Vontade do Mestre (reação): quando você puser um aliado distante em foco, **marque 1 Ponto de Fadiga** para receber 1 Ponto de Medo.

PREDADOR MORTAL

Líder (2º patamar)

Uma figura morta-viva em um casaco de couro, com olhos atentos e comportamento cruel.

Motivações e táticas: caçar, devorar, rastrear

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 15/27 | 6 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +5 | **Dilacerar:** muito próximo | 2d12+1 fís

Experiências: Cão de Caça +3

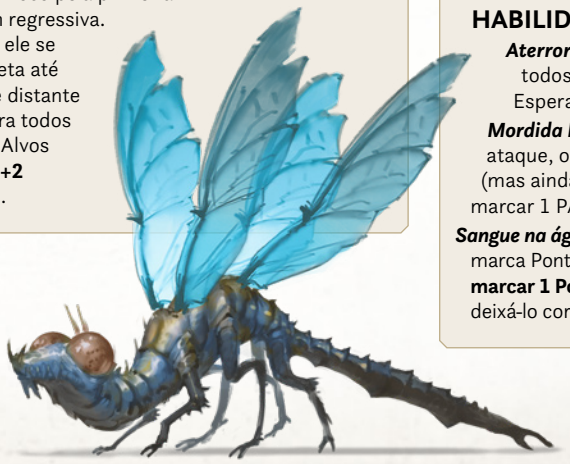
HABILIDADES

Aterrorizante (passiva): quando o predador acerta um ataque, todos os personagens distantes perdem 1 Ponto de Esperança. Receba 1 Ponto de Medo.

Marcado para Morrer (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para amaldiçoar um alvo muito próximo com uma marca até o fim da cena. Ataques do predador contra o alvo *Marcado* causam dano direto. O predador só é capaz de manter um alvo *Marcado* por vez.

Morte Inevitável (ação): **marque 1 PF** para pôr **1d4** aliados em foco. Ataques destes aliados causam metade do dano.

Ataque Violento (reação): *Contagem (ciclo 1d6)*. Quando o predador estiver em foco pela primeira vez, ative a contagem regressiva. Quando ela terminar, ele se move em uma linha reta até um ponto em alcance distante e faz um ataque contra todos os alvos no caminho. Alvos atingidos sofrem **2d8+2** pontos de dano físico.



OSCÍLUME JOVEM

SEREIA

Oportunista (2º patamar)

Uma pessoa meio-peixe, de escamas brilhantes e voz irresistível.

Motivações e táticas: consumir, seduzir presas, vencer com música

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 9/18 | 5 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +2 | **Maxilar distendido:** corpo a corpo | 2d6+3 fís

Experiências: Repertório de Canções +3

HABILIDADES

Público em Transe (passiva): se a sereia fizer um ataque padrão contra um alvo *Fascinado* por sua canção, o ataque causa **2d10+1** pontos de dano, em vez do dano padrão.

Canção Fascinante (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para cantar uma música que afeta todos os alvos próximos, que devem passar em um teste de reação de Instinto, ou ficam *Fascinados* até marcarem 2 Pontos de Fadiga. Outras sereias próximas do alvo podem **marcar 1 Ponto de Fadiga** cada para aumentar a Dificuldade do teste de reação em +1. Enquanto estiver *Fascinado*, o alvo não pode agir e fica *Vulnerável*.

SOLDADO DE ELITE

Comum (2º patamar)

Um escudeiro de armadura ou plebeu experiente buscando crescimento.

Motivações e táticas: fazer alianças, manter a ordem, obter glória

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 9/18 | 4 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +1 | **Lança:** muito próximo | 2d8+4 fís

HABILIDADES

Reforçar (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para ficar corpo a corpo a um aliado e fazer um ataque contra um alvo muito próximo. Em caso de sucesso, o alvo sofre **2d10+2** pontos de dano físico e o aliado pode recuperar 1 Ponto de Fadiga.

Lealdade do Vassalo (reação): quando o soldado estiver muito próximo de um aliado que seja um cavaleiro ou outro nobre prestes a receber dano, ele pode **marcar 1 PF** para ficar em alcance corpo a corpo do aliado e sofrer o dano em seu lugar.

TUBARÃO

Brutamonte (2º patamar)

Um grande predador aquático, sempre em ação.

Motivações e táticas: atacar o fraco, isolar a presa, seguir sangue

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 14/28 | 7 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +2 | **Mandíbula dentuça:** muito próximo | 2d12+1 fís

Experiências: Olfato +3

HABILIDADES

Aterrorizante (passiva): quando o tubarão acerta um ataque, todos os personagens distantes perdem 1 Ponto de Esperança. Receba 1 Ponto de Medo.

Mordida Lacerante (passiva): quando o tubarão acerta um ataque, o alvo deve marcar 1 PA sem receber seus benefícios (mas ainda pode usar PA para reduzir o dano). Caso não possa marcar 1 PA, o alvo deve marcar 1 PV adicional.

Sangue na água (reação): quando uma criatura próxima do tubarão marca Pontos de Vida por um ataque de outra criatura, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para pôr ele em foco imediatamente, deixá-lo corpo a corpo ao alvo e fazer um ataque padrão.

ADVERSÁRIOS DE 3° PATAMAR (5° AO 7° NÍVEL)

AUTÔMATO CARCEREIRO

Assistente (3° patamar)

Um construto-jaula com portas metálicas grossas no torso.

Motivações e táticas: bater, carregar para longe, emboscar, proteger

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 19/33 | 5 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +2 | **Corpo Esmagador:** muito próximo | 3d6+2 fís

HABILIDADES

Escudo Defensivo (passiva): criaturas corpo a corpo ao carcereiro sofrem desvantagem em testes de ataque contra ele. Criaturas aprisionadas dentro dele são imunes a este efeito.

Prender (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque contra um alvo muito próximo. Se acertar, o carcereiro *Imobiliza* o alvo dentro de si até que passe em um teste de Força (18). Alvos *Imobilizados* por esta ação só podem atacar o carcereiro.

AUTÔMATO SENTINELA

Brutamonte (3° patamar)

Um construto empoeirado com mãos de maça.

Motivações e táticas: destruir a qualquer custo, expurgar, proteger

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 21/40 | 6 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +3 | **Maça potente:** muito próximo | 2d12+1 fís

HABILIDADES

Pancada Cinética (passiva): alvos que sofram dano do ataque padrão da sentinela são empurrados a um ponto muito próximo.

Encaixotar (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para focar em um alvo muito próximo. O alvo sofre desvantagem em testes de ataque enquanto estiver muito próximo da sentinela. A sentinela só pode focar em um alvo de cada vez.

Tiro de Mana (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para causar uma explosão mágica em um ponto em alcance distante. Todos muito próximos do ponto escolhido devem fazer um teste de reação de Agilidade. Quem falhar sofre **2d8+20** pontos de dano mágico e são empurrados para um ponto em alcance próximo. Quem passar sofre metade do dano e não é empurrado.

Impulso (reação): quando a sentinela acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

AUTÔMATO TORRETA

AUTÔMATO TORRETA

Atirador (3° patamar)

Uma torreta imensa com armadura reforçada e doze pernas mecânicas.

Motivações e táticas: confinar, concentrar fogo, marcar, proteger

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 20/32 | 5 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +3 | **Canhão mecanomágico:** distante | 3d10+3 mág

HABILIDADES

Fogo Lento (passiva): se você puser a torreta em foco e ela não tiver nenhum marcador, ela não pode fazer um ataque padrão. Coloque um marcador na ficha e descreva o que ela está se preparando para fazer. Quando puser a torreta em foco e ela tiver um marcador na ficha, remova o marcador para que ela possa atacar.

Marcar Alvo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para *Marcar* um alvo distante, que fica *Marcado* até a torreta ser destruída ou até o alvo se esconder. A Evasão de um alvo *Marcado* é reduzida à metade.

Concentrar Fogo (reação): quando outro adversário causar dano a um alvo distante da torreta, você pode **marcar 1 PF** para somar o ataque padrão da torreta à rolagem de dano.

Detonação (reação): quando a torreta for destruída, ela explode. Todos os alvos próximos devem fazer um teste de reação de Agilidade. Quem falhar sofre **3d20** pontos de dano físico. Quem passar sofre metade do dano.

CAVALEIRO CERVO

Comum (3° patamar)

Um cavaleiro com imponentes galhadas e usa armadura de espinhos.

Motivações e táticas: eliminar intrusos, isolar, manobrar, proteger a floresta

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 19/36 | 7 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +3 | **Espada de vinhas:** corpo a corpo | 3d8+3 fis

Experiências: Conhecimento da Floresta +3

HABILIDADES

Aqui em Cima (passiva): quando o cavaleiro acerta um ataque padrão vindo de cima do alvo, ele causa **3d12+3** pontos de dano físico, em vez do dano padrão.

Lâmina da Floresta (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque contra todos os alvos muito próximos. Alvos atingidos sofrem dano físico igual a **3d4** + o limiar maior do alvo.

Armadura de Espinhos (reação): quando o cavaleiro sofre dano de um ataque corpo a corpo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para causar **1d10+5** pontos de dano físico ao atacante.

CENTELHA ELEMENTAL

Lacaio (3° patamar)

Uma fagulha ardente de fogo elemental.

Motivações e táticas: crescer, consumir, inflamar

Dificuldade: 15 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: +0 | **Explosões de fogo:** próximo | 5 mág

HABILIDADES

Lacaio (9) (passiva): a centelha é derrotada quando sofre qualquer dano. Para cada 9 pontos de dano causados por um personagem à centelha, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todas as centelhas elementais próximas dele. Esses lacaios ficam corpo a corpo ao alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 5 pontos de dano físico. Os danos são somados.

DEMÔNIO DA AVAREZA

Assistente (3º patamar)

Monstro em trajes de nobre, com chifres circulares adornados por joias.

Motivações e táticas: alimentar avareza, consumir, semear discórdia

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 15/29 | 6 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +2 | **Mandíbula faminta:** corpo a corpo | 3d6+5 mág

Experiências: Manipulação +3

HABILIDADES

Números Vão Subir (passiva): testes de ataque do demônio recebem um bônus igual ao número de punhados de ouro que ele possui.

Tudo Tem um Preço (passiva): ataques contra o demônio sofrem desvantagem a não ser que o atacante gaste um punhado de ouro. O demônio começa com um número de punhados de ouro igual ao número de personagens. Quando um alvo precisa marcar PV por causa do ataque padrão do demônio, o alvo pode escolher gastar um punhado de ouro no lugar de marcar Pontos de Vida (1 punhado por PV). Punhados de ouro gastos por personagens graças a este efeito são somados ao total do demônio da avareza.

Tempo é Dinheiro (ação): **gaste 3 punhados de ouro (ou 1 Ponto de Medo)** para pôr **1d4+1** aliados em foco.

DEMÔNIO DO DESESPERO

Oportunista (3º patamar)

Um demônio de membros longos, que se infiltra nas sombras.

Motivações e táticas: manter-se nas sombras, minar a determinação, tornar o medo contagiante

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 18/35 | 6 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +3 | **Raio miasmático:** distante | 3d6+1 mág

Experiências: Manipulação +3

HABILIDADES

Profundezas do Desespero (passiva): o demônio causa dano dobrado a personagens com 0 Pontos de Esperança.

Esforço é Inútil (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para afetar os espíritos de todos os personagens Distantes. Alvos afetados devem substituir seus Dados de Esperança por **1d8** até rolar um sucesso com Esperança ou até seu próximo descanso.

Impulso (reação): quando o demônio acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

Amigos São uma Decepção (reação): quando um personagem falhar com Medo, você pode **marcar 1 PF** para fazer com que todos os outros personagens próximos percam 1 Ponto de Esperança.

DEMÔNIO DA INVEJA

Atirador (3º patamar)

Uma demônio inconstante, de membros esguios e desejos insaciáveis.

Motivações e táticas: guardar rancor, pegar o que é dos outros, usurpar o sucesso alheio

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 17/30 | 6 **PV** | 6 **PF**
ATQ: +4 | **Ataque psíquico:** distante | 3d8+3 mág

Experiências: Manipulação +3

HABILIDADES

Mente Desprotegida (passiva): o ataque padrão do demônio causa dano direto.

Minha Vez (reação): quando o demônio marcar Pontos de Vida por um ataque, **gaste uma quantidade de Pontos de Medo igual à de PV marcados** para fazer o atacante marcar a mesma quantidade de Pontos de Vida.

Agora É Meu! (reação): quando um personagem muito próximo do demônio sofre dano grave, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para forçar o alvo a fazer um teste de reação de Acuidade. Se ele falhar, o demônio escolhe um item ou consumível do inventário do alvo e o toma para si.

Rivalidade (reação): quando uma criatura próxima sofre dano de outro adversário, você pode **marcar 1 PF** para somar **1d4** à rolagem de dano.

DEMÔNIO DA IRA

Brutamonte (3º patamar)

Um demônio com punhos gigantescos movido por uma fúria infindável.

Motivações e táticas: alimentar a fúria, causar destruição, impressionar rivais

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 22/40 | 7 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +3 | **Punhos:** muito próximo | 3d8+1 mág

Experiências: Intimidação +2

HABILIDADES

Ira Implacável (passiva): os ataques do demônio causam dano direto.

Calor da Batalha (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para enraivecer todos os personagens. Eles devem usar 1d20 como Dado de Medo até o fim da cena.

Retaliação (reação): quando o demônio sofre dano de um ataque próximo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão contra o atacante.

Sangue e almas (reação): *Contagem (ciclo 1d6)*. Ative a contagem quando um ataque for feito no campo de visão do demônio. A contagem diminui sempre que um personagem for atingido por uma ação violenta. Ao final da contagem, invoque **1d4** demônios menores, que surgem em pontos em alcance próximo.

DEMÔNIO DA SOBERBA

Líder (3º patamar)

Um demônio belo e cruel, com uma lança reluzente e robes elegantes.

Motivações e táticas: clamar vitória prematura, condescendência, provar superioridade

Dificuldade: 18 | **Limiares:** 18/36 | 7 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +4 | **Lança perfeita:** muito próximo | 3d10 fís

Experiências: Manipulação +2

HABILIDADES

Aterrorizante (passiva): quando o demônio acerta um ataque, todos os personagens Distantes perdem 1 Ponto de Esperança. Receba 1 Ponto de Medo.

Dobro ou Nada (passiva): quando um personagem distante falhar em um teste, ele pode rolar novamente seu Dado de Medo e ficar com o novo resultado. Se falhar novamente, ele deve marcar 2 PF, enquanto o Demônio recupera 1 Ponto de Fadiga.

Perícia Inigualável (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para causar o dano do ataque padrão do demônio a um alvo próximo.

Raiz da Perversidade (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para colocar em foco dois outros demônios Distantes.

Sem Comparação (reação): quando um personagem próximo do demônio falhar em um teste, o personagem deve marcar 1 PF.

DRAGÃO DO GELO JOVEM

Solo (3º patamar)

Um dragão azul com quatro patas poderosas e asas tingidas de gelo.

Motivações e táticas: avalanche, congelar, defender covil, espancar, proteger o que é meu, voar

Dificuldade: 18 | **Limiares:** 21/41 | 10 **PV** | 6 **PF**
ATQ: +7 | **Mordida e garras:** próximo | 4d10 fís

Experiências: Proteger o Que É Meu +3

HABILIDADES

Desespero (passiva): quando um personagem distante do dragão rola com Medo, ele perde 1 Ponto de Esperança.

Inclemente (3) (passiva): o dragão pode ser posto em foco até 3 vezes por turno do mestre. Gaste Ponsos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Romper e Esmagar (passiva): se um alvo atingido pelo dragão não marcar Pontos de Armadura para reduzir o dano, o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Avalanche (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para o dragão provocar um grande deslizamento de neve e gelo, cobrindo todas as outras criaturas distantes. Todos os alvos na área devem passar em um teste de reação de Instinto ou serão soterrados por pedras e neve, ficando *Vulneráveis* até que se libertem dos escombros. Receba 1 Ponto de Medo para cada personagem que falhar no teste.

Sopro da Nevasca (ação): **gaste 2 Pontos de Medo** para liberar uma espiral congelante na área próxima na frente do dragão. Todos os alvos na área devem fazer um teste de reação de Agilidade. Quem passar devem marcar 2 Pontos de Fadiga ou sofrer metade do dano a seguir. Quem falhar sofre **4d6+5** pontos de dano mágico e fica *Imobilizado* pelo gelo até que se liberte com sucesso em um teste de Força.

Escamas Congeladas (reação): quando uma criatura muito próxima acertar um ataque contra o dragão, ela deve marcar 1 Ponto de Fadiga e fica *Arrefecido* até o próximo descanso ou até recuperar 1 Ponto de Fadiga. Criaturas *Arrefecidas* sofrem desvantagem em testes de ataque.

Impulso (reação): quando o dragão acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

DRÍADE

Líder (3º patamar)

Um espírito da natureza em forma de uma árvore humanoide.

Motivações e táticas: cultivar, expulsar, ordenar, preservar floresta

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 24/38 | 8 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +4 | **Arco curto outonal:** distante | 3d10+1 fís

Experiências: Conhecimento da Floresta +4

HABILIDADES

Área de Espinhos (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** e escolha um ponto em alcance distante. Crie um arbusto de espinhos que cobre a área próxima do ponto escolhido. Todos os alvos na área sofrem **2d6+2** pontos de dano físico quando forem tentar agir. Um alvo deve passar em um teste de Acuidade ou causar mais de 20 pontos de dano à dríade em um ataque para sair da área.

Cultivar Mudas (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para cultivar três lacaios entes menores, que surgem em um ponto em alcance próximo e são postos em foco imediatamente.

Todos Um (reação): quando um aliado próximo morrer, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para recuperar 2 PV e 2 PF, uma vez que a força vital do aliado retornou à floresta.

ENTE CARVALHO

Brutamonte (3º patamar)

Uma árvore antiga e sólida, capaz de se movimentar.

Motivações e táticas: bater com galhos, esconder-se à vista, preservar a floresta, fincar raízes

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 22/40 | 7 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +2 | **Galho:** muito próximo | 3d8+2 fís

Experiências: Conhecimento da Floresta +3

HABILIDADES

Só Uma Árvore (passiva): antes de fazer qualquer ataque numa luta, ou depois de se esconder, o ente é indistinguível de outras árvores até que faça algo ou até que um personagem passe em um teste de Instinto para identificá-lo.

Barragem de Sementes (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque contra até três alvos próximos, atirando sementes neles. Alvos atingidos sofrem **2d10+5** pontos de dano físico.

Enraizar (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para *Enraizar* o ente onde ele estiver, deixando-o *Imobilizado* enquanto estiver *Enraizado*. Ele pode encerrar este efeito em vez de se mover quando estiver em foco. Enquanto estiver *Enraizado* o ente tem resistência a dano físico.

ENTE JOVEM

Lacaio (3º patamar)

Uma pequena muda senciente.

Motivações e táticas: bater, cercar, misturar-se, preservar a floresta

Dificuldade: 14 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: +0 | **Galhos:** corpo a corpo | 8 fís

HABILIDADES

Lacaio (6) (passiva): o ente é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 6 pontos de dano causados por um personagem ao ente, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os entes jovens próximos dele. Esses lacaios ficam em alcance corpo a corpo do alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 8 pontos de dano físico. Os danos são somados.

GRANDE ELEMENTAL DA TERRA

Brutamonte (3º patamar)

Um deslizamento vivo de pedras e poeira, grande como uma casa.

Motivações e táticas: avalanche, derrubar, socar

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 22/40 | 10 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +7 | **Punho de pedra:** muito próximo | 3d10+1 fís

HABILIDADES

Lentidão (passiva): se o elemental for posto em foco, mas não tiver nenhum marcador em sua ficha, ele é incapaz de agir. Coloque um marcador na ficha e descreva o que ele está se preparando para fazer. Quando puser o elemental em foco e ele tiver um marcador na ficha, remova o marcador para que ele possa agir.

Objeto Fixo (passiva): um ataque que moveria o elemental o faz em dois alcances a menos (por exemplo, alcance distante se torna muito próximo). Quando o elemental sofrer dano físico, reduza esse dano em 7 pontos.

Soterrar (passiva): quando o elemental acertar um ataque, o alvo deve perder 1 Ponto de Armadura sem receber seus benefícios (mas ainda pode usar PA para reduzir o dano). Se não puder perder 1 PA, o alvo deve marcar 1 PV adicional.

Deslizamento (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para criar um deslizamento que soterra com escombros a área próxima em frente ao elemental. Todos os alvos na área devem fazer um teste de reação de Agilidade (19). Quem falhar sofre **2d12+5** pontos de dano físico e ficam *Vulneráveis* até fazer uma rolagem com Esperança. Quem passar sofre metade do dano.

Impulso (reação): quando o elemental acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

GRANDE ELEMENTAL DA ÁGUA

Assistente (3º patamar)

Uma grande onda viva que engole seus inimigos.

Motivações e táticas: afogar, dilúvio, dispersar

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 17/34 | 5 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +3 | **Onda devastadora:** muito próximo | 3d4+1 mág

HABILIDADES

Afogar (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque contra todos os alvos muito próximos. Alvos atingidos pelo elemental ficam *Imobilizados* e *Vulneráveis* e começam a se afogar. Um alvo pode se libertar com um sucesso em um teste de Força ou Instinto, que encerram ambas as condições.

Jato D'água (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para atacar um alvo muito próximo. Em caso de sucesso, o alvo sofre **2d4+7** pontos de dano e desvantagem no seu próximo teste. Em caso de falha, o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Maré Alta (reação): quando o elemental acerta um ataque padrão, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para empurrar o alvo para um ponto em alcance próximo.

HIDRA

Solo (3º patamar)

Um quadrúpede bestial com várias cabeças em pescoços compridos, cada uma munida de presas terríveis.

Motivações e táticas: aterrorizar, devorar, regenerar

Dificuldade: 18 | **Limiares:** 19/35 | 10 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +3 | **Mordida:** próximo | 2d12+2 fís

HABILIDADES

Bicho de Várias Cabeças (passiva): a hidra começa com 3 cabeças e pode chegar até 5. Cada vez que a hidra sofrer dano maior ou superior, ela perde uma cabeça.

Inclemente (X) (passiva): a hidra pode ser posta em foco até X vezes por turno do mestre, sendo X o número de cabeças dela. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Berro Aterrorizante (ação): todos os personagens distantes perdem 2 Pontos de Esperança.

Regeneração (ação): se a hidra tiver marcado algum Ponto de Vida, **gaste 1 Ponto de Medo** para que ela recupere 1 PV e faça crescer novas duas cabeças.

Fraqueza Mágica (reação): quando a hidra sofre dano mágico, ela fica *Atordoada* até a próxima rolagem com Medo. Enquanto estiver *Atordoada*, ela não pode usar Regeneração, mas fica imune a dano mágico.

LODO VERDE GIGANTE

Oportunista (3º patamar)

Um monte ácido verde mais alto que um humano comum.

Motivações e táticas: camuflagem, envolver, esgueirar, multiplicar-se

Dificuldade: 15 | **Limiares:** 15/30 | 7 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +3 | **Tentáculo de lodo:** corpo a corpo | 3d8+1 mág

Experiências: Misturar-se +3

HABILIDADES

Forma Ácida (passiva): quando o lodo acertar um ataque, o alvo deve marcar 1 Ponto de Armadura sem receber seus benefícios (mas ainda pode usar PA para reduzir o dano). Caso não possa marcar 1 PA, o alvo deve marcar 1 Ponto de Vida adicional.

Lentidão (passiva): se o lodo for posto em foco, mas não tiver nenhum marcador em sua ficha, ele é incapaz de agir. Coloque um marcador na ficha e descreva o que ele está se preparando para fazer. Quando puser o lodo em foco e ele tiver um marcador na ficha, remova o marcador para que ele possa agir.

Envolver (ação): faça um ataque padrão em um alvo corpo a corpo. Em caso de sucesso, o lodo *Envolve* o alvo, que deve marcar 2 Pontos de Fadiga. Alvos *Envolvidos* devem marcar 1 PF adicional ao fazer um teste. Se o lodo sofrer dano grave, o alvo é libertado.

Agora São Dois (reação): quando o lodo tiver marcado 4 PV ou mais, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para dividi-lo em dois lodos verdes (sem PV ou PF marcados) e postos em foco imediatamente.

MONARCA

Manipulador (3º patamar)

O soberano de uma nação, cercado de privilégios e detentor de poder sem igual em seus domínios.

Motivações e táticas: criar um legado, reger vassalos, vencer rivais

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 16/32 | 6 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +0 | **Martelo de guerra:** corpo a corpo | 3d6+3 fís

Experiências: História +3, Nobreza +3

HABILIDADES

Execute Eles! (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** por personagem do grupo de aventureiros para condená-lo por crimes reais ou inventados. Um personagem que passar em um teste de Presença pode exigir um julgamento por combate ou outro tipo de julgamento especial.

Guarda da Coroa (ação): uma vez por cena, **marque 1 PF** para invocar seis lacaios de 3º patamar, que surgem em pontos em alcance próximo para servir à vontade do monarca.

Casus Belli (reação): *Contagem de longo prazo (8)*. **Gaste 1 Ponto de Medo** para ativar a contagem depois que o desejo de guerra do monarca for revelado. Quando a contagem termina, o monarca terá motivos para enviar sua nação à guerra, e terá apoio por essas motivações. Receba **1d4** Pontos de Medo.

MORCEGO ATROZ

Oportunista (3º patamar)

O leal animal de estimação de um vampiro.

Motivações e táticas: esconder-se, mergulho rasante, proteger líder

Dificuldade: 14 | **Limiares:** 16/30 | 5 **PV** | 3 **PF**
ATQ: +2 | **Garras e presas:** corpo a corpo | 2d6+7 fís

Experiências: Sede de Sangue +3

HABILIDADES

Voador (passiva): enquanto estiver em voo, a Dificuldade do morcego aumenta em +3.

Guincho (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para dar um guincho agudo na direção de todos os alvos Distantes que na frente do morcego. Alvos devem marcar **1d4** PF.

Guardião (reação): quando um aliado vampiro marca Pontos de Vida, o morcego pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para voar, ficar corpo a corpo do atacante e fazer um ataque com vantagem contra ele. Em caso de sucesso, o morcego causa **2d6+2** pontos de dano físico.

VAMPIRO MESTRE & MORCEGO-ATROZ

OSCILUME ADULTO

Solo (3° patamar)

Um inseto alado grande como uma casa com escamas iridescentes e asas mais velozes que o olhar.

Motivações e táticas: arrebatar, caçar, colecionar coisas brilhantes, fazer ninhos.

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 20/35 | 12 **PV** | 6 **PF**
ATQ: +3 | **Asas afiadas:** muito próximo | 3d20 fís

HABILIDADES

Inclemente (4) (passiva): o oscilume pode ser posto em foco até 4 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Nunca Erra (passiva): quando o oscilume fizer um ataque, a Evasão do alvo é reduzida à metade para este ataque.

Voo Mortal (passiva): enquanto estiver em voo, o oscilume pode se mover até um ponto em alcance distante em vez de alcance próximo antes de fazer uma ação.

Dança Mental (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para criar uma exibição mágica que ocupa a mente dos inimigos ao redor. Todos os alvos próximos devem fazer um teste de reação de Instinto. Para cada alvo que falhe, você recebe 1 Ponto de Medo e o oscilume descobre um dos medos do alvo.

Redemoinho (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para rodopiar, fazendo um ataque contra todos os alvos muito próximos. Alvos atingidos sofrem **3d8** pontos de dano físico direto.

Reflexos Sinistros (reação): quando o oscilume sofre dano de um ataque próximo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para reduzir o dano à metade.

Sopro Alucinógeno (reação): *Contagem (ciclo 1d6).* Quando o oscilume sofrer dano pela primeira vez, ative a contagem regressiva. Quando ela terminar, o oscilume sopra um gás alucinógeno em todos os alvos Distantes à sua frente. Alvos precisam passar em um teste de reação de Instinto ou têm visões terríveis. Alvos cujos medos o oscilume conheça sofrem desvantagem nesse teste. Alvos que falhem no teste perdem 2 Pontos de Esperança e sofrem **3d8+3** pontos de dano mágico direto.

OSCILUME ADULTO

VAMPIRO

Comum (3° patamar)

Um morto-vivo inteligente com lábios manchados de sangue e um sorriso de predador.

Motivações e táticas: encantar, enganar, intimidar, morder, sorver

Dificuldade: 16 | **Limiares:** 18/35 | 5 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +3 | **Rapieira:** corpo a corpo | 3d8 fís

Experiências: Caçador noturno +3

HABILIDADES

Mordida Vampírica (ação): faça um ataque contra um alvo corpo a corpo. Em caso de sucesso, cause **5d4** pontos de dano físico. Um alvo que marque Pontos de Vida por causa deste ataque perde 1 Ponto de Esperança e deve marcar 1 Ponto de Fadiga. O vampiro, então, recupera 1 PV.

Forma de Névoa (reação): quando o vampiro sofre dano físico, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para reduzir esse dano à metade.

VAMPIRO MESTRE

Líder (3° patamar)

Um morto-vivo cativante que se veste com a elegância de um nobre.

Motivações e táticas: criar servos, encantar, intimidar, mandar, voar

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 22/42 | 6 **PV** | 6 **PF**
ATQ: +5 | **Rapieira:** corpo a corpo | 2d20+4 fís

Experiências: Aristocrata +3

HABILIDADES

Aterrorizante (passiva): quando o vampiro acerta um ataque, todos os personagens distantes perdem 1 Ponto de Esperança. Receba 1 Ponto de Medo.

Olhe nos Meus Olhos (passiva): uma criatura que se mova para ficar corpo a corpo ao vampiro deve fazer um teste de reação de Instinto. Se ela falhar, você recebe **1d4** Pontos de Medo.

Começou a Caçada (ação): **gaste 2 Pontos de Medo** para invocar **1d4** vampiros, que surgem em pontos em alcance distante e são postos em foco imediatamente.

Consumir Seguidores (ação): quando o vampiro estiver corpo a corpo a um aliado, ele pode fazer o aliado marcar 1 Ponto de Vida. O vampiro, então, recupera 1 PV.

Drenar Vida (reação): quando o vampiro é posto em foco, role **1d8**. Se rolar 6 ou mais, todos os alvos muito próximos devem marcar 1 PV.

ADVERSÁRIOS DE 4° PATAMAR (8° AO 10° NÍVEL)

ARQUINECROMANTE

Líder (4° patamar)

Um mago em decomposição vestindo robes esfarrapados.

Motivações e táticas: corromper, decompor, fugir para lutar outro dia, ressuscitar

Dificuldade: 21 | **Limiares:** 33/66 | 9 **PV** | 8 **PF**
ATQ: +6 | **Raio necrótico:** distante | 4d12+8 mág

Experiências: Conhecimento Proibido +3, Sabedoria Secular +3

HABILIDADES

Dança da Morte (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para pôr em foco **1d4** aliados. Ataques feitos por aliados postos em foco desta maneira causam metade do dano, ou você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para que causem dano completo.

Feixe Decadente (ação): **marque 2 Pontos de Fadiga** para fazer com que todos os alvos Distantes façam um teste de reação de Forca. Quem falhar sofre **2d20+12** pontos de dano mágico e você recebe 1 Ponto de Medo. Quem passar sofre metade do dano. Um alvo que marque 2 PV ou mais também deve marcar 2 PF e fica *Vulnerável* até rolar com Esperança.

Portões da Morte (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para invocar uma legião de zumbis, que surge em um ponto em alcance próximo e é posta em foco imediatamente.

Hoje Não, Meus Caros (reação): quando o arquinecromante tiver marcado 7 Pontos de Vida ou mais, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para fazê-lo se teleportar para um lugar seguro, onde pode se recuperar. Um personagem que passe em um teste de Instinto pode rastrear o destino do arquinecromante.

Sua Vida É Minha (reação): *Contagem (Ciclo 2d6)*. Quando o arquinecromante tiver marcado 6 Pontos de Vida ou mais, ative a contagem regressiva. No fim da contagem, você causa **2d10+6** pontos de dano mágico direto a um alvo próximo. O arquinecromante, então, **recupera um número de PF ou de PV** iguais ao número de PV marcados pelo alvo do ataque.

CAÍDO, FEITICEIRO

Assistente (4° patamar)

Um mago poderoso aprisionado pelas barganhas que realizou em vida.

Motivações e táticas: adquirir, atormentar, desencorajar, dominar

Dificuldade: 19 | **Limiares:** 26/42 | 6 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +4 | **Cajado Corrupto:** distante | 4d6+10 mág

Experiências: Conhecimento Antigo +2

HABILIDADES

Conflagração (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para liberar uma tempestade de fogo implacável e fazer um ataque contra todos os alvos próximos. Alvos atingidos pelo feiticeiro sofrem **2d10+6** pontos de dano mágico direto.

Prisão de Pesadelos (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para prender um alvo distante em uma poderosa ilusão de seus piores medos. Enquanto estiver preso, o alvo fica *Imobilizado* e *Vulnerável* até que se liberte com sucesso em um teste de Instinto, que remove as duas condições.

Escorregadio (reação): se o feiticeiro sofrer dano causado por um ataque, ele pode se teleportar para um ponto em alcance distante.

Grilhões da Culpa (reação): *Contagem (Ciclo 2d6)*. Quando o feiticeiro for posto em foco pela primeira vez, ative a contagem regressiva. Quando a contagem terminar, todos os alvos Distantes ficam *Vulneráveis* e devem marcar 1 Ponto de Fadiga por terem revivido seus maiores arrependimentos. Um alvo pode se libertar da culpa com sucesso em um teste de Presença ou Força. Falhar nesse teste causa perda de 1 Ponto de Esperança.

CAÍDO, DEFENSOR

Lacaio (4° patamar)

Uma alma maldita, presa pela vontade dos Deuses Caídos.

Motivações e táticas: conquistar descanso, dominar, esmagar, punir

Dificuldade: 18 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: +2 | **Machado maldito:** muito próximo | 12 fís

HABILIDADES

Aura de Ruína (passiva): um personagem que marque PV por um ataque feito pelo defensor perde 1 Ponto de Esperança.

Lacaio (12) (passiva): o defensor é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 12 pontos de dano causados por um personagem ao defensor, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os defensores próximos dele. Esses lacaios ficam em alcance corpo a corpo do alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 12 pontos de dano físico. Os danos são somados.

CAÍDO, GENERAL ARRASA-REINOS

Solo (4º patamar)

Um Deus Caído, envolto em ira e ressentimento, trazendo milênios de experiência em destruir o espírito de heróis.

Motivações e táticas: corromper, dominar, punir, quebrar os fracos

Dificuldade: 20 | **Limiares:** 36/66 | 8 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +7 | **Chicote de farpas:** próximo | 4d8+7 fís

Experiências: Conquista +3, História +2, Intimidação +3

HABILIDADES

Armadura de Brasas (passiva): quando o arrasa-reinos sofre dano, reduza o valor em **2d10** pontos.

Inclemente (2) (passiva): o arrasa-reinos pode ser posto em foco até 2 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Chicote Atormentador (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão contra todos os alvos muito próximos. Se um alvo usar PA para reduzir o dano deste ataque, ele perde 2 Pontos de Armadura.

Arauto da Ruína (reação): quando um alvo marcar Pontos de Vida por causa de um ataque do arrasa-reinos, todos os personagens Distantes deste alvo perdem 1 Ponto de Esperança.

Cólera Desmedida (reação): *Contagem (Decrescente 8).* Quando o arrasa-reinos for posto em foco pela primeira vez, ative a contagem. Quando ela terminar, ele cria uma torrente de fúria incarnada que remove a carne dos ossos. Todos os alvos Distantes devem fazer um teste de reação de Presença. Quem falhar sofre **2d6+10** pontos de dano mágico direto. Quem passar sofre metade do dano. Para cada Ponto de Vida marcado por esse dano, invoque um defensor caído em um ponto em alcance muito próximo do alvo que tenha marcado Pontos de Vida. Se a contagem regressiva tiver seu valor máximo reduzido para 0, o arrasa-reinos marca seus PV restantes e todos os alvos Distantes devem marcar todos os seus PV e fazer um movimento de morte.

Desconheço a Derrota (mudança de forma) (reação): quando o arrasa-reinos marcar seu último Ponto de Vida, substitua-o pelo campeão invicto e o ponha em foco imediatamente.

CAÍDO, GENERAL CAMPEÃO INVICTO

Solo (4º patamar)

Aquele que apenas os mais temíveis têm chance de temer.

Motivações e táticas: assegurar vitória a qualquer custo, distribuir morte impiedosa, punir os desafiantes

Dificuldade: 18 | **Limiares:** 35/58 | 11 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +8 | **Espada quebra-corações:** muito próximo | 4d12+13 fís

Experiências: Conquista +3, História +2, Intimidação +3

HABILIDADES

Armadura Inconstante (passiva): quando o campeão invicto sofre dano, reduza o valor em **1d10** pontos.

Inclemente (3) (passiva): o campeão invicto pode ser posto em foco até 3 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Golpe Destruidor (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão contra todos os alvos muito próximos. Personagens atingidos perdem uma quantidade de Pontos de Esperança igual ao número de PV marcados pelo ataque.

Infindáveis Legiões (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para invocar um número de defensores caídos igual ao dobro do número de personagens, que surgem em pontos em alcance distante.

Arauto da Ruína (reação): quando um alvo marcar Pontos de Vida por causa de um ataque do arrasa-reinos, todos os personagens Distantes deste alvo perdem 1 Ponto de Esperança.

Círculo de Profanação (reação): *Contagem (1d8).* Quando o campeão invicto for posto em foco pela primeira vez, ative a contagem regressiva. Ao final da contagem, ative um círculo mágico que cobre uma área distante do campeão. Um alvo dentro da área fica *Vulnerável* até que saia do círculo. A área pode ser removida causando dano grave ao campeão invicto.

Impulso (reação): quando o campeão invicto atingir um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

DRAGÃO VULCÂNICO, PREDADOR DE OBSIDIANA

Solo (4º patamar)

Uma imensa criatura alada com escamas de obsidiana e garras impossivelmente afiadas.

Motivações e táticas: arremeter, caçar, defender covil, intimidar, voar

Dificuldade: 19 | **Limiares:** 33/65 | 6 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +8 | **Garras de obsidiana:** próximo | 4d10+4 fís

Experiências: Caçar do Alto +5

HABILIDADES

Escamas de Obsidiana (passiva): o dragão é resistente a dano físico.

Inclemente (2) (passiva): o dragão pode ser posto em foco até 2 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Voador (passiva): enquanto estiver em voo, a Dificuldade do dragão aumenta em +3.

Bomba Rasante (ação): se o dragão estiver em voo, **marque 1 Ponto de Fadiga** para escolher um ponto em alcance distante. Mova-o até o ponto escolhido e faça um ataque contra todos os alvos muito próximos. Alvos atingidos pelo dragão sofrem **2d10+6** pontos de dano físico, devem marcar 1 Ponto de Fadiga e perdem 1 Ponto de Esperança.

Cauda-avalanche (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque contra todos os alvos próximos. Alvos atingidos pelo dragão sofrem **4d6+4** pontos de dano físico, são empurrados para um ponto em alcance distante e ficam *Vulneráveis* até suas próxima rolagem com Esperança.

Erupção de Fúria (mudança de forma) (reação): quando o predador de obsidiana marcar seu último Ponto de Vida, substitua-o pelo flagelo de magma e o ponha em foco imediatamente.

DRAGÃO VULCÂNICO, FLAGELO DE MAGMA

Solo (4º patamar)

Enfurecido pelas feridas, o dragão explode em lava derretida.

Motivações e táticas: encharcar com lava, incinerar, repelir invasores, reposicionar-se

Dificuldade: 20 | **Limiares:** 30/58 | 7 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +9 | **Garras cobertas de lava:** próximo | 4d12+4 fís

Experiências: Caçar do Alto +5

HABILIDADES

Inclemente (3) (passiva): o dragão pode ser posto em foco até 3 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Escamas Rachadas (passiva): quando o dragão sofre dano, role um número de **d6** igual ao número de Pontos de Vida marcados. Receba 1 Ponto de Medo para cada resultado 4 ou maior.

Erupção (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer as escamas do dragão explodirem lava, cobrindo a área muito próxima. Todos os alvos na área devem passar em um teste de reação de Agilidade ou sofrem **4d6+6** pontos de dano físico e são empurrados para um ponto em alcance próximo. A área afetada permanece coberta de lava. Uma criatura, além dragão, que adentre a área ou faça uma ação dentro dela, deve marcar 6 PV.

Poder Pulverizante (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque contra um alvo muito próximo. Em caso de sucesso, o alvo sofre **4d8+1** pontos de dano físico, perde 1 Ponto de Esperança e é empurrado para um ponto em alcance próximo. O dragão recupera 1 Ponto de Fadiga.

Esguicho de Lava (reação): quando o dragão sofre dano grave de um ataque muito próximo, sangue fervilhante esguicha da ferida, causando **2d10+4** pontos de dano físico direto ao atacante.

Sopro Vulcânico (reação): quando o dragão sofre dano maior, role **1d10**. Se rolar 8 ou mais, o dragão sopra um jato de lava distante à sua frente. Todos os alvos na área devem fazer um teste de reação de Agilidade. Quem falhar sofre **2d10+4** pontos de dano físico, marca **1d4 Pontos de Fadiga** e fica *Vulnerável* até que recupere 1 PF. Quem passar sofre metade do dano e deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Vingança Cinzenta (mudança de forma) (reação): quando o flagelo de magma marcar seu último PV, substitua-o pelo tirano das cinzas e imediatamente o ponha em foco.

DRAGÃO VULCÂNICO, PREDADOR DE OBSIDIANA

DRAGÃO VULCÂNICO, FLAGELO DE MAGMA

DRAGÃO VULCÂNICO, TIRANO DAS CINZAS

Solo (4º patamar)

Nenhum inimigo jamais teve a insolência de feri-lo tanto. Quando a lava assenta, vira cinza, assim como antigos inimigos da criatura.

Motivações e táticas: intimidar, matar ou ser morto, sufocar, voar

Dificuldade: 18 | **Limiares:** 29/55 | 8 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +10 | **Garras e dentes:** próximo | 4d12+15 fís

Experiências: Caçar do Alto +5

HABILIDADES

Acuado (passiva): **marque 1 Ponto de Fadiga** em vez de gastar 1 Ponto de Medo para pôr o dragão em foco.

Asas Feridas (passiva): enquanto estiver em voo, a Dificuldade do dragão aumenta em +1.

Inclemente (4) (passiva): o dragão pode ser posto em foco até 4 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Reduzir a Cinzas (passiva): quando um personagem próximo do dragão falhar em um teste, ele perde 1 Ponto de Esperança e você recebe 1 Ponto de Medo. Se um personagem não puder perder 1 Ponto de Esperança, ele deve marcar 1 PV.

Hecatombe (ação): *Contagem (1d12).* **Gaste 1 Ponto de Medo** para ativar a contagem, que diminui toda vez que um personagem rolar com Medo. Quando a contagem termina, o dragão se debate, causando dano ambiental (como um terremoto, avalanche ou colapso das paredes). Todos os alvos Distantes devem fazer um teste de reação de Força. Quem falhar sofre **2d10+10** pontos de dano físico e fica *Imobilizado* pelos escombros até se libertar com sucesso em um teste de Força. Quem passar sofre metade do dano. Se o dragão for derrotado enquanto a contagem ainda está ativa, prossiga com os efeitos do fim da contagem imediatamente, como consequência da destruição causada pela sua morte.

Nuvem Cinzenta (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para esmagar o chão e jogar cinzas para o ar em alcance distante. Um alvo dentro da nuvem de cinzas sofre desvantagem em testes. A nuvem se dispersa na próxima vez que um adversário for posto em foco.

Violência Desesperada (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque contra todos os alvos próximos. Alvos atingidos pelo dragão sofrem **2d20+2** pontos de dano físico, são empurrados para pontos em alcance próximo de onde estavam e devem marcar 1 Ponto de Fadiga.

EXALTADO, ARQUEIRO

Atirador (4º patamar)

Soldados espirituais armados com um arco santo.

Motivações e táticas: atirar, focar flecha, obedecer, reposicionar-se

Dificuldade: 19 | **Limiares:** 25/45 | 3 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +4 | **Arco longo santo:** distante | 4d8+8 fís

HABILIDADES

Punição dos Culpados (passiva): o arqueiro causa dano dobrado a alvos marcados como *Culpados* por um serafim supremo.

Saraivada Divina (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão contra até três alvos.

EXALTADO, SOLDADO

Lacaio (4º patamar)

Almas de fiéis abençoados com armamento divino.

Motivações e táticas: aglomerar, obedecer, manobrar melhor, punir

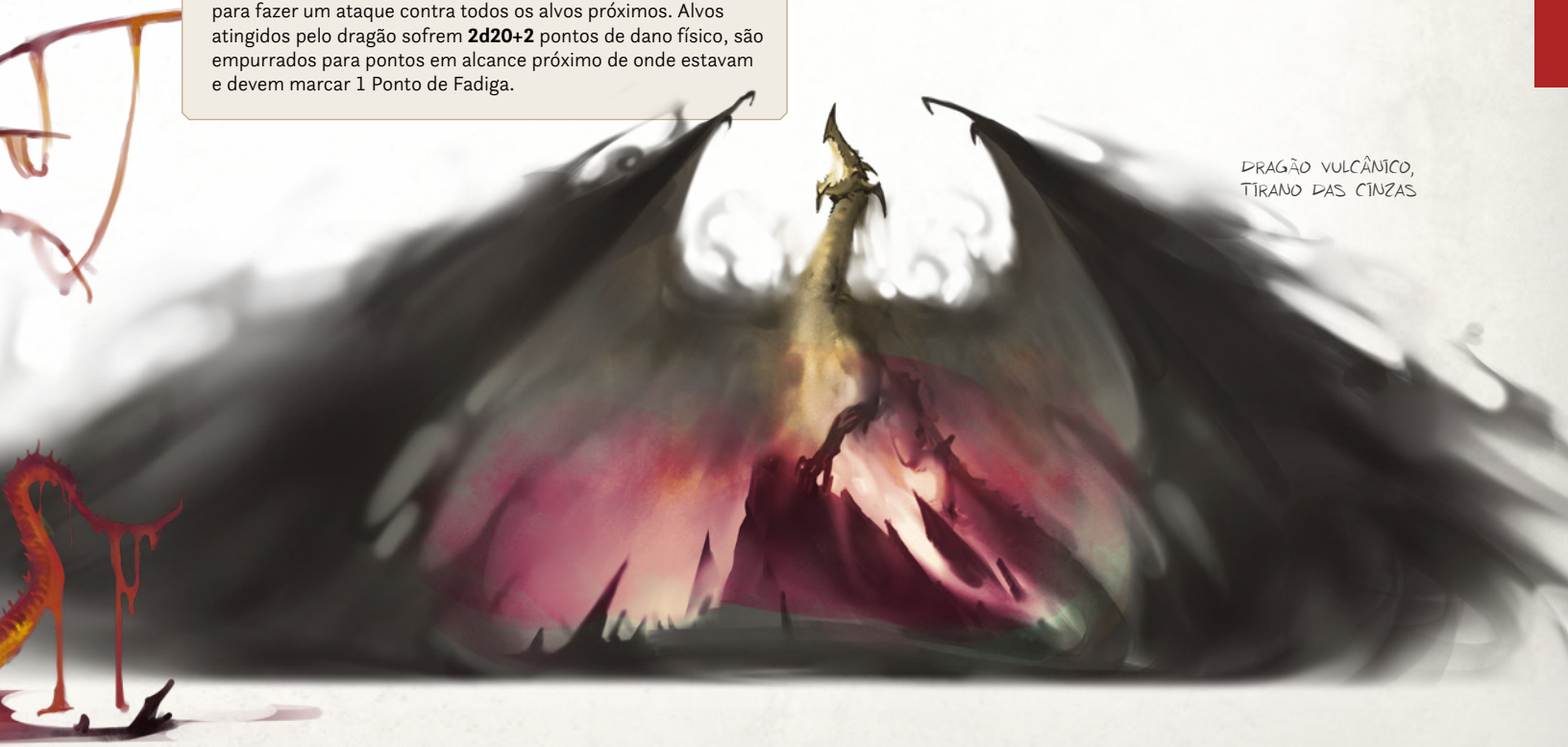
Dificuldade: 18 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 2 **PF**
ATQ: +2 | **Espada e escudo:** corpo a corpo | 10 fís

HABILIDADES

Lacaio (13) (passiva): o soldado é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 13 pontos de dano causados por um personagem ao soldado, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Voo Divino (passiva): enquanto o soldado estiver em voo, **gaste 1 Ponto de Medo** para movê-lo paraum ponto em alcance distante, em vez de próximo, antes de realizar uma ação.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os soldados exaltados próximos dele. Esses lacaios ficam em alcance corpo a corpo do alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 10 pontos de dano físico. Os danos são somados.



DRAGÃO VULCÂNICO, TIRANO DAS CINZAS

KRAKEN

Solo (4º patamar)

Uma besta marinha lendária, maior que o maior dos galeões, com tentáculos repletos de ventosas e uma bocarra terrível.

Motivações e táticas: afogar, agarrar, consumir, esmagar

Dificuldade: 20 | **Limiares:** 35/70 | 11 **PV** | 8 **PF**
ATQ: +7 | **Tentáculos:** próximo | 4d12+10 fís

Experiências: Natação +3

HABILIDADES

Inclemente (3) (passiva): o kraken pode ser posto em foco até 3 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Múltiplos Tentáculos (passiva): enquanto o kraken tiver 7 Pontos de Vida marcados ou menos, ele pode fazer seu ataque padrão contra dois alvos dentro do alcance.

Agarrar e Afogar (ação): faça um teste de ataque contra um alvo próximo. Em caso de sucesso, **marque 1 Ponto de Fadiga** para agarrar a vítima com um tentáculo e puxá-la para dentro da água. O alvo fica *Imobilizado* e *Vulnerável* até que se liberte com sucesso em um teste de Força ou até que o kraken sofra dano maior ou superior. Enquanto estiver *Imobilizado* e *Vulnerável* por esta habilidade, o alvo deve marcar 1 PF quando fizer um teste.

Jato Fervente (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para que o kraken cuspa um jato de água fervente em todos os alvos Distantes que estiverem em linha. Todos os alvos precisam passar em um teste de reação de Agilidade ou sofrem **4d6+9** pontos de dano físico. Se um alvo marcar Pontos de Armadura para reduzir o dano, ele também deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Impulso (reação): quando o kraken acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

ORÁCULO DA PERDIÇÃO

Solo (4º patamar)

Uma imponente criatura imortal que é a encarnação do destino, fadada a ver apenas os piores futuros possíveis.

Motivações e táticas: condenar, descartar, desencorajar, mudar local

Dificuldade: 20 | **Limiares:** 38/68 | 11 **PV** | 10 **PF**
ATQ: +8 | **Ataque psíquico:** distante | 4d8+9 mág

Experiências: Conhecimento Irrestrito +4

HABILIDADES

Aterrorizante (passiva): quando o oráculo acerta um ataque, todos os personagens Distantes perdem 1 Ponto de Esperança. Receba 1 Ponto de Medo.

Fechar Paredes (passiva): quando uma criatura muito distante falhar em um teste, ela deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Invocar Atormentadores (ação): uma vez por dia, **gaste 2 Pontos de Medo**, para invocar **2d4** lacaios de 2º patamar ou menor, relacionados aos pesadelos de um dos personagens. Eles surgem em pontos em alcance próximo do personagem.

Prever Destino (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para conceder a um alvo distante uma visão de seus pesadelos pessoais. O alvo deve fazer um teste de reação de Conhecimento. Se falhar, o alvo perde todos os Pontos de Esperança e sofre **2d20+4** pontos de dano mágico direto. Se passar, sofre metade do dano e perde 1 Ponto de Esperança.

Conhecimento Agourento (reação): quando o oráculo avista uma criatura mortal, ele imediatamente descobre um dos pesadelos pessoais da criatura.

Destino Rancoroso (reação): quando o oráculo marcar Pontos de Vida por um ataque muito próximo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para empurrar o atacante para um ponto em alcance distante e causar-lhe **2d10+4** pontos de dano físico.

REINOS EXTERIORES, ABOMINAÇÃO

Brutamonte (4º patamar)

Uma zombaria caótica à própria vida, em fluxo constante.

Motivações e táticas: debilitar, demolir, devorar

Dificuldade: 19 | **Limiares:** 35/71 | 7 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +2d4 | **Pseudópode gigante:** muito próximo | 4d6+13 mág

HABILIDADES

Forma Caótica (passiva): quando a abominação ataca, role **2d4** e use o resultado como modificador de ataque.

Presença Desconcertante (passiva): um alvo que sofra dano causado pela abominação deve fazer um teste de reação de Instinto. Se falhar, sofre desvantagem no seu próximo teste e você sofre 1 Ponto de Medo.

Abalar Realidade (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para abalar as bordas da realidade em alcance distante da abominação. Todos os alvos na área devem passar em um teste de reação de Conhecimento, ou ficam *Dissociados* da realidade até o fim da cena. Quando um alvo *Dissociado* gasta Pontos de Esperança ou marca PA, PV ou PF, deve gastar ou marcar o dobro de pontos necessários.

Forma Irreal (reação): quando a abominação sofre dano, reduza-o em **1d20** pontos. Se ela marcar 1 Ponto de Vida ou menos ao ser atingida por 1 ataque, você recebe 1 Ponto de Medo.

REINOS EXTERIORES, CORRUPTOR

Assistente (4º patamar)

Uma massa amorfa feita de luz cromática.

Motivações e táticas: confundir, distrair, subjugar

Dificuldade: 19 | **Limiares:** 27/47 | **PV** 4 | 3 **PF**
ATQ: +7 | **Pseudópode corroído:** muito próximo | 4d8+5 mág

HABILIDADES

Estilhaçar o Âmago (passiva): um personagem que sofra dano do corruptor perde 1 Ponto de Esperança.

Vomitar Realidade (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para vomitar porções parcialmente digeridas de outras realidades em todos os alvos próximos. Alvos precisam passar em um teste de reação de Conhecimento ou devem marcar 2 PF.

REINOS EXTERIORES, SERVO

Lacaio (4º patamar)

Vagamente um humanoide, desprovido de memórias e identidade.

Motivações e táticas: destruir, desorientar, enojar, intimidar

Dificuldade: 17 | **Limiar:** nenhum | 1 **PV** | 1 **PF**
ATQ: +3 | **Garras e dentes:** muito próximo | 11 fís

HABILIDADES

Lacaio (13) (passiva): o servo é derrotado quando sofre qualquer dano. Para cada 13 pontos de dano causados por um personagem ao servo, um lacaio adicional no alcance, e que seria atingido pelo ataque, é derrotado.

Ataque em Grupo (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para escolher um alvo e pôr em foco todos os servos dos Reinos Exteriores próximos dele. Esses lacaios ficam em alcance corpo a corpo do alvo e fazem um teste de ataque compartilhado. Se acertarem, cada um causa 11 pontos de dano físico. Os danos são somados.

SERAFIM SUPREMO

Líder (4º patamar)

Um campeão que lidera tropas sagradas e defende os ideais de um deus.

Motivações e táticas: castigar, forçar dogma, julgar, voar

Dificuldade: 20 | **Limiares:** 37/70 | 7 **PV** | 5 **PF**
ATQ: +8 | **Espada sagrada:** muito próximo | 4d10+10 fís

Experiências: Conhecimento Divino +3

HABILIDADES

Inclemente (3) (passiva): o serafim pode ser posto em foco até 3 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Voo Divino (passiva): enquanto o serafim estiver em voo, **gaste 1 Ponto de Medo** para movê-lo até um ponto em alcance distante, em vez de próximo, antes dele fazer uma ação.

Julgamento (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para marcar um alvo como *Culpado* aos olhos da divindade do serafim até que este seja derrotado. Alvos *Culpados* não recebem Esperança ao rolar com Esperança. Quando o serafim acerta um ataque padrão contra um alvo *Culpado*, ele causa dano grave, em vez do dano padrão. O serafim só pode marcar um alvo por vez.

Raios Divinos (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para emitir uma fração de divindade através de um raio abrasador de luz que atinge até vinte alvos Muito Distantes. Alvos devem fazer um teste de reação de Presença, com desvantagem se estiverem marcados como *Culpados*. Quem falhar sofre **4d6+12** pontos de dano mágico. Quem passar sofre metade deste dano.

Somos Um (ação): uma vez por cena, **gaste 1 Ponto de Medo** para pôr em foco todos os outros adversários Distantes. Ataques feitos por eles por conta desta ação causam metade do dano.

ZUMBI APERFEIÇOADO

Brutamonte (4º patamar)

Um zumbi imponente e musculoso, aperfeiçoado por magia.

Motivações e táticas: agredir, aterrorizar, caçar, consumir

Dificuldade: 20 | **Limiares:** 40/70 | 9 **PV** | 4 **PF**
ATQ: +4 | **Machado grande:** muito próximo | 4d12+15 fís

HABILIDADES

Aterrorizante (passiva): quando o zumbi acerta um ataque, todos os personagens Distantes perdem 1 Ponto de Esperança. Receba 1 Ponto de Medo.

Presença Aterradora (passiva): personagens não podem gastar Esperança para usar habilidades contra o zumbi.

Golpe Perfeito (ação): **marque 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão contra todos os alvos muito próximos. Alvos atingidos ficam *Vulneráveis* até o próximo descanso.

Oportunista (reação): quando outro adversário causar dano a um alvo muito próximo do zumbi, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para somar o dano do ataque padrão do zumbi ao dano.

LEGIÃO DE ZUMBIS

Horda (4º patamar) (3/PV)

Um grupo de zumbis, poderosos a despeito da carne putrefata.

Motivações e táticas: cercar, consumir cérebros, rasgar carne

Dificuldade: 17 | **Limiares:** 25/45 | **PV** 8 | 5 **PF**
ATQ: +2 | **Mãos Zumbificadas:** próximo | 4d6+10 fís

HABILIDADES

Obstinada (passiva): a legião tem resistência a dano físico.

Horda (2d6+5) (passiva): quando a legião tiver marcado metade de seus Pontos de Vida ou mais, seu ataque padrão causa **2d6+5** pontos de dano físico, em vez do valor original.

Inclemente (2) (passiva): a legião pode ser posta em foco até 2 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-la em foco.

Exceder (reação): quando a legião marcar PV por causa de um ataque corpo a corpo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para fazer um ataque padrão contra o atacante.

USANDO AMBIENTES

Ambientes representam tudo o que há na cena além dos personagens e adversários, como o espaço físico, NPCs de fundo e forças da natureza.

Assim como adversários, cada ambiente tem uma ficha com as ferramentas necessárias para afetar tanto personagens quanto a cena em si. Essas fichas não estão restritas ao uso em combate. Você pode usá-las para incrementar qualquer cena, desde intrigas em um baile festivo a ruínas decadentes.

Ambientes e adversários são feitos para interagir, dando suporte um ao outro tanto mecânica quanto narrativamente. Enquanto personagens e adversários são o foco da narrativa, ambientes podem representar perigos vindos do próprio mundo, ou de NPCs que não precisem de fichas próprias.

Esta seção descreve como usar as fichas de ambiente, e a seção "Fichas de Ambiente" (pp. 242-251) apresenta exemplos de ambientes, agrupados por patamares que representam seus níveis de ameaça.

A estrutura de ambientes deve ser usada como algo prático e inspirador, não como regras imutáveis e prescritivas. São formas de organizar e preparar ideias para cenas importantes. Você pode personalizar os ambientes para que se encaixem aos personagens e eventos de seu próprio jogo. Por exemplo, é possível transformar uma corte imperial em um ambiente banquete de aniversário da rainha, ou criar uma ficha de uma revolta rebelde baseada nas habilidades da batalha campal. Inclusive, se não quiser usar ambientes com fichas semelhantes às dos adversários, você pode simplesmente ignorar essas fichas — Daggerheart funciona muito bem sem elas.

MANANCIAL RAIVOSO

Travessia (1º patamar)

Um rio de águas velozes, sem ponte para travessia, e profundo o suficiente para arrastar a maioria das pessoas.

Impulsos: arrastar despreparados, cruzar bancos de areia, dividir a terra

Dificuldade: 10

Adversários: feras (urso, cobra-de-vidro), bando do Punhal Escarpado (arqueiro, brigão, bruxo, chefe, covarde, ladrão)

CARACTERÍSTICAS

Travessia Arriscada (passiva): atravessar o rio requer que o grupo conclua uma Contagem de Progresso (4). Um personagem que falhe com Medo em um teste fica imediatamente sujeito à Corrente do rio sem que o mestre precise gastar Pontos de Medo.

Algum dos personagens já passou por um rio assim antes? Algum deles tem medo de se afogar?

Corrente (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um personagem ser pego pela correnteza. O alvo deve fazer um teste de reação de Agilidade. Se falhar, sofre **1d6+1** pontos de dano físico e é tragado rio abaixo até um ponto em alcance Próximo, ficando *Vulnerável* até que saia do rio. Se passar, deve marcar 1 PF.

Quais tipos de bugigangas existem no fundo do rio? Será que predadores habitam essas águas?

Predador Paciente (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para invocar uma cobra-de-vidro próxima de um personagem à sua escolha. A cobra surge dentro ou próxima ao rio e é posta em foco imediatamente para fazer a ação Serpente Giratória.

Quais tesouros a fera esconde em sua toca? Quais viajantes já foram vítimas deste predador?

SEÇÕES DOS AMBIENTES

Cada **ficha** de ambiente apresenta as estatísticas necessárias para que você a utilize em jogo. O exemplo ao lado ilustra esse formato. Cada ficha apresenta:

Nome

Cada ambiente tem um nome único, nesse caso, o nome é manacial raivoso.

Patamar

Cada ambiente foi feito para desafiar personagens de certo patamar. Se você deseja utilizar fichas de ambientes de patamares diferentes, pode ser necessário adaptar suas estatísticas, como a Dificuldade e os adversários.

Tipo

O tipo de ambiente aparece ao lado de seu patamar e representa o tipo de cena que melhor se aplica a ele. O manacial raivoso é um ambiente de Travessia, o que significa que as ameaças e obstáculos enfrentados pelos personagens serão, provavelmente, de natureza física.

Descrição

Um breve resumo evocativo do ambiente.

Impulsos

Cada ambiente tem "impulsos": como a narrativa provoca e desafia aqueles que os adentram. Lugares não têm vontades, mas as pessoas e forças que compõem um ambiente giram em torno de certos objetivos e ações (como um rio correndo para arrastar ou afogar alguém, ou um cassino que confunde e incentiva pessoas a apostarem dinheiro).

Dificuldade

O manacial raivoso tem Dificuldade 10, o que informa a base para testes feitos em oposição direta aos elementos do ambiente. Adversários individuais que apareçam em um ambiente podem ter suas próprias Dificuldades.

Adversários

Vários ambientes sugerem adversários específicos que costumam aparecer em cenas que se passam no local. Não são todos os adversários listados que precisam aparecer no ambiente, e você sempre pode utilizar outros no lugar.

Habilidades

Habilidades servem de inspiração para os movimentos do mestre que podem ser usados para representar a dinâmica de cada cenário ou situação.

TIPOS DE AMBIENTES

O tipo de um ambiente representa o estilo de cena que melhor se encaixa nele, mas todo tipo de interações pode acontecer em qualquer ambiente. Encontros empolgantes em ambientes inesperados geram contraste e complementam a narrativa. Não tenha medo de planejar um encontro social em um perigoso ambiente de Travessia, ou um duelo até a morte em um ambiente Social. Tipos de ambiente incluem:

- **Ambientes de Evento** são definidos mais pelas atividades que acontecem do que pelo lugar em si.
- **Ambientes de Exploração** são lugares cheios de mistérios e maravilhas a serem descobertas.
- **Ambientes Sociais** são lugares que costumam apresentar desafios interpessoais.
- **Ambientes de Travessia** são locais perigosos nos quais se mover através do espaço já é um desafio por si só.

HABILIDADES DE AMBIENTES

Cada ficha traz uma lista das **habilidades** do ambiente.

Perguntas de Habilidades

Abaixo de cada habilidade, há perguntas em itálico. Elas existem para inspirar ganchos de aventuras, dar ideias para incrementar a cena e para ajudar o mestre a conectar o ambiente com outros elementos da história.

A Corrente do manacial raivoso, por exemplo, pergunta "*quais tipos de bugigangas existem no fundo do rio? Será que predadores habitam essas águas?*" São perguntas que convidam você a pensar quem ou o que esteve no local antes dos aventureiros, o que essa presença deixou para trás e quais predadores podem ter se aproveitado do poder da correnteza.

Usando Habilidades

Ao fazer um movimento do mestre, você pode usar habilidades do ambiente, assim como faz com habilidades de adversários. Habilidades de ambientes podem ser ações (feitas com seu movimento do mestre), reações (que acontecem em resposta a outros eventos) e passivas (que estão sempre ativas).

Habilidades de Medo

Assim como adversários, ambientes também podem ter habilidades de Medo: efeitos poderosos que definem a cena e exigem o gasto de Pontos de Medo para serem ativados. Quase todas as habilidades de Medo dos ambientes são ações, como o exemplo abaixo.

> ***Terror Subterrâneo (ação)*: gaste 1 Ponto de Medo** para invocar um roedor-corrosivo, que surge do chão, de onde aguardava por presas. O roedor-corrosivo é posto em foco para utilizar sua ação Erupção de Terra.

Nem todo ambiente tem uma habilidade de Medo, e recomendamos que você as guarde para os momentos mais impactantes da aventura.

ADAPTANDO AMBIENTES

Às vezes você desejará usar um ambiente de um patamar diferente do grupo de aventureiros. Você também pode querer substituir uma habilidade ou outra, criando um ambiente diferente. Seja ao planejar seu jogo (ou até mesmo enquanto estiver improvisando um ambiente durante ele), você pode adaptar uma ficha já existente para atender às necessidades da cena ou improvisar elementos conforme necessário. Ambientes existem para ajudar a organizar ideias, não para tolher sua criatividade.

Se precisar trocar o patamar de uma ficha rapidamente, basta substituir as estatísticas existentes pelas listadas na tabela abaixo, usando a coluna que corresponde ao patamar do grupo de aventureiros.

Estatísticas de Ambientes por Patamar

Estatísticas dos Ambientes	1º Patamar	2º Patamar	3º Patamar	4º Patamar
Dados de dano	1d6+1 até 1d8+3	2d6+3 até 2d10+2	3d8+3 até 3d10+1	4d8+3 até 4d10+10
Dificuldade	11	14	17	20

Ajustes entre Patamares

Ambientes são mais simples de alterar do que adversários, pois não é preciso se preocupar com Pontos de Vida, limiares de dano ou Pontos de Fadiga. Só precisará ajustar a Dificuldade padrão, quaisquer Dificuldades listadas na descrição e o dano causado pelas habilidades. Se o ambiente tiver habilidades que envolvam a invocação de algum adversário, considere a possibilidade de substituir o adversário listado por algum mais adequado ao patamar do grupo de aventureiros, ou alterar o patamar do adversário original.

Acrescentando ou Mudando Habilidades

Ao aumentar o patamar de um ambiente, considere adicionar uma habilidade de Medo, caso ele ainda não tenha uma. De forma similar, se estiver reduzindo o patamar dele, considere a possibilidade de remover a habilidade mais poderosa ou impactante.

FICHAS DOS AMBIENTES

Esta seção apresenta uma lista de ambientes divididos por patamar, seguidos de suas fichas (veja “Usando Ambientes”, p. 240, para as regras de ambientes).

AMBIENTES POR PATAMAR

Esta seção apresenta as seguintes fichas:

1º patamar (nível 1)

Ascensão íngreme (Travessia)
Bosque esquecido (Exploração)
Emboscada (Evento)
Emboscados (Evento)
Localidade estratégica (Social)
Manacial raivoso (Travessia)
Mercado movimentado (Social)
Taverna local (Social)

2º patamar (níveis 2 a 4)

Cidade assombrada (Exploração)
Passagem montanhosa (Travessia)
Ritual de cultistas (Evento)
Templo sagrado (Social)

3º patamar (níveis 5 a 7)

Batalha campal (Evento)
Cerco ao castelo (Evento)
Coração ardente da floresta (Exploração)

4º patamar (níveis 8 a 10)

Corte imperial (Social)
Ossuário do necromante (Exploração)
Reino do caos (Travessia)
Usurpação divina (Evento)

AMBIENTES DE 1º PATAMAR (1º NÍVEL)

ASCENSÃO ÍNGREME

Travessia (1º patamar)

Um penhasco rochoso e íngreme, alto o suficiente para oferecer perigo.

Impulsos: atirar despreparados às rochas, atrair pessoas com promessas do que pode haver no topo

Dificuldade: 12

Adversários: cobra-de-vidro, construto, defensor enraizado, escorpião gigante

HABILIDADES

Bastões Abandonados (passiva): aventureiros que estiveram aqui antes deixaram para trás grandes bastões de metal usados por alpinistas para escalar. Se um personagem usando esses bastões falhar em um teste para escalar, ele pode marcar 1 Ponto de Fadiga para evitar aumentar a Contagem.

O que o formato e material desses bastões dizem sobre os alpinistas anteriores? Quão distantes eles estão uns dos outros?

Escalada (passiva): escalar o penhasco é uma Contagem de Progresso (12), que diminui de acordo com critérios abaixo sempre que os personagens fizerem testes para escalar:

- **Sucesso crítico:** diminua em 3
- **Sucesso com Esperança:** diminua em 2
- **Sucesso com Medo:** diminua em 1
- **Falha com Esperança:** não diminua
- **Falha com Medo:** acrescente 1

No fim da a Contagem, o grupo estará no topo do penhasco.

Que tipo de formações rochosas estranhas existem aqui? Quais avisos de perigo foram deixados por aventureiros pregressos?

Queda (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer com que um personagem perca a firmeza das mãos e despenque do penhasco. Se ele não for salvo na próxima ação, cairá ao chão e acrescentará 2 à Contagem. O personagem que caiu sofre **1d12** pontos de dano físico se o contador estiver entre 8 e 12, **2d12** pontos se o contador estiver entre 4 e 7, ou **3d12** pontos se o contador estiver em 3 ou menos.

De que maneira é possível ver que muitos outros já caíram daqui antes? Quais formas de vida nessas paredes tentariam assustar os aventureiros para que caiam e se tornem presas fáceis?

EMBOSCADA

Evento (1º patamar)

Uma emboscada feita pelo grupo a fim de surpreender um adversário.

Impulsos: agrupar-se, escapar, proteger os mais vulneráveis

Dificuldade: especial (veja Força Relativa)

Adversários: quaisquer

HABILIDADES

Força Relativa (passiva): a Dificuldade deste ambiente é igual à do adversário com a Dificuldade mais alta.

Qual adversário estaria menos preparado? E qual estaria mais preparado?

De Onde Eles Vieram? (reação): quando um personagem iniciar a emboscada aos adversários desprevenidos, você perde 2 Pontos de Medo e o primeiro teste de ataque feito por um personagem recebe vantagem.

O que os adversários estavam fazendo quando a emboscada começou? Que impacto isso tem na forma como eles lutam?

BOSQUE ESQUECIDO

Exploração (1º patamar)

Um antigo bosque druídico abandonado e retomado pela natureza.

Impulsos: atrair os curiosos, ecoar o passado

Dificuldade: 11

Adversários: feras (urso, lobo atroz, cobra-de-vidro), guardiões do bosque (ente menor, soldado silvestre, dríade jovem)

HABILIDADES

Campo de Batalha Ermo (passiva): houve uma batalha aqui. Um personagem pode fazer um teste de Instinto para identificar evidências da luta. Sucesso com Esperança revela todas as três informações abaixo. Sucesso com Medo revela duas. Se falhar, o personagem pode marcar 1 PF para descobrir uma das informações ou receber vantagem no seu próximo teste para investigar o ambiente. Um personagem com Experiências ou origem adequados pode identificar um detalhe extra e uma resposta correta (nem sempre completa) de uma pergunta sobre a cena.

- Há evidências de uma batalha (armas quebradas e sulcos no chão) por toda parte.
- Na verdade, o tronco coberto de musgo de uma árvore é o cadáver de um ente.
- Árvores ainda de pé parecem retorcidas de maneiras estranhas, como se por mágica.

De onde vieram esses grupos rivais? Por que o bosque foi abandonado?

Profanador (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para invocar um elemental menor do caos, atraído pelos ecos de discórdia e violência. Ele surge distante de um personagem à sua escolha e é posto em foco imediatamente.

De que cor a grama fica quando o elemental surge? Como o caos distorce os insetos e outros pequenos animais do bosque?

Sem Boas-vindas (ação): uma dríade jovem, dois soldados silvestres e um número de entes menores igual ao número de personagens surgem para enfrentar o grupo de intrusos.

O que estes guardiões estão escondendo? Será que o grupo poderia enfrentar alguma outra ameaça à floresta para acalmar a dríade?

Vinhas com Espinhos (ação): escolha um ponto no bosque. Todos os alvos muito próximos deste ponto devem passar em um teste de reação de Agilidade, ou sofrem **1d8+3** pontos de dano físico e ficam *Imobilizados* pelas vinhas com espinhos. Criaturas *Imobilizadas* podem ser libertadas com sucesso em um teste de Acuidade ou Força ou causando 6 pontos de dano às vinhas.

Quantas dessas vinhas existem aqui? Por que elas agarrariam alguém? Elas puxam a vítima para o chão ou a suspendem no ar?

EMBOSCADOS

Evento (1º patamar)

Uma emboscada feita para pegar o grupo desprevenido.

Impulsos: dividir, cercar, subjugar

Dificuldade: especial (veja Força Relativa)

Adversários: quaisquer

HABILIDADES

Força Relativa (passiva): a Dificuldade deste ambiente é igual à do adversário com a Dificuldade mais alta.

Quem dá o sinal para a emboscada? O que torna essa liderança evidente?

Surpresa! (ação): os responsáveis pela emboscada se revelam ao grupo. Receba 2 Pontos de Medo e ponha um dos adversários da emboscada em foco imediatamente.

O que esses adversários desejam do grupo? Como suas táticas de emboscada refletem esse desejo?

LOCALIDADE ESTRATÉGICA

Social (1º patamar)

Uma pequena cidade na fronteira de uma nação ou região, próxima a uma masmorra, tumba ou outro destino típico de aventureiros.

Impulsos: levar os desesperados à ruína, lucrar com esperanças vãs

Dificuldade: 12

Adversários: bando do Punhal Escarpado (arqueiro, brigão, bruxo, chefe, covarde, ladrão), comerciante, patife mascarado

HABILIDADES

Aventureiros Rivais (passiva): outro grupo está por aqui, buscando os mesmos tesouros ou pistas que os personagens.

Quem tem uma conexão com algum dos aventureiros rivais? Ele se aproxima dos rivais primeiro ou espera que se aproximem antes?

Boatos e Rumores (passiva): boatos são a moeda mais ligeira no reino. Um personagem pode fazer perguntas sobre grandes eventos com um teste de Presença. O que ele descobre depende do resultado, seguindo os critérios abaixo.

- **Sucesso crítico:** descobre dois grandes eventos. O personagem pode fazer uma pergunta sobre um rumor e obter uma resposta verdadeira (mas não necessariamente completa).
- **Sucesso com Esperança:** descobre dois eventos, e ao menos um deles é relevante à origem do personagem.
- **Sucesso com Medo:** descobre um rumor alarmante relacionado à origem do personagem.
- **Qualquer falha:** os habitantes locais não respondem bem às perguntas. É preciso 1 PF para descobrir um boato relevante.

Quais notícias o grupo tem que poderiam ser compartilhados com os curiosos? O que os habitantes locais pensam sobre esses eventos?

Sociedade da Bússola Quebrada (passiva): uma sociedade de aventureiros possui uma sede nesta cidade, onde heróis podem trocar histórias de glória e rumores, além de beber pensando em sucessos imaginados e tramas contra rivais.

Do que o grupo se gaba nesse lugar? Quais dessas histórias são verdade?

Seria Uma Pena Se Algo Acontecesse à Sua Loja (ação): o grupo presencia agentes de um grupo criminoso local tentando intimidar o dono de uma loja.

Que tipo de problemas seriam causados por uma intervenção dos personagens?

Lugar Errado, Hora Errada (reação): durante a noite, quando o grupo estiver sozinho em um beco, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para introduzir um grupo de ladrões tentando roubá-lo. Os ladrões surgem Próximos de um personagem à sua escolha e são: um brigão do Punhal Escarpado, um número de ladrões do Punhal Escarpado igual ao número de personagens e um chefe do Punhal Escarpado. Para grupos maiores, acrescente um bruxo e um arqueiro do Punhal Escarpado.

O que revela ao grupo que estes criminosos já foram aventureiros?

MANACIAL RAIVOSO

MANANCIAL RAIVOSO

Travessia (1º patamar)

Um rio de águas velozes, sem ponte para travessia, e profundo o suficiente para arrastar a maioria das pessoas.

Impulsos: arrastar despreparados, cruzar bancos de areia, dividir a terra

Dificuldade: 10

Adversários: feras (urso, cobra-de-vidro), bando do Punhal Escarpado (arqueiro, brigão, bruxo, chefe, covarde, ladrão)

CARACTERÍSTICAS

Travessia Arriscada (passiva): atravessar o rio requer que o grupo conclua uma Contagem de Progresso (4). Um personagem que falhe com Medo em um teste fica imediatamente sujeito à Corrente do rio sem que o mestre precise gastar Pontos de Medo.

Algum dos personagens já passou por um rio assim antes? Algum deles tem medo de se afogar?

Corrente (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um personagem ser pego pela correnteza. O alvo deve fazer um teste de reação de Agilidade. Se falhar, sofre **1d6+1** pontos de dano físico e é tragado rio abaixo até um ponto em alcance Próximo, ficando *Vulnerável* até que saia do rio. Se passar, deve marcar 1 PF.

Quais tipos de bugigangas existem no fundo do rio? Será que predadores habitam essas águas?

Predador Paciente (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para invocar uma cobra-de-vidro próxima de um personagem à sua escolha. A cobra surge dentro ou próxima ao rio e é posta em foco imediatamente para fazer a ação Serpente Giratória.

Quais tesouros a fera esconde em sua toca? Quais viajantes já foram vítimas deste predador?

MERCADO MOVIMENTADO

Social (1º patamar)

O coração econômico de um assentamento, com artesãos locais, mercadores viajantes e gente de toda classe social.

Impulsos: comprar barato e vender caro, instigar e atrair com itens de todos os cantos

Dificuldade: 10

Adversários: comerciante, guardas (guarda armado, guarda chefe), patife mascarado

HABILIDADES

Inclinar a Balança (passiva): personagens podem receber vantagem em um teste de Presença se oferecerem um punhado de ouro como parte da interação.

Qualquer moeda é aceita ou apenas a moeda local? Quão indiscretos são os personagens quando oferecem esse suborno?

Dedos Leves (ação): um ladrão tenta roubar algo de um dos personagens, este deve passar em um teste de Instinto para perceber o ladrão ou perde um item à escolha do mestre, enquanto o ladrão foge para um ponto em alcance Próximo. Para recuperar o item perdido, os jogadores precisam completar uma Contagem de Progresso (6) para perseguir o ladrão antes que este complete uma Contagem de Consequência (4) e escape para seu esconderijo.

O que levou essa pessoa a bater carteiras? Onde é o esconderijo do ladrão e como ele se esconde?

Descoberta Inesperada (ação): revele aos personagens que um dos comerciantes tem algo que eles desejam ou necessitam, como comida de sua terra natal, um livro raro, componentes mágicos, um mapa do tesouro duvidoso ou uma chave mágica.

Que coisa mais valiosa que ouro o mercador pedirá em troca disso?

Levado pela multidão (reação): quando um personagem se separar do grupo, a multidão se move, o isolando dos companheiros.

Para onde os movimentos da multidão irão levar o personagem? Como ele se sente estando sozinho, mas rodeado de gente?

TAVERNA LOCAL

Social (1º patamar)

Uma taverna muito animada que serve de local de encontro na cidade.

Impulsos: dar oportunidades aos aventureiros, juntar a comunidade

Dificuldade: 10

Adversários: comerciante, guardas (guarda armado, guarda chefe), mercenários (saqueador, mercenário, guerreiro arcano, mestre de armas)

HABILIDADES

Cantar pela Refeição (passiva): um personagem pode fazer uma performance para os convivas com um teste de Presença. Se passar, o personagem recebe **1d4** punhados de ouro (**2d4** em caso de sucesso crítico). Se falhar, marca 1 Ponto de Fadiga.

Qual performance você vai apresentar? O que ela significa para você? Quando foi a última vez que você fez essa performance em público?

Quais os Boatos da Cidade? (passiva): um personagem pode perguntar ao taverneiro, aos funcionários ou aos clientes sobre eventos locais, rumores e possíveis trabalhos fazendo um teste de Presença. Se passar, ele pode descobrir dois detalhes abaixo (à escolha do jogador), ou três se teve um sucesso crítico. Se falhar, pode identificar um detalhe e marcar 1 PF enquanto seu interlocutor se perde em algum assunto irrelevante.

- Um rumor fascinante conectado à origem de um personagem
- Um trabalho promissor para o grupo, envolvendo alguma ameaça ou situação próximas
- Lendas locais que envolvem algo que o grupo tenha visto
- Boatos que apontam para algum problema na comunidade

Quem possui esse tipo de informação? Quais boatos os habitantes locais começaram a espalhar sobre os personagens?

Briga de Bar! (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para começar uma briga na taverna. Se um personagem tentar se mover durante a briga, deve passar em um teste de Agilidade ou Presença para não sofrer **1d6+2** pontos de dano físico, causados por um soco ou objeto aleatório. Um personagem pode tentar ativar esta habilidade com um teste que provoque os outros clientes.

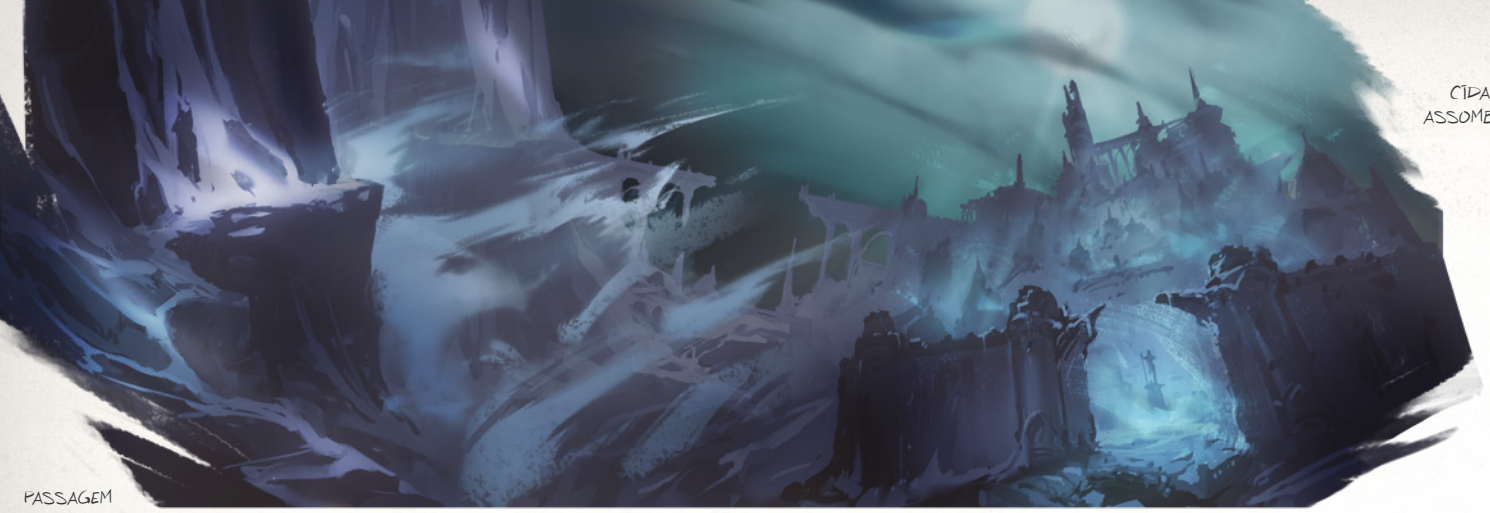
Quem começou a briga? O que vai fazer com que ela pare?

Figura Misteriosa (ação): revele um estranho que esconde sua identidade, oculto em alguma mesa nas sombras.

O que a figura deseja? Qual a impressão que ela tem dos personagens? Que maneirismos ou acessórios ela possui?

Gente Nova no Pedaço (ação): apresente um NPC importante que deseja contratar os aventureiros para algo relacionado à origem de um dos personagens.

Ele sabia que o grupo estava aqui? O que ele está fazendo na cidade?



CIDADE ASSOMBRADA

PASSAGEM MONTANHOSA

AMBIENTES DE 2º PATAMAR (2º AO 4º NÍVEL)

CIDADE ASSOMBRADA

Exploração (2º patamar)

Uma cidade abandonada e assombrada por espíritos de eras passadas.

Impulsos: desorientar e confundir, replicar calamidades públicas e pessoais

Dificuldade: 14

Adversários: fantasmas (espectro arqueiro, espectro capitão, espectro guardião), versões fantasmagóricas de outros adversários (veja Forma Fantasmagórica)

HABILIDADES

Conhecimento Oculto (passiva): a cidade esconde incontáveis mistérios a serem desvendados. Um personagem que busque informação sobre a cidade pode fazer um teste de Instinto ou Conhecimento para aprender sobre o local e descobrir tesouros (possivelmente assombrados).

- **Sucesso crítico:** recebe informações valiosas e um item útil.
- **Sucesso com Esperança:** recebe informações valiosas.
- **Sucesso com Medo:** recebe informações vagas ou incompletas.
- **Qualquer falha:** marque 1 Ponto de Fadiga para encontrar uma pista após uma busca exaustiva.

Quais segredos estão ocultos na cidade? Por que há tantos fantasmas aqui? Quais aventureiros já encontraram seu fim neste local?

Forma Fantasmagórica (passiva): adversários que surgem aqui possuem forma fantasmagórica. Eles têm resistência a dano físico e podem **marcar 1 Ponto de Fadiga** para se moverem até um ponto em alcance Próximo atravessando objetos sólidos.

Quais feridas em suas formas físicas foram as causas de suas mortes? Quais propósitos inacabados os mantêm presos ao Plano Mortal?

Antiga Calamidade (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para manifestar o eco de um desastre passado que assolou a cidade. Ative uma Contagem de Progresso (5) enquanto o desastre é repetido ao redor dos personagens. Para completar a contagem e escapar da catástrofe, os personagens devem superar desafios como incêndios, multidões de civis, queda de estruturas e ruas enquanto descobrem a história do que aconteceu e encontram pistas para escapar do inevitável.

Foi este desastre que fez com que a cidade fosse abandonada? O que se sabe desse evento, e como esse conhecimento pode ajudar na fuga dos personagens?

Sem Saída (ação): fantasmas de eras anteriores manifestam cenas de seu tempo, como um festival de rua, uma revolução ou um assalto. Essas assombrações alteram a aparência da cidade ao redor dos personagens, bloqueando o caminho atrás deles, forçando um desvio ou impondo desafios, como confundi-los com ladrões rivais durante o assalto.

O que os fantasmas querem? O que vocês precisam que eles têm?

PASSAGEM MONTANHOSA

Travessia (2º patamar)

Picos rochosos que atravessam as nuvens com caminhos e passagens tortuosas.

Impulsos: cobrar um preço alto em energia e suprimentos, revelar alterações mágicas, tornar a viagem vagarosa

Dificuldade: 15

Adversários: crânio do caos, feras (urso, águia gigante, cobra-de-vidro), minotauro arrasador, predador mortal

HABILIDADES

Símbolos Místicos (passiva): marcações grandes foram feitas na face da montanha. Um personagem com origem ou Experiências relevantes pode identificá-las como magia climática, que aumenta o poder dos ventos gélidos. Este personagem deve passar em um teste de Conhecimento para relembrar informações sobre os símbolos, possíveis informações sobre seus criadores e o conhecimento em como dispersá-los. Em caso de sucesso crítico, também reconhece que os símbolos têm o estilo de encantos montanheses e recebe vantagem para dispersá-los.

Quem colocou esses encantos aqui? Eles estão por perto? Por que desejam que o clima aqui seja tão rigoroso?

Avalanche (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para castigar a montanha com uma torrente gelada, provocando uma avalanche. Todos os personagens no caminho devem passar em um teste de reação de Agilidade ou Força, ou serão soterrados e arrastados montanha abaixo. Quem falhar é empurrado montanha abaixo até pontos em alcance distante, sofre **2d20** pontos de dano físico e deve marcar 1 Ponto de Fadiga. Quem passar deve marcar 1 PF.

Como os personagens tentam sobreviver à avalanche? Como tentam encontrar uns aos outros se forem arrastados montanha abaixo?

Ninho de Aves de Rapina (reação): se os personagens adentrarem o território de caça das aves de rapina, duas águas-gigantes surgem muito distantes de um personagem à escolha do mestre, que é identificado como uma provável presa.

Quando foi a última vez que as águias encontraram presas? Elas têm filhotes ou ovos em seu ninho?

Ventos Gélidos (reação): *Contagem (ciclo 4)*. Quando os personagens entram na passagem montanhosa, ative a contagem. Quando ela terminar, todos os personagens na passagem precisam passar em um teste de reação de Força ou devem marcar 1 PF. Um personagem vestindo roupas apropriadas ao frio extremo recebe vantagem nestes testes.

Quais partes dos corpos dos personagens ficam dormentes primeiro? Como eles tentam se aquecer à medida que avançam?

RITUAL DE CULTISTAS

Evento (2º patamar)

Um culto dos Deuses Caídos que se reúne ao redor do símbolo de deuses derrotados e de uma fogueira de chamas verdes.

Impulsos: profanar a terra, unir o Plano Mortal aos Círculos Inferiores

Dificuldade: 14

Adversários: culto dos Deuses Caídos (cultista adepto, cultista sicário, cultista iniciado, portador dos segredos)

HABILIDADES

Solo Profano (passiva): cultistas dedicaram este lugar aos Deuses Caídos e sua influência profana se manifesta aqui. Reduza o Dado de Esperança dos personagens para **1d10** enquanto estiverem neste ambiente. A profanação pode ser removida com uma Contagem de Progresso (6).

Como os personagens notam que há algo de errado neste lugar? Quais medos ressurgem enquanto sua Esperança é testada?

Poder Blasfemo (ação): parte do poder do ritual é direcionada para que um membro do culto lute contra os invasores. Escolha um adversário para que seja *Imbuído* com magia terrível até o fim da cena ou até que seja derrotado. Um adversário *Imbuído* é posto em foco imediatamente e recebe um dos seguintes benefícios, ou os três se você **gastar 1 Ponto de Medo**:

- Faz todos os testes de ataque com vantagem.
- Causa **1d10** pontos de dano extra ao acertar ataques.
- Recebe a seguinte habilidade:
  Inclemente (2) (passiva): este adversário pode ser posto em foco até 2 vezes por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Como a aparência do inimigo muda? Quais medos são relembrados com seus golpes?

Completar o Ritual (reação): se o líder do ritual for vítima de um ataque ou feitiço, um aliado muito próximo pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para tornar-se a vítima no seu lugar.

Qual será a sensação de ver tamanha devoção em sua busca por medo e dominação?

Invocação (reação): *Contagem (6)*. Quando os personagens entram na cena ou quando o culto inicia seu ritual de invocação demoníaca, ative a contagem. Escolha um adversário para liderar o ritual. A contagem diminui sempre que um personagem fizer uma rolagem com Medo. Quando ela terminar, invoque um demônio menor muito próximo do líder do ritual. Se o líder for derrotado, a contagem é encerrada sem efeito e o ritual falha.

O que os cultistas pretendem fazer com esse demônio caso sejam bem-sucedidos? O que eles tentarão invocar depois?

TEMPLO EXALTADO

Social (2º patamar)

Um templo movimentado e bem-cuidado, que oferece curas e solenidades. É supervisionado por um sacerdote ou serafim.

Impulsos: ajudar e socorrer os fiéis, conectar o Plano Mortal às Graças Superiores, demonstrar o poder do divino

Dificuldade: 13

Adversários: guardas (guarda arqueiro, guarda armado, guarda chefe)

HABILIDADES

Local de Cura (passiva): um personagem que descanse no templo recupera automaticamente todos os Pontos de Vida.

Qual o cheiro do incenso daqui? Acólitos cantam que tipo de música?

Orientação Divina (passiva): um personagem que reze para uma divindade enquanto estiver no templo pode fazer um teste de Instinto para receber respostas. Se o deus de suas súplicas não for bem-vindo no templo, o teste sofre desvantagem.

- **Sucesso crítico:** o personagem recebe informações claras. Além disso, recebe **1d4** Pontos de Esperança, que podem ser distribuídos entre o grupo se compartilhar a visão recebida.
- **Sucesso com Esperança:** o personagem recebe informações claras e diretas.
- **Sucesso com Medo:** o personagem recebe vislumbres rápidos de sabedoria ou emoções que direcionam a uma resposta.
- **Qualquer falha:** o personagem recebe apenas visões vagas. Ele pode marcar 1 Ponto de Fadiga para receber uma imagem clara sem contexto.

Como é o sentimento de ser tocado pelas visões? Quais sentimentos se mantêm depois que as imagens se vão?

Esperança Inquebrantável (reação): uma vez por cena, cada personagem pode marcar 1 Ponto de Fadiga para transformar uma rolagem com Medo numa rolagem com Esperança.

Quais emoções ou memórias vêm à tona quando o medo surge?

Reprovação Divina (reação): se os personagens forem intrusos no templo, tenham blasfemado ou ofendido o clero, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para invocar um serafim supremo e **1d4** guardas armados Próximos do sacerdote superior para que sua vontade seja cumprida.

Quais símbolos ou ícones indicam que são agentes de uma divindade? Quem é o líder do grupo e o que os chamou para essa vocação?

AMBIENTES DE 3º PATAMAR (5º AO 7º NÍVEL)

BATALHA CAMPAL

Evento (3º patamar)

Um combate massivo entre dois grupos de combatentes armados.

Impulsos: derramar sangue por ganância e glória, tomar pessoas, terras e riquezas

Dificuldade: 17

Adversários: mercenários (saqueador, mercenário, guerreiro arcano, mestre de armas), forças nobres (esquadrão de arqueiros, conscrito, soldado de elite, cavaleiro do reino)

HABILIDADES

Perdido no Mar de Aço (passiva): atravessar o campo de batalha durante um combate ativo é extremamente perigoso. Um personagem deve passar em um teste de Agilidade para se mover, e pode ir apenas até alcance Próximo se passar. Se um adversário estiver corpo a corpo, o personagem deve marcar 1 Ponto de Fadiga para fazer o teste de Agilidade para se mover.

Será que os combatentes acham que vocês são inimigos ou intrusos? Você consegue diferenciar amigos de inimigos em meio ao combate?

Magia de Guerra (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer o mago de um dos lados usar uma magia de destruição em larga escala. Escolha um ponto Muito distante do mago no campo de batalha. Todos os alvos Próximos deste ponto devem fazer um teste de reação de Agilidade. Quem falhar sofre **3d12+8** pontos de dano mágico e deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

De que forma o ataque é feito? Bola de fogo, chuva ácida, tempestade de lâminas? Quais objetivos táticos o ataque pretende alcançar e o que virá depois?

Reforços! (ação): invoque os reforços: um cavaleiro do reino, uma quantidade de lacaios de 3º patamar equivalente ao número de personagens e dois adversários à sua escolha surgem Distantes de um personagem à sua escolha. O cavaleiro do reino é imediatamente posto em foco.

Quem eles irão atacar primeiro? Que tipo de formação irão assumir?

Saquear e Pilhar (ação): as forças atacantes intensificam o ataque ao começar incêndios, roubar objetos valiosos, sequestrar pessoas importantes e matar a população.

O que é valioso por aqui? Quem é mais vulnerável?

CERCO AO CASTELO

Evento (3º patamar)

Um cerco ativo com atacantes tentando entrar num castelo fortificado.

Impulsos: criar tensão, eliminar a vontade de lutar, quebrar a muralha

Dificuldade: 17

Adversários: mercenários (saqueador, mercenário, guerreiro arcano, mestre de armas), forças nobres (esquadrão de arqueiros, conscrito, soldado de elite, cavaleiro do reino)

HABILIDADES

Entrada Secreta (passiva): um personagem pode encontrar ou se recordar de uma passagem secreta para o castelo com sucesso em um teste de Instinto ou Conhecimento.

Como eles conseguem entrar sem revelar o caminho às forças de ataque? Há algum dos defensores protegendo essa entrada?

Armas de Cerco (mudança de ambiente) (ação): *Contagem de Consequência (6).* As forças de ataque usam uma arma de cerco para eliminar as fortificações do castelo. Ative a contagem quando iniciar o cerco (para um cerco prolongado, use uma contagem de longo prazo). Quando a contagem terminar, as fortificações são quebradas e os atacantes avançam para dentro do castelo. Receba 2 Pontos de Medo, mude o ambiente para a batalha campal e o ponha em foco.

Quais armas de cerco foram usadas? São mágicas, mundanas ou uma mistura de ambas? Quais defesas devem ser superadas pelos personagens para que consigam invadir o castelo?

Reforços! (ação): invoque os reforços: um cavaleiro do reino, uma quantidade de lacaios de 3º patamar equivalente ao número de personagens e dois adversários à sua escolha surgem Distantes de um personagem à sua escolha. O cavaleiro do reino é imediatamente posto em foco.

Quem eles irão atacar primeiro? Que tipo de formação irão assumir?

Dano Indireto (reação): quando um adversário for derrotado, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para fazer o ataque de uma arma de cerco atingir um ponto do campo de batalha. Alvos muito próximos do ponto devem fazer um teste de reação de Agilidade.

- Quem falhar sofre **3d8+3** pontos de dano físico ou mágico e deve marcar 1 Ponto de Fadiga.
- Quem passar deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Quais escombros são espalhados pelo ataque? O que foi quebrado que não pode ser facilmente consertado?

CORAÇÃO ARDENTE DA FLORESTA

Exploração (3º patamar)

Cinzas azuladas preenchem o ar ao redor de uma imensa árvore coberta de musgo, queimando eternamente num tom doentio de azul.

Impulsos: corromper as matas, criar um ritmo estranho a ser seguido por todos

Dificuldade: 16

Adversários: feras (urso, cobra-de-vidro), Elementais (centelha elemental), defensores verdejantes (dríade, ente, cavaleiro cervo)

HABILIDADES

Chama Índigo (passiva): personagens que se aproximem da árvore central podem fazer um teste de Conhecimento para tentar identificar a magia que consome este ambiente.

- **Em caso de sucesso**: descobrem três dos detalhes abaixo. Em um sucesso com Medo, descobrem dois.
- **Em caso de falha**: devem marcar 1 Ponto de Fadiga para descobrir um dos detalhes e receber vantagem no próximo teste para investigar o ambiente.
- **Detalhes:** isso é o resultado de magia dos Deuses Caídos. A corrupção se espalha através do musgo cinzento. O local pode ser purificado apenas através de um ritual de magia da natureza com uma Contagem de Progresso (8).

Qual culto dos Deuses Caídos corrompeu essas matas? O que já foi feito com a madeira e seiva amaldiçoadas dessa árvore?

Local de Magia Caótica (passiva): quando um personagem fizer um teste de conjuração, ele deve rolar dois Dados de Medo e ficar com o resultado mais alto.

Como é a sensação de fazer magia neste local tocado pelo caos? O que você acha que aconteceria se você perdesse o controle do feitiço?

Construtos de Carvão (ação): animais distorcidos, envoltos em chamas azuladas, surgem em um ponto à sua escolha. Todos os alvos Próximos deste ponto devem fazer um teste de reação de Agilidade. Quem falhar sofre **3d12+3** pontos de dano físico. Quem passar sofre metade do dano.

Estes são animais reais consumidos pelas chamas ou meros construtos de magia corrompida?

Vinhas Constritoras (ação): vinhas repletas de espinhos surgem do meio da vegetação rasteira para agarrar os personagens. Um alvo deve passar em um teste de reação de Agilidade ou fica *Imobilizado* e *Vulnerável* até que se liberte com sucesso em um teste de Acuidade ou Força, eliminando as duas condições (ou causando 10 pontos de dano às vinhas). Quando faz um teste para escapar, o alvo sofre **1d8+4** pontos de dano físico e perde 1 Ponto de Esperança.

Que memórias dolorosas acompanham as vinhas quando elas machucam a carne dos aventureiros?

Cinzas Sufocantes (reação): *Contagem (ciclo 6)*. Quando o grupo adentrar o coração ardente da floresta, ative a contagem. Quando ela terminar, todos os personagens devem fazer um teste de reação de Força ou Instinto. Quem falhar sofre **4d6+5** pontos de dano físico direto. Quem passar sofre metade do dano. Máscaras ou roupas de proteção concedem vantagem no teste de reação.

Quais alucinações são induzidas pelas cinzas? Que gosto incongruente elas possuem?

CORAÇÃO ARDENTE DA FLORESTA

AMBIENTES DE 4º PATAMAR (8º AO 10º NÍVEL)

CORTE IMPERIAL

Social (4º patamar)

O majestoso domínio de um império poderoso, ricamente decorado com tesouros roubados.

Impulsos: justificar e perpetuar o poder do império, seduzir rivais com promessas de poder e conforto

Dificuldade: 20

Adversários: cavaleiro do reino, cortesão, espião, guarda armado, monarca

HABILIDADES

Todas as Estradas Levam ao Império (passiva): personagens que estiverem na corte imperial sofrem desvantagem em testes de Presença para ações que não se encaixem no modo de vida do império ou que não sejam em apoio à dominância imperial.

Como a linguagem é usada para dificultar a discussão de formas alternativas de vida? Quais benefícios óbvios à lealdade fomentam atrito a essas discussões?

Vassalos Rivais (passiva): os personagens podem encontrar súditos do império, vassalos e suplicantes na corte. Todos desejam privilégios, proximidade ao poder, trocar favores por lealdade e posições acima dos outros. Alguns podem estar desesperados a prejudicar seus rivais, enquanto outros podem estar abertos a discutir ideias que beiram a traição.

Como eles se beneficiam de sua vassalagem, e qual o custo dela? Quais fraquezas fazem com que considerem se opor ao inevitável?

Decreto Imperial (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para reduzir uma Contagem de longo prazo relacionada à agenda imperial em **1d4**. Se isso encerrar a contagem, uma proclamação relevante à agenda é feita na corte e o plano é executado.

Que tipo de demonstração de poder ou transferência de riquezas é necessária para adiantar o plano? Quantas vidas foram interrompidas ou alteradas para fazer isso acontecer?

Magnitude Imperial (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para dar a um personagem uma oportunidade de ouro, ou ofereça a resolução de um de seus objetivos principais em troca de obediência e suporte ao império. O alvo deve fazer um teste de reação de Presença. Se falhar, deve marcar todos os seus PF ou aceitar a oferta. Se já tiver marcado todos os PF, ele deve aceitar a oferta ou se exilar do império. Se passar, o personagem deve marcar **1d4** Pontos de Fadiga para resistir à tentação.

O que o grupo desejaria tanto para cogitar se aliar a tiranos? Como os agentes do império descobriram esses desejos dos personagens?

Olhos em Todos os Cantos (reação): se rolar com Medo, você pode **gastar 1 Ponto de Medo** para fazer com que alguém leal ao império escute conversas de traição na corte. Um personagem deve passar em um teste de reação de Instinto para perceber que o grupo foi ouvido e tentar interceptar a testemunha antes dela o expor.

Como o império mantém a lealdade dessa testemunha? Por que seu primeiro impulso é o de proteger a nação, mesmo contra sua vontade?

OSSUÁRIO DO NECROMANTE

Exploração (4º patamar)

Uma cripta empoeirada com uma biblioteca, corredores confusos e muitos sarcófagos, além do sangue de invasores por toda parte.

Impulsos: confundir intrusos, liberar uma onda de mortos-vivos, manifestar a não-vida, mergulhar em segredos imaculados

Dificuldade: 19

Adversários: tropas do arquinecromante (zumbi aperfeiçoado, legião de zumbis)

HABILIDADES

Não Há Lugar Para os Vivos (passiva): uma habilidade ou ação que recupere PV requer o gasto de 1 Ponto de Esperança para funcionar. Se já for algo exigido pela habilidade, o personagem deve gastar 1 Ponto de Esperança adicional.

Qual a sensação de tentar se curar no que parece ser a antítese da vida?

Séculos de Conhecimento (passiva): um personagem pode investigar a biblioteca e o laboratório e fazer um teste de Conhecimento para descobrir informações sobre magia arcana, história local e os planos do necromante.

Quais os títulos dos tomos? Quais os projetos do necromante e o que eles dizem sobre seus planos?

Aura de Morte (ação): uma vez por cena, role **1d4**. Todos os mortos-vivos Distantes do necromante podem recuperar uma quantidade de PV e PF iguais ao resultado do dado. Cada criatura decide como esse número é divido entre seus pontos.

Como esse vigor renovado se manifesta? Eles parecem mais vivos ou, paradoxalmente, mais decaídos, porém vigorosos?

Explosão de Ossos (ação): todos os alvos Próximos de um ponto escolhido no ambiente devem passar em um teste de reação de Agilidade ou sofrem **4d8+8** pontos de dano físico causado por estilhaços de esqueletos lançados por explosões do ossuário.

Como é a arquitetura destruída? Que ossos se prendem à armadura?

Não Param de Aparecer! (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para invocar ou **1d6** zumbis decompostos, ou dois zumbis aperfeiçoados, ou uma legião de zumbis, que surgem Próximos de um personagem à sua escolha.

Quem eram essas pessoas antes de virarem peões do necromante? Quais vestígios de suas vidas passadas podem ser vistos pelos heróis?

REINO DO CAOS

Travessia (4º patamar)

Espaço sobrenatural, onde leis da realidade são instáveis e perigosas.

Impulsos: aniquilar certezas, consumir poder, desafiar a lógica

Dificuldade: 20

Adversários: monstruosidades dos Reinos Exteriores (abominação, corruptor, servo)

HABILIDADES

Arquitetura Impossível (passiva): acima é abaixo, abaixo é à direita, à direita é rumo às estrelas. A própria gravidade e suas direções estão em constante mudança, e quaisquer tentativas de se mover através deste reino é uma odisseia que exige uma Contagem de Progresso (8). Se falhar, o personagem deve marcar 1 Ponto de Fadiga além das outras consequências do teste.

Qual a sensação de se mover em um espaço tão diferente do Plano Mortal? Quais pontos ou objetos você mantém como referência para seu equilíbrio? Quais paisagens bizarras você atravessa durante a jornada?

Desfazer (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para forçar um personagem a fazer um teste de reação de Força. Se falhar, sofre **4d10** pontos de dano mágico direto. Se passar, deve marcar 1 PF.

Quais outros mundos você vislumbra enquanto este lugar o desfaz? Quais traços de sua personalidade este lugar está tentando apagar?

Este Lugar Tomará Tudo que Você É (ação): *Contagem (ciclo 1d4).* Ative a contagem regressiva. Quando ela terminar, todos os personagens devem passar em um teste de reação de Presença, ou seu atributo mais alto é reduzido em **1d4**, a menos que marquem uma quantidade de PF igual ao valor do atributo. Quaisquer pontos de atributo perdidos são recuperados se o personagem rolar um sucesso crítico ou escapar do Reino do Caos.

Como este lugar consegue roubar aquilo que torna você lendário? Como é a sensação de ter esse poder tirado de si?

Predadores dos Reinos Exteriores (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para invocar uma abominação dos Reinos Exteriores, um corruptor dos Reinos Exteriores e **2d6** servos dos Reinos Exteriores, que surgem Próximos de um personagem à sua escolha, desafiando a lógica e causalidade. Ponha um desses adversários em foco imediatamente. Além disso, você pode **gastar 1 Ponto de Medo adicional** para que o ataque padrão do adversário escolhido seja um sucesso automático.

Que restos deste mundo em frangalhos são deixados para trás por feras em busca de carne fresca? Quais reflexos distorcidos de personalidade são revelados entre situações de malícia inquestionável?

Realidade Desconcertante (reação): se rolar com Medo, você pode perguntar ao personagem qual de seus medos é evocado pelo Reino do Caos, enquanto uma visão da realidade se desfaz e é reconstruída para ele. O personagem perde 1 Ponto de Esperança. Se for o último Ponto de Esperança do personagem, você recebe 1 Ponto de Medo.

Que momento você observa? Caso seja uma memória, como ela é distorcida por este lugar? Quão difícil é preservar a memória real?

REINO DO CAOS

USURPAÇÃO DIVINA

Evento (4º patamar)

Um ritual massivo projetado para derrubar os portões da Graça Superior e destronar um dos Novos Deuses.

Impulsos: coletar poder, inspirar temor, silenciar dissidentes

Dificuldade: 20

Adversários: arquinecromante, pelotão caído, predador mortal, oráculo da perdição, zumbi aperfeiçoado

HABILIDADES

Bênção Divina (passiva): quando um personagem rolar um sucesso crítico, ele pode gastar 2 Pontos de Esperança para restaurar uma habilidade de uso limitado (como "uma vez por descanso" ou "uma vez por sessão").

Qual divindade o favorece enquanto você luta contra a usurpação? Como essa energia renovada reflete essa influência?

Preparação Final (passiva): quando o ambiente for posto em foco pela primeira vez, escolha um adversário como o usurpador que está tentando tomar o lugar dos deuses. Ative uma Contagem de longo prazo (8) enquanto o usurpador prepara todas as partes do ritual. Quando a contagem terminar, ponha o ambiente em foco e use a habilidade Início do Fim. Enquanto este ambiente estiver em jogo, você pode acumular até 15 Pontos de Medo.

O que falta ao usurpador? O coração de um serafim supremo? A pedra magnética de um portal antigo? A lealdade de dois arqui-inimigos? As lágrimas de uma alma inocente que teve o coração partido?

Corja Profana (ação): **gaste 2 Pontos de Medo** para invocar **1d4+2** pelotões caídos, que surgem Próximos do usurpador para auxiliá-lo no cerco divino. Ponha os pelotões em foco imediatamente para usar a ação Ataque em Grupo.

A qual Deus Caído esses pelotões servem? Qual é o deus cuja carne eles desejam devorar?

Deicídio (ação): se a Contagem de Cerco Divino (veja Início do Fim) tiver terminado, você pode **gastar 3 Pontos de Medo** para descrever o usurpador assassinando uma divindade da Graça Superior, absorvendo seu poder e ficando mais forte. O usurpador recupera 2 Pontos de Vida. Escolha entre aumentar a Dificuldade, dano e modificador de ataque do usurpador ou dar-lhe uma nova habilidade do deus assassinado.

Qual divindade encontrou seu fim? Quais foram suas últimas palavras? Como o novo poder do usurpador se manifesta?

Conexão Com o Ritual (reação): se falhar com Medo contra o usurpador, o personagem deve marcar **1d4** Pontos de Fadiga graças à retaliação mágica.

Quais visões de falhas antigas o atormentam quando seus esforços são em vão? Essas memórias são distorcidas pelo usurpador?

Início do Fim (reação): quando a contagem de longo prazo da Preparação Final termina, o usurpador começa a atacar os portões da Graça Superior. Ative a Contagem de Cerco Divino (10). Ponha o usurpador em foco e descreva seu ataque, subtraindo 1 da contagem. Se o usurpador sofrer dano maior ou superior, acrescente 1 à contagem. Quando a contagem terminar, o usurpador estilhaça a barreira entre o Plano Mortal e as Graças Superiores para assassinar os deuses e tomar seu lugar. Receba 1 Ponto de Medo para cada Ponto de Vida que o usurpador não tiver marcado. Você pode usar Deicida imediatamente, sem gastar Medo, como um movimento adicional do mestre.

Como o Plano Mortal se contorce quando a ordem natural é violada? Quais mortais são testemunhas distantes desta blasfêmia?

CAPÍTULO CINCO:
CENÁRIOS DE CAMPANHA

Ao começar uma campanha de Daggerheart, você pode usar um cenário de campanha.

Cenários fornecem inspiração, ferramentas e mecânicas para dar suporte à história da sua mesa. Você pode escolher um dos cenários de campanha deste livro ou usá-los como base para criar os seus.

Cada cenário de campanha tem um nível de complexidade, indicando o quão complicado é usá-lo na mesa. Cenários com nível de complexidade menor costumam estar mais alinhados ao gênero de jogo para o qual Daggerheart foi projetado e não têm muitas mecânicas extras a considerar. Enquanto cenários com complexidade maior costumam levar a campanha além dos limites da fantasia tradicional. Eles apresentam mecânicas mais detalhadas e demandam que o mestre esteja mais confortável com a criação de novos elementos de jogo (o que chamamos de "regras caseiras") — como fichas de adversários, equipamentos etc. — para os jogadores.

Cada cenário de campanha apresenta as seguintes seções:

- Uma proposta para apresentar aos jogadores;
- Sugestões de estilo, tom, temas e as referências que podem auxiliar a criar conteúdo para eles;
- Uma visão geral do cenário;
- Orientações para adequar determinadas ancestralidades, classes e comunidades ao cenário;
- Princípios a serem considerados durante a campanha;
- Aspectos únicos do cenário;
- Um incidente incitante para dar início à campanha;
- Mecânicas especiais para uso na campanha;
- Perguntas para considerar na sessão zero.

> *Você encontra os mapas de todos os cenários de campanha no Apêndice ou em jamboeditora.com.br.*

USANDO CENÁRIOS DE CAMPANHA

Estes passos destacam elementos importantes de um cenário de campanha e explicam como usá-los em uma nova campanha.

PASSO 1:
APRESENTE A PROPOSTA

Apresente a **proposta** para dar aos jogadores uma ideia da campanha. Você também pode mencionar as **referências** (removendo ou adicionando novas conforme preferir) e os **temas**, **tom e estilo**. Responda às perguntas dos jogadores e certifique-se de que eles estejam interessados na campanha.

PASSO 2:
APRESENTE O BÁSICO

Uma vez que o grupo esteja pronto, apresente a **visão geral** e os **princípios dos jogadores**. Você também pode informá-los sobre os **princípios do mestre**. Além disso, forneça todas as informações sobre **aspectos do cenário** que achar relevantes, bem como quaisquer **mecânicas específicas** que os jogadores devam conhecer.

PASSO 3:
AUXILIE NA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

À medida que os jogadores pensam nos personagens que querem criar, você pode compartilhar informações sobre as seções **ancestralidades**, **classes** e **comunidades** conforme necessário. Como pode ser informação demais de uma vez, discuta esses elementos com os jogadores apenas quando for relevante ou necessário.

PASSO 4:
PREENCHAM O MAPA

Após os jogadores terminarem de criar os personagens, passe uma cópia do **mapa do cenário** ao redor da mesa, adicionando as localidades apresentadas na lista do mapa ou as que foram inventadas coletivamente pela mesa. Siga o restante dos preparativos para a sessão zero como de costume.

PASSO 5:
JOGUE A SESSÃO ZERO

Faça aos jogadores quaisquer das **perguntas para a sessão zero** do cenário de campanha.

PASSO 6:
COMECE A AVENTURA

Por fim, use o **incidente incitante** apresentado (ou invente um novo) para começar a campanha!

Cada um dos cenário de campanha foi escrito por um time exclusivo de autores e é adequado às necessidades de campanhas propícias a ele. Por conta disso, abordagem, complexidade, estilo e voz variam mais nas próximas seções do que no restante do livro. Use os cenários como inspiração ao desenvolver sua própria campanha. Não queremos que você se prenda a um molde restritivo, portanto trabalhe com o que funcionar para sua mesa e ignore o resto.

O SURTO SELVAGEM

Quando uma nação invasora ataca uma antiga divindade da floresta, um surto de crescimento desenfreado se alastra pela terra.

Criado por Carlos Cisco, Rowan Hall e Spenser Starke

Nível de complexidade: ●

PROPOSTA

Leia esta apresentação para os jogadores:

A Terra do Viço já foi um lugar repleto de paz e abundância, perigoso para os estrangeiros, mas um paraíso para quem respeitava os costumes locais. Tudo mudou quando a cidade de Égide invadiu os ermos, causando uma primavera eterna e o Surto Selvagem, um crescimento violento e desenfreado, se espalhou, ameaçando a vida da região. No Surto Selvagem, vocês serão heróis improváveis de origens humildes cujo dever é salvar o povo da Terra do Viço dessa corrupção.

TOM E ATMOSFERA

Aventuresco, dinâmico, emocionante, épico, estranho, heroico, inquietante

TEMAS

Choque cultural, os fins justificam os meios, luto, pessoas vs natureza, transformações e mudanças, sobrevivência

REFERÊNCIAS

O Cristal Encantado, The Legend of Zelda, Nausicaä do Vale do Vento, Princesa Mononoke

VISÃO GERAL

Se o grupo optar por este cenário, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

A **Terra do Viço** é uma região indômita e selvagem, evitada há muito por forças externas. Florestas labirínticas e sombrias estão repletas de Deuses Diáfanos que favorecem o povo com pequenos milagres, atraindo aventureiros por caminhos estreitos que terminam em sua ruína. Extensões de segurança aparente escondem pântanos que afundariam exércitos inteiros, consumindo artilharia pesada tão rápido quanto ela cruza fronteiras. Esses ermos são o lar de pessoas destemidas que ousaram construir famílias onde ninguém mais o fez, seguindo regras específicas que os mantêm seguros. Viçorianos permaneceram alheios às guerras estrangeiras até uma peste levar o povo de Égide a medidas desesperadas.

Égide já foi a força mais poderosa da região. Por séculos, suas imponentes muralhas de pedra foram chamadas de "Portão sem Deuses". Embora o significado original tenha se perdido, registros antigos e tomos empoeirados mencionam que os fundadores de Égide queriam se livrar da influência dos Deuses Diáfanos que dominavam as regiões vizinhas. Então arquitetaram um plano para matar um dos mais poderosos entre essas divindades: **Shun'Aush, a Serpente de Granito**. O método original para matá-lo foi esquecido, mas essa vitória garantiu a força da cidade na região por séculos. Sobre os restos do deus, foram erguidas as grandes muralhas pelas quais Égide é conhecida.

Mas Shun'Aush teria sua vingança. Conforme os egídios escavavam seu corpo pétreo, um fino pó se desprendia e mergulhava na terra ao redor. A prosperidade durou séculos enquanto as escamas do deus permaneceram imperturbadas. Mas o progresso é uma armadilha. A população crescente exigia mais produtividade. Assim, conforme os fazendeiros cultivavam cada vez mais fundo no solo e os mineradores encontravam pedras ainda mais ocultas, o antigo pó de pedra retornou à superfície. As mesmas muralhas que forneceram segurança à cidade se tornaram a incubadora de uma peste.

Nos últimos dois anos, mais da metade dos egídios sucumbiu a uma doença: o **Mal da Serpente**. Primeiro, vítimas tossem pó. Então sua pele é acometida por uma irritação escamosa. Por fim, sua carne, ossos e tecidos moles solidificam, se espalhando posteriormente até ossificar órgãos. Quando "a serpente" chega aos órgãos, se move tão rápido que os doentes são petrificadas de imediato, preenchendo as ruas de Égide com estátuas das vítimas em seus últimos momentos de agonia.

Grande Magus de Égide, **arquimagi Phylax**, descobriu que a variante carmim da flor véu-de-donzela pode curar o Mal da Serpente. Essas flores crescem em profusão na Terra do Viço na primavera. No entanto, apenas um véu-de-donzela carmim brota a cada dez mil da variante comum, de pétalas brancas.

Desesperado para se salvar da peste, o povo de Égide decidiu invadir a Terra do Viço à procura dessas flores raras. Suas forças penetraram nas profundezas da floresta. Sob orientação de Phylax, atacaram o mais poderoso Deus Diáfano a proteger a região: a **Grande Coruja Nikta**, a Protetora das Estações, e arrancaram seu **Olho da Colheita**. Ela mantinha o equilíbrio ao influenciar a Terra do Viço, com seus olhos trazendo amadurecimento, depois a ruína. Assim, sustentava o ciclo sazonal: crescimento e declínio, morte e renascimento. Sem o Olho da Colheita, Nikta pode usar apenas o **Olho da Semeadura** na Terra do Viço, forçando uma primavera eterna.

Em apenas um ano, Égide conquistou os pântanos e os transformou em campos de cultivo para flores carmim. A primavera sem fim, que parecia uma dádiva a princípio, tornou-se uma calamidade: o **Surto Selvagem**, o crescimento descontrolado da fauna e flora da Terra do Viço. Animais crescem de forma descomunal; árvores se distorcem e caçam as pessoas; vinhas rastejam pela floresta, estrangulando tudo o que tocam. Não há força capaz de parar esse crescimento explosivo, implacável e indomável por muito tempo.

Antes do Mal da Serpente e do Surto Selvagem de Nikta, seu grupo vivia uma vida pacífica na Terra do Viço ou uma vida de trabalho e conquistas em Égide. Mas, quando o perigo exige uma resposta, até mesmo quem não está preparado — ou quem não quer — precisa escolher um lado.

COMUNIDADES

Todas as comunidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha do Surto Selvagem. Forneça as informações a seguir conforme necessário e escolha uma ou mais perguntas para fazer aos jogadores na sessão zero.

Aristocrática e erudita

Conhecimento é o recurso mais valioso na Terra do Viço, e aqueles que o detêm são os mais poderosos. Essa economia de informações funciona por meio de comércio e da troca de presentes — é plenamente aceitável fornecer ensinamentos valiosos como pagamento por uma arma ou refeição. Por essas razões, membros de comunidades eruditas são as pessoas mais abastadas na Terra do Viço e podem integrar grupos menores e distintos de artesãos, caçadores ou historiadores habitando vilarejos maiores.

- Que conhecimento ensinado por sua comunidade você deve proteger ou compartilhar?
- O que você é capaz de realizar devido à sua educação que as pessoas de fora de sua comunidade não entendem?
- Certa vez, você trocou conhecimento por algo terrível. Que conhecimento foi esse e o que você ganhou em troca?

Os cidadãos mais abastados de Égide têm origem aristocrática, são herdeiros de riquezas construídas ao longo de gerações entre as muralhas da cidade. Embora estes aristocratas tenham se protegido melhor do Mal da Serpente devido ao seu isolamento, nenhum deles é imune.

- Quem você perdeu para o Mal da Serpente? Como isso afetou você?
- Como sua família construiu sua fortuna? Você aceita ou rejeita os príncipios de sua família?
- Você cresceu em um mundo de abundância, mas algo sobre o mundo foi escondido de você. Que informação é essa e quando você a descobriu?

Montanhesa, silvestre e subterrânea

Personagens dessas comunidades provavelmente cresceram entre perigos da Terra do Viço, que só aumentaram com o Surto Selvagem. Cada comunidade tem costumes específicos. Alguns são compartilhados abertamente; outros, mantidos em segredo. Tais costumes garantem passagem segura por territórios perigosos ou pelo domínio de Deuses Diáfanos.

Para garantir a proteção de suas famílias, alguns viçorianos dessas comunidades se viram forçados a trabalhar em campos de flores egídios. Embora seja um trabalho duro que beneficia uma nação invasora, os fazendeiros ficam seguros contra os incêndios florestais usados por Égide para tentar afastar o Surto Selvagem.

- A que Deuses Diáfanos você serve e quais recompensas você recebeu por isso?
- Você desagradou a um deus da Terra do Viço. O que você fez e que infortúnios recaíram sobre você ou sobre seus entes queridos?
- Você fugiu do lugar onde nasceu. Que circunstâncias levaram a isso?

Disciplinada

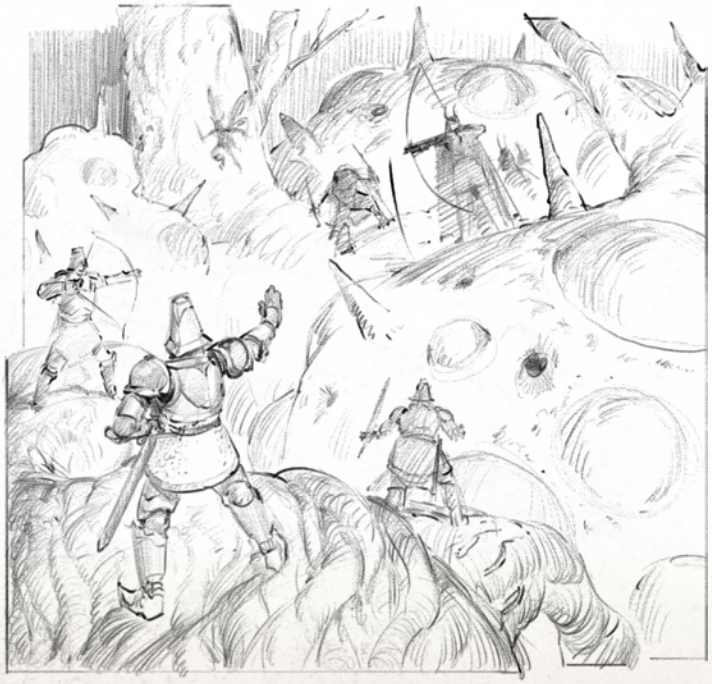
Os jogadores podem criar personagens disciplinados se quiserem interpretar soldados ativos ou veteranos do Exército Egídio, invasores na Terra do Viço. Embora o exército traga violência para essas terras, cada soldado carrega o pesar pela doença que acomete sua terra natal.

- Quais são seus arrependimentos em relação à conquista do território estrangeiro?
- Que gentileza lhe foi concedida por um combatente inimigo em um momento de necessidade? Como isso mudou sua visão sobre o povo da Terra do Viço?
- Você recebeu a missão de espalhar um boato em uma comunidade da Terra do Viço. Que boato é esse? Você planeja concluir a missão?

Fora da lei

Como o Exército Egídio é o poder bélico atual na Terra do Viço, personagens fora da lei podem vir de grupos rebeldes em busca de expulsar os invasores da região. Dependendo das táticas empregadas pelo grupo, um personagem fora da lei pode concordar ou discordar de sua comunidade.

- Contra que membro do Exército Egídio você jurou vingança, e por quê?
- Você se juntou a um grupo rebelde empenhado em se livrar do domínio de Égide. O que lhe gerou dúvidas sobre os métodos da liderança?
- Alguém que você ama faz parte do Exército Egídio. Como você se aproveitou de sua posição na rebelião para proteger essa pessoa?



Marítima

Tanto a Terra do Viço quanto Égide têm acesso à costa. A maioria das comunidades marítimas da Terra do Viço vive em pequenos grupos costeiros e se concentram em viagens locais às regiões vizinhas. Egídios tendem a habitar grandes portos que enviam e recebem mercadorias de terras distantes.

- Recentemente, você fez uma longa viagem marítima. O que deu terrivelmente errado nessa viagem e como isso mudou você?
- Crescer no mar lhe ensinou uma habilidade que poucos têm. Que habilidade é essa e como ela já salvou sua vida?
- Você costumava viajar pelos mares com alguém. Quem era essa pessoa e como vocês ainda estão em contato?

Nômade

Comunidades nômades podem ser encontradas em Égide e na Terra do Viço, embora viajar em segurança tenha se tornado mais difícil graças à ocupação militar e à expansão do Surto Selvagem. Quer venha da Terra do Viço ou de Égide, o que um personagem nômade pensa sobre a invasão e como isso se alinha ou não às convicções de sua comunidade deve ser decidido pelo jogador.

- O que você faz para manter sua pequena comunidade independente, oculta e segura das forças egídias?
- Devido ao modo de vida de sua comunidade, você tem entes queridos tanto na Terra do Viço quanto em Égide. Como isso afeta sua relação com os invasores?
- Sua comunidade viaja para proteger algo. O que ela quer proteger e por que isso impede que vocês se estabeleçam?

ANCESTRALIDADES

Todas as ancestralidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha do Surto Selvagem. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Clanks

Clanks egídios costumam ser feitos de aço e ferro, enquanto clanks viçorianos são feitos tipicamente de madeira e pedra.

Fungris

Desde que o Surto Selvagem se espalhou pela Terra do Viço, alguns fungris que habitavam essas florestas cresceram notavelmente mais que os em outras regiões.

Drakonas, faunos, firbolgs e infernis

Após o Surto Selvagem corromper a Terra do Viço, alguns drakonas, faunos, firbolgs e infernis perceberam que seus chifres passaram a crescer mais e mais rapidamente.

Galapas e quachos

Várias famílias de galapas e quachos que costumavam habitar os pântanos da Terra do Viço ficaram sem um lar após a invasão egídia.

Egídios e o Mal da Serpente

Qualquer pessoa, mas especialmente as nativas de Égide, pode carregar o Mal da Serpente, que endurece seus movimentos e limita seu tempo de vida sem uma cura.

CLASSES

Todas as classes estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha do Surto Selvagem. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Druidas, feiticeiros e patrulheiros

Druidas, feiticeiros e patrulheiros são comuns na Terra do Viço. Ao escolher uma dessas classes, o jogador precisa pensar em como a conexão do personagem ao mundo natural pode ter sido impactada pelo Surto Selvagem.

Guerreiros e magos

Guerreiros e magos predominam em Égide. Técnicas de combate e cura são ensinadas em uma grande escola de magia na capital, e o Exército Egídio é composto em grande parte por guerreiros e discípulos da guerra. Caso um personagem pertença a uma dessas classes, é importante pensar na relação dele com o Exército Egídio.

Vingadores

Muitos viçorianos em busca de vingança ou de expulsar os egídios da Terra do Viço se tornam vingadores. Ao escolher essa subclasse, é recomendado pensar nos ideais ou instituições que o personagem protege.

Mafiosos

O Exército Egídio costuma enviar espiões às comunidades viçorianas para coletar informações sobre planos de ataque e manipular a opinião pública. Ao escolher a subclasse mafioso, o jogador deve pensar em como seu personagem pode ter sido afetado ou estar ligado a esses agentes secretos.

PRINCÍPIOS DOS JOGADORES

Se o grupo optar por esta campanha, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

Torne a invasão algo pessoal

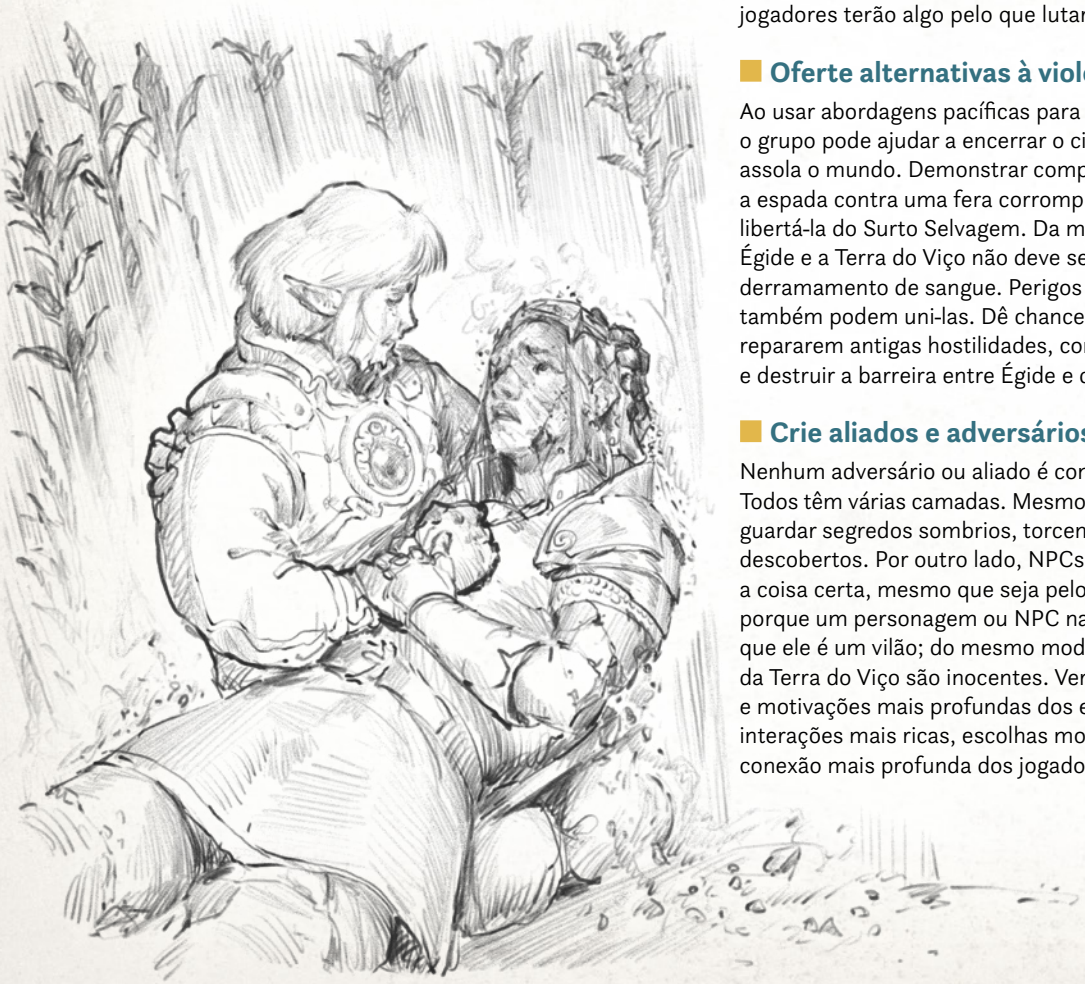
Pense em como a invasão da Terra do Viço pelas forças de Égide afeta profundamente seu personagem. Deixe esses detalhes moldarem o que ele quer e o que está disposto a fazer. Todos já perderam alguém com quem se importavam para o Surto Selvagem ou para o Mal da Serpente e o número de corpos aumenta a cada dia. Pense em como o conflito fez seu personagem agir de formas que não o orgulham, ou abalou para sempre as verdades nas quais ele acreditava.

Trate a morte com importância

Tirar uma vida não deve ser feito sem consideração, desespero e as devidas consequências. Durante a jornada, seu personagem deve se lembrar daqueles que perdeu e daqueles que matou. Cada morte deve afetar escolhas futuras.

Abrace a vulnerabilidade do personagem

Demonstre a humanidade do personagem sempre que puder. Ele deve ser vulnerável nos momentos de tranquilidade da mesma forma que é violento nos momentos de batalha, se abrindo com o grupo mesmo que não faça isso com os outros.



PRINCÍPIOS DO MESTRE

Ao mestrar esta campanha, lembre-se das seguintes orientações.

Apresente contrastes

Quebre as expectativas da mesa ao dar espaço para o chame dos pesadelos e horror da beleza. Apresente os encantos da Terra do Viço, que se propagaram incontrolavelmente pela região e romperam os limites de florestas e pântanos, devastando comunidades inteiras. Mostre a vida sombria e ordenada nas muralhas egídias, mas também revele a arte, a cultura e o progresso que surge após séculos de segurança. Exponha o contraste entre a natureza caprichosa dos Deuses Diáfanos e a devoção dos viçorianos e egídios em busca da salvação. Em um lugar onde os dias e noites se prolongam, há estações opostas e duas nações no centro do conflito; procure meios de destacar essa dualidade extrema.

Mostre os perigos reais

Embora possa ser trágico, o sofrimento físico não é a pior tragédia que pode acometer os personagens. Para ilustrar o que está em jogo de verdade, use as origens egídias ou viçorianas como forma de mostrar o que eles têm a perder — comunidade, lar, família ou mesmo suas crenças e valores. Eventos da campanha podem alterar, ameaçar ou destruir esses aspectos do passado dos personagens. Ou seja, quanto mais investirem na criação de seus personagens, mais os jogadores terão algo pelo que lutar.

Oferte alternativas à violência

Ao usar abordagens pacíficas para a resolução de problemas, o grupo pode ajudar a encerrar o ciclo de brutalidade que assola o mundo. Demonstrar compaixão em vez de sacar a espada contra uma fera corrompida, por exemplo, pode libertá-la do Surto Selvagem. Da mesma forma, o conflito entre Égide e a Terra do Viço não deve ser resolvido apenas com derramamento de sangue. Perigos que ameaçam essas nações também podem uni-las. Dê chances para os personagens repararem antigas hostilidades, corrigir erros do passado e destruir a barreira entre Égide e da Terra do Viço.

Crie aliados e adversários multidimensionais

Nenhum adversário ou aliado é completamente bom ou mau. Todos têm várias camadas. Mesmo o aliado mais confiável pode guardar segredos sombrios, torcendo para que jamais sejam descobertos. Por outro lado, NPCs malignos por vezes fazem a coisa certa, mesmo que seja pelos motivos errados. Apenas porque um personagem ou NPC nasceu em Égide, não significa que ele é um vilão; do mesmo modo, nem todos os habitantes da Terra do Viço são inocentes. Ver as complicações, nuances e motivações mais profundas dos egídios e viçorianos vai gerar interações mais ricas, escolhas morais mais complexas e uma conexão mais profunda dos jogadores com o mundo.

ASPECTOS DO CENÁRIO

Use estas informações para preparar a campanha. Você também pode compartilhá-las com o grupo se for necessário.

Dias e noites duram uma semana

O ciclo de dia e noite ocorre semanalmente, ou seja: a luz do dia dura uma semana inteira e as noites têm a mesma duração. Isso afeta tudo, da agricultura ao comércio, até porque muitos comerciantes se recusam a viajar à noite.

Mas esse ciclo não afeta apenas os viçorianos; ele determinou como a fauna e flora da Terra do Viço se desenvolveu. Dias e noites são acompanhados de diferentes sons, pois criaturas noturnas da região dormem durante os dias e espreitam entre as árvores durante as noites, quando criaturas diurnas estão dormindo. Plantas também vivem esse estranho curso de dia e noite, muitas com o ciclo de vida inteiro numa semana. Vinhas que nascem com o sol podem se elevar até o topo da copa das árvores ao longo da semana, apenas para murchar à luz da lua. Inversamente, as lume-da-noite, flores bioluminescentes que cheiram a açúcar queimado e decomposição, florescem apenas ao anoitecer, iluminando partes da floresta e auxiliando qualquer um que precise viajar na escuridão.

Mal da Serpente

A peste que se alastra em Égide não poupa ninguém. Desde o surto inicial, as autoridadas egídias têm trabalhado incansavelmente para isolar as pessoas nos estágios iniciais da doença, mas esses esforços não conseguiram conter o contágio. Devido à raridade da véu-de-donzela carmim, vários cidadãos passaram a consumir ou carregar todo tipo de flor e pele de cobra como forma de proteção ou cura.

No estágio inicial, vítimas são afetadas por uma tosse seca e carregada de algo que lembra pó de osso. Em seguida, uma irritação escamosa irrompe na pele, fragmentando a carne em um padrão único e doloroso semelhante a pele de cobra. Não muito depois, o corpo enrijece até os órgãos se solidificarem e pararem de funcionar. Os últimos estágios do Mal da Serpente são tão rápidos que muitas pessoas se transformam em estátuas exatamente onde estão, tornando a cidade um mausoléu em homenagem à potência que Égide já foi.

Véu-de-donzela

Essas flores singelas crescem nas áreas ensolaradas da Terra do Viço. Para cada dez mil véus-de-donzela brancos, nasce um de tonalidade vermelha vibrante. Véus-de-donzela são usados em chás há muito tempo na região, sendo que os raros exemplares carmim são empregados em cerimônias específicas. Ainda assim, essas flores raras eram apenas coletadas, até os egídios descobrirem que curavam o Mal da Serpente.

Exército Egídio invadiu a Terra do Viço por esse motivo e passou a cultivá-las em enormes fazendas que tomaram os pântanos da região. Embora o roubo do Olho da Colheita tenha criado uma estação de exuberância sem fim, as flores carmim continuam tão raras quanto antes, e a Terra do Viço é permeada por um nauseante aroma adocicado conforme o Exército Egídio corre contra o tempo para a produção em massa da cura para o Mal da Serpente.

O Surto Selvagem

Causada pela primavera sem fim, essa corrupção se espalha pela Terra do Viço. Alguns acreditam que o supercrescimento começou na floresta; outros, que veio dos pântanos. Não importando a origem, tudo o que esse florescer maligno toca passa por mudanças terríveis e cresce desenfreadamente. Seres tocados pelo Surto Selvagem são corrompidos. As plantas ganham vida, com um desejo de consumir tudo ao redor. Animais crescem até atingir proporções imensas, prontos para usar seus dentes, garras e presas de tamanho exagerado. Até mesmo criaturas inofensivas que costumavam ser caçadas se tornam adversários formidáveis e perigosos.

Quando alguém é corrompido pelo Surto Selvagem, seja por um ataque proposital ou por acidente (veja "Corrupção do Surto Selvagem", na próxima página), seu corpo se distorce com traços ferais ou vegetais, se transformando em um híbrido abominável. O Surto Selvagem aos poucos substitui a personalidade das vítimas pelo mesmo impulso destrutivo do resto da Terra do Viço. Embora corrompidos mantenham uma semelhança temporária com quem já foram, acabam perdendo sua personalidade no fim. Alguns viçorianos acreditam que os corrompidos recebem esse poder devido à fúria de Nikta e sua vontade de expulsar as forças egídias da Terra do Viço para recuperar seu Olho da Colheita.

Deuses da Terra do Viço

Divindades da Terra do Viço não são conceitos etéreos que habitam outro reino. Aqui, são seres de carne e osso vagando pela terra e habitando pequenos vilarejos ou a própria natureza. Por isso, em geral estão presentes na vida dos viçorianos. Várias comunidades, e algumas famílias maiores, têm até mesmo seus próprios deuses menores ou espíritos protetores.

Crença e devoção têm um significado diferente na Terra do Viço, com atritos constantes entre o objetivo das pessoas e o de seus vizinhos divinos. Os deuses obtêm adoração dos mortais por meio de pequenos auxílios, milagres ou testes de devoção envolvendo truques e maldições. Mortais, por sua vez, podem trabalhar ou viajar pela Terra do Viço com essas pequenas bênçãos. A Deusa Diáfana mais poderosa é Nikta, a Protetora das Estações, conhecida pela recente perda do Olho da Colheita, que afetou drasticamente os viçorianos.

Os diversos deuses da Terra do Viço têm suas próprias opiniões sobre a corrupção do Surto Selvagem. Embora o recém-descoberto poder da natureza alegre alguns deles, muitos Deuses Diáfanos estão cientes da falta de equilíbrio assolando a região. Seu comportamento e propósitos podem ser incompreensíveis, mas esses deuses estão mais próximos das pessoas do que aqueles que apenas observam das alturas.

Fulg, o Empilha-Pedras: um deus menor que aceita pilhas de pedras retiradas de rios como tributo. Sua influência faz mariscos crescerem em abundância nas pedras, onde podem ser capturados facilmente. Fulg sabe pouco dos problemas da Terra do Viço e prefere que seja assim.

Hyacynis, das Bênçãos Floridas: divindade amiga das abelhas e das pequenas flores, Hyacynis acolheu o Surto Selvagem após sua influência e domínio crescerem em proporções descomunais (literalmente). Tal proliferação a alegra, por isso Hyacynis não deseja acabar com ela.

Ikla, que Pinta os Céus: Ikla tem um talento artístico inigualável, pintando os céus da Terra do Viço com cores cintilantes semanalmente, a cada aurora e pôr do sol. No entanto, seu comportamento ao longo da semana é indolente, e pedir-lhe bênçãos ou favores durante seu momento de descanso é considerado uma ofensa.

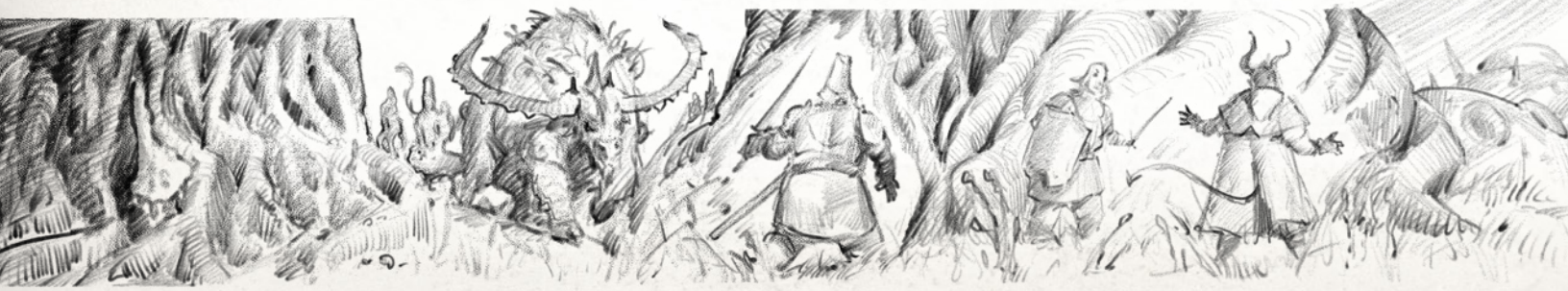
Oove, o Guardião das Lume-da-noite: um dos poucos deuses locais que nunca foi visto, embora pessoas costumem ouvi-lo em áreas selvagens à noite, sussurrando para viajantes perdidos e orientando-os para a luz das lume-da-noite mais próximas. Habitantes locais afirmam que quem o desagrada ou quem ameaça criaturas noturnas são guiados para lugares perigosos. Conforme rumores, ele guarda as noites da Terra do Viço de sua casa na lua.

Qui'Gar, a Doçura Sussurrada nos Espinhos: deusa taciturna que governa a morte daqueles que atravessam espinheiros. Tradicionalmente, não recebe muitos visitantes, mas a corrupção do Surto Selvagem dificultou seu trabalho e trouxe caos à sua vida outrora tranquila.

Rohkin, o Chifre Errante: Rohkin protege os rebanhos de criaturas com chifres e galhadas da Terra do Viço. Em tempos menos sombrios, ele preservava o equilíbrio entre natureza e civilização ao prevenir a caça excessiva. Contudo, desde o início do Surto Selvagem, os rebanhos de Rohkin transformaram em feras violentas e irreconhecíveis.

Esses são apenas alguns dentre as centenas, ou até milhares, de Deuses Diáfanos que caçam, espreitam, gracejam e relaxam na Terra do Viço.

- Os personagens reconhecem ou são devotos de algum Deus Diáfano?
- Como o Surto Selvagem mudou a disposição, personalidade e perspectivas dos Deuses Diáfanos que o grupo encontra?
- Quais deuses se aliaram a Égide para manter a primavera eterna? Quais se aliaram à Terra do Viço?



INCIDENTE INCITANTE

Você pode começar a campanha usando o modelo abaixo ou criar o seu.

O Olho da Colheita está guardado em um cofre seguro sob a torre principal da escola de magia de Égide. Aparentemente, é impossível recuperá-lo. Um grupo rebelde secreto e perigoso, liderado por uma figura misteriosa conhecida apenas como **Espectro do Viço** (fem.), elaborou um plano para encerrar a maldição do Surto Selvagem: arrancar o Olho da Semeadura de Nikta. Embora isso possa resolver o problema imediato, consequências de longo prazo não estão sendo consideradas, assim como não foram quando Égide invadiu a Terra do Viço.

Kreil Dirn (masc.), o atarefado mestre-espião de Égide, não é popular na cidade. Responsável por erradicar rebeldes, desbaratar planos de insurgência antes que eles comecem e observar com atenção as atividades internas da cidade, Kreil jamais concordou — ao menos não abertamente — com a decisão de **arquimagi Phylax** (neutro) por roubar o Olho da Colheita. As consequências disso foram terríveis e todos acabaram pagando o preço.

Recentemente, Kreil descobriu os planos da Espectro do Viço e a possibilidade do seu sucesso o assusta. Ciente de que não pode enviar uma tropa de soldados egídios para as profundezas da floresta e impedir que ela roube o Olho da Semeadura, Kreil usa sua vasta rede de espiões e informantes para encontrar um grupo de aventureiros que possa trazer a rebelde à justiça imediatamente.

O grupo recebe um convite de Égide para uma reunião com Kreil. Mas será que essa informação está certa? Será que ele tem seus próprios motivos ou uma ambição oculta? Quer venha da Terra do Viço ou de Égide, os personagens precisarão confiar ao menos um pouco em alguém que é tão imprevisível e perigoso quanto o "inimigo" que procuram. E o que farão ao encontrar a Espectro do Viço? Capturá-la para que seja julgada? Ficar ao lado dela? Tentar recuperar o Olho da Colheita?

Kreil aconselha o grupo a começar a procurar pela Espectro do Viço no vilarejo de Alula, localizado nas copas das árvores. Ele suspeita que essa é a base de operações dela.

MECÂNICAS ESPECÍFICAS

As mecânicas a seguir são exclusivas deste cenário.

Corrupção do Surto Selvagem

Os adversários e ambientes nesta campanha podem ser de um tipo adicional: Corrompido. Quando um adversário é Corrompido, descreva como o Surto Selvagem mudou ou afetou sua aparência ou comportamento. Você também precisa ter à mão cerca de 20 marcadores de Corrupção (podem ser os mesmos que usa para Pontos de Medo).

Sempre que um personagem sofrer dano grave de um adversário ou ambiente Corrompido, ponha um marcador de Corrupção na ficha dele. Ao fazer isso, o jogador que controla o personagem rola seu Dado de Medo. Se rolar um resultado igual ou inferior ao número de marcadores de Corrupção na ficha, o personagem recebe uma cicatriz imediatamente, zera todos os marcadores que possui e o jogador descreve como o Surto Selvagem alterou o personagem para sempre.

No fim de cada sessão, marcadores não utilizados nas fichas são perdidos e você recebe uma quantidade equivalente de Pontos de Medo. Se um personagem morrer enquanto tiver marcadores de Corrupção na ficha, o corpo dele é tomado permanentemente pelo Surto Selvagem.

PERGUNTAS PARA SESSÃO ZERO

Faça as perguntas abaixo para os jogadores ou crie as suas.

- Que animal perigoso sai apenas durante a semana noturna, se recolhendo durante a semana diurna?
- Que peculiaridade (como aparência, odor ou sabor) têm as criaturas e ambientes corrompidos pelo Surto Selvagem?
- Quais as superstições do seu personagem ou da sua comunidade em relação a viajar pela Terra do Viço durante os longos períodos noturnos?
- Seu personagem testemunhou algo bonito que surgiu no Surto Selvagem. O que foi e como isso mudou sua perspectiva sobre a corrupção?
- Se o seu personagem é nativo da Terra do Viço, de que tipo de comodidade egídia ele desfruta em segredo? Se ele é nativo de Égide, que tipo de iguaria viçoriana ele ama?

CINCO ESTANDARTES EM CHAMAS

Antigas tensões entre nações rivais emergem, ameaçando a eclosão de uma guerra devastadora.

Criado por Mike Underwood

Nível de complexidade: ● ●

PROPOSTA

Leia esta apresentação para os jogadores:

Após cinco anos de um armistício que encerrou uma década de guerras, a ameaça de novos conflitos paira sobre o continente de Althas. Cinco nações, ligadas por uma delicada teia de alianças e rivalidades, buscam tirar proveito das oportunidades propiciadas por esse período de mudanças mágicas, políticas e sociais. Todas as cinco nações enviam agentes para fortalecer alianças, sabotar inimigos e tentar fazer com que a balança do poder pese a seu favor. Numa campanha de Cinco Estandartes em Chamas, vocês serão heróis capturados pela teia dos conflitos crescentes entre as nações, envolvidos entre lealdades opostas, ressentimentos que atravessam gerações e vilões que se aproveitam da fragilidade política do continente.

TOM E ATMOSFERA

Abrangente, aventuresco, dramático, intimista, político, sério

TEMAS

Lealdade dividida, a natureza do poder, o preço da ambição, tradição vs inovação

REFERÊNCIAS

Avatar: o Último Mestre do Ar, Babylon 5, Born to the Blade, Court of Blades, As Crônicas de Gelo e Fogo, Dragon Age: Inquisition, Eberron: Das Cinzas da Última Guerra, PARTIZAN (do podcast Friends at the Table)

VISÃO GERAL

Se o grupo optar por este cenário, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

O continente de Althas abarca as cinco nações a seguir:

Altomonte é uma teocracia próspera que monopoliza o acesso aos deuses, o que lhes garante presença nas capitais, cidades e vilarejos de outras nações. Altomonte é um antigo aliado de Voldaen e tem antipatia por Armada e Gracien.

Armada é uma federação de cidades-estado fundada por piratas que se tornaram mercadores. Sem inteção de devolver as fortunas roubadas pelos fundadores, a federação procura força e reconhecimento na superioridade naval. Armada é aliada de Gracien e desprezada por Altomonte e Voldaen.

Gracien é uma jovem república que, após uma guerra curta e sangrenta, tornou-se independente de Voldaen. Busca provar sua força com demonstrações de poderio militar. Gracien é aliada de Armada e mantém alianças de conveniência com Polaris.

Polaris é uma magocracia que está no início da sua revolução industrial mágica. São rivais ideológicos de Voldaen e mantêm alianças de conveniência com Gracien.

Voldaen é uma monarquia orgulhosa, com autoridade e posses tradicionais, abalada pela recente separação de Gracien. São antigos aliados de Altomonte e rivais ideológicos de Polaris.

Tais nações já marcharam sob o mesmo estandarte. Para proteger suas criações mortais na Era dos Deuses, divindades enfrentaram e venceram as forças primordiais do caos. Com a vitória assegurada, os povos de Althas coroaram sua primeira rainha — a serafim anã Arvold — e fundaram o reino de Voldaen. Enquanto isso, deuses estabeleceram morada no que hoje é o território de Altomonte, mas partiram séculos depois para enfrentar inimigos de outros mundos.

Nos séculos seguintes, as diferenças políticas em Voldaen tornaram-se insustentáveis. Com os deuses ausentes, seus clérigos reafirmaram sua autoridade como regentes divinos de Altomonte. Depois disso, um grupo de eruditos e magos também se separou, fundando Polaris almejando testar os limites do conhecimento arcano. Alianças de frotas piratas começaram a se estabelecer em entrepostos comerciais, formando a federação de Armada. E, há apenas quinze anos, grupos de trabalhadores e antimonarquistas declararam independência de Voldaen, estabelecendo Gracien como sua nova nação. Essa revolução sangrenta consumiu o continente: enquanto Voldaen recebeu ajuda de Altomonte, rebeldes de Gracien receberam apoio de Armada e Polaris. Um armistício encerrou a batalha cinco anos atrás, mas a paz continua frágil.

A ascensão de Gracien como nova força militar redesenhou as fronteiras do poder e é um desafio para a autoridade tradicional de Voldaen e Altomonte. No entanto, a aliança entre Polaris e as nações mais jovens de Armada e Gracien é frágil e ainda há muitos com assuntos inacabados da guerra, tanto em Voldaen quanto em Gracien. Pequenos conflitos fronteiriços e disputas comerciais ameaçam se intensificar, o que faz as pessoas acreditarem que uma nova guerra está prestes a começar — é apenas questão de como e quando.

Cinco Estandartes em Chamas é um cenário intenso, com vários NPCs e escopo abrangente, que colocará o destino das cinco nações nas mãos dos personagens. A campanha tende a apresentar nuances, com ética e moral em conflito com dever e lealdade. Os heróis podem cometer atrocidades que pesam em sua consciência, e a maioria dos vilões é tão motivada por amor e honra quanto por ambição ou vingança.

COMUNIDADES

Todas as comunidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades numa campanha dos Cinco Estandartes em Chamas. Forneça estas informações conforme necessário e escolha uma ou mais perguntas para fazer aos jogadores na sessão zero.

Aristocrática e disciplinada

Comunidades aristocráticas e disciplinadas de Althas têm um papel fundamental nesta campanha, pois estão diretamente associadas aos centros de poder das cinco nações. Personagens aristocratas costumam estar ligados às classes dominantes em todas as nações de Althas.

- Você faz parte da aristocracia ou nobreza, ou descende de uma família proeminente de mercadores ou sacerdotes?
- O que sua comunidade espera de você? Está em seus planos cumprir essas expectativas?

Definidas por seus fortes princípios e valores, comunidades disciplinadas são mais comuns em Altomonte e Voldaen. Personagens disciplinados verão os ideais de sua comunidade postos à prova pelos conflitos das nações e quem segue um código de conduta será convocado a morrer por ele.

- Como você percebe os valores com os quais cresceu mudarem ou caírem por terra devido à tensão crescente?
- O que você faria para proteger as pessoas que ama?

Montanhesa, silvestre e subterrânea

Althas é um continente montanhoso, tendo comunidades montanhesas em todas as nações. Tais comunidades costumam confiar mais umas nas outras do que naquelas mais próximas do nível do mar. Comunidades subterrâneas podem ser encontradas sob os picos, em cavernas costeiras e em outras regiões ainda mais profundas. Comunidades silvestres são mais raras, em geral criadas por pessoas tentando fugir dos maiores conflitos de Althas.

- Que patrimônios ou recursos da sua comunidade podem despertar a cobiça de outras nações?
- Quem na sua comunidade já lutou em antigas guerras e que histórias essa pessoa conta sobre essas batalhas?

Erudita

Embora existam em todas as nações, comunidades eruditas predominam especialmente em Polaris, incluindo grupos de arquitetos, engenheiros, pesquisadores arcanos e outros estudiosos. Sacerdotes, por exemplo, protegem o conhecimento histórico e religioso em Altomonte, enquanto sábios aconselham as famílias e mantêm a continuidade do conhecimento em Voldaen.

- Que tipo de conhecimento é priorizado por sua comunidade? Como ele influencia os poderosos em sua terra natal?
- Quais segredos sua comunidade protege ou controla? Que tipo de impacto eles teriam no conflito iminente?

Marítima

Comunidades marítimas são comuns em toda região de Althas, com exceção de Polaris, pois a nação não tem litoral. Lar dos melhores marujos, navegantes e pescadores do continente, divididos entre vidas regradas pelas marés e vidas regradas pelo dever de servir uma nação prestes a entrar em guerra outra vez.

- Como o poder naval é exercido na sua comunidade?
- O que você teme se o conflito chegar por terra à sua comunidade?

Fora da lei

Comunidades fora da lei são encontradas por Althas inteiro, especialmente em Armada e Gracien. Organizações criminosas foram cruciais para enriquecer essas nações, desde contrabandistas apoiando a revolução de Gracien até famílias piratas profundamente unidas que fundaram Armada com o patrimônio roubado de Voldaen, Altomonte e Polaris.

- Qual é a relação de sua comunidade com a nação onde ela se encontra? Como ela está tirando vantagem da instabilidade política?
- Sua comunidade negocia com quais nações? Como essas conexões podem ser prejudicadas pela guerra?

Nômade

Personagens nômades não pertencem a uma região específica de Althas. No entanto, embora se considerem fora da autoridade das cinco nações, evitar o conflito iminente não será nada fácil.

- Alguma das nações afirma que seu povo faz parte dela?
- Como o aumento dos conflitos alterou as viagens de sua comunidade?

ANCESTRALIDADES

Todas as ancestralidades estão disponíveis, mas algumas têm aspectos únicos dentro de uma campanha de Cinco Estandartes em Chamas.

CLASSES

Todas as classes estão disponíveis, mas algumas têm aspectos únicos dentro de uma campanha de Cinco Estandartes em Chamas.

PRINCÍPIOS DOS JOGADORES

Se o grupo optar por esta campanha, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

Ações devem refletir ou contradizer lealdades

Suas ações afetarão as de seus superiores, que às vezes podem dar ordens questionáveis e punir qualquer sinal de desobediência. Considere a lealdade de seu personagem para com aqueles a quem ele serve — cada uma de suas ações é uma chance de fortalecer um ideal ou lutar contra algo a que ele se opõe. Crie o arco de seu personagem com escolhas ousadas até que haja uma diferença clara e indiscutível entre quem ele já foi e quem ele é agora.

Siga seus princípios ou os abandone por um bom motivo

Defina quais são os limites éticos e morais de seu personagem e o que o faria ignorá-los. Compartilhe com o grupo esse conflito interno conforme o personagem tenta fazer com que suas ações se alinhem aos seus ideais.

Pequenas ações podem mudar tudo

Busque o momento de fazer a diferença e sobrepujar forças externas implacáveis que levaram o povo do continente a um ponto sem volta. Construa o futuro que você quer, um passo de cada vez. Uma ação que significa pouco para você pode fazer uma enorme diferença para outra pessoa.

Sinta o impacto de suas ações na vida das pessoas comuns

Dê importância a todas as pessoas e fomente a esperança nos lugares onde o medo levou o povo ao rancor e ao desespero. Quando seu personagem se tornar um símbolo que inspira as pessoas em momentos de necessidade, pense se quer incorporar ou rejeitar esse heroísmo.

PRINCÍPIOS DO MESTRE

Ao mestrar esta campanha, lembre-se das seguintes orientações.

Obrigue-os a escolher um lado

Faça com que os propósitos dos aliados entrem em conflito e os personagens precisem escolher um lado. Deve ser impossível alegrar a todos; isso forçará o grupo a pagar o preço do comprometimento, no âmbito pessoal, político ou em ambos.

Enlace-os em uma teia de ressentimento antigo e intrigas novas

Mostre como as pessoas são motivadas tanto por ideologias herdadas de seus antepassados quanto por ambições pessoais. Destaque a tensão crescente e dramatize pontos de ruptura. Jogue o peso da história e da ambição nas costas dos heróis.

Ponha o grupo no centro dos acontecimentos

Momentos drásticos exigem medidas drásticas. Por exemplo, crie uma oportunidade histórica para um acordo de paz, mas preencha a sala com NPCs dispostos a fazer qualquer coisa para impedir isso. Sempre faça com que os persongens possam impactar grandes eventos históricos.

Mostre as consequências em menor e maior escala das decisões do grupo

Ações individuais dos personagens podem ter grande impacto. Trace uma linha clara entre o que motivou as ações deles e as consequências delas no mundo. Seja com o empenho de um adversário ao empurrar seu governo militarista para batalha, seja com as valentes decisões dos personagens, faça com que essas ações reverberem com causa e efeito como uma fileira de dominós caindo um após o outro.

ASPECTOS DO CENÁRIO

Use estas informações para preparar a campanha. Você também pode compartilhá-las com o grupo se for necessário.

Um mundo à beira da guerra

Cinco Estandartes em Chamas é um cenário prestes a eclodir em guerra. Quando essa guerra começará depende do grupo, mas ela é praticamente inevitável. O conflito entre as nações ocorrerá em becos e salões de baile, vales e castelos, envolverá pessoas de todas as origens, mesmo que não queiram.

A história está nas mãos dos personagens

Os personagens estarão numa posição privilegiada, podendo impactar o conflito significativamente. Certifique-se de que eles estejam conectados às facções, figuras, lideranças e outros catalisadores mais importantes para que sempre estejam por dentro da guerra.

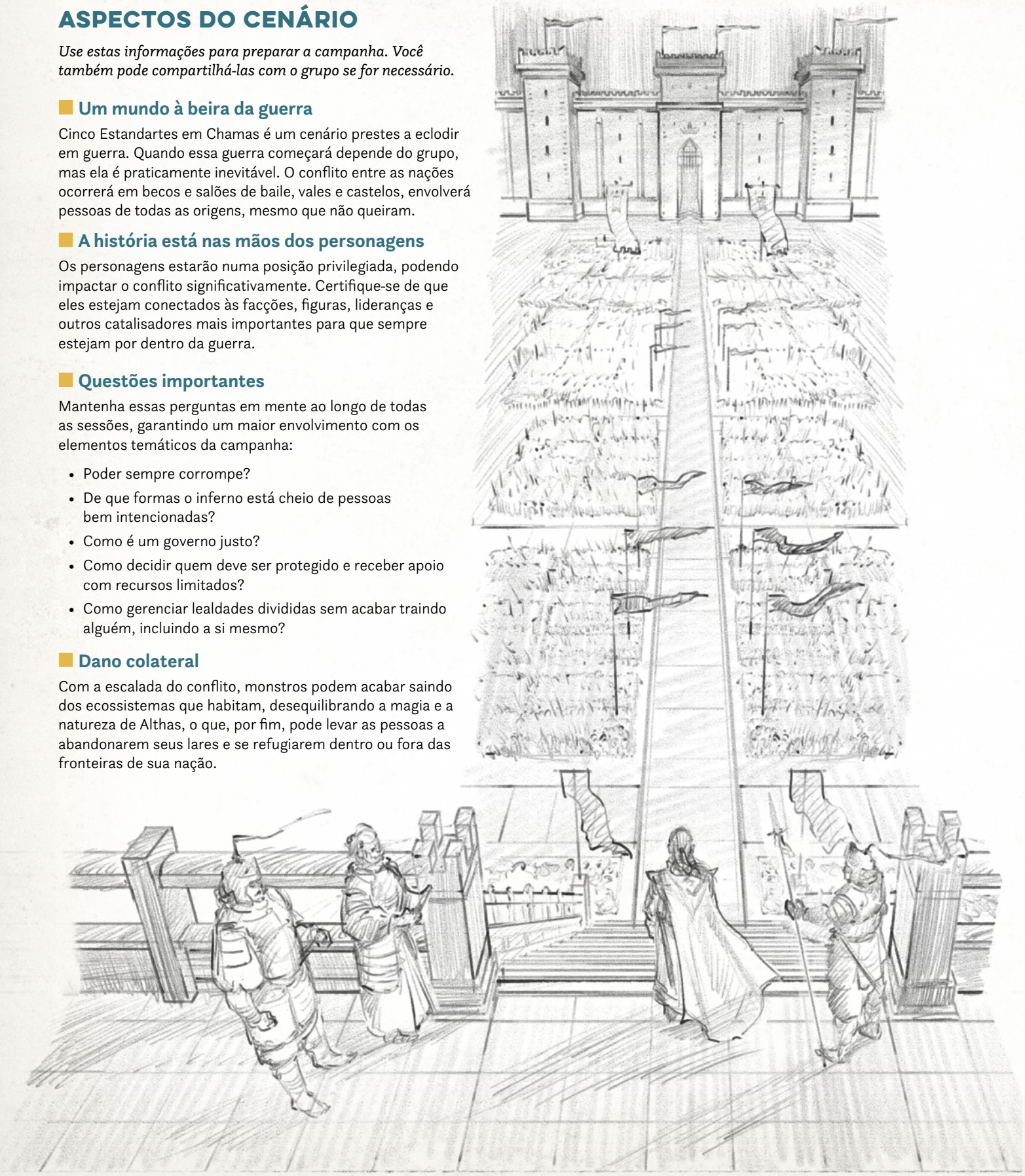
Questões importantes

Mantenha essas perguntas em mente ao longo de todas as sessões, garantindo um maior envolvimento com os elementos temáticos da campanha:

- Poder sempre corrompe?
- De que formas o inferno está cheio de pessoas bem intencionadas?
- Como é um governo justo?
- Como decidir quem deve ser protegido e receber apoio com recursos limitados?
- Como gerenciar lealdades divididas sem acabar traindo alguém, incluindo a si mesmo?

Dano colateral

Com a escalada do conflito, monstros podem acabar saindo dos ecossistemas que habitam, desequilibrando a magia e a natureza de Althas, o que, por fim, pode levar as pessoas a abandonarem seus lares e se refugiarem dentro ou fora das fronteiras de sua nação.



INCIDENTE INCITANTE

Você pode começar a campanha usando o modelo abaixo ou criar o seu.

Clover de Torres (neutro) — firbolg descendente de sua mãe, **Adamat Torres** (fem.), os dois de comunidades disciplinadas, a heroína revolucionária de Gracien — foi vítima de um sequestro no caminho para seu casamento com **Kalashae, a Encantadora** (fem.), uma estrela orc em ascensão no Alto Círculo de magos da comunidade erudita de Polaris.

Polaris está ciente das alegações gracienses de que Clover foi vítima de sequestro e exige que Gracien prossiga com o casamento arranjado. Voldaen nega qualquer envolvimento com o incidente e envia uma equipe investigativa para o Vale do Relâmpago — uma cidade fronteiriça conhecida pelos para-raios gigantescos que a protegem de tempestades mágicas e por ter sido sede das negociações que encerraram as hostilidades entre Voldaen e a facção revolucionária. No entanto, dias depois, relatórios informam que houve algum tipo de "desastre" durante as primeiras reuniões entre os representantes de Voldaen e Gracien.

O grupo é enviado ao Vale do Trovão para investigar o que aconteceu. Ao chegarem lá, encontram representantes de outras nações fazendo o mesmo: uma investigadora sacra de Altomonte que está averiguando a possibilidade de envolvimento divino, o aprendiz de um mago-inquisidor que desapareceu, um anão mercador-diplomata de Armada e uma pessoa que já chefiou o tribunal local e está "voltando para visitar a família".

Os NPCs a seguir são o elenco envolvido no mistério:

Clover de Torres quer orgulhar sua mãe e encontrar um meio de ser feliz longe de casa. Antes de seu sequestro, a última vez que alguém viu Clover foi bebendo com os guardas da cidade na taverna Trovão Triplo, construída em meio a diversos para-raios. Clover era muito jovem para lutar na guerra, e sentia certa inferioridade por não ter lutado pela liberdade da qual desfrutava.

Oziver de Tempestas (masc.), o símio xerife da comunidade montanhesa de Vale do Trovão, está tentando manter a paz, mas está ficando sobrecarregado rapidamente por conta da atenção e dos riscos. Oziver está ansioso para receber ajuda, mas precisa de comprovações da boa vontade de qualquer forasteiro. Ele sabe que um membro da guarda da cidade foi a última pessoa vista com Clover, mas está convencido de que essa pessoa não tem culpa.

Prisma Cerúleo (masc.), o mago-inquisidor aprendiz da comunidade erudita de Polaris, é um clank tranquilo e diligente, embora preocupado com o desaparecimento repentino de Clover. Enquanto trabalhava com Kalashae, a Encantadora, Cerúleo se comunicava com Clover durante as negociações do casamento. Ambos estão profundamente preocupados com Clover e farão qualquer coisa para descobrir seu paradeiro.

Kostren (fem.), a pequenina investigadora sacra da comunidade disciplinada de Altomonte, é uma figura formidável que está acostumada a ser obedecida. Ela estabeleceu o templo local como base de operações e está recrutando sacerdotes para um ritual de adivinhação cujo objetivo é localizar Clover. Contará a qualquer pessoa que lhe dê ouvidos sobre uma visão que lhe revelou a "prova" da má-fé dos magos de Polaris. Kostren está exagerando na exatidão dessa visão para fomentar o conflito e garantir que Altomonte possa reivindicar mais terras férteis.

Zeshthon (neutro), é responsável pelos julgamentos na comarca da comunidade aristocrática de Voldaen. Pertencente ao povo anão, sua idade e presença exalam um silêncio tão angustiante que todos ao redor se veem compelidos a preencher a quietude com conversa. Zeshthon se dispôs a investigar voluntariamente para poder visitar sua sobrinha-neta, uma sapateira local. Zeshton tem uma grande coleção de arte e busca adquirir tapeçarias embargadas de Goledraelle, o que pode levar à descoberta da verdadeira identidade do comerciante como espião.

Goledraelle (masc.) é um elfo comerciante de tecidos adorável, mas aparentemente desafortunado em sua comunidade marítima. Essa fachada de incompetência é um disfarce para afastar suspeitas sobre suas verdadeiras motivações: Goledraelle é um espião armadiano enviado para garantir que o casamento ocorra conforme planejado.

Os investigadores originais chegaram apenas dois dias após o desaparecimento de Clover. Eles se dirigiram para as colinas no leste e não respondem há mais de uma semana. Será que sofreram o mesmo destino de quem procuravam? Os sequestradores tiveram alguma ajuda do povo local? Quem mais sabe sobre isso? Quais inimigos de Armada, Gracien e Polaris estariam dispostos a sabotar o casamento? Será que foi sabotado por alguém em Gracien por outros motivos?

Clover poderia ter fugido de algum perigo ou ameaça sem sua escolta? Ou teria sido tudo um plano de Clover para viver livre das expectativas impostas por sua mãe?

Quem, entre os membros do segundo grupo de investigação, descobrirá primeiro aonde Clover foi? Quem apelará antes para a violência e que versão da história irá se espalhar?

MECÂNICAS ESPECÍFICAS

As mecânicas a seguir são exclusivas deste cenário.

Relações políticas

Use uma ficha de campanha para acompanhar a relação entre as nações, bem como seus maiores problemas e recursos. Cada nação tem um nível que define seu relacionamento com as outras, variando de inimigos (–3) a aliados próximos (+3). Uma nação irá agir a favor ou contra outra de acordo com a intensidade dessas relações políticas, mesmo que isso envolva se arriscar. Nações favoráveis (+1) fornecerão auxílio se isso não envolver muito esforço ou riscos muito grandes, enquanto nações inimigas (–3) farão de tudo para prejudicar uma à outra.

ARMADA

Relações: aliada de Gracien (+2), favorável a Polaris (+1), desfavorável a Voldaen (–1), adversa a Altomonte (–2).

Recursos: marinha vasta e poderosa, mapas superiores dos oceanos e dos ventos, monstros aquáticos como aliados.

Problemas: acesso limitado por terra ao continente, pequena área terrestre, reputação como um povo de ladrões e piratas.

Objetivos principais: construir uma infraestrutura portuária amigável em Polaris e Voldaen para fomentar o comércio.

Objetivos secundários: adquirir tecnologia aérea, enviar corsários contra os adversários.

ALTOMONTE

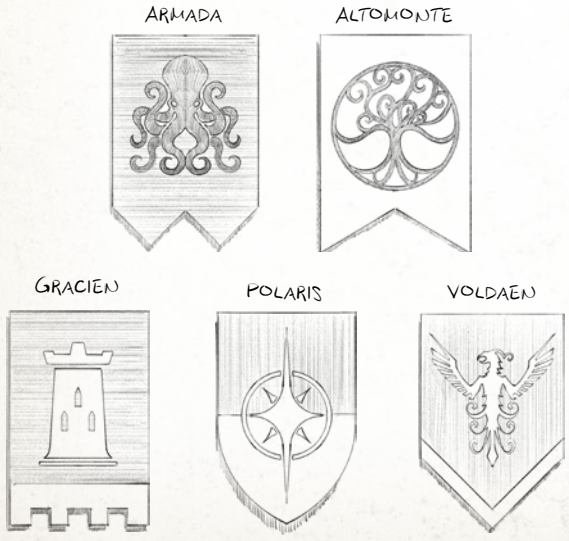
Relações: aliados de Voldaen (+2), adversos a Armada (–2), adversos a Gracien (–2), inimigos de Polaris (–3).

Recursos: exército fanático, fortuna oriunda de dízimos, influência e espionagem por meio de igrejas e templos, poder e autoridade divina, sacerdotes e serafins.

Problemas: cercados de adversários, escassez de produção de comida local, insignificância marítima.

Objetivo principal: redimir os canalhas de Armada para colocá-los no caminho certo.

Objetivos secundários: pedir aos deuses uma colheita farta, insinuar que Polaris apoia um culto aos Caídos.



GRACIEN

Relações: aliados de Armada (+2), favoráveis a Polaris (+1), adversos a Altomonte (–2), inimigos de Voldaen (–3).

Recursos: força militar terrestre poderosa, grandes porções de terra cultivável, recursos naturais.

Problemas: instabilidade política por ser uma nova nação, figuras remanescentes conservadoras e leais a Voldaen.

Objetivo principal: vingar-se de Voldaen por séculos de injustiças.

Objetivos secundários: garantir parcerias comerciais duradouras com Armada e Polaris, tomar de Altomonte o controle dos templos locais.

POLARIS

Relações: favoráveis a Armada (+1), favoráveis a Gracien (+1), adversos a Voldaen (–2), inimigos de Altomonte (–3).

Recursos: criaturas mágicas, dirigíveis, inovações tecnomágicas, magos altamente capacitados.

Problemas: falta de trabalhadores, matéria-prima escassa e de baixa qualidade.

Objetivo principal: aperfeiçoar encantamentos para servos tecnomágicos.

Objetivos secundários: fomentar a imigração por meio de programas de emprego, garantir novas minas e pedreiras.

VOLDAEN

Relações: aliados de Altomonte (+2), desfavoráveis a Armada (–1), adversos a Polaris (–2), inimigos de Gracien (–3).

Recursos: recursos financeiros aparentemente sem limites, tradição de autoridade cultural e política.

Problemas: agitação política após a revolução separatista de Gracien, vulnerabilidade estratégica devido a assentamentos importantes nas fronteiras com Gracien e Polaris.

Objetivo principal: retomar recursos estratégicos de Gracien sem começar outra guerra.

Objetivos secundários: fazer Armada se voltar contra os próprios aliados, adquirir talento e tecnologia mágica de Polaris.

Contagens de objetivo

Como essa é uma campanha de grande escala, incentivamos o uso de contagens de longo prazo para acompanhar como cada nação explora os próprios recursos, lida com problemas e tenta alcançar seus objetivos principais e secundários.

A cada semana no mundo de jogo, escolha uma contagem de cada nação para progredir, diminuindo-a em 1. Isso representa como elas seguem rumo aos seus objetivos. Essas contagens também podem diminuir ou aumentar caso seu progresso seja influenciado pela ficção.

Uma contagem zerada significa que a nação correspondente ganhou acesso a algum recurso, livrou-se de algum problema, desenvolveu uma nova tecnologia ou estratégia, mudou o quadro político ou social, ou adquiriu outro benefício útil. Ao zerar uma contagem, escolha um novo objetivo com base na ficção e comece um nova. Cada nação só pode ter uma contagem de objetivo principal e duas de objetivo secundário.

Objetivos principais exigem uma Contagem (10); objetivos secundários requerem uma Contagem (4 a 6 dependendo da dificuldade). Diminua as contagens de objetivo das nações de modo que apenas uma ou duas consigam alcançar um objetivo e alterar o cenário político a cada semana. Evite diminuir as contagens das cinco nações ao mesmo tempo, pois pode gerar semanas de inatividade e diminuir da tensão do conflito iminente.

O grupo pode ser enviado com frequência para completar ou impedir esses objetivos que, quando concluídos, geram reviravoltas narrativas que exigem ações dos personagens.

PERGUNTAS PARA SESSÃO ZERO

Faça as perguntas abaixo para os jogadores ou crie as suas.

- Todos os personagens devem ter nascido e/ou ser leais à mesma nação? Por que resolveram se aliar e viajar juntos?
- Qual será o papel da guerra na campanha em comparação a outros elementos, como diplomacia, intriga e mistério?
- Quanto conflito deve haver entre os personagens do grupo? Quais serão as ferramentas de segurança usadas para negociar esses conflitos quando eles surgirem?

Exemplo: *o grupo passa uma semana viajando de dirigível de Armada a Polaris, buscando a orientação dos sábios do Alto Círculo sobre um antigo manuscrito descoberto numa ruína abandonada. Durante esse tempo, o mestre diminui uma contagem de objetivo de cada nação em 1.*

Primeiro ele diminui, de 7 para 6, a Contagem (10) de objetivo de Voldaen: tomar uma das frotas de Armada. Isso representa que os patrulheiros e marujos de Voldaen estão observando o estado atual da marinha de Armada: quantos navios os piratas têm, de que tipo e como estão sendo usados.

O mestre se lembra de uma cena em que os personagens precisaram provar sua capacidade mágica para o capitão de Polaris, que os permitiu passar em segurança. Com isso em mente, decide diminuir a Contagem (4) correspondente ao objetivo de Armada de obter tecnologia aérea de Polaris. Isso representa o empenho comercial e diplomático de Armada em ganhar acesso a essa tecnomagia bem protegida.

Quanto a Altomonte, o mestre diminui de 1 para 0 a Contagem (4) que representa um importante ritual para abençoar a colheita do ano e torná-la mais produtiva. O mestre faz uma anotação para lembrar-se de mencionar o sucesso da contagem, uma vez que isso diz respeito ao problema de escassez de alimento em Altomonte, e também para pensar em uma nova contagem para essa nação.

Polaris tem dois projetos, ambos a apenas 3 passos da conclusão. O mestre decide diminuir para 2 a contagem de objetivo principal de aperfeiçoar os servos tecnomágicos, representando os testes em larga escala de um protótipo promissor pelos engenheiros tecnomágicos.

Por fim, o mestre diminui para 4 o projeto de Gracien de tomar de Altomonte o controle dos assuntos religiosos. Essa contagem havia sido aumentada recentemente, de 4 para 5, após o grupo escolher investigar boatos sobre um culto em Armada em vez de ajudar Gracien a convencer os sacerdotes de Altomonte a abrirem mão de sua autoridade.

FESTIM DAS FERAS

Quando o sistema de proteção contra monstros de um vilarejo falha, os heróis devem se aventurar numa vasta rede de cavernas subterrâneas para consertá-lo — e lutar com ferocidade contra as criaturas que ficarem no caminho!

Criado por Banana Chan, Rowan Hall e Spenser Starke

Nível de complexidade: ● ●

PROPOSTA

Leia esta apresentação para os jogadores:

O vilarejo rústico e pacífico de Olmeiros fica localizado sobre as Cavernas das Pildras, um complexo de cavernas empanturrado de criaturas perigosas... e apetitosas. Quando a poderosa magia que protege os habitantes do vilarejo começa a falhar, os mais corajosos entre eles precisam se embrenhar nas cavernas para salvar o dia. Em Festim das Feras, vocês serão heróis do cotidiano que se aventuram nas Cavernas das Pildras para reativar o chamariz mágico que jaz em suas profundezas, tudo isso enquanto cozinham refeições apetitosas. Boas-vindas a este mundo de delícias culinárias, onde as criaturas com as quais você luta se tornam a comida da qual você se alimenta!

TOM E ATMOSFERA

Absurdo, bem-humorado, bobo, estranho, divertido, leve

TEMAS

Abundância da natureza, amizade e lealdade, ciclo da vida, superação dos medos, violência e paz

REFERÊNCIAS

Dungeon Meshi, Monster Hunter World, One Piece

VISÃO GERAL

Se o grupo optar por este cenário, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

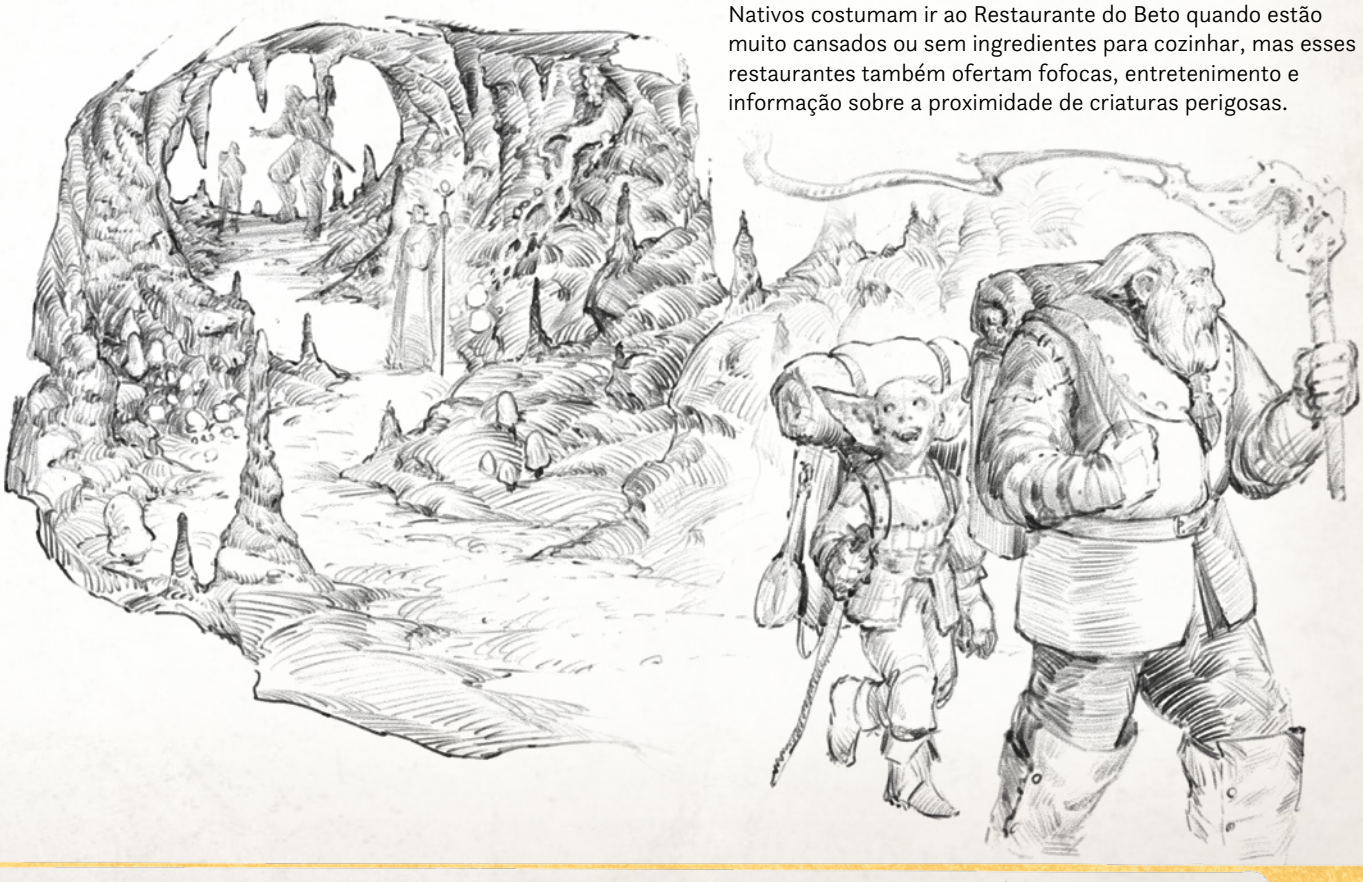
Há muito tempo, **Hylaeus, a Maga da Floresta** (fem.), conjurou um poderoso feitiço e criou um Chamariz que atrai criaturas perigosas dos arredores para o coração das **Cavernas das Pildras**. Por séculos, isso impediu que o perigo chegasse ao vilarejo de **Olmeiros**. No entanto, agora o complexo de cavernas está repleto de estranhas criaturas da região — e dos restos de forasteiros corajosos ou insensatos o suficiente para explorá-la. Mas ninguém de Olmeiros é tolo o suficiente para se arriscar nas cavernas. O mais comum no vilarejo são fazendeiros, padeiros, sapateiros e tecelões — ninguém com uma espada. Olmeirenses estão mais preocupados em não se atrapalhar com a contribuição para o Festival do Ensopado do que com os perigos que espreitam do lado de fora.

Ou ao menos estavam, até **Duda Dougle** (masc.), estimado prefeito pequenino, ser atacado por uma criatura perigosa em seu passeio diário pelo Bosque das Pildras. O Chamariz criado por Hylaeus há tantos anos está falhando e, com ele, a proteção de Olmeiros. Com o aumento do número de feras espreitando no bosque, o povo decidiu reativar o feitiço de Hylaeus, convocando qualquer pessoa disposta a brandir uma espada para explorar as cavernas subterrâneas e salvar o vilarejo. Infelizmente, até que o Chamariz seja reativado, os indefesos olmeirenses não vão se arriscar a caçar e colher alimentos no bosque por medo de serem atacados — como não há muito para dividir, qualquer alimento na cidade é valioso. Isso quer dizer que quem se embrenhar nas cavernas precisará caçar e cozinhar enquanto estiver por lá!

A rota mais fácil até as Cavernas das Pildras é pegar a estrada que sai de Olmeiros a oeste e seguir o canto das pildras. Antigas lendas locais dizem que esses passarinhos são as únicas criaturas capazes de se movimentar pelos túneis sem se perder nas profundezas, portanto segui-los quase sempre leva a uma entrada ou saída.

Essas lendas também contam que as Cavernas não têm fim. Isso não é verdade, mas poderia ser, pois elas se estendem por centenas de quilômetros no subsolo, mais vastas e profundas do que o mais intrépido aventureiro conseguiria mapear numa vida inteira. O caminho da entrada desce num declive acentuado por vários quilômetros até se subdividir em várias ramificações que levam a regiões diferentes. Seus diferentes biomas abrigam criaturas extraordinárias, vegetação deslumbrante e valiosos tesouros deixados por aventureiros anteriores. Quanto mais se aprofunda nas cavernas, mais perigosas e saborosas são as criaturas encontradas e mais poderosos e valiosos sãos os tesouros. E, nas verdadeiras profundezas, jaz o Chamariz.

Quem vive em Olmeiros pode se surpreender ao descobrir que há muita gente vivendo e trabalhando com alegria nessas cavernas perigosas e sombrias. A maioria reside em acampamentos, mas habitantes permanentes esculpiram pequenas cabanas nos túneis. A cultura da região é comunitária, mas os mais ambiciosos têm estabelecimentos para comércio e escambo. A maioria das cavernas até tem filiais do Restaurante do Beto — uma rede de pequeno porte que serve o prato do dia, quente e fresco, em troca de ouro. Nativos costumam ir ao Restaurante do Beto quando estão muito cansados ou sem ingredientes para cozinhar, mas esses restaurantes também ofertam fofocas, entretenimento e informação sobre a proximidade de criaturas perigosas.



COMUNIDADES

Todas as comunidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha do Festim das Feras. Forneça as informações a seguir conforme necessário e escolha uma ou mais perguntas para fazer aos jogadores na sessão zero.

Todas as comunidades

Em Festim das Feras, os personagens são habitantes de Olmeiros. Se um jogador quiser criar um personagem cuja comunidade não seria encontrada nesse pacífico vilarejo, colabore com ele para determinar essa origem. Talvez tenha crescido em uma comunidade disciplinada e se mudou para Olmeiros em busca de um ambiente mais flexível ou seja um aventureiro fora da lei que se estabeleceu no vilarejo após se aposentar de sua vida de delitos. As seções a seguir fornecem mais detalhes sobre algumas comunidades, descrevendo como elas se encaixam na campanha.

Subterrânea

Nativos de comunidades subterrâneas podem ser originários das Cavernas das Pildras. Seus olhos não precisam se ajustar à escuridão e suas mãos não estremecem ao toque das formigas que rastejam pela terra. Mesmo que não tenham nascido lá, se sentem em casa no local.

- Apesar de estar acostumado ao seu próprio ambiente subterrâneo, já ouviu falar sobre algo específico ou inusitado em relação às Cavernas das Pildras? O quê?
- Há um prato tradicional de sua cultura que você quer muito cozinhar nessa aventura. O que o torna especial?
- Você já foi ferido por uma criatura subterrânea. Como essa experiência o afetou?

Montanhesa

Personagens montanheses conhecem muito bem os ambientes acidentados e cheios de pedras. Embora a culinária provavelmente seja bem diferente daquela com a qual estão acostumados, eles estão habituados a caçar, matar e preparar a própria comida.

- Qual é o prato de sua terra do qual você mais sente falta?
- Você não fica confortável longe de espaços abertos. O que planeja levar na aventura para ajudar a acalmar os nervos?
- Você acredita que uma lição das montanhas será útil no subterrâneo. Que lição é essa e como você a aprendeu?

Erudita

Ávidos por conhecimento, eruditos podem acreditar que as Cavernas das Pildras fornecem uma oportunidade única de observar um ecossistema estranho e capaz de reunir feras que normalmente jamais compartilhariam um mesmo ambiente.

- Que rumores sobre as feras das Cavernas você já ouviu? Como isso alterou sua forma de agir nas cavernas?
- Que conhecimento específico você está procurando no subterrâneo?
- Você planeja registrar informações para alguém. Quem é essa pessoa e por que isso é importante para você?

ANCESTRALIDADES

Todas as ancestralidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha do Festim das Feras. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Clanks

Clanks têm a capacidade de consumir matéria orgância, mas carecem de paladar. Por conta isso, membros dessa ancestralidade podem apreciar outras qualidades culinárias, como estética ou textura.

Fungris

Fungris são capazes de ouvir os gritos dos cogumelos colhidos. Infelizmente, a maior parte da vida inanimada nas Cavernas das Pildras é fúngica, portanto os aventureiros fungris que quiserem cozinhar sem sentir um peso na consciência podem precisar encontrar ingredientes alternativos.

CLASSES

Todas as classes estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha de Festim das Feras. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Todas as classes

O povo de Olmeiros vive pacificamente há gerações. Graças a Hylaeus, criaturas perigosas da região são atraídas para as Cavernas; enquanto isso, outros povoados e potências militares sempre deixaram o modesto vilarejo em paz. Ao escolherem habilidades ou feitiços de combate, os jogadores devem pensar em como e por que seus personagens aprenderam essas técnicas ou quais aptidões eles adaptaram para essa jornada.

PRINCÍPIOS DOS JOGADORES

Se o grupo optar por esta campanha, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

Personagens de origem humilde

Ao criar um personagem nesta campanha, ele deve ser um habitante de Olmeiros que usa das ferramentas à sua disposição para se aventurar nas Cavernas das Pildras para salvar seu povo. Pense em como a profissão pitoresca ou mundana que o personagem exerce no vilarejo o preparou para seu papel de herói. Talvez ele seja um florista que conhece bem as plantas, um relojoeiro com grande habilidade manual, um mago proprietário de um pequena loja de poções, um ferreiro com braços musculosos ou um chef especialmente habilidoso com facas. Use a profissão do personagem como inspiração para suas Experiências, o tipo de arma que ele usa e a personalização das habilidades escolhidas.

Cace e cozinhe

Você já provou? Não? Então como sabe que não dá para comer? Seja curioso conforme seu personagem explora as Cavernas e aprende sobre as diversas feras e fungos que dariam uma refeição deliciosa (e possivelmente uma adição excelente ao seu livro de receitas).

Equilibre bom-humor e emoção

Se há lugar para personagens com nomes bobinhos, objetivos de vida importantes, mas sem muito risco, traços esquisitos de personalidade ou uma estética engraçada, é neste cenário de campanha. Divirta-se, faça escolhas ousadas e procure oportunidades para momentos engraçados com os aliados de seu personagem, mas também deixe-o ser vulnerável, revelar um valor pessoal complexo ou se aproximar de outro personagem devido a algo importante. Tente balancear momentos engraçados e emocionantes.

PRINCÍPIOS DO MESTRE

Ao mestrar esta campanha, lembre-se das seguintes orientações.

Mundo apetitoso

Descreva o mundo por uma ótica culinária divertida e exagerada. Ao descrever criaturas, destaque as partes que poderiam ser úteis para algum prato ou receita em específico. Ao descrever o ambiente, use os sentidos dos personagens, especialmente olfato e paladar, para fisgá-los com detalhes que eles não podem ver. Facilite a imersão dos jogadores fazendo com que tudo tenha relação com comida: cores ("o orbe de vidro que vocês encontram tem cor de mel"), nomes ("o nome dela é Penélope Pimentão") e comparações ("vocês se arrastam por uma lama espessa como melaço").

Dê propósito aos personagens

Embora caçar e cozinhar seja divertido, a novidade irá se tornar cansativa se a história não tiver propósito ou riscos. O objetivo de longo prazo pode ser chegar ao Chamariz e reacender a magia dele, mas, enquanto isso não acontecer, certifique-se de dar objetivos de curto prazo aos personagens, desenvolvendo a aventura a cada sessão. Dê um motivo para os jogadores quererem voltar a Olmeiros de vez em quando e sentirem o contraste entre a superfície e o subterrâneo.

Apresente conflitos pessoais

Preparar refeições não se trata apenas de caçar feras para cozinhar algo gostoso; trata-se de competir com outras pessoas que também estão nas Cavernas das Pildras em busca dos melhores ingredientes! Apresente conflitos como, por exemplo, rivais que querem ver o fracasso dos personagens para controlar as Cavernas. Torne os ingredientes tão escassos que, quando o rumor sobre determinada especiaria se espalhar pelas redondezas, o grupo corra para reivindicá-lo antes que outros cheguem primeiro.

ASPECTOS DO CENÁRIO

Use estas informações para preparar a campanha. Você também pode compartilhá-las com o grupo se for necessário.

Maravilhas subterrâneas

Biomas nas Cavernas das Pildras são tão variados quanto os da superfície, no geral até mais estranhos e desconcertantes. Um vendaval pode se espalhar pelos túneis, desenraizando plantas gigantes e bloqueando saídas. Uma emissão repentina e excessiva da umidade de violeteiras pode causar uma chuva torrencial capaz de inundar um túnel. O chão de uma caverna pode ser tão flexível e denso que os personagens começam a afundar se ficarem parados por muito tempo. Há quem se refira às Cavernas das Pildras como uma entidade distinta — não um complexo subterrâneo, mas uma única criatura gigantesca.

Além disso, as cavernas têm várias características específicas com as quais a maioria dos aventureiros precisará lidar:

Camadas representam a profundidade dos aventureiros nas Cavernas das Pildras. Cada camada cobre de 50m a 150m verticalmente. Aventureiros comuns costumam se ater à primeira camada, mas os mais ambiciosos vão mais fundo. A maioria das histórias descreve quatro camadas: a Rasa, o Crepúsculo, o Abismo e a Hadral. No entanto, aventureiros veteranos já mencionaram muitas outras.

Radiância é um domo geodésico com um brilho tão intenso que lembra a luz solar da superfície. Alguns aventureiros veteranos praticam meditação e rituais matinais dentro do domo, e costumam perguntar uns ao outros "Você estará em Radiância hoje?".

Reflexo das Estrelas é o lago principal das Cavernas das Pildras. Alimentado por uma fonte subterrânea, está situado sob um teto salpicado de seres bioluminescentes, como o louva-lume e o escorpião-da-garra-luzente. Criaturas aquáticas que habitam esse lugar variam entre minúsculos lebistes amendoados, águas-vivas de tamanho mediano, ao temido tubarão-de-ferro e a gigantesca lula-pescadora, cujos numerosos olhos são uma iguaria.

As Catacumbas são o ponto mais profundo da terceira camada da caverna, e seu nome remete ao fato de estarem cobertas por tantas camadas de ossos que é impossível dar um passo sem quebrá-los e chamar atenção. Alguns moradores das Cavernas dizem que as feras mais terríveis consomem suas presas nas Catacumbas, o que as torna um grande covil de predadores perigosos. No entanto, passar por elas é a única forma de explorar uma profundidade além do Abismo.

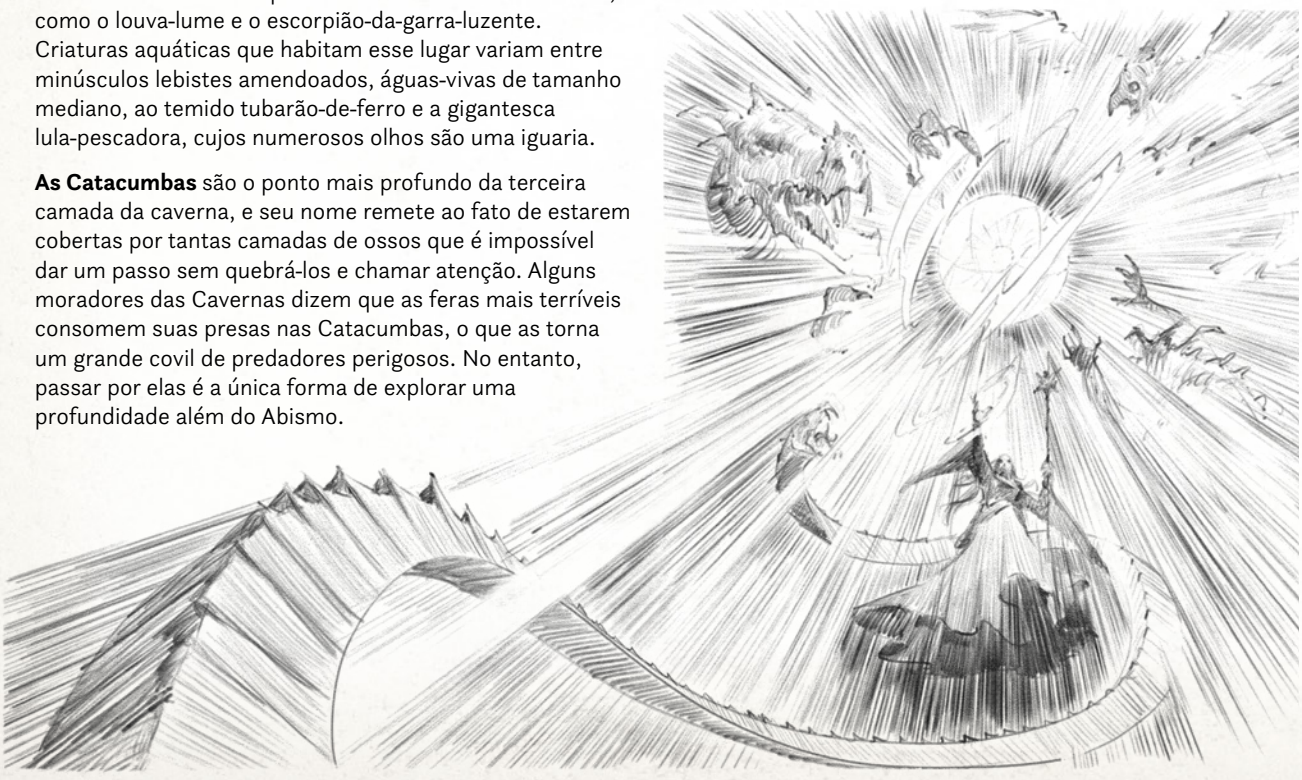
Feras e fungos

Esta campanha usa os termos **feras** e **fungos** para descrever animais e fungos/plantas comestíveis desse mundo. Qualquer ser que tenha uma personalidade distinta não é considerado uma fera ou fungo, mesmo que pareça comestível — como, por exemplo, fungris e drakonas. Por conta do Chamariz atrair criaturas da região para as Cavernas das Pildras, elas são habitadas por uma variedade infinita de feras e fungos estranhos — não apenas o que normalmente se encontra em cavernas! Neste cenário, faz sentido encontrar um bando de velociraptors atacando uma ostra-atroz de seis pernas que está se esbaldando com cogumelos-estrelas-do-mar. Essas cavernas têm um ecossistema sem igual e, se algo comestível poderia habitá-las, isso provavelmente as habita.

O Chamariz

Chamariz é um orbe de magia concentrada criado por Hylaeus, a Maga da Floresta, para confinar criaturas perigosas nas Cavernas das Pildras. No geral, acredita-se que o Chamariz está em algum lugar nos níveis mais baixos da camada Hadral, mas ninguém sabe ao certo onde. Pouco se sabe sobre essa grande fonte de poder, portanto há muitas perguntas que podem ser respondidas ao longo da campanha:

- Como ele foi criado?
- O que foi sacrificado para criá-lo?
- Por que o poder do Chamariz começou a definhar?
- O que os personagens precisam fazer para reativá-lo?



INCIDENTE INCITANTE

Você pode começar a campanha usando o modelo abaixo ou criar o seu.

Após o ataque ao prefeito Duda, **Quilate** (neutro), alquimista local, aborda o grupo, demonstra preocupação com o vilarejo e pede que os personagens se aventurem nas Cavernas das Pildras. Devem localizar um ingrediente específico: peçonha de escorpião-fantasma. Quilate pode transformar doze gotas dessa peçonha numa pasta apimentada que pode ser espalhada nas fronteiras de Olmeiros para afastar criaturas perigosas temporariamente.

Quilate explica que escorpiões-fantasmas tendem a criar seus ninhos achatando a grama alta da Superflora em estranhos padrões circulares. Para chegar à Superflora, o grupo pode seguir o aroma de jasmim pela câmara norte da camada Rasa. Mas, se sentirem o aroma de lavanda, devem CORRER.

O que os personagens vão encontrar que os faz perceber que o enfraquecimento do Chamariz é um problema a ser resolvido? O que lhes fará notar que são capazes de explorar as cavernas ainda mais profundamente? Que aspectos da comunidade os farão querer voltar e que rivalidades começarão a cozinhar em suas veias? E o mais importante: que experiência culinária mudará suas perspectivas e os fará não apenas querer dar fim às feras, mas preparar o festim das feras?

MECÂNICAS ESPECÍFICAS

As mecânicas a seguir são exclusivas deste cenário.

EQUIPAMENTO INICIAL DO FESTIM DAS FERAS

Como heróis do dia a dia sem acesso a armas comuns, em vez de usar as tabelas de equipamento do Capítulo 2, personagens devem escolher o equipamento inicial de 1º patamar nas tabelas a seguir.

Armas Físicas Principais

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Ancinho afiado	Agilidade	Corpo a corpo	d8+3 fís	Duas mãos	—
Atiçador de fogo	Força	Muito próximo	d8+2 fís	Duas mãos	—
Bordão de caminhada	Instinto	Corpo a corpo	d10+3 fís	Duas mãos	—
Cutelo	Agilidade	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Confiável***: +1 em testes de ataque
Estilingue	Acuidade	Distante	d6+3 fís	Duas mãos	—
Faca de cozinha	Acuidade	Corpo a corpo	d8+1 fís	Uma mão	—
Foice de cabo comprido	Acuidade	Muito próximo	d8+2 fís	Duas mãos	—
Foice de mão	Presença	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	**Veloz:** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance
Forcado	Força	Corpo a corpo	d10+3 fís	Duas mãos	—
Frigideira de ferro	Força	Corpo a corpo	d8+1 fís	Uma mão	—
Lança-fogos-de-artifício	Agilidade	Muito distante	d6+3 fís	Duas mãos	***Inconveniente***: –1 em Acuidade
Machado de açougueiro	Força	Corpo a corpo	d12+3 fís	Duas mãos	***Pesado***: –1 na Evasão
Marreta	Força	Corpo a corpo	d10+3 fís	Duas mãos	***Enorme***: –1 em Evasão; ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Rolo de massa	Presença	Corpo a corpo	d8+1 fís	Uma mão	—
Vara de pesca	Agilidade	Distante	d6+3 fís	Duas mãos	—

Armas Mágicas Principais

Todas as armas mágicas requerem um atributo de conjuração.

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Acendedor de forja encantado	Instinto	Próximo	d8 mág	Uma mão	—
Cajado cintilante	Conhecimento	Muito distante	d6 mág	Duas mãos	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Bumerangue encantado	Instinto	Distante	d6+3 mág	Duas mãos	—
Vassoura encantada	Instinto	Muito próximo	d10+2 mág	Duas mãos	—
Esfregão encantado	Força	Corpo a corpo	d10+3 mág	Duas mãos	—
Martelo encantado	Força	Corpo a corpo	d10+1 mág	Uma mão	—
Pipa encantada	Presença	Distante	d6 mág	Duas mãos	***Versátil***: também pode ser usada com estas estatísticas — Presença, corpo a corpo e d10.
Poções explosivas	Acuidade	Próximo	d8 mág	Uma mão	—
Tesoura encantada	Acuidade	Muito próximo	d10 mág	Uma mão	—
Varinha batedeira	Conhecimento	Distante	d6+1 mág	Uma mão	—

Armas Secundárias

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Cabo de reboque	Acuidade	Próximo	d6 fís	Uma mão	***Gancho***: ao acertar um ataque, você pode puxar o alvo para seu alcance corpo a corpo.
Chicote de festival	Presença	Muito próximo	d6 fís	Uma mão	***Alarmante***: marque 1 Ponto de Fadiga para forçar os adversários corpo a corpo a recuar para um ponto em alcance próximo
Escudo de tampa de barril	Força	Corpo a corpo	d4 fís	Uma mão	***Armadura***: +1 Ponto de Armadura
Escudo de tampo de mesa	Força	Corpo a corpo	d6 fís	Uma mão	***Barreira***: +2 Pontos de Armadura; –1 na Evasão
Faca de descascar frutas	Acuidade	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Par***: sua arma principal causa +2 de dano em alvos corpo a corpo
Forcado grande	Agilidade	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Par***: sua arma principal causa +2 de dano em alvos corpo a corpo
Lança-sinalizadores	Acuidade	Distante	d6+1 fís	Uma mão	***Brilhante***: ilumina temporariamente a área na qual o sinalizador cai

Armaduras

ARMADURA	LIMIARES BASE	ARMADURA BASE	CARACTERÍSTICA
Armadura de casca de árvore	7 / 15	4	***Pesado***: –1 na Evasão
Avental de couro	6 / 13	3	—
Peitoral de assadeira	8 / 17	4	***Muito pesado***: –2 na Evasão; –1 na Agilidade
Vestimenta acolchoada	5 / 11	3	***Flexível***: +1 na Evasão

PREPARANDO O FESTIM

Um livrão de receitas!

Neste cenário, o grupo criará um livro de receitas em conjunto. Jogadores compartilham um pequeno caderno e o decoram como acharem mais adequado (adesivos coloridos e marcações são recomendados). Esse caderno será o livro de receitas do grupo. Em repousos, personagens anotam cada receita que fazem, incluindo nome, ingredientes, método de preparo e resultado. O livro de receitas é compartilhado entre todos os jogadores, e todos devem ter a chance de contribuir para sua expansão. Quanto mais os personagens praticam receitas com o mesmo tipo de sabor, mais fácil é preparar a combinação!

Festim das Feras!

Durante o repouso, personagens se recuperam das aventuras preparando uma refeição com os ingredientes que coletaram nas cavernas.

Cada ingrediente coletado tem um **tipo de sabor**, determinado por 1 a 3 sabores que o compõem e a intensidade deles.

Cada sabor tem um dado associado a ele:

- → **Doce** (d4)
- → **Salgado** (d6)
- → **Amargo** (d8)
- → **Azedo** (d10)
- → **Picante** (d12)
- → **Esquisito** (d20)

A intensidade de determinado sabor é um valor entre 1 e 3 e representa o número de Dados de Sabor a serem rolados quando o ingrediente é usado em uma receita. Um personagem pode ter consigo um número de ingredientes igual ao valor de seu atributo mais alto. A lista abaixo apresenta exemplos de ingredientes e seus tipos de sabor:

- **Cogumelos:** amargo (1), picante (2)
- **Língua de serpe:** azedo (1), esquisito (1), picante (1)
- **Polpa de lodo:** amargo (2), doce (1)
- **Carne de urso-atroz:** picante (3)
- **Saliva de dragão-de-ácido:** azedo (2)
- **Leite de javali-das-cavernas:** picante (1), salgado (1)
- **Raiz-crespa:** amargo (1)
- **Pedra de rim de ogro:** doce (1), esquisito (1)

***Exemplo:** assim, os cogumelos contribuiriam com 1d8 e 2d12 à refeição.*

Caçando as feras!

Cada fera que os personagens enfrentam fornece ingredientes que a serem coletados. Os Pontos de Vida máximos de uma fera determinam quantos ingredientes ela produz.

Diretriz de Pontos de Vida

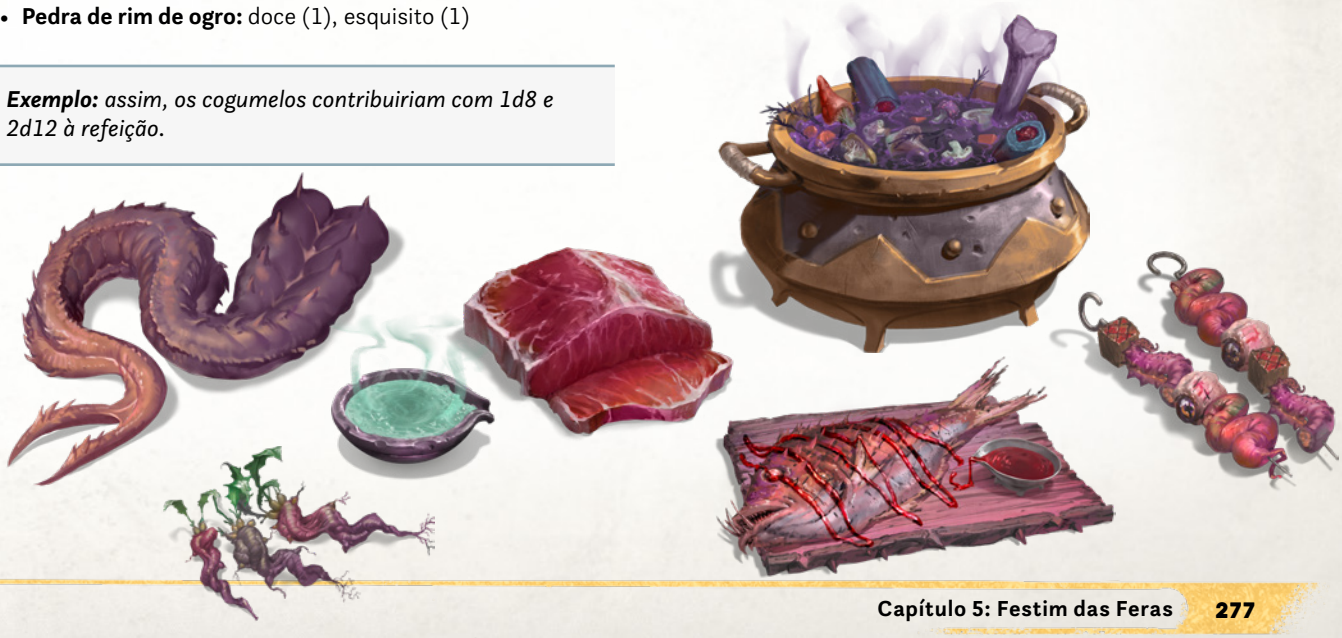
- → **4 ou menos:** 1 ingrediente
- → **5–7:** 2 ingredientes
- → **8–10:** 3 ingredientes
- → **11 ou mais:** 4 ingredientes

Os PV do adversário determinam o número de ingredientes, mas é você que estabelece o tipo de sabor e a intensidade. Use as informações narrativas sobre o adversário para pensar nisso. Normalmente adversários menos perigosos têm tipos de sabor com dados menores (amargo, doce, salgado), enquanto adversários mais poderosos têm tipos de sabor com dados maiores (azedo, esquisito, picante).

Coletando fungos!

Personagens também podem coletar ingredientes do ambiente — os fungos. Uma vez por descanso, cada personagem pode gastar 1 Ponto de Esperança para coletar fungos dos arredores. Você pode dizer o que o personagem encontra ou pedir que ele role o Dado de Esperança para obter um fungo com um tipo de sabor de acordo com a tabela:

1–2	3–4	5–6	7–8	9–10	11–12
Doce (1)	Salgado (1)	Amargo (1)	Azedo (1)	Picante (1)	Esquisito (1)



FESTIM DAS FERAS

Preparar Festim!

Em repouso, jogadores não podem escolher movimentos para recuperar Pontos de Vida ou de Fadiga, ou ganhar Pontos de Esperança. Em vez disso, um novo movimento de repouso está disponível: Preparar Festim. Ao fazê-lo, os personagens podem usar os ingredientes que estiverem carregando para preparar uma refeição coletiva e receber seus benefícios.

Personagens que escolherem Preparar Festim durante o repouso preparam a comida juntos. Eles devem escolher os ingredientes em conjunto e apagá-los de seus respectivos inventários. Em seguida, devem inventar um nome e uma descrição para o prato, anotando todas essas informações no livro de receitas do grupo.

Quando começarem o preparo, os personagens jogam o número apropriado de Dados de Sabor. O grupo pode, por exemplo, preparar um jantar com a seguinte receita:

- 1 porção de carne de urso-atroz → 3d12
- 1 porção de cogumelos → 2d12 + 1d8
- 1 porção de polpa de lodo → 2d8 + 1d4

Essa receita concede os seguintes Dados de Sabor ao grupo: 5d12, 3d8 e 1d4. O grupo rola esses dados e busca por resultados iguais. Se não houver, um dado à escolha do grupo deve ser descartado. Depois disso, dados restantes devem ser rolados novamente para que a preparação da refeição prossiga. Ao rolar qualquer número de resultados iguais, os jogadores separam esses dados e continuam rolando os outros. Quando sobrar apenas um dado, a refeição está pronta!

Então, o grupo separa cada conjunto de dados com resultados iguais (pode haver dois ou mais por conjunto) e soma o valor dos conjuntos. Por exemplo, um conjunto contendo 1d6 e 1d8 que rolaram 3 tem um valor igual a 3. Um conjunto contendo 1d10 e 1d12 que rolaram 4 tem um valor igual a 4. Um conjunto contendo 1d8 e 1d20 que rolaram 4 (em uma rolagem diferente do conjunto acima) também vale 4. Juntos, os três conjuntos acima somam 11 de Saciedade (3+4+4).

Todos que comerem a refeição individualmente usam o valor de Saciedade para recuperar PV e PF e/ou receber Pontos de Esperança, dividindo o valor como acharem mais adequado. Por exemplo, um personagem pode gastar 11 de Saciedade para recuperar 6 PV, 4 de PF e receber 1 Ponto de Esperança. Outro personagem pode gastar 11 de Saciedade para recuperar 5 PV, 4 PF e ganhar 2 Pontos de Esperança.

Sempre que o grupo preparar um prato com a mesma descrição de sabor de uma receita em seu livro de receitas, um número de marcadores igual ao seu patamar deve ser adicionado à rolagem dos Dados de Sabor. Quando precisar descartar algum dado, em vez disso pode descartar um marcador.

GERADOR DE INGREDIENTES

Quando os personagens coletam um ingrediente, role **1d20** nas tabelas abaixo e use os resultados como inspiração para descrever o que eles obtêm. Se o resultado não combinar com a situação, role de novo ou escolha algum que combine.

Fera:

Qual é o ingrediente encontrado?

1	Pés
2	Pó
3	Pata
4	Bucho
5	Gordura
6	Ovos
7	Tutano
8	Língua
9	Cérebro
10	Costela
11	Órgão
12	Tecidos moles
13	Pedras
14	Olhos
15	Gelatina
16	Chifre
17	Carne
18	Escamas
19	Asas
20	Secreção

Fungo:

Qual é o ingrediente encontrado?

1	Flor
2	Raízes
3	Hastes
4	Folhas
5	Bulbos
6	Castanhas/pinhas/etc.
7	Sementes
8	Casca de árvore
9	Bagas
10	Frutas
11	Seiva
12	Pólen
13	Fungos
14	Néctar
15	Vagens
16	Ervas
17	Algas
18	Musgo
19	Grãos
20	Casca de fruta/legume

Qualquer ingrediente:

O que é interessante sobre ele?

1	É particularmente suave
2	Ainda está se mexendo
3	Parece outra coisa
4	Tem cheiro forte
5	Tem cores vivas
6	É totalmente translúcido
7	Tem um formato ou tamanho estranho
8	Tem manchas distintas
9	Tenta se afastar da luz
10	Murcha no escuro
11	Tem um cheiro incrivelmente bom
12	Tem uma textura inesperada
13	Está envolvido por outra coisa
14	Está cheio de algo
15	Solta um gás colorido
16	Se desfaz em camadas
17	Deve ser preparado de maneira estranha
18	Tem uma textura de couro ou cartilagem
19	É frágil
20	É letal se for comido cru

FESTIM DE OUTRO NÍVEL!

Assim que estiverem acostumados com o básico, você pode fornecer oportunidades para coletar ingredientes específicos que estejam procurando com base no que sabem sobre o mundo. Também pode inventar ingredientes com habilidades, que podem acrescentar mais detalhes ao preparo das refeições. Esse tipo de ingrediente deve ser mais raro do que ingredientes comuns, coletado apenas de adversários solos ou líderes.

Exemplos de ingredientes com habilidades

TUTANO DE CRÂNIO DE GAZELA-ATROZ

Azedo (1), doce (1), salgado (1)
Velozes e Saborosos: você recebe um bônus de +1 em sua Agilidade até seu próximo descanso curto.

LEITE DE VACA SAGRADA

Esquisito (1)
Última Gota: quando apenas um dado restar ao Preparar Festim, role-o e some o resultado ao valor de Saciedade.

PEÇONHA DE ESCORPIÃO-FANTASMA

Azedo (1), picante (1)
Apimentado: se os Dados de Sabor rolarem 8 ou mais em resultados iguais, não se pode recuperar PF com este prato.

FLOR-DA-MORTE

Amargo (2)
Arriscado: se não rolar resultados iguais nos Dados de Sabor, você recupera todos os PV e PF e recebe 3 Pontos de Esperança. Mas, se rolar qualquer conjunto de resultados iguais, a Saciedade da refeição será igual a 0 e você deve fazer um movimento de morte.

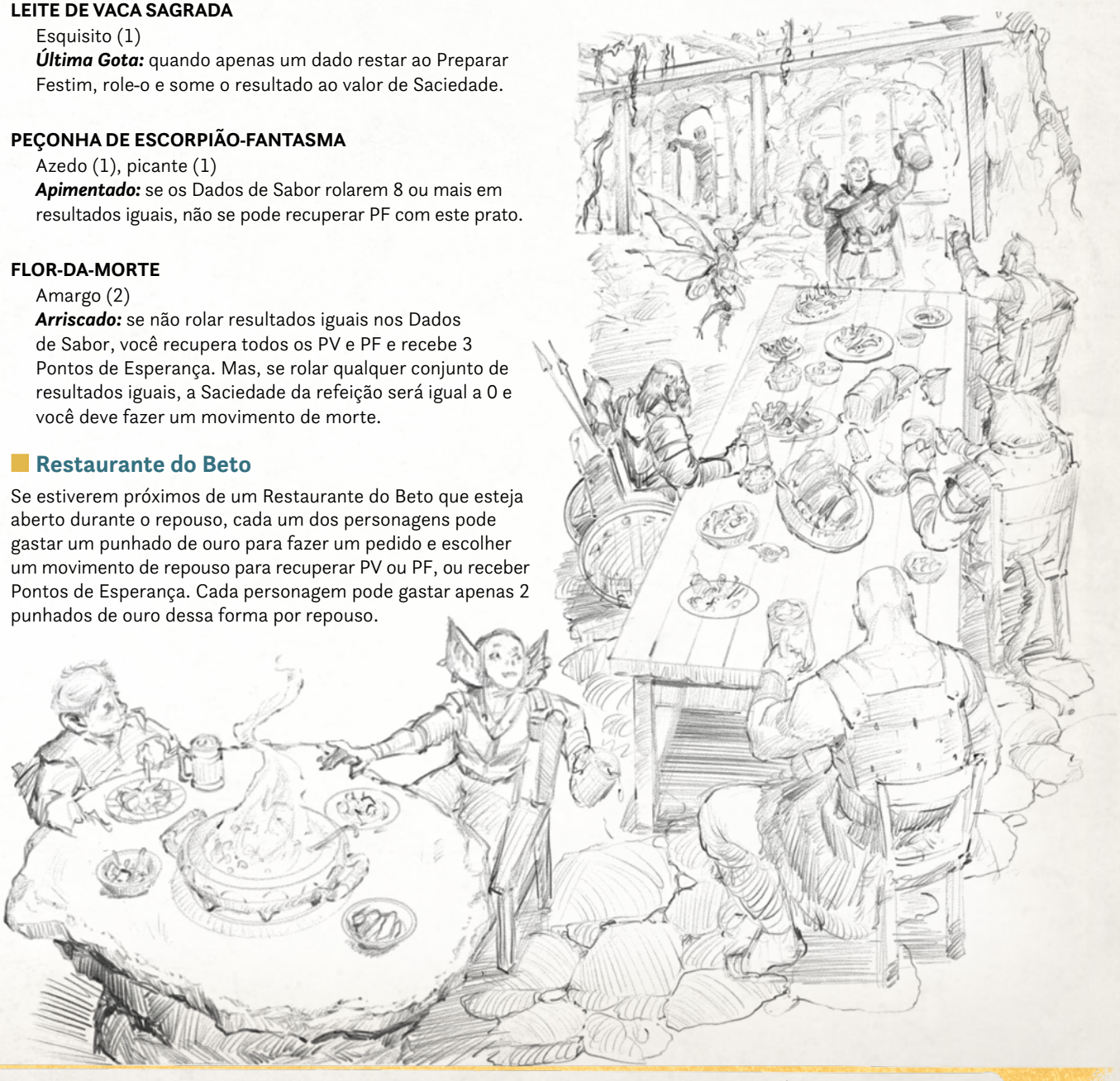
Restaurante do Beto

Se estiverem próximos de um Restaurante do Beto que esteja aberto durante o repouso, cada um dos personagens pode gastar um punhado de ouro para fazer um pedido e escolher um movimento de repouso para recuperar PV ou PF, ou receber Pontos de Esperança. Cada personagem pode gastar apenas 2 punhados de ouro dessa forma por repouso.

PERGUNTAS PARA SESSÃO ZERO

Faça as perguntas abaixo para os jogadores ou crie as suas.

- Qual criatura perigosa atacou o prefeito Duda no Bosque das Pildras?
- De quem seu personagem mais sente falta em Olmeiros enquanto está se aventurando nas cavernas?
- Que meta pessoal seu personagem acha que finalmente poderá cumprir enquanto se aventura nas cavernas?
- Por que seu personagem quis tanto sair de Olmeiros para viver essa aventura?
- Quais rumores seu personagem ouviu sobre as cavernas?
- Se seu personagem conseguir restabelecer a energia do Chamariz, que favor ele planeja pedir ao prefeito como pagamento?



ERA DA UMBRA

Num reino moribundo, imerso em sombras implacáveis e monstros aterradores, pequenas comunidades se apegam à luz, na esperança de que quem resiste descubra como salvar esse plano decadente antes que tudo sucumba à escuridão.

Criado por Matthew Mercer

Nível de complexidade: ● ● ●

PROPOSTA

Leia esta apresentação para os jogadores:

Um século se passou após o Deus-Rei Othedias trair o panteão. Os deuses, como punição, abandonaram o Domínio de Halcyon, condenando-o à desolação, à destruição e a uma maldição eterna. Entre as sombras dessa terra coberta por fortalezas arruinadas e abominações monstruosas, comunidades sobreviventes se apegam à esperança diante de um destino lúgubre. Na Era da Umbra, vocês serão sobreviventes heroicos protegendo sua comunidade dos horrores além das muralhas, se aventurando no desconhecido para caçar as abominações que crescem e se distorcem com cada alma caída, buscando resposta para as maldições que corrompem o mundo e, talvez, até mesmo descobrindo um meio de mudar o destino dele.

TOM E ATMOSFERA

Agourento, antigo, épico, sinistro, sombrio, terrível, trágico

TEMAS

Apocalipse, corrupção, esperança, luz vs trevas, redenção, sobrevivência

REFERÊNCIAS

Berserk, Blasphemous, Dark Souls, Kingdom Death: Monster, O Sétimo Selo

VISÃO GERAL

Se o grupo optar por este cenário, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

Era da Umbra é uma época sombria e decadente do Domínio de Halcyon, um reino se deteriorando após o abandono de seu Panteão. Cidades grandiosas e impressionantes catedrais aos Deuses Velados sucumbem à ruína, bastiões caídos de uma época próspera governada pelo Deus-Rei Othedias. Escolhido como mensageiro de tais divindades, ele se aliou aos seus sumo-regentes e lordes do éter numa conspiração que tentou mudar o equilíbrio celestial de poder, enfurecendo o Panteão.

Tal blasfêmia foi respondida com uma catástrofe à altura: as divindades arrasaram a terra, destruindo o Velho Mundo e condenando os povos sobreviventes do Domínio de Halcyon a uma existência cada vez mais desoladora. A partida divina que se seguiu ficou conhecida como "Apostasia". Os Deuses Velados deixaram o que restou do mundo para murchar sob uma sombra crescente enquanto o céu soturno escurecia a cada geração, anunciando uma lenta marcha de morte do mundo rumo à entropia e esquecimento.

O ciclo das almas foi rompido: todos que vivem ou viverão foram amaldiçoados com a "podridão da alma", uma marca sobre todos os mortais que garante que, após a morte, retornem como um ser arruinado e decidido a destruir tudo que amou na vida que deixou para trás. Quando esse corpo reanimado é destruído, a alma marcada é enviada para a Umbra, uma massa escura e etérea, onde permanece à procura de outros para assombrar e corromper.

Faz quase um século desde o início da Era da Umbra. Quem resistiu tenta reconstruir o que pode entre as ruínas do Velho Mundo. Comunidades esparsas de sobreviventes, os autodenominados "Derradeiros", congregam sobre ameias de castelos onde Chamas Sagradas queimam como faróis de conforto e esperança. Derradeiros treinam desde a juventude para sobreviver e se defender neste mundo sombrio; devido a atribulações e necessidades, muitos se tornam ferozes guerreiros e tecelões do éter quando chegam à idade adulta. Grupos de caçadores desbravam, todos os dias, os ermos distorcidos e fragmentados além das muralhas, buscando, além de alimentos, recuperar materiais e estabelecer linhas de comércio e comunicação com outros assentamentos.

No entanto, diversas feras do mundo além-muralhas foram conspurcadas pela Umbra: essa tempestade passageira de almas corrompidas se funde às criaturas, transformando-as em monstros abomináveis que espreitam, evoluem e se enfurecem ainda mais a cada novo espírito que absorvem. Quando essas monstruosidades matam quem desbrava áreas selvagens, as almas arruinadas de suas vítimas são absorvidas para o horror que construíram dentro de si. Com a ausência dos deuses, sonhos tornaram-se vazios e agourentos, e oráculos imaginam poderosas consciências incompreensíveis tendo um vislumbre desse mundo, alcançando-o para além de um véu cósmico que não o protege mais.

Essas comunidades sobreviventes resistem à desgraça com engenhosidade, fé e perseverança. Nas lamacentas planícies da região montanhosa conhecida como **Vales dos Ídolos**, um proeminente vilarejo fortificado, chamado **Okros**, resiste aos pantanosos perigos dos arredores há mais de cinquenta anos. Grandes muralhas, erigidas com pedras e escudos derretidos, cercam o vilarejo em torno da Chama Sagrada, cujas labaredas se erguem como um símbolo ardente de força e resiliência, visível em toda a extensão dos Vales dos Ídolos.

Um evento sísmico recente no Vale fez surgir um gigantesco sumidouro, chamado **Abismo de Shalk**, que revelou uma vastidão de estruturas e vestígios de uma época anterior ao Velho Mundo. Preocupados e curiosos a respeito de bênçãos e maldições escondidas nessas catacumbas, Derradeiros corajosos aos poucos investigam mistérios do subterrâneo, enquanto batedores procuram aliados em locais eruditos, como entre os celsianos de Foz de Âmbar.

Aninhada contra as **Montanhas do Suplício** — que separam a borda leste dos Vales dos Ídolos das selvas pútridas de Aveidoora — jaz a outrora gloriosa **Foz de Âmbar**, cidade arruinada e assombrada desde a Apostasia. A vastidão urbana da antiga e abastada capital, com seus portões suntuosos, torres góticas e fortalezas impressionantes, agora é uma imagem de abandono e destruição, de habitações vazias que abrigam monstros e saqueadores. No entanto, o **Ateneu Celsiano** é uma grande biblioteca e universidade, transformada em uma fortaleza que ainda resiste às sombras no Distrito Cinéreo. Centenas de Derradeiros buscam retomar o controle de Foz de Âmbar, enfrentando espíritos mortais e assassinos fantasmagóricos que assombram suas ruínas. Uma emergente facção de malfeitoras e saqueadoras hedonistas, conhecidas como Rainhas de Damasco, expande seu território a partir dos destroços do Distrito Cinábrio. Suas altercações com os celsianos tornam-se mais violentas a cada encontro.

Por mais desesperadora que possa ser a situação no Domínio de Halcyon, a chama da esperança continua acesa nas comunidades Derradeiras. Aqui e ali, há sussurros sobre um poder divino remanescente, capaz de curar a podridão da alma em templos perdidos e locais sagrados. Entre os assentamentos espalham-se rumores sobre figuras heroicas sobrepujando males ainda maiores e recuperando antigas relíquias. Líderes e campeões audazes encantam outros Derradeiros com promessas de expandir as muralhas e vingar aqueles que perderam. Facções fervorosas buscam meios de comungar com os deuses ausentes, eternamente à procura de maneiras para se redimir pelos crimes de Othedias. Aqueles com acesso ao tear do éter têm visões de sacrários distantes e santuários de pureza que afastam as nuvens sombrias para preservar a luz e a vida — e até mesmo redimem vítimas da podridão da alma. Sociedades herméticas afirmam possuir tomos e conhecer verdades sobre o Deus-Rei Othedias e sua enorme tragédia, bem como profecias que falam de uma chance de salvação para o reino. A sombra pode ter tomado a terra, mas a luz da esperança nunca brilhou tão intensamente.

COMUNIDADES

Todas as comunidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha na Era da Umbra. Forneça as informações a seguir conforme necessário e escolha uma ou mais perguntas para fazer aos jogadores na sessão zero.

Aristocrática e fora da lei

Algumas comunidades conseguiram readequar partes de cidades do Velho Mundo, reforçando ameias e barricadas das mortais ruínas urbanas, desfrutando de espólios dos saques remanescentes da antiga alta sociedade. Outras tiveram sorte de fundar povoados próximos de locais ricos em recursos, onde quem ascendeu ao poder pode viver uma vida incomum de comparável luxo. É nesses lugares que facções de bandidos e ladrões prosperam, seja trabalhando para os governantes, seja prejudicando-os a partir das classes mais baixas.

Comunidades aristocráticas são extremamente raras na Era da Umbra. Ou elas se baseiam no fantasma de poderes políticos do Velho Mundo ou são uma nova tirania forjada com recursos recuperados ou roubados. A opulência em tempos tão sombrios é escassa e tem caráter hedonista, sendo reservada àqueles próximos dos poderes governantes e protegida com promessas de influência ou ameaças de violência.

- Quem lidera sua comunidade? Qual sua proximidade com o círculo interno deles para ter desfrutado do melhor em uma vida tão lúgubre?
- Como você (ou sua linhagem) conseguiu acumular reputação ou recursos suficientes para influenciar a comunidade?
- Das pessoas mais importantes de sua comunidade, em qual você mais confia? E em qual menos confia?

Personagens fora da lei são ladrões e oportunistas que prosperam junto àqueles que têm recursos ou influência. Quer trabalhem para facções aristocráticas que tentam se manter no poder ou as manipulem para ganho pessoal, quem sabe passar despercebido ou desinteressado se especializa em aproveitar as oportunidades. Muitos fora da lei também se sobressaem como batedores ou mensageiros entre assentamentos, negociando bens e rumores aonde quer que vão. Outros, ainda, podem ser membros de comunidades de ladinos, como as Rainhas de Damasco de Foz de Âmbar, líderes autoproclamadas no eco sem lei de um governo extinto.

- Você ganhou a confiança de uma figura aristocrática. Quem ela é? Você também confia nela ou é apenas um alvo fácil?
- Há alguém na sua comunidade que você enganou deliberadamente? Essa pessoa sabe disso?
- Você participou de um trabalho que deu errado há pouco tempo e isso ainda mancha sua reputação. O que houve? De quem foi a culpa?

Disciplinada e erudita

O Domínio de Halcyon já teve cidades grandiosas e centros de aprendizado na prosperidade da era anterior. Atualmente, tais monumentos são governados por cultistas de alma fragmentada, dominados por entidades monstruosas ou estão completamente arruinados. Personagens disciplinados e eruditos defendem a erudição do passado ao conservar aspectos desse conhecimento no centro de suas comunidades. A que facetas do Velho Mundo essas pessoas se apegam? Se a comunidade de um personagem existe entre os destroços de uma metrópole do Velho Mundo, que bairro pode ser importante o suficiente para que os Derradeiros tenham estabelecido um lar num lugar tão perigoso?

Comunidades disciplinadas e eruditas surgem tipicamente perto ou no interior das ruínas de antigas bibliotecas, templos ou outros ambientes urbanos que outrora foram repositório de grande conhecimento. Outras podem ter se estabelecido em cavernas e esconderijos onde os registros históricos podem ser protegidos e estudados. Algumas dessas facções têm obsessão por descobrir a verdade sobre os sumo-regentes e lordes do éter, como aqueles que se refugiam no Ateneu Celsiano.

- Qual segredo sobre o Velho Mundo lhe foi confiado ou descoberto pela sua comunidade?
- Quanto de sua comunidade ainda resta? Se ela foi completamente extinta, o que levou a essa destruição?
- Que relíquia do Velho Mundo você carrega? O que ela significa para você?
- Há algo que você deixou para trás que ainda lhe traz pesadelos. O quê?

Jogadores de personagens disciplinados devem considerar quais vestígios do Velho Mundo ainda guiam sua comunidade nas ruínas onde vivem e como ideologias de seu povo podem ter mudado (se o fizeram) diante da degradação do mundo.

- Quais princípios ou virtudes de sua comunidade mudaram após o início da Era da Umbra? Quais são os princípios que sua comunidade ainda conserva inalterados, mesmo que eles já não sejam aplicáveis ao decrépito mundo atual?
- Quais princípios ou virtudes de sua comunidade você quer incorporar e espalhar por todo o Domínio de Halcyon?

Montanhesa

Cadeias de montanhas do Domínio de Halcyon são variadas, imponentes e costumam trazer ventos gélidos que moldam suas rochas em pináculos dentilhados e vales com cânions sob ventanias. Antigas pontes de madeira e pedra conectam os extremos das montanhas. As que ainda não caíram devido ao clima ou ao tempo adquiriram profunda importância e são protegidas pelas comunidades montanhesas próximas. Personagens montanheses são pessoas firmes e endurecidas pela inclemência da região; podem ser caçadores, batedores, ou sentinelas do comércio local. Alguns vilarejos montanheses mantêm vigílias em tumbas e locais de conhecimento do Velho Mundo próximos das montanhas, apegando-se a juramentos antigos que se perdem a cada geração.

- Quem é seu amigo ou rival de infância por quem você criou afeição? Qual tarefa fez com que essa pessoa deixasse seu lar um ano atrás e nunca mais voltasse?
- Que rugido de predadores montanheses o assusta? Por quê?
- Um dos anciões de seu vilarejo confiou-lhe algo como herança. O que é, e de quem ou do que essa pessoa pediu para você proteger esse objeto?

Marítima

Cidades costeiras ainda se espalham pelas praias do Domínio de Halcyon, divididas entre as águas turbulentas dos Mares Cinzentos e a ameaça crescente da sombra que corrói a terra. De todo modo, tais comunidades continuam sendo lugares importantes para o comércio e a obtenção de recursos, com seus vigorosos marujos e pescadores enfrentando ameaças mortais que se escondem abaixo das ondas. Personagens marítimos ainda costumam ser mais despreocupados, inspirados pela natureza caótica dos mares ou lagos próximos, num mundo rígido em todos os outros aspectos.

- Qual história sobre as profundezas dos mares que deixa você nervoso?
- Quando era mais jovem, você encontrou algo inesperado sob as águas. O que você encontrou e por que você se lembra disso de vez em quando?
- Certa vez, alguém passou pela sua cidade e disse algo que mexeu com você. O que essa pessoa disse, e o que você diria a ela se a visse de novo?

Subterrânea

Várias sociedades subterrâneas reivindicaram cavernas abaixo da superfície, mas apenas algumas tiveram contato com o mundo superior desde a partida dos deuses. Algumas metrópoles das profundezas, atualmente semienterradas por deslizamentos de terra, lutam para sobreviver aos horrores que espreitam em galerias subterrâneas. Outras se reconstroem nas ruínas das civilizações de outrora, buscando desenterrar segredos que as beneficiem.

Personagens do subterrâneo podem viver coletando recursos e se enfurnando em tumbas, sentindo-se em casa nos espaços escuros e poeirentos longe da agitação do céu e abominações voadoras que predam na superfície. Com o Abismo de Shalk, algumas comunidades subterrâneas podem ter sido expostas à superfície pela primeira vez desde a queda do mundo.

- Quando você está a sós em lugares silenciosos, que som você acredita estar ouvindo e o que acha que ele significa?
- Você passou grande parte da juventude em uma estrutura subterrânea. Qual era o propósito original dela e o que você descobriu sobre ela que nunca irá esquecer?
- Qual é o lugar abaixo da sua comunidade que todos devem evitar a qualquer custo? O que aconteceu quando você foi visitar esse lugar em segredo na juventude?

Silvestre

A natureza além das muralhas de qualquer assentamento é tão sombria e perigosa quanto bela e exuberante. Vastas florestas, assombradas e repletas de vida selvagem corrupta e letal, costumam esconder clareiras vibrantes com éter natural, nas quais a flora bioluminescente oferece sinais de conforto ou proteção mágica contra a escuridão. Ao escolher essa comunidade, jogadores devem pensar em como a terra natal de personagens silvestres conseguiu encontrar uma forma de viver em paz em meio a vinhas e arbustos retorcidos. Algumas sociedades silvestres do Velho Mundo continuam habitando seus antigos santuários, esperando por um futuro melhor, convivendo em simbiose com os raros bolsões onde a natureza ainda não foi corrompida. Outras dessas comunidades são formadas por soldados perdidos ou sobreviventes em fuga, a quem os espíritos selvagens protegem em momentos de necessidade.

- Qual marco ou ponto de referência da floresta está nos seus sonhos desde a infância? O que você acha que significa?
- Em qual espírito protetor da natureza sua comunidade confia mais? Quais sinais iniciais da deterioração desses espíritos preocupam você?
- Qual acontecimento você testemunhou na floresta que o fez acreditar que seu lar não durará muito mais tempo?

Nômade

Várias comunidades nômades vivem fugindo da destruição para recomeçar em outro lugar ou não se estabelecem por medo de atrair horrores. Outras podem ter sido formadas por sobreviventes com um propósito em comum, uma vida na qual desbravar o caos do mundo também é uma busca por respostas. Um personagem nômade pode ter passado a vida viajando devido às circunstâncias ou aos perigos, ou sentiu o desespero sutil da realidade e se recusou a ficar parado.

- Por que sua comunidade continua seguindo em frente? O que algumas pessoas da comunidade acreditam que segue vocês sempre que levantam acampamento?
- Você já morou em um lugar para o qual deseja poder voltar. Que lugar é esse? O que há nesse lugar que capturou seu coração?
- Você tem tido pesadelos recorrentes sobre um local específico. O que é que assusta você sobre esse local?

ANCESTRALIDADES

Todas as ancestralidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha na Era da Umbra. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Todas as ancestralidades

Pense em como o cenário e o ambiente mais implacáveis podem ser combinados com as ancestralidades de Daggerheart para inspirar interpretações inquietantes, sombrias e únicas.

Clanks

Clanks são esculpidos em ferro e pedra, originalmente desenvolvidos como mensageiros e receptáculos de espíritos sagrados. Vários pararam de funcionar e se tornaram estátuas quando os deuses abandonaram o Domínio de Halcyon.

Quachos

Quachos são grandes, medindo entre 1,8m e 2,4m de altura, e preferem ficar agachados, com mãos e pés no chão, quando não precisam ficar de pé ou saltar.

Drakonas

No Domínio de Halcyon, Drakonas são mais altos e reptilianos, tanto fisicamente quanto em suas proporções. Inclinam-se pra frente ao se mover, contrabalanceando o peso com a cauda.

Fadas

A podridão da alma afeta mais as fadas do que outras ancestralidades, distorcendo sua aparência e conferindo-lhes aspectos monstruosos.

CLASSES

Todas as classes estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha na Era da Umbra. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Bardos, druidas, feiticeiros, ladinos, magos e patrulheiros

Forças da feitiçaria e da magia — especialmente magia das trevas — que fluem invisíveis no mundo são chamadas de "tear do éter". Os poucos que conseguem manipular esse poder são conhecidos coletivamente como "tecelões do éter". É uma arte difícil de ensinar aos mortais, e eles raramente a usam com naturalidade. Com vários segredos perdidos na era anterior, a presença de um tecelão do éter costuma ser notável e tratada com admiração, medo e, às vezes, desconfiança. Jogar com um tecelão do éter deve considerar a responsabilidade que carregam com esse dom e determinar quão abertamente o personagem usa essas habilidades místicas.

Domínio do Esplendor

Desde a partida dos deuses e a queda dos sumo-regentes, grandes clérigos de outrora, poderes divinos e rituais de cura são uma arte em declínio. Muitos temem que a própria essência dessa magia esteja desvanescendo com a luz, então não é incomum que alguns passem a venerar e impor expectativas sobre quem demonstra esses dons. No entanto, embora haja esperançosos, outros consideram que essas habilidades são uma oportunidade de expressar o ódio pelos deuses ausentes. Serafins e magos que demonstram talentos ou magias de Esplendor podem causar impactos profundos ou chamar atenção indesejada, dependendo de sua companhia atual. Ao jogar com essas classes, jogadores devem pensar no quanto seus personagens escondem ou exibem suas habilidades.

PRINCÍPIOS DOS JOGADORES

Se o grupo optar por esta campanha, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

Comunidade é sobrevivência

Você cresceu em um mundo desesperado, criado para se revoltar com a morte da luz. Não importam as diferenças ou discrepâncias entre você e as outras pessoas que encontra, forjar e proteger laços na comunidade é uma meta acima de todas as outras. Se os Derradeiros não conseguirem colaborar, então tudo realmente estará perdido.

Nem todas as trevas são malignas

A maioria do mal que assola a terra nasce de alguma tragédia, menor ou maior. Muitas das ameaças que você enfrenta têm uma história triste e solene que as levou a esse caminho terrível. Com a medida certa de curiosidade e criatividade, pode ser possível conversar com elas ou mesmo redimi-las antes de apelar para a destruição. Muitos que se perderam nas trevas ainda se apegam a algum aspecto do que já foram, e uma magia conhecida apenas por rumores poderia ser a chave para curar um pouco da corrupção da Umbra.

Acostume-se com a letalidade

Era da Umbra é um cenário de desafios, tribulações e perdas que geram revelações importantes e vitórias incomparáveis. Ainda assim, pouquíssimos grupos de heróis que se aventuram no Domínio de Halcyon têm o mesmo conjunto de rostos no fim da jornada. Divirta-se com os riscos, aproveite as oportunidades para que personagens tenham mortes épicas e memoráveis e crie novos personagens para o grupo encontrar no próximo acampamento ou ponto de interesse.

Pense no seu papel

Todos neste mundo desejam sobreviver, seja por si mesmos ou integrando um grupo. As origens de um personagem podem definir o papel anterior que ele tinha na região, as relações que já estabeleceu e onde ele cultivou seu conhecimento e habilidades. Por exemplo, seu personagem pode ter sido tanto um bandido quanto um caçador, coletor, contador de histórias, demagogo, filósofo, líder, oráculo ou trapaceiro antes do início da campanha. Ele continua nesse papel ou almeja se reinventar à sombra da luz que se esvai? Como tal papel define suas metas para o futuro?

PRINCÍPIOS DO MESTRE

Ao mestrar esta campanha, lembre-se das seguintes orientações.

Apoie-se na ameaça constante

Divirta-se ao descrever a cena de cada local agourento além da segurança das muralhas: apresente as cores sóbrias e a beleza sombria de ruínas, as entremeie com a sensação perpétua de que nenhum lugar é realmente seguro. Há muitas coisas que podem aterrorizar à noite, quer o grupo esteja ou não em perigo imediato. Se os jogadores começarem a se sentir muito confortáveis, brinque com as sombras, os sons e as formas dos monstros espreitando no horizonte. Quando chegar a hora de um conflito perigoso, descreva como ele é angustiante com descrições sinistras e um entusiasmo alarmante.

Mostre que a luz ainda brilha sobre a escuridão

Mesmo que apavore os jogadores com demonstrações épicas de chances aparentemente insignificantes, narrativas profundamente trágicas e uma atmosfera sombria e opressora, busque sempre apresentar oportunidades para que sintam alegria, esperança e vitória. Lembre-se de equilibrar a morbidez aterrorizante da região sendo explorada com locais de beleza intocada, momentos de humanidade inspiradora e chances de fazer uma diferença real para um futuro melhor. Momentos de altivez sublime permitem que situações críticas sejam memoráveis, e vice-versa.

Enfatize a compaixão em meio às tribulações

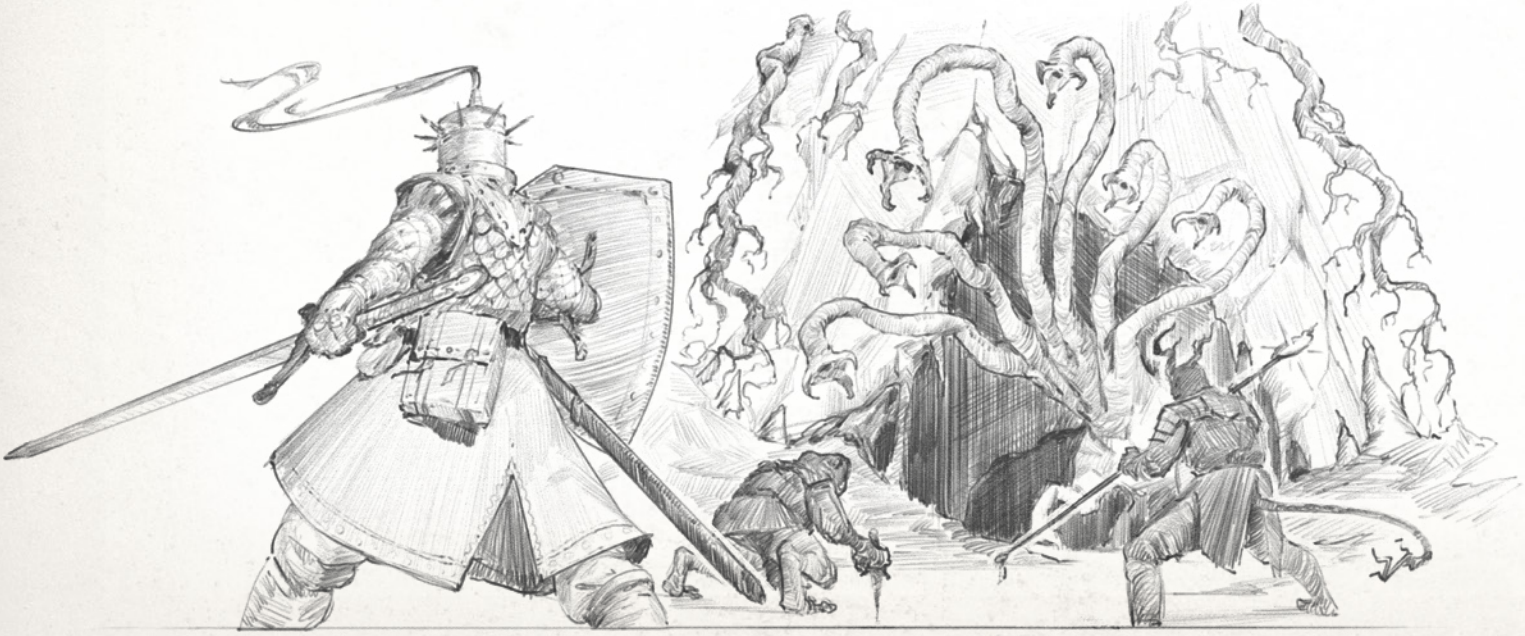
Quando a sociedade enfrenta a aniquilação iminente, comunidades podem se unir de forma incrível e apaixonada. Crie e abra espaço para momentos nos quais os oprimidos e temerosos possam encontrar coragem e força em seus companheiros e isso os permita enfrentar a situação. Deixe que os sobreviventes ao lado dos personagens possam se abrir com eles, compartilhem suas aspirações e medos, forjem vínculos e expressem por que podem confiar o próprio futuro às ações do grupo.

Crie várias metas para vários grupos de pessoas

Esse reino de escuridão incentiva uma infinidade de sonhos. A necessidade de sobrevivência num mundo inclemente pode criar personalidades altamente complicadas e conflituosas, das verdadeiramente altruístas às mais egoístas — por vezes, ambas. Pense na variedade de comunidades, facções e NPCs influentes e como se adaptaram a essa era funesta. Alguns podem desejar construir um refúgio para seu povo; outros, abraçar o caos e regozijar em seus piores impulsos. Há quem deposite suas esperanças na descoberta de antigos segredos; outros são motivados apenas por vingança e pesar. Tudo — até mesmo feras terríveis e caídos disformes que assombram essas terras — quer alguma coisa e tem uma história que motiva suas ações, por mais banal que ela seja.

Combate é enigma, jornada e teste

Há muitas entidades terríveis e letais por todo o Domínio de Halcyon, e, às vezes, o melhor meio de desafiar a coragem dos personagens é com uma experiência emocionante para todos os envolvidos. Ainda assim, muito do que há de monstruoso neste lugar tornou-se assim através de corrupção, culpa, exploração e circunstâncias. Tratar algumas ameaças com empatia e humanidade pode levar a conflitos empolgantes, e até mesmo fazer com que jogadores pensem em outras maneiras de vencer que não envolvam matar. Considere condições alternativas de vitória e dê pistas sobre elas no comportamento dos adversários, na descrição dos ambientes, na menção de fatos históricos e nos diálogos. Se os jogadores começarem a desenvolver uma teoria única sobre como curar, aliar-se ou redimir o oponente de sua visão de mundo violenta, e isso seria feito de formas que você não imaginou, dê abertura para seguir a lógica e o entusiasmo dessa linha narrativa e pergunte aos jogadores coisas que podem ajudar a levar a história por esse caminho em conjunto.



ASPECTOS DO CENÁRIO

Use estas informações para preparar a campanha. Você também pode compartilhá-las com o grupo se for necessário.

Penumbra eterna e clima caótico

Desde que os Deuses Velados abandonaram o mundo, uma penumbra eterna engolfou os céus, deixando noites absolutamente escuras e até mesmo o auge do dia tem uma névoa lúgubre. O cinza sombrio da névoa e do céu é ocasionalmente rompido por fortes chuvas ou eventos climáticos caóticos e estranhos, enquanto regiões mais amaldiçoadas sofrem tempestades eternas de tons vibrantes. Algumas pessoas afirmam que mesmo os subterrâneos às vezes são vítimas desses fenômenos climáticos estranhos.

Tal penumbra só desaparece em solo sagrado ou em dias misteriosos e imprevisíveis, quando dourados raios de sol ou o tênue luar se revelam e concedem bênçãos (ou maldições) esotéricas a quem testemunha esses eventos raros. Acredita-se que os picos mais altos rompem a penumbra e podem ser locais de moradia pacífica.

Morte é uma maldição

Locais desprotegidos pelas Chamas Sagradas estão vulneráveis à Umbra, o fluxo de espíritos maléficos e profanos que assombram espaços sombrios. Essa energia necrótica e disforme vaga pelo Domínio de Halcyon como uma ventania sombria e errante, sem uma inteligência discernível, clamando as almas dos mortos como uma mãe chama pelos filhos e as absorvendo para si. A Umbra é uma força assustadora, corrupta e maligna — uma rodopiante névoa de lamentos que evoca desespero e delírios nas suas bordas, arruinando e transformando o corpo daqueles que se rendem a ela.

Vários dos monstros abomináveis que se proliferam nessas terras foram alterados pela Umbra, que os corrompeu com a pútrida semente de sua massa incontrolável, expandindo sua cancerosa sede de destruição e morte no hospedeiro. Aqueles que vivem com a Umbra em seu interior não passam de uma sombra do que já foram, absorvidos por emoções extremas e memórias fragmentadas. Distorcidos de forma abominável e até mesmo partilhando partes de outras vítimas da Umbra, esses seres são agressivos com toda forma de vida e luz. Embora haja sussurros aqui e ali sobre criaturas purificadas do toque da Umbra, a maioria delas continua sendo apenas isso... sussurros.

Descansos são raros

Tudo o que a penumbra toca esconde perigo. Males antigos prosperam nesta era de sombras, enquanto espíritos distorcidos, marcados pela podridão da alma, se fundem e corrompem tudo o que podem subjugar. Derradeiros devem procurar locais dispersos e raros que fornecem segurança e alívio: lugares onde há uma Chama Sagrada. Essas fogueiras sacras foram acesas pelos últimos sumo-regentes antes de desaparecer e estão entre as poucas maravilhas que afastam os horrores da Umbra (veja “Mecânicas Específicas”, p. 288).

Derradeiros formaram comunidades em torno de várias das Chamas Sagradas e as alimentam diariamente por medo de que se apaguem. Contudo, há rumores sobre Chamas Sagradas menores, ocultas em lugares distantes, que correm o risco de perder a luz. Ainda assim, Derradeiros devem ser cautelosos: nem todo mal pode ser repelido pelo tremeluzir das Chamas.

Nas sombras da sociedade

O Velho Mundo ostentava grandiosos castelos e fortalezas, cidades colossais e templos imponentes que assomavam acima da natureza exuberante que os rodeava. Porém, a ira dos Deuses Velados arruinou muito dessa extravagância, relegando reinos e sociedades outrora opulentos ao esquecimento.

Tudo o que resta é um fantasma do que já foi. Adeptos de velhos costumes lutam para reivindicar uma glória esquecida, ao passo que a maioria dos sobreviventes leva uma vida dura em comunidades estilhaçadas desse reino em frangalhos. Uma tapeçaria esfarrapada de herança e história está se deteriorando com a luz, mas Derradeiros continuam criando novas culturas de ambição, determinação e empenho, catando os cacos do que uma vez foi para criar algo que ainda será.

Magia é vista com suspeita

Em tempos antigos, tecer o éter foi crucial para que o Domínio de Halcyon pudesse se desenvolver e prosperar. Contudo, embora armas rúnicas e relíquias encantadas do Velho Mundo sejam consideradas uma bênção por sobreviventes do Domínio de Halcyon, acredita-se que o tear do éter foi responsável pela ira dos Deuses Velados e, por sua vez, pela Era da Umbra.

Grande parte do mundo está impregnada de magia das trevas. Essa magia caótica e corrompida é usada por quem venera a penumbra da era atual ou se submete inteiramente a ela. O desdém supersticioso pelo uso de magia está presente em muitas comunidades, onde histórias sobre a arrogância de tecelões do éter são contadas como parábolas para convencer jovens a desistirem dessa tentação. Lugares que abrigam velhas fontes de magia são instintivamente evitados por várias pessoas. Embora o tear do éter possa ser usado para preservar e proteger, ele é visto com profunda desconfiança em vários círculos sociais, levando até mesmo a exílios e confrontos em caso de falta de cautela.

INCIDENTE INCITANTE

Você pode começar a campanha usando o modelo abaixo ou criar o seu.

Recentemente, um dos grupos de caça de Okros — liderado pelo **mestre de caça Evrados** (masc.), um gigante montanhês — adentrou o Abismo de Shalk em busca de recursos. Lá, encontrou ruínas esquecidas de um templo dedicado a um Deus Velado pouco conhecido. O mestre de caça foi capturado por um monstro e arrastado às profundezas do templo. Embora os três caçadores restantes tenham tentado encontrá-lo, um miasma terrível os obrigou a se retirar com aversão e medo.

Quando voltaram ao assentamento e explicaram o que aconteceu, a **anciã Akadona** (fem.), uma orc nômade, e os oradores do vilarejo debateram o melhor plano. O debate caloroso foi interrompido por um grito de socorro do próprio Evrados, ecoando de algum ponto além das muralhas do acampamento. Embora batedores não conseguissem encontrá-lo no pântano sombrio, o bando de caça deixou a luz da Chama Sagrada para acudir seu líder. Os gritos por socorro piedosamente pararam por algum tempo.

Até retornarem, com o lamento dos outros caçadores somados ao do mestre de caça.

Cidadãos de Okros estão apavorados com o lamento inquietante, que apenas amplia sua agitação e medo. O alarido dos caçadores não muda nem diminui com o passar do tempo, algo que apenas comprova a natureza sobrenatural de tal clamor. Desesperada para obter respostas, Akadona reuniu o grupo e lhes pediu para investigar o que aconteceu com o mestre de caça e o restante de seu bando. Se salvá-los for possível, ótimo; se não, o sofrimento deles deve ser encerrado.

Os portões do assentamento se abrem, revelando lúgubres salgueiros e o vale úmido coberto de neblina. O grupo deve investigar a fonte dos gritos e tentar resgatar os caçadores perdidos de Okros. Mas qual será o monstro responsável, e como ele rouba a voz das vítimas? Qual é a conexão desse monstro com o templo recém-descoberto e, se ele apenas voltou para seu covil, que outros perigos espreitam nesse lugar? O mestre de caça Evrados e seu bando de caçadores ainda podem ser salvos? Que outras revelações macabras podem exigir entrar em contato com outros assentamentos?

MECÂNICAS ESPECÍFICAS

As mecânicas a seguir são exclusivas deste cenário.

Criaturas do tipo Umbral

A Umbra pode se entranhar em qualquer tipo de ser, distorcendo-o para transformá-lo uma paródia malformada do que uma vez foi, instigada por uma força sobrenatural.

Adversários e ambientes nesta campanha podem receber um tipo adicional, chamado "Umbral". Ao apresentar um adversário Umbral, descreva como a Umbra distorceu sua essência e forma. Todos adversários Umbrais obtêm sucesso crítico ao rolar 19 ou 20 em testes de ataque contra os personagens.

Conforme recebem cicatrizes, os personagens também são corrompidos pela Umbra aos poucos. Todos os personagens dos jogadores causam dano adicional igual à quantidade de cicatrizes que têm. Quando um personagem marca o último Ponto de Esperança com uma cicatriz, ele não é aposentado; em vez disso, sucumbe à influência da Umbra e se junta aos horrores que assombram os espaços sombrios.

Chamas Sagradas

Todos assentamentos sobreviventes no Domínio de Halcyon ficam no entorno de uma Chama Sagrada, uma fogueira vibrante, acesa por um ramo sacro e mantida pelos Guardiões da Chama. Ramos sacros são artefatos raros e sagrados, carregados como relíquias por aqueles que almejam expandir os domínios dos Derradeiros e fundar novos acampamentos.

Personagens que têm um ramo sacro podem reacender uma Chama Sagrada apagada ou criar uma nova, que passa a ser um bastião de calor e segurança.

RAMO SACRO

Uma descorada relíquia do Velho Mundo que carrega uma centelha divina. Quando o ramo sacro é aceso, todos os Derradeiros presentes recebem 3 Pontos de Esperança. Enquanto estiver aceso, todos os monstros, exceto os mais poderosos, são afastados das proximidades. Basta fornecer um pouco de combustível diariamente para mantê-lo aceso.

Escuridão à espreita

Escuridão à espreita representa perigos constantes da Umbra. Quando o grupo termina um descanso curto ou longo fora da área de segurança de uma Chama Sagrada, role 1d12 para escuridão à espreita e consulte a lista a seguir:

1–2: Descreva como algo monstruoso encontrou o grupo na escuridão. Um adversário à escolha do mestre começa um conflito.

3–5: Descreva como algo terrível espreita nos arredores. Você recebe 2 Pontos de Medo.

6–9: Descreva como a grave escuridão se intensifica. Você recebe 1 Ponto de Medo.

10–11: Descreva como os personagens conseguem descansar sem serem perturbados. Nenhum efeito.

12: Descreva como o grupo encontra um bom presságio. Cada personagem ganha 1 Ponto de Esperança.

Aqueles que desbravam a vastidão sombria e repleta de perigos podem montar guarda na esperança de impedir que os horrores da Umbra os encontrem. O grupo tem acesso a um movimento de repouso adicional:

> **Montar Guarda:** descreva como você fica alerta para os perigos que espreitam além de seu acampamento. Quando o mestre faz um teste de escuridão à espreita no fim do repouso, você rola seu Dado de Esperança e, se quiser, pode trocar o resultado dele pelo resultado do teste de escuridão à espreita do mestre. Se vários jogadores escolherem este movimento, vocês podem escolher o teste mais alto.

Podridão da alma

Quando um personagem ou NPC humanoide morre, o mestre pode gastar 1 Ponto de Medo para reanimá-lo como um zumbi faminto (ou 2 Pontos de Medo para reanimá-lo como um zumbi corpulento) que tentará incansavelmente matar todos com quem já se importou. Uma vez que o zumbi seja destruído, a alma arruinada da vítima se esvai, integrando a Umbra e suas habilidades podem aparecer em adversários Umbrais no futuro.

PERGUNTAS PARA A SESSÃO ZERO

Faça as perguntas abaixo para os jogadores ou crie as suas.

- Se os membros do grupo são de comunidades diferentes, o que os levou a vir para esse assentamento em específico? As comunidades de onde vieram ainda existem? Que mistérios e rumores originários de suas comunidades ainda permeiam suas mentes?
- Algum dos personagens carrega o fardo de uma profecia? Se sim, quais as visões que começaram a aparecer em seus sonhos?
- O que os personagens veem quando observam o vazio escuro da noite por muito tempo?
- Qual índice de mortalidade esperado pelo grupo nessa campanha? Vocês vão se divertir com algo mais mortal, com a possibilidade da morte de muitos personagens, ou algo mais equilibrado, no qual o perigo é real, mas sem chances pequenas de vitória?

PLACA-MÃE

Num mundo onde a tecnologia deixada por uma civilização extinta toma o lugar da magia, uma nova ameaça surge como um vírus maligno que infecta as máquinas errantes dos Ermos.

Criado por Meguey Baker, Rowan Hall e Spenser Starke

Nível de complexidade: ● ● ●

PROPOSTA

Leia esta apresentação para os jogadores:

Em meio a antigas ruínas de um mundo extinto, grandes cidades fortificadas do Vale dos Ecos são bastiões da esperança em uma terra hostil. Usando tecnologia alimentada por um idioma misterioso que percorre cabos de metal suspensos nas alturas do vale, essas cidadelas isolam seus habitantes dos Ermos, onde máquinas autônomas vagam em liberdade e gigantescas cidades errantes esquadrinham a terra em busca de sucata. Quando um vírus malicioso infecta as feras mecânicas que trabalham com o povo, máquinas dóceis tornam-se violentas. Em Placa-Mãe, vocês usarão tecnologia em vez de magia e interpretarão heróis extraordinários que deixarão a segurança fornecida pelas cidades fortificadas para se aventurar nos Ermos e restaurar a paz no Vale dos Ecos.

TOM E ATMOSFERA

Aventuresco, épico, inovador, misterioso, pós-pós-apocalíptico, tecnológico

TEMAS

Identidade e individualidade, inovação, inteligência artificial, tecnologia vs humanidade

REFERÊNCIAS

Final Fantasy, Horizon Zero Dawn, Máquinas Mortais, Mad Max: Estrada da Fúria, Fullmetal Alchemist, Slugblaster

VISÃO GERAL

Se o grupo optar por este cenário, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

O **Vale dos Ecos** tem esse nome porque os povos que o habitam vivem entre "ecos" de uma civilização extinta, tentando dar novos propósitos à tecnologia antiga. Ao longo dos séculos, após a misteriosa aniquilação dos Caídos, o aço e o concreto do Velho Mundo foram dominados pelas plantas e animais do vale. Vegetação surgiu entre rachaduras nas antigas estradas, árvores cresceram nos arranha-céus arruinados e nomes das figuras representadas pelas estátuas quebradas desapareceram da história. Para novos habitantes das carcaças de grandiosas cidades do passado, restaram apenas máquinas e programas poderosos.

Atualmente, assentamentos formidáveis, como **Argenta**, se estabeleceram entre ruínas decadentes e ergueram muralhas para proteger trabalhadores da violência do lado de fora. Enquanto isso, a **Rochópole Andarilha** e outras cidades errantes se movem pelo vale em máquinas pesadas que as carregam como viajantes levam seus pertences.

Sobre o vale, jaz a **Rede**, uma malha densa de cabos reluzentes de metal conectando diferentes cidades do Vale dos Ecos, transportando mensagens e informações. Embora os habitantes do vale usem essa antiga tecnologia há muito tempo, o complexo idioma usado para criar e modificar a rede se perdeu com a queda da civilização anterior.

Remanescentes, máquinas autônomas do mundo extinto, vagam por todo o Vale dos Ecos. Esses autômatos existem em duas variedades principais: alguns lembram animais, com características semelhantes às de suas contrapartes biológicas; outros foram projetados para alguma função, como construtores, defensores, sentinelas ou trabalhadores domésticos, que exerciam tarefas para seus antigos criadores. Remanescentes que habitam cidades são "dóceis", enquanto os que assolam os Ermos são vistos como "selvagens" — que costumam ser territoriais e estão sempre caçando novas fontes de energia. Alguns são grandes o suficiente para carregar cidades inteiras nas costas; outros são criaturas minúsculas e sem função aparente além de fornecer peças para máquinas que as pessoas usam no dia a dia.

Tais máquinas tiram energia de várias fontes. Remanescentes são atraídos por informação e energia da mesma forma que animais orgânicos são atraídos por comida: enquanto os remanescentes dóceis conseguem se alimentar conectando-se à Rede no interior das cidades, os selvagens precisam recorrer a outros meios. Remanescentes podem produzir energia por fotossíntese, abatendo outros remanescentes para roubar suas reservas de carga ou caçando pessoas para absorver energia delas. Agem como qualquer outro animal selvagem, sempre focados na próxima refeição, não importam os meios. Segundo rumores, alguns remanescentes selvagens podem extrair informações do cérebro das criaturas que abatem.

Os **Ermos** são um território enorme e hostil entre as cidades, repleto de remanescentes selvagens e ruínas antigas. A maioria dos cidadãos passa a grande parte da vida em uma cidade errante ou fortificada, mas a necessidade pode exigir viagens aos Ermos. Defensores das cidades precisam impedir o ataque de remanescentes, mensageiros se deslocam de uma cidade a outra quando a Rede deve ser consertada e algumas cidades se sustentam por meio de grupos de caçadores. Nos Ermos, tanto viajantes quanto remanescentes podem acessar a Rede em torres de acesso.

Para acessar a vasta quantidade de informação do Velho Mundo, tanto mortais quanto máquinas usam portas na base das **fontes de dados** — torres altas e finas que alcançam os cabos da Rede. Essas fontes podem ser encontradas por todo o vale, mas muitas estão no interior de cidades fortificadas, o que as torna inacessíveis para o resto da região. Por conta disso, fontes ainda disponíveis nos Ermos atraem hostilidade, uma vez que remanescentes selvagens as utilizam para absorver energia e informação. Em compensação, os **Peregrinos do Pináculo** são conhecidos por venerar e proteger as fontes de dados livres, consideradas locais sagrados conectados à Placa-Mãe.

PLACA-MÃE

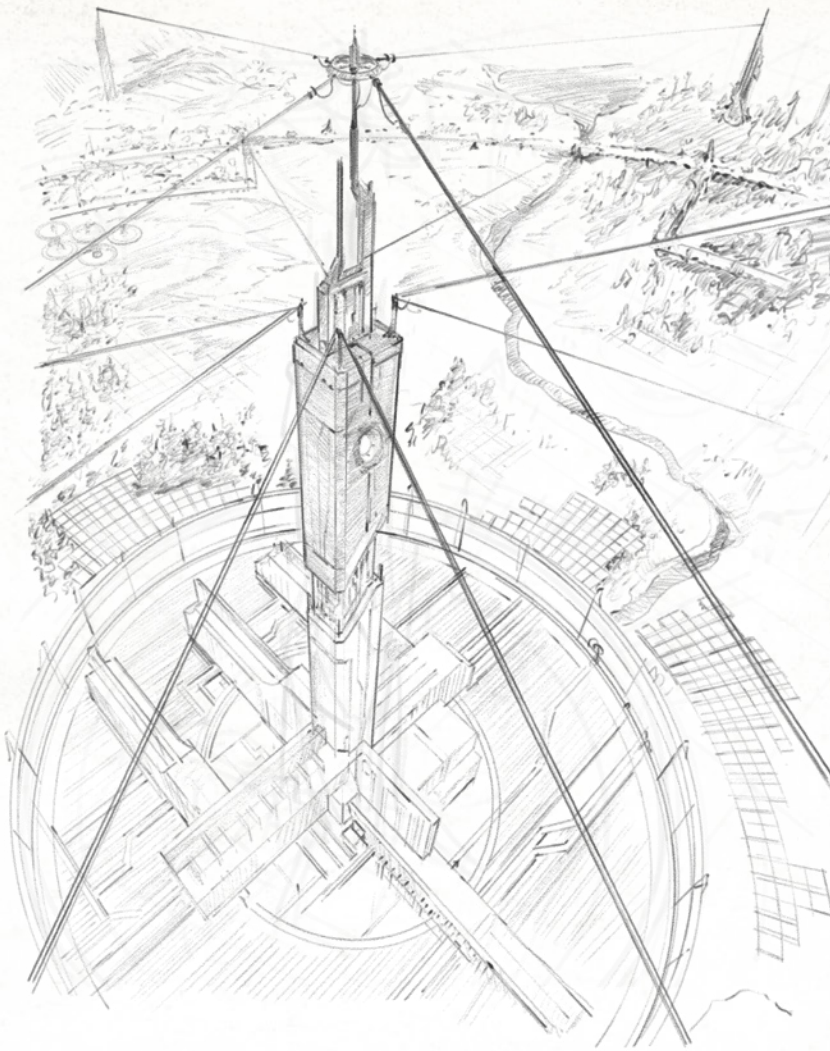
O pináculo mais alto, no centro do vale, é a **Placa-Mãe**, da qual todos os cabos da Rede se originam. Embora ninguém jamais tenha adentrado essa formidável torre, cada cidade tem suas próprias superstições sobre seu antigo poder. Grande parte dos cidadãos reverencia uma poderosa presença em seu interior como um deus, imaginando que ela também tenha sido venerada pela civilização extinta e abençoa, com a sabedoria do passado, um mundo de hoje, escasso de informações. Outros creem que trata-se de um "programa mestre" deixado para trás por tecnomantes do mundo extinto, sendo tão capaz de falhar quanto outros remanescentes. Embora a Placa-Mãe não se comunique diretamente com as pessoas, ela transporta dados digitais e energia através da Rede. Sem seu sistema operacional, a tecnologia do vale pararia de funcionar. Apesar do que normalmente se acredita, alguns tecnomantes e peregrinos dizem poder se comunicar com a Placa-Mãe através do idioma sintético, o "kohd".

Tecnomantes são manipuladores de dados que dão um novo propósito a máquinas antigas. Enquanto os historiadores tentam decifrar o kohd, tecnomantes trabalham diretamente com remanescentes e outras tecnologias para entender melhor esse idioma misterioso. Alguns renunciam completamente ao estudo do kohd em prol de apenas usar as máquinas devido à sua energia. A maioria tem uma compreensão básica de como aplicar os efeitos da tecnologia do mundo extinto, o que lhes permite operar e controlar programas poderosos, mesmo que seu funcionamento seja obscuro. Como essa tecnologia não é totalmente compreendida na era atual, tecnomantes sabem fazer apenas reparos temporários em remanescentes.

Mecanistas se concentram mais no aspecto físico dos remanescentes. Muitos trabalham em ferros-velhos ou fábricas, consertando cabos, engrenagens e processadores de diversas máquinas, inclusive remanescentes e maquinários (máquinas operadas por seres humanos). Alguns mecanistas podem criar novos remanescentes a partir das peças que têm à disposição, mas precisam usar núcleos de remanescentes do mundo extinto para animá-los. Alguns viajantes contam histórias sobre remanescentes selvagens criando seus semelhantes, mas poucos consideram isso como verdade.

Recentemente, ocorreu um desastre conhecido como **Fúria Remanescente** — um vírus que se espalhou pela Rede e fez remanescentes atacarem no meio da noite. Máquinas que trabalhavam pacificamente em lares e estabelecimentos se voltaram contra centenas de habitantes de cidades errantes e fortificadas. Enquanto isso, nos Ermos, viajantes precisaram enfrentar bandos especialmente violentos de remanescentes selvagens. Máquinas autônomas sempre representaram perigos específicos: remanescentes dóceis podem falhar, enquanto selvagens podem matar para obter energia. Mas esse evento foi algo jamais visto: foi um massacre.

Mais e mais remanescentes estão se tornando violentos, e as pessoas sob a Rede precisam descobrir o que fazer antes que o Vale dos Ecos tenha o mesmo destino do mundo extinto. Ninguém sabe quem ou o que causou o vírus malicioso que dominou os remanescentes, mas, devido à sua ampla difusão, cada vez parece mais razoável o envolvimento da Placa-Mãe.



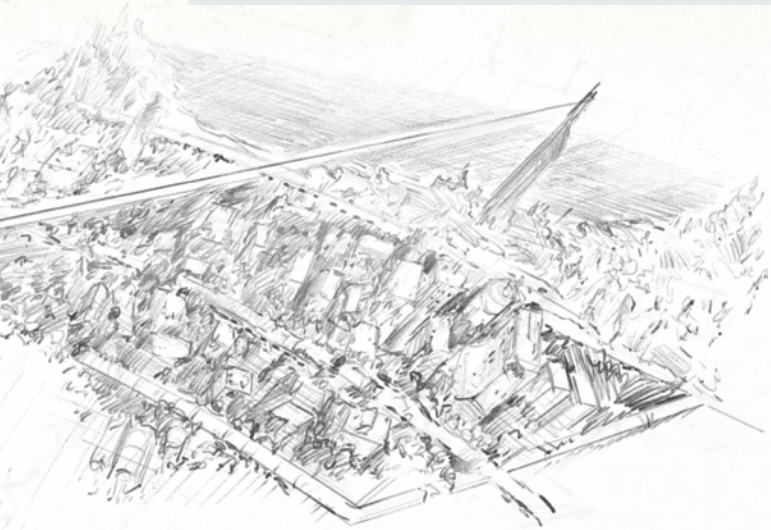
COMUNIDADES

Todas as comunidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha em Placa-Mãe. Forneça as informações a seguir conforme necessário e escolha uma ou mais perguntas para fazer aos jogadores na sessão zero.

Erudita

Várias comunidades eruditas se concentram na história do mundo extinto e na tecnologia deixada para trás, tanto no aspecto espiritual quanto prático. Personagens eruditos podem ser especialistas no funcionamento de maquinários ou remanescentes, tecnomantes tentando aprender kohd ou estudiosos da história da civilização extinta. Especialistas nesses campos são bastante procurados em qualquer lugar.

- Você descobriu algo que nunca contou a outras pessoas sobre o povo extinto. Que segredo é esse?
- Você passou anos treinando como tecnomante, mas há uma questão sobre os remanescentes que ainda parece desconcertante. O que é?
- Você tem um truque para fazer qualquer máquina funcionar. Que truque é esse, e quem o ensinou?



Disciplinada

A maioria dos personagens disciplinados do Vale dos Ecos pertence a grupos que se concentram em proteger uma comunidade maior. Eles podem ser defensores de uma cidade errante ou fortificada ou mercenários que caçam remanescentes nos Ermos para obter sucata. Suas habilidades costumam ter um preço, como alojamento, peças ou o bom e velho quantum. Grupos associados a uma cidade ou cidadela agem seguindo operações padronizadas, enquanto mercenários que viajam pelo vale costumam ter seus próprios padrões e habilidades.

- Você já foi membro de um pequeno grupo de mercenários, mas agora faz parte da guarda de Argenta. O que fez com que escolhesse viver atrás das muralhas?
- Oficiais das cidades lhe pagam bastante, pois tem um truque para capturar e desmontar remanescentes selvagens. Que truque é esse, e quem o ensinou a você?
- Um ente querido ficou gravemente ferido em um acidente durante uma busca por sucata. O que aconteceu e por que você acha que foi culpa sua?

Montanhesa

As montanhas nos limites do vale sustentam o emaranhado de cabos da Rede. Por conta disso, picos são território neutro. Espera-se que todas as cidades enviem cidadãos para a Vigília, um grupo independente que faz a manutenção dos cabos e torres e protege a Rede do clima e da vida selvagem. Jogadores podem escolher uma comunidade montanhesa se quiserem um personagem que faz parte da Vigília, de uma das cidades errantes ou de fortificadas menores que estão nessas áreas por motivos de segurança.

- Você também considera o vale abaixo seu lar? Por quê?
- Há um segredo conhecido apenas pela Vigília. O que é?
- Você já viu uma pessoa cair de uma torre para os Ermos. O que aconteceu?

Nômade

Personagens nômades podem ser devotos da Placa-Mãe que se identificam como Peregrinos do Pináculo. Tais religiosos deixam as cidades para cruzar os Ermos rumo à torre central, enfrentando remanescentes selvagens e viajantes hostis no caminho. Embora a entrada da torre esteja bloqueada, outros adoradores montam acampamentos enormes em torno dela, tentando se conectar à "voz da Mãe".

- Você tem certeza que já ouviu a voz da Mãe. O que ela disse?
- Você não acredita que a Placa-Mãe seja uma divindade, mas viajou com os peregrinos ainda assim. Por quê?
- Os peregrinos guardam um segredo. Que segredo é esse?

Outros personagens nômades podem ser cidadãos de uma cidade errante. São civilizações que variam de tamanho, algumas compostas por poucas casas, enquanto outras são metrópoles colossais que cruzam os Ermos. Cidades errantes favorecem a movimentação em detrimento de muralhas para se proteger de remanescentes e outros perigos. Algumas são construídas sobre maquinários que devem ser dirigidos ou controlados por pessoas; outras estão erigidas nas costas de remanescentes gigantescos. Após a Fúria Remanescente, cidades localizadas em cima de remanescentes ficaram numa posição perigosa: se não puderem acalmar o remanescente sobre o qual se encontram, correm o risco de não apenas perder seu lar, mas toda a comunidade de uma só vez.

- Você já fez parte de uma equipe responsável por cuidar do remanescente gigante da sua cidade. O que você sabe sobre a personalidade dele que outros não sabem?
- Você estava treinando para pilotar o maquinário da sua cidade errante, mas acabou indo morar em outro lugar. Por quê? O que aconteceu?
- O remanescente de sua cidade errante segue o mesmo caminho através do vale e não se desviará dele. Por quê?

Subterrânea

O povo extinto não apenas cobriu o vale com uma flexível pedra cinzenta, mas também criou estruturas labirínticas nas profundezas da terra. Personagens do subterrâneo são provavelmente membros de comunidades que se escondem em passagens sinuosas e sombrias do subsolo, evitando o perigo e os conflitos do vale. Essas cidades subterrâneas protegem com afinco as poucas passagens que dão acesso à superfície, mas ainda enfrentam a ameaça de remanescentes capazes de escavar. Comunidades subterrâneas costumam ser alvo, particularmente, de remanescentes selvagens cujo protejo original era trabalhar em fazendas.

- Os edifícios da sua comunidade subterrânea já serviram um propósito unificado. O que você acha que era?
- Os membros da sua comunidade têm uma forma específica de se livrar dos remanescentes no subsolo. Como eles fazem isso?
- Sua comunidade protege algo importante. O quê?

ANCESTRALIDADES

Algumas ancestralidades não estão disponíveis em uma campanha em Placa-Mãe. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Clanks

Clanks não estão disponíveis neste cenário. Todos os seres robóticos autônomos são remanescentes e, embora existam em várias formas distintas, nenhum deles tem senciência.

Ancestralidades mágicas

Algumas ancestralidades de Daggerheart têm características mágicas inerentes, como o sopro elemental dos drakonas. Pense em como isso se manifestaria em um mundo onde os efeitos mágicos são provenientes da tecnologia. Adapte e personalize cada habilidade mágica de forma que faça sentido.

CLASSES

Todas as classes estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha em Placa-Mãe. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Classes conjuradoras

Habilidades de personagens que têm atributo de conjuração usam tecnologia em vez de magia. Algumas pessoas se tornam tecnomantes após anos de estudo; outras ouvem o chamado inato dos costumes antigos. Personagens com atributo de conjuração devem decidir como usam a tecnologia para emular efeitos mágicos e pensar em quais ferramentas, processos ou sistemas precisam para atingir seus objetivos.

Feiticeiros e magos

Como neste cenário magia é tecnologia, feiticeiros são biohackers que incorporam a tecnologia no próprio corpo e magos improvisam com o que encontram, combinando máquinas e programas para criar algo novo.

Druidas

Ao usar Forma de Fera, druidas ativam um traje tecnológico que os envolve, aprimorando seus sentidos, alterando seus movimentos e concedendo-lhes habilidades únicas. A Forma de Fera de um druida pode se assemelhar aos remanescentes no Vale dos Ecos ou ser parecida com um animal de verdade.

Treinadores

Em Placa-Mãe, o companheiro animal de um treinador pode ser uma criatura biológica, mas animais orgânicos são considerados raros e valiosos nas cidades. Também é possível que um treinador tenha desenvolvido uma relação de amizade com um remanescente.

REGRA OPCIONAL: DADOS CORROMPIDOS

Se um treinador tiver um remanescente como companheiro animal, é possível usar a regra abaixo para que esse remanescente esteja sujeito à Fúria Remanescente.

Anote o contador de Dados Corrompidos na ficha do companheiro animal. No início do repouso, o treinador rola o Dado de Medo. Se rolar 1, deve marcar 1 ponto no contador e descrever a falha temporária que afeta o companheiro.

Dados corrompidos: ☐☐☐☐☐☐

Tecnomantes especializados podem consertar o remanescente temporariamente (recuperando 1d4 Dados Corrompidos), mas a única forma de salvá-lo é dando fim ao vírus malicioso que vem da Placa-Mãe. Se o contador do companheiro animal for totalmente preenchido, o remanescente torna-se hostil e não pode mais receber conserto ou ordens. Nesse caso, o treinador precisa escolher um novo companheiro animal com duas Experiências novas. O novo companheiro começa com as mesmas opções de aumento de nível do anterior.

Serafins

Serafins em geral veneram a Placa-Mãe como uma divindade e o kohd como o idioma divino. Programas e tecnologias relacionados a esses elementos são vistos como um poder derivado de sua fé. Outros acreditam que há muitos deuses, conhecidos como Deuses Diáfanos, habitando o interior da Rede e se manifestando em diferentes regiões do vale a seu bel-prazer. Ao jogar como serafim, é importante pensar por que o personagem tem uma relação espiritual com a tecnologia em vez de apenas usá-la no sentido prático. Pense também se e como você venera a Placa-Mãe ou os Deuses Diáfanos.

Guerreiros

A habilidade Treinamento em Combate do guerreiro é substituída por:

> ***Treinamento Ikonis*:** você começa com o aprimoramento Energia já desenvolvido e instalado na sua ikonis.

Para mais informações sobre a ikonis, veja “Mecânicas Específicas” (p. 301).

PRINCÍPIOS DOS JOGADORES

Se o grupo optar por esta campanha, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

Substitua magia por tecnologia

Neste cenário, todos os efeitos mágicos são tecnológicos. Quando seu personagem conjura feitiços, pense em como o efeito deles se manifesta. Cada vez que você usa uma arma, pense em como adaptá-la à tecnologia reconstruída e recuperada do mundo extinto.

- Seu personagem usa manoplas com uma tela que permite navegar pelo grimório? Será que ele usa um cajado que estala com eletricidade?
- Como os dados da rede são armazenados quando você não está conectado a ela?
- Você tem dispositivos pessoais ou compartilhados que podem carregar várias informações? Como isso é feito? Usa discos, dispositivos de armazenamento ou plugues?

Contraste entre tecnológico e emocional

O Vale dos Ecos está repleto de tecnologias incríveis e elementos extraordinários, mas também pessoas que sentem medo, amor e dificuldades. Conforme seu personagem viaja pelo vale, enfrentando remanescentes e adversários políticos, pense em como essa história mais ampla o afeta no âmbito pessoal. Cada vez que seu personagem interagir com novas pessoas e novas tecnologias, pense em como ele se sente sobre esses elementos e aja de acordo com sua resposta emocional.

- Como seu personagem se sente em relação ao poder da Placa-Mãe?
- Seu personagem já forjou algum relação próxima com um remanescente?
- Como a história de seu personagem afeta suas interações com assentamentos e indivíduos específicos?

Criem uma linguagem compartilhada

O Vale dos Ecos foi erguido sobre os restos de uma sociedade extinta há muito tempo. O estilo de vida e o idioma do povo extinto eram incrivelmente avançados, mas ainda são nebulosos aos atuais habitantes do vale. Cabe a você e seu grupo criar um conjunto de termos compartilhados para descrever a tecnologia usada pelos personagens. Colaborem para decidir o que o grupo entende ou não a respeito do mundo extinto. Isso inclui a aplicação, o significado e a terminologia relacionada a lugares e objetos. Os personagens podem usar um idioma desenvolvido a partir do que era falado e escrito por seus predecessores, mas provavelmente compreenderão as palavras de maneira diferente, uma vez que carecem do contexto necessário. Da mesma forma, as pessoas podem ter atribuído funções e significados diferentes do original.

- Que objetos do Velho Mundo foram feitos com materiais resistentes à passagem do tempo? Se apenas parte de um objeto ainda resta, de que parte se trata?
- Quanto da função original de determinado objeto é senso comum? Pessoas deram novos propósitos a objetos antigos?
- Pessoas atribuíram valores espirituais a objetos comuns? Elas usam objetos que tiveram um grande significado para fazer coisas corriqueiras?
- Quais palavras têm significado diferente do que elas transmitiam no mundo extinto?

PRINCÍPIOS DO MESTRE

Ao mestrar esta campanha, lembre-se das seguintes orientações.

Preencha o mundo com ruínas de tecnologia

Devido ao avanço da capacidade inovadora do povo extinto, pessoas que atualmente habitam o Vale dos Ecos moldaram sua vida em torno dessa tecnologia. Ainda assim, essa tecnologia ainda não é compreendida o suficiente para reconstruir os sistemas que tanto energizavam o mundo extinto. Preencha o mundo com ruínas de edifícios e máquinas avançadas, envelheça-as com séculos de avanço da natureza e descreva o mundo menos avançado que surgiu ao seu redor. Você também pode decidir o que levou à queda da civilização anterior e usar isso para ilustrar um pouco melhor o mundo que ela deixou.

- Qual é a aparência das ruínas de um shopping abrigando um pequeno acampamento de casas de madeira?
- Que tecnologias específicas as pessoas conseguiram manter em funcionamento? Como se adaptaram a eles?

Você também pode personalizar os adversários para transformá-los em remanescentes.

- Como um adversário manifestaria suas habilidades se elas fossem feitas de aço e circuitos? Que aparência ele teria? Um adversário assim teria motivações diferentes?

Detalhes impressionantes, conflitos reais

Embora o Vale dos Ecos esteja repleto de tecnologias incríveis e dos problemas causados por elas, cada confronto deve ser focado nas dificuldades de seus habitantes, sejam elas culturais, espirituais ou políticas. Use a tecnologia como um meio para ressaltar conflitos reais e misturar os detalhes mais legais do cenário com riscos pessoais de cada personagem. Você pode usar as habilidades dos remanescentes e aspectos das cidades como alegorias para a experiência emocional do grupo. Se um membro do grupo perdeu um familiar recentemente, por exemplo, você pode apresentar um NPC que esteja protegendo um remanescente com o qual foi criado nos Ermos, mesmo que seus dados corrompidos tenham feito com que ele se tornasse hostil.

- Como o uso de tecnologia destaca um conflito entre indivíduos ou grupos?
- Quais remanescentes podem ser boas representações materiais de emoções conturbadas?

Embate entre tradição e progresso

Há numerosas ideologias conflitantes entre as cidades e os viajantes do Vale dos Ecos, mas a maioria se enquadra em duas linhas de pensamento: alguns preferem rejeitar a tecnologia dos predecessores, dando uma chance para o povo atual se definir e trilhar seu próprio caminho no novo mundo; enquanto outros acreditam que precisam descobrir ainda mais sobre o passado para usar a tecnologia deixada pelo povo extinto.

- Como essas perspectivas opostas entram em conflito?
- Como os conflitos políticos e sociais afetam os personagens no âmbito pessoal?

ASPECTOS DO CENÁRIO

Use estas informações para preparar a campanha. Você também pode compartilhá-las com os jogadores conforme for necessário.

Tecnomancia

Imagine tentar explicar a tecnologia dos dias atuais para seus antepassados mais distantes — pareceria magia. É dessa forma que a tecnologia do mundo extinto deve ser encarada e descrita pelos habitantes do Vale dos Ecos. Ler o antigo idioma kohd e apertar botões em telas para realizar façanhas sobrenaturais seria impossível sem a Rede. Pessoas que usam tecnologia são conhecidas como "tecnomantes", e sua maneira de usar essa tecnologia só é limitada pela imaginação da mesa. Pense em como esses efeitos incríveis devem parecer para cada personagem e NPC, quando o que deveria ser apenas tecnológico torna-se extraordinário.

Mundo extinto

O povo extinto era poderoso e desenvolveu sistemas que muito provavelmente causaram sua própria destruição. No entanto, o mundo que deixaram para trás é tão abundante quanto misterioso. Cabos brilhantes da Rede nas alturas, arranha-céus de aço, estruturas de concreto e máquinas com consciência própria preenchem o Vale dos Ecos mesmo enquanto a natureza tenta retomá-lo. Rios atravessam cidades, edifícios são preenchidos por vida e antigos monitores pendem de paredes como painéis de vidro estilhaçado.

Um mundo de sucata

Como o mundo atual foi construído sobre as ruínas de uma antiga civilização, ele depende da sucata que ficou para trás. Por conta disso, há conjuntos de termos e todo um sistema econômico relacionados ao conceito de sucata.

Buscas de sucata começam quando coletores, corajosos o suficiente para se aventurar nos Ermos, rastreiam tecnologia antiga e caçam remanescentes para obter peças. Quem sobrevive pode faturar uma comissão considerável, dependendo do material adquirido e onde é vendido. Algumas cidades querem peças de reposição para seus remanescentes; outras almejam artefatos com algum significado histórico.

Nas cidades, sucateiros desmontam e vendem peças para reparo de maquinários e uso em tecnomancia. Ferros-velhos são estabelecimentos privados (e ilegais no geral), mas alguns assentamentos exigem que todas as peças passem pelas mãos do governo antes de serem disponibilizadas no mercado.

Pessoas que trabalham com remanescentes e praticantes da tecnomancia podem adotar uma variedade de termos. Mecânicos e recicladores consertam ou reconstroem máquinas, autônomas ou não, enquanto tecnomantes que manipulam dados podem ser chamados apenas de "tecnos".

Quantum

Quantum é a moeda corrente na economia do Vale dos Ecos. O quantum de que uma pessoa dispõe geralmente é armazenado em um disquete preto que pode ser inserido em diversos dispositivos do vale. Pessoas costumam decorar e personalizar seus disquetes para distingui-los uns dos outros.

Conectores de Rede

Quando precisam acessar a Rede nos Ermos, viajantes e cidades errantes prendem grandes ganchos que conectam os cabos acima. Dessa forma, é possível recarregar aparatos tecnológicos e coletar dados não importando onde estiverem. Alguns tecnomantes conseguem até interceptar mensagens transmitidas através da Rede por meio dos conectores, mas isso requer conhecimento e equipamentos especializados.

Às vezes, pessoas mais ambiciosas ou desesperadas, conhecidos como escumadeiros, sobem nos fios e usam ganchos conectores menores para deslizar pelos cabos da Rede, coletando dados e cruzando os Ermos pelas alturas.

Cidades errantes

Cidades errantes são prova viva da engenhosidade dos habitantes do Vale dos Ecos. A maioria das cidades se equilibra de forma precária nas costas de um remanescente ou de um veículo criado especialmente para isso, dirigido por um piloto ou equipe de pilotos. Tais veículos existem em todos os tipos e tamanhos, e na maioia das vezes contam com frotas de veículos menores, viajando com eles para caça, defesa ou expansão geral da população.

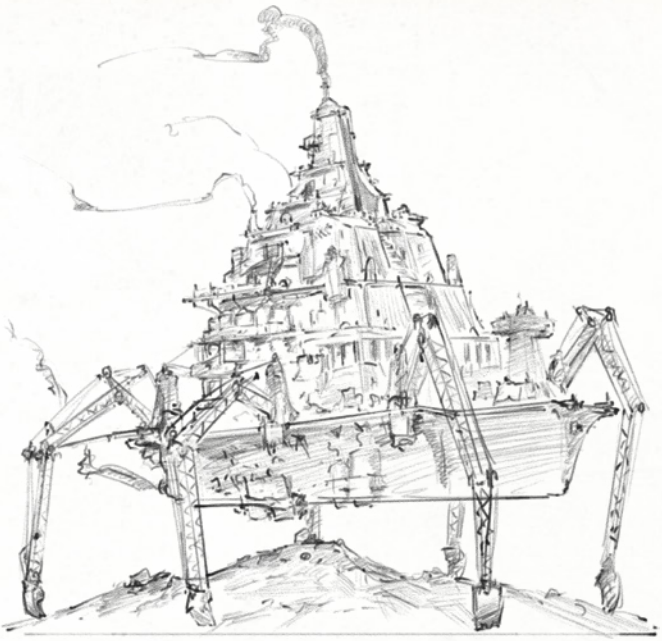
ROCHÓPOLE ANDARILHA

Este colosso mecânico é uma das maiores cidades errantes, com camadas de edifícios aglutinados sobre a máquina como o casco de uma tartaruga, armas se projetando para todos os lados em seu perímetro. Ultimamente, líderes de Rochópole estão insatisfeitos com o envio de pequenos rochandarilhos, veículos para pilhar assentamentos e viajantes desprotegidos, que os levou a algo muito mais audacioso.

Faz décadas que os governantes de Rochópole cobiçam a abundância de sucata e tecnologia atrás das muralhas de Argenta, tendo atacado-a algumas vezes recentemente. Até o momento, a guarda de Argenta conseguiu repelir os ataques, mas não sem mortes consideráveis dos dois lados.

Agora que Argenta sucumbiu à violência devido à Fúria Remanescente, figuras políticas da cidade temem que Rochópole envie novos rochandarilhos para atacar enquanto suas defesas estão vulneráveis. Correm até mesmo rumores de que Rochópole de algum modo se infiltrou na Placa-Mãe e deu início ao vírus, o que lhes permitiria coletar sucata de outros assentamentos no vale um por um. Por usarem apenas maquinários que precisam de operadores, o povo de Rochópole tem uma vantagem considerável até que alguém consiga acessar a Placa-Mãe para descobrir o que aconteceu.

Também correm rumores nos Ermos de que, embora Rochópole não empregue remanescentes, a cidade errante está coletando núcleos para usar de maneira que nenhum tecnomante jamais conseguiu.



OUTRAS CIDADES ERRANTES

Você pode popular o Vale dos Ecos com as cidades errantes abaixo ou criar as suas.

A Caravana de Maio: composta por um aglomerado de veículos menores, esse grupo viaja pelos Ermos caçando remanescentes selvagens em busca de sucata e fazendo comércio com qualquer pessoa que tenha quantum ou tecnologias raras do mundo extinto. Mercadores de Maio são vistos como particularmente corajosos, já que não se escondem atrás de muralhas ou nas costas de remanescentes enormes. Esse aglomerado de **maquinários** se desloca no solo, o que significa sacrificar defesas poderosas em prol de velocidade e capacidade de manobra.

A Biblioteca: construída sobre um enorme remanescente semelhante a uma aranha, a Biblioteca exemplifica com perfeição a natureza isolada das cidades do vale, sejam errantes ou fortificadas. Os habitantes da Biblioteca não se interessam em adaptar ou desenvolver novas tecnologias, mas em proteger informações e objetos do mundo extinto.

Nereidus: um navio comprido, cujas centenas de remos lhe conferem um aspecto de centopeia, singra as águas da região costeira do Vale dos Ecos. Seus habitantes compartilham um modo de vida comunitário. Em vez de um líder, elegem alguém para ser a Voz do Povo a cada estação.

Cidades fortificadas

A maioria dos assentamentos fixos no Vale dos Ecos foi construída sobre antigas ruínas, com novas muralhas erigidas em seu entorno para proteger os cidadãos de remanescentes e saqueadores. Algumas cidadelas também usam formações geográficas e estruturas antigas para defesa, enquanto outras desenvolveram rapidamente sistemas de defesa inovadores.

ARGENTA

Argenta tem chamado a atenção do vale há muito tempo. Com arranha-céus antigos mais bem preservados, melhores fortificações e a maior coleção de remanescentes dóceis no vale, essa cidade fortemente estratificada também é um bastião da prosperidade. A guarda regimentada protege ruas e fronteiras, enquanto o sistema de trabalho prisional mantém buscas de sucata operando 24h por dia.

Logo após a Fúria Remanescente, a líder de Argenta — conhecida como "Priv" — enviou mensageiros a todas as cidades fortificadas do vale na tentativa de se unir para encontrar uma solução. Há boatos de que tentariam se organizar para entrar na torre da Placa-Mãe, mas isso iria contra os princípios das ordens mais devotas do Vale.

OUTRAS CIDADES FORTIFICADAS

Você pode popular o Vale dos Ecos com as cidades fortificadas abaixo ou criar as suas.

Cálcarus: esta cidade consiste em um único arranha-céu antigo, agora tomado por uma pequena floresta. Os cidadãos construíram diversas estruturas de madeira no exterior do prédio, usando a altura de Cálcarus como forma de se manterem seguros contra os remanescentes.

O Oráculo do Norte: lugar de peregrinações, este vilarejo tem um grande anfiteatro repleto de telas. A alto-oráculo afirma ser a única capaz de usar as telas para falar com a Placa-Mãe, mas apenas seus seguidores mais devotos afirmam já ter visto isso.

Recôncavo Comutador: esta cidade está inteiramente no subterrâneo e seus habitantes raramente vão até a superfície. Por conta disso, seus olhos são fotossensíveis. Há dois grandes rumores em torno do Comutador: um deles afirma que os cidadãos são canibais (improvável); o outro, que eles sabem criar novas consciências para remanescentes (possível).

Criando uma cidade

Ao criar sua própria cidade fortificada ou errante, você pode começar com as seguintes perguntas:

- É uma cidade errante? Se for, ela foi construída em cima de quê? Se não for, como são suas muralhas ou fortificações?
- Qual é a aparência desse lugar? Quais elementos da arquitetura pertencem ao mundo extinto? Quais são novos?
- De que formas específicas os habitantes usam sucata e tecnologia do mundo extinto?
- Qual é a opinião dos cidadãos sobre os remanescentes? E sobre a Placa-Mãe?
- Que hábito cultural é exclusivo dessa cidade?
- O que o povo dessa cidade não tem e quer obter? O que tem para oferecer em troca?

INCIDENTE INCITANTE

Você pode começar a campanha usando o modelo abaixo ou criar o seu.

Após o surto da Fúria Remanescente, a guarda de Argenta empenhou-se em subjugar as máquinas hostis. Onda pós onda elas sucumbiram ao vírus malicioso e os políticos começaram a ficar mais desesperados para evitar pânico generalizado.

A líder da cidade, **Priv Maelor Rhodek** (fem.), uma carismática elfa da comunidade disciplinada de Argenta, enviou um mensageiro para reunir uma equipe com a experiência e a habilidade necessárias para lidar com remanescentes. Os membros dessa equipe devem se infiltrar como civis no Setor de Construção dos mecanistas e descobrir a causa dos ataques.

Priv Rhodek dá sua palavra: qualquer sucata obtida durante a proteção da cidade pertencerá ao grupo. Como contraparte, ela pede que os personagens coletem o máximo possível de núcleos de remanescentes. Rhodek diz que enviará esses núcleos para tecnomantes diagnosticarem a causa da hostilidade. Ela também pede que o grupo encontre um contato surpreendente antes de partir para a fábrica de sucata onde vários ataques ocorreram.

Trata-se do fauno nômade, **Mac, o Pirata da Sucata** (masc.). Ele conduz uma operação ilegal de sucateiros, algo que torna improvável a amizade entre os dois, já que Rhodek legisla a ilegalidade do seu trabalho. Confiando nas palavras dela, Mac entrega um transmissor ao grupo. Esse dispositivo ilegal pode ser carregado como uma mochila; quando posto no chão e ativado, ele perturba os remanescentes próximos e permite que o grupo se retire em segurança.

Mac também faz uma oferta para o grupo: entregar um dos núcleos de remanescente a ele, em vez de Rhodek. Como pagamento, ele oferece uma porção de quantum e uma oportunidade do grupo observar os dados do núcleo para descobrir o que está "causando esse furdunço com os remas".

Ao lutar para entrar na fábrica, o grupo demonstra compaixão pelos remanescentes antes dóceis ou os executa indiscriminadamente? Jogadores tentarão conversar com os trabalhadores da fábrica para descobrir mais sobre a Fúria Remanescente ou atuarão como uma equipe de limpeza, de olho na sucata a ser obtida? Será que entregarão todos os núcleos de remanescentes coletados à priv ou deixarão um guardado para entregar a Mac, arriscando uma encrenca com a guarda da cidade? Se tiverem um bom desempenho, a priv Rhodek fornecerá mais informações sobre a Fúria Remanescente e o envolvimento da Placa-Mãe?

PARA O MESTRE

Conforme o grupo derrota remanescentes hostis na fábrica, conceda um núcleo de remanescente a cada personagem, além da sucata que normalmente seria obtida nas batalhas (veja "Criação e Comércio", a seguir). A descrição a seguir explica as mecânicas envolvendo o transmissor e lista a sucata necessária para criar um novo.

Transmissor *(consumível)*: ative para *Imobilizar* todos os remanescentes muito próximos.

Sucata: 5 alavancas, 8 fios, 9 cobres, 5 fusíveis, 3 relês, 1 bateria

MECÂNICAS ESPECÍFICAS

As mecânicas a seguir são exclusivas deste cenário.

Dano tecnológico

Em Placa-Mãe, dano mágico é chamado dano tecnológico (tec). Esse dano é causado por tecnomancia. Pode ser um drone emitindo um feixe de plasma de alta potência, um enxame de nanorrobôs, um guincho estridente, um lampejo cegante, um raio concussivo ou qualquer outra tecnologia superavançada.

Ikonis e outras ferramentas

As seções a seguir detalham como armas, armaduras e outras tecnologias são usadas no cenário Placa-Mãe.

IKONIS

Personagens não têm acesso à seleção normal de armas principais e secundárias de Daggerheart neste cenário.

Em vez disso, cada um deles têm uma arma personalizada chamada **ikonis**. Ela é uma arma especial dada aos cidadãos do Vale dos Ecos ao atingirem a maioridade. Ela começa como uma simples haste de metal, projetada para receber modificações conforme o portador envelhece, tendo um formato adequado às suas necessidades. Ela pode evoluir para se tornar vários tipos de arma: um arco ornamentado vibrando de energia, um bastão com fiação colorida em torno da empunhadura, uma lança com botões e alavancas que permitem diferentes anexos, um martelo pesado projetado para forja ou qualquer outra coisa adequada ao usuário.

Os jogadores modelam a ikonis de seus personagens com a ficha módulo da Placa-Mãe (disponível nos Apêndices ou em *jamboeditora.com.br*). Cada jogador deixa seu próprio módulo embaixo da ficha de personagem, assim fica fácil consultá-lo deslizando o papel para a direita. Então, deve ser escolhido atributo, alcance e dano, na parte de cima do módulo. Depois, basta definir nome e descrição e registrar esses detalhes no espaço de arma principal da ficha de personagem.

Ikonis são sempre consideradas armas de duas mãos e começam com a habilidade "Ligação":

> ***Ligação:*** você recebe um bônus em rolagens de dano igual ao seu nível.

APRIMORAMENTOS

A ikonis permite que o personagem instale aprimoramentos. Ela começa com dois espaços de aprimoramento no 1º patamar, demonstrando sua evolução a partir da forma mais básica, e ganha um espaço adicional a cada patamar subsequente. Aprimoramentos podem ser criados como um movimento de repouso quando os personagens têm sucata suficiente (veja "Criação e Comércio", a seguir).

Uma ikonis começa sem aprimoramentos instalados. Um personagem pode criar quantos aprimoramentos quiser, mas é possível instalar apenas uma quantidade igual ao número de espaços de aprimoramento disponíveis. Por exemplo, mesmo que um personagem de 1º nível tenha criado três aprimoramentos, ele pode instalar apenas dois na ikonis ao mesmo tempo. Somente ao atingir o 2º nível (e se tornar um personagem de 2º patamar) que poderá ter todos os três aprimoramentos instalados. Aprimoramentos instalados são tratados como habilidades adicionais da arma. Personagens podem trocar aprimoramentos livremente durante o repouso.

A ficha de módulo tem uma lista de aprimoramentos básicos que os personagens podem escolher, mas o mestre pode usar as opções apresentadas como modelo para criar novas.

ARMADURA

Personagens têm acesso à seleção normal de armaduras de Daggerheart, mas devem personalizá-las de acordo com o estilo e o tom do cenário.

CONECTOR DE REDE

Cada personagem recebe um conector de Rede na criação de personagem. Conectores são normalmente grandes ganchos vinculados a um cabo de conexão, que os viajantes arremessem na direção dos cabos acima, o que lhes permite recarregar seus aparatos tecnológicos e acessar a Rede enquanto viajam pelos Ermos. Personagens devem ter acesso à Rede, por meio de um conector ou de alguma outra forma, para poder fazer movimentos de repouso.

Criação e comércio

Ouro não é usado como moeda neste cenário. Em vez disso, personagens podem coletar sucata e vendê-la em troca de quantum. A ficha módulo de Placa-Mãe ajuda a manter o controle da quantidade atual de sucata de cada personagem, bem como de seus gastos de quantum. Todos os personagens começam com 5 quantum.

Como converter valores para quantum

Use a seguinte conversão de valores ao apresentar produtos e serviços usando quantum:

10 quantum = 1 punhado de ouro
100 quantum = 1 bolsa de ouro
1000 quantum = 1 baú de ouro

Coletando sucata

Ao derrotar adversários remanescentes, o grupo pode coletar sucata após o combate. Há três categorias de sucata, cada uma associada a um tipo de dado: Fragmentos (d6), metais (d8) e componentes (d10). Quando personagens estiverem coletando sucata, determine a categoria e a quantidade de cada uma (determinando o número de dados a serem rolados).

Cada jogador rola individualmente a quantidade de dados estipulada. O resultado de cada dado é comparado à tabela de categoria de sucata correspondente (veja abaixo e na ficha módulo da Placa-Mãe), indicando a sucata que o personagem obtém. Se um resultado rolar entre dois valores, escolha a opção do número menor. Um personagem recebe uma unidade de sucata por dado e anota essa quantidade na linha correspondente da ficha módulo.

> ***Dica:*** *pense nos números da tabela como limiares: ao atingir determinado limiar com o resultado, você recebe a sucata correspondente.*

> ***Exemplo:*** *após lutar contra alguns remanescentes, o mestre pede que cada jogador role 2 dados para fragmentos, 2 para metais e 1 para componentes. O primeiro jogador rola 2 e 4 para fragmentos, portanto obtém uma bobina e uma alavanca. Em seguida, rola 5 e 7 para metais, obtendo uma unidade de cobalto e uma de platina. Por fim, rola 9 para componentes e obtém um capacitor. O segundo jogador rola 1 e 6 para fragmentos, 3 e 6 para metais e 5 para componentes. Ele obtém uma engrenagem, um cristal, um cobre, uma prata e um circuito.*

TABELAS DE CATEGORIA DE SUCATA

Fragmentos (d6)

1	2	3	4	5	6
Engrenagem	Bobina	Fio	Alavanca	Lente	Cristal

Metais (d8)

1	3	5	6	7	8
Alumínio	Cobre	Cobalto	Prata	Platina	Ouro

Componentes (d10)

1	3	6	8	9	10
Fusível	Circuito	Disco	Relê	Capacitor	Bateria

Tabela de recompensas de sucata

Use a tabela a seguir como orientação geral para conceder sucata após os encontros:

RECOMPENSAS DE SUCATA	LUTA FÁCIL	LUTA PADRÃO	LUTA DIFÍCIL	LUTA MUITO DIFÍCIL
Alguns remanescentes	2 fragmentos	2 fragmentos, 1 metal	2 fragmentos, 1 metal, 1 componente	2 fragmentos, 2 metais, 1 componente
Maioria de remanescentes	2 fragmentos, 1 metal	2 fragmentos, 2 metais, 1 componente	3 fragmentos, 2 metais, 1 componente	3 fragmentos, 3 metais, 2 componentes
Todos remanescentes	2 fragmentos, 1 metal, 1 componente	3 fragmentos, 2 metais, 2 componentes	3 fragmentos, 3 metais, 2 componentes	4 fragmentos, 3 metais, 3 componentes

RELÍQUIAS

Há uma categoria adicional de sucata chamada **relíquia**. Relíquias são peças únicas de sucata, encontradas apenas em remanescentes específicos. Quando os personagens derrotam um adversário remanescente particularmente importante ou poderoso, você pode conceder uma relíquia a cada um, além da sucata na tabela acima. Tais relíquias devem ser personalizadas de acordo com o adversário, como a galhada de aço do cervo, a lente do falcão radiante, o pistão maxilar do criodraco ou escamas douradas do mata-sucateiro. Relíquias valem 20 quantum e costumam ser usadas para criar aprimoramentos poderosos.

Você também deve dar oportunidades do grupo procurar fragmentos, metais ou componentes específicos. Isso pode ocorrer por meio de contratos com NPCs, caça a adversários específicos, exploração de determinadas áreas ou negociação em ferros-velhos.

> ***Dica:*** *os valores na tabela de recompensas de sucata foram pensados para uma campanha com cerca de 50 sessões e 1 ou 2 combates em cada uma. Se você está planejando uma campanha mais curta ou mais longa, faça os ajustes adequados.*

Sucata e criação de itens

Personagens podem usar a sucata coletada para aprimorar sua ikonis e outros itens. Quando tem sucata suficiente para construir um aprimoramento, o personagem pode gastá-la com um movimento de repouso. Se um aprimoramento exigir uma relíquia genérica, é possível usar qualquer uma.

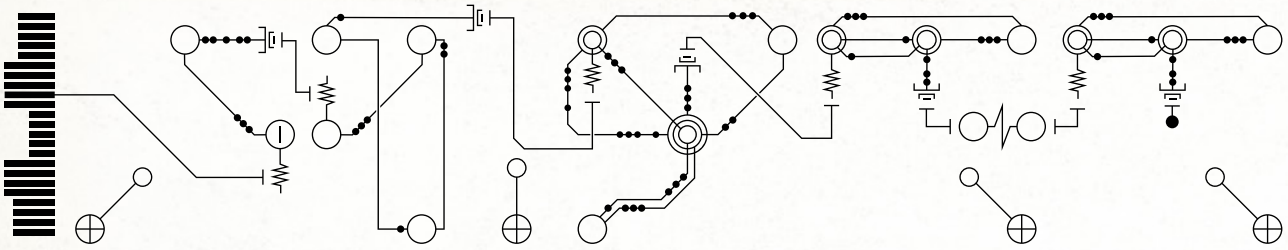
Alguns aprimoramentos têm pré-requisitos, as **pré-compilações**. Quando a pré-compilação é atendida, o aprimoramento pode ser criado. Aprimoramentos básicos têm pré-compilações pedindo que o personagem seja de um patamar específico, mas qualquer coisa pode ser uma pré-compilação: um valor determinado de Força ou Evasão, uma classe ou domínio em específico etc. Aprimoramentos também podem ser desmontados para recuperar a sucata usada em sua criação.

Apresente desafios ou tarefas adicionais aos personagens envolvendo o uso de sucata, como a criação de uma máquina para um fim específico ou a coleta de sucata para um aliado tentando consertar um remanescente.

Trocando sucata por quantum

Ferros-velhos locais em todas as cidades costumam comprar e vender sucata. Vendendo ou comprando, cada unidade de sucata tem o mesmo valor do seu número na tabela da página anterior. Cada ferro-velho tem um estoque diário de 1d10 de cada fragmento, 1d8 de cada metal e 1d6 de cada componente. Quando personagens quiserem comprar determinado tipo de sucata, defina a quantidade no estoque dessa forma. Você pode mudar esses valores como quiser.

> ***Exemplo:*** *um personagem quer vender componentes em um ferro-velho local: 2 circuitos e 1 bateria. Como circuitos valem 3 quantum cada e a bateria vale 10, o personagem obtém 6 quantum pelos circuitos e 10 pela bateria, totalizando 16 quantum. Ele também pretende vender alguns fragmentos: 2 lentes e 6 bobinas. Cada lente vale 5 quantum e cada bobina vale 2, o que rende uma venda total no valor de 22 quantum. Agora ele tem 38 quantum.*
>
> *Se precisar comprar 1 cristal e 2 pratas para criar um aprimoramento. O mestre informa que o ferro-velho tem o suficiente no estoque, então precisará pagar 6 pelo cristal e 12 pela prata, somando 18 quantum no total. Ele sai do ferro-velho com 20 quantum, 1 cristal e 2 pratas.*



ESCREVENDO EM KOHD

Idioma desenvolvido por Chris Willett

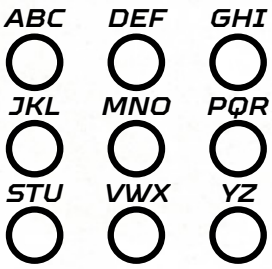
Kohd, linguagem da tecnologia do mundo extinto, é um antigo mistério para os habitantes do Vale dos Ecos. Se quiser dar a chance para a mesa aprender a ler e escrever em kohd ao longo da campanha, encorajamos o uso desse sistema de escrita. Recomendamos apresentar o kohd como mensagens da Placa-Mãe no início da campanha, fazer tecnomantes descobrirem fragmentos do idioma conforme avançam na história e, quando a campanha estiver quase no fim, dar as ferramentas para que jogadores possam ler e escrever o que quiserem.

SUBROTINA 1. CONSTRUÇÃO DE CARACTERES NODAIS

Exemplo de palavra: PLACA-MÃE

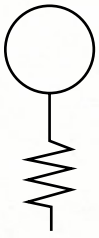
Uma unidade linguística (palavra) individual não tem letras específicas. Kohd se baseia em nove nodos, cada um representando 3 letras (exceto pelo nodo YZ).

Cada palavra é um circuito que flui de carga para descarga.



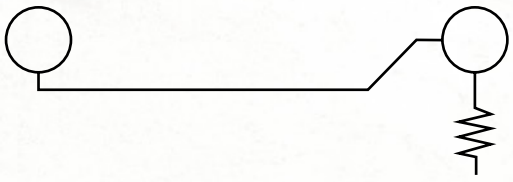
Passo 1

Para começar a construir a palavra Placa-Mãe, desenhe um único nodo (o círculo) e conecte o indicador de carga (a linha). Esse é o nodo de carga. Ele indica o início da palavra. Anote a posição do **nodo de carga** da palavra que você está escrevendo em relação à posição dos outros nodos. O nodo **P** está na localizado na linha central e na coluna da direita.



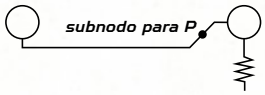
Passo 2

Localize o segundo nodo, para a próxima letra. Nesse caso, o **L** está na coluna da esquerda, também na linha central. Adicione uma **linha de ligação** para conectar o nodo de carga ao segundo nodo. Cada linha de ligação começa em um **nodo-fonte** e termina em um **nodo-alvo**.

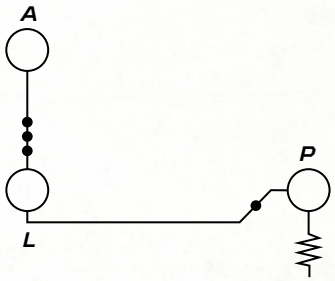


Passo 3

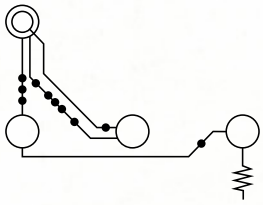
O nodo-fonte (PQR) tem a letra P na primeira posição, Q na segunda e R na terceira. Como o P está na primeira posição, adicione 1 **subnodo** (o ponto) à linha de ligação.



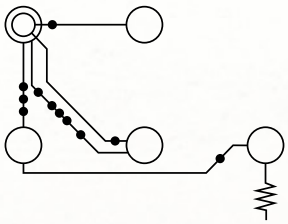
A letra L está na terceira posição de seu nodo (JKL), portanto, ao conectá-la ao nodo do A, é necessário adicionar 3 subnodos.



Em seguida, para ligar A, C e A ao nodo M, os subnodos necessários são adicionados em sequência: 1 subnodo para A, 3 para C e 1 para A novamente. O nodo correspondente a M é adicionado normalmente, até ficarmos com a palavra "PLACAM". Nesse ponto, se fôssemos conectar a ligação ao nodo ABC para o próximo A, a ordem das letras ficaria confusa. Para evitar que isso ocorra, desenhe um círculo em torno ou dentro do nodo ABC e conecte a linha de ligação a esse círculo.

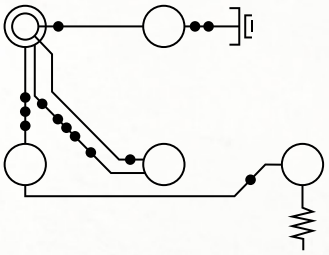


Continue adicionando linhas de ligação, subnodos e círculos nodais conforme o necessário até chegar à última letra da palavra.



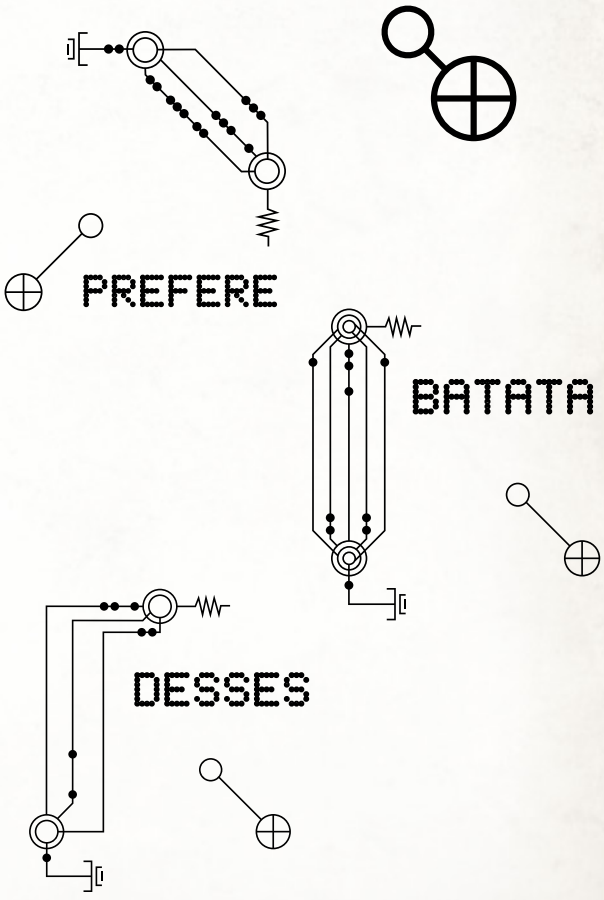
Passo 4

Por fim, adicione o indicador de descarga para posicionar o último subnodo (E) e terminar a ligação.



Passo 5

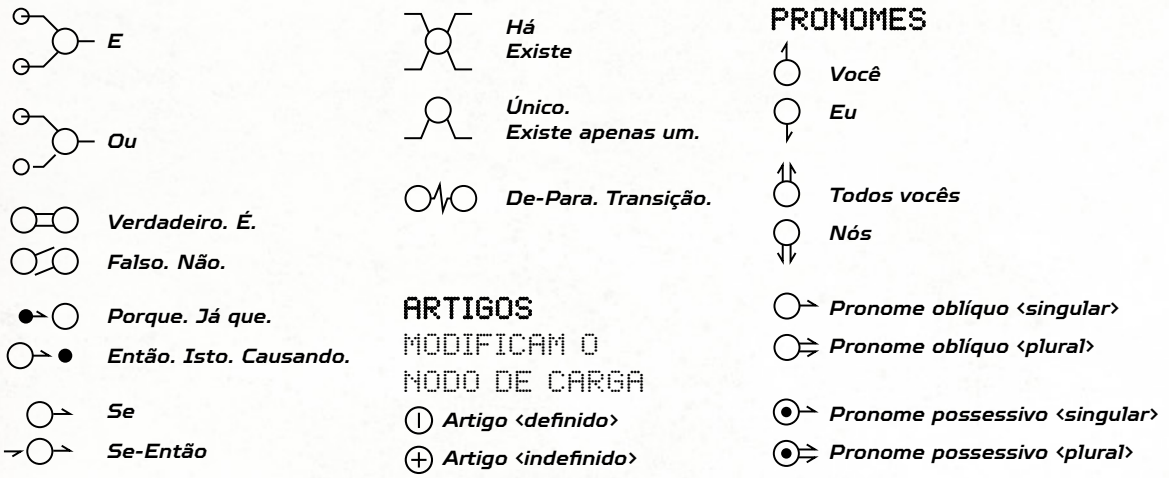
Palavras construídas às vezes incluem uma quantidade muito pequena de nodos, portanto saber onde elas estão incluídas na grade de nove nodos pode ser difícil. Palavras como "desses", "batatas" e "prefere", por exemplo, requerem apenas dois nodos. Nesses casos, acrescentamos um nodo nulo no canto mais distante do glifo para indicar a posição relativa dos nodos que efetivamente compõem a palavra.



SUBROTINA 2. CONSTRUÇÃO DE FRASES

O exemplo utilizado para esta subrotina será a seguinte frase: "A Rede leva comunicação de cidade para cidade."

Algumas dessas palavras, como "a" e "de/para" têm formas simplificadas, não nodais.
Use a lista de operadores linguísticos a seguir como referência para essas palavras:



Passo 1

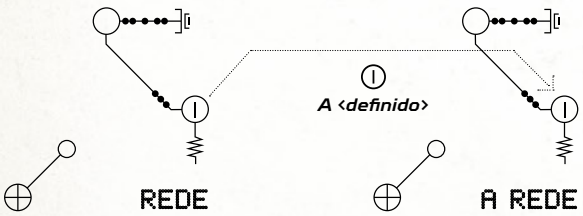
Comece indicando o início da frase com um acoplador — uma sequência complexa de pontos de solda onde usuários de kohd fundem um circuito à frase de outro. Um exemplo de acoplador pode ser visto aqui. Não há significado para os diversos tamanhos de barra.

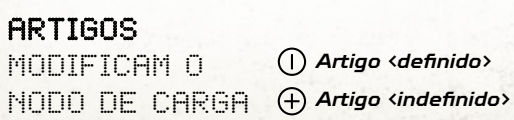
Passo 2

Em seguida, disponha todas as palavras nodais em ordem na linha. Ignore todas as palavras que tenham uma versão simplificada na lista de operadores linguísticos (acima).

Passo 3

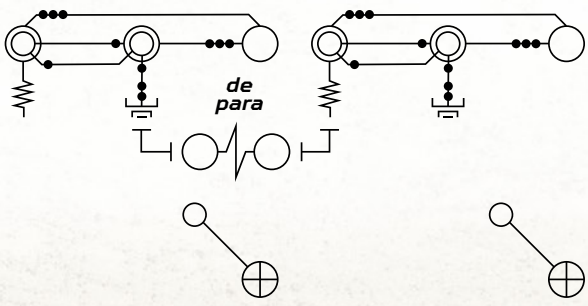
Aplique artigos. Nesse caso, apenas "Rede" exige artigo, que deve ser inserido no interior do nodo de carga.





Passo 4

Adicione operadores linguísticos. Perceba que "De-Para" substitui duas palavras em vez de uma. Assim como "Se-Então", ela é inserida entre dois caracteres nodais, alterando a frase "de cidade para cidade" para "cidade de-para cidade". Palavras pequenas podem ser inseridas onde houver espaço para elas.



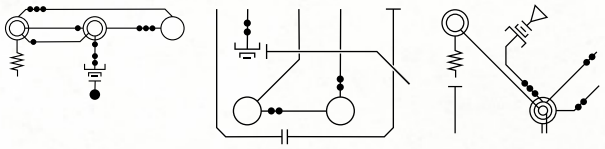
Passo 5

Fixe o sinal de pontuação adequado (ponto final, exclamação e interrogação) ao nodo de descarga da última palavra da frase. Vírgulas dividem as linhas de ligação (faça isso na próxima etapa, caso precise) com duas linhas verticais paralelas.

Exemplos:

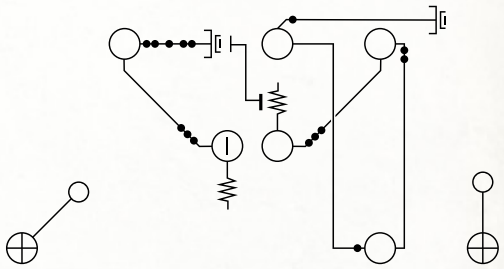
Ponto final ***Exclamação*** ***Interrogação***

Vírgula (traços paralelos entre palavras)

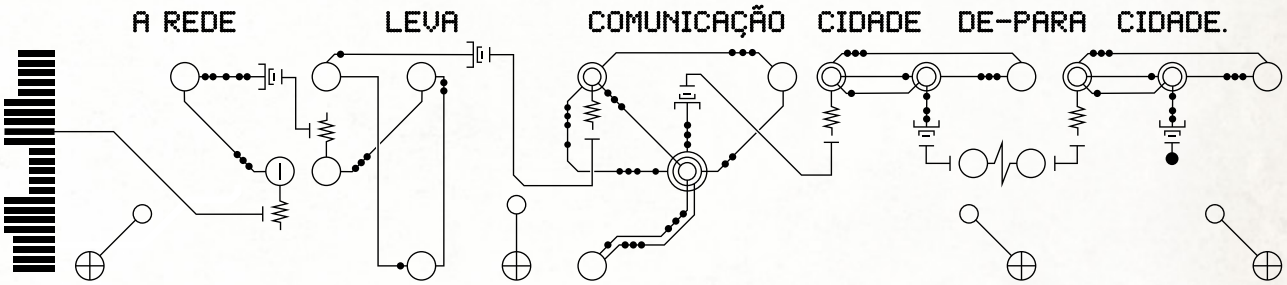


Passo 6

Conecte o circuito entre os caracteres nodais, vinculando a descarga de uma palavra à carga da palavra seguinte. Inclua os operadores linguísticos nesse circuito. Circuitos sempre começam e terminam com um traço simples. Adicione uma linha de ligação do acoplador ao primeiro nodo de carga.



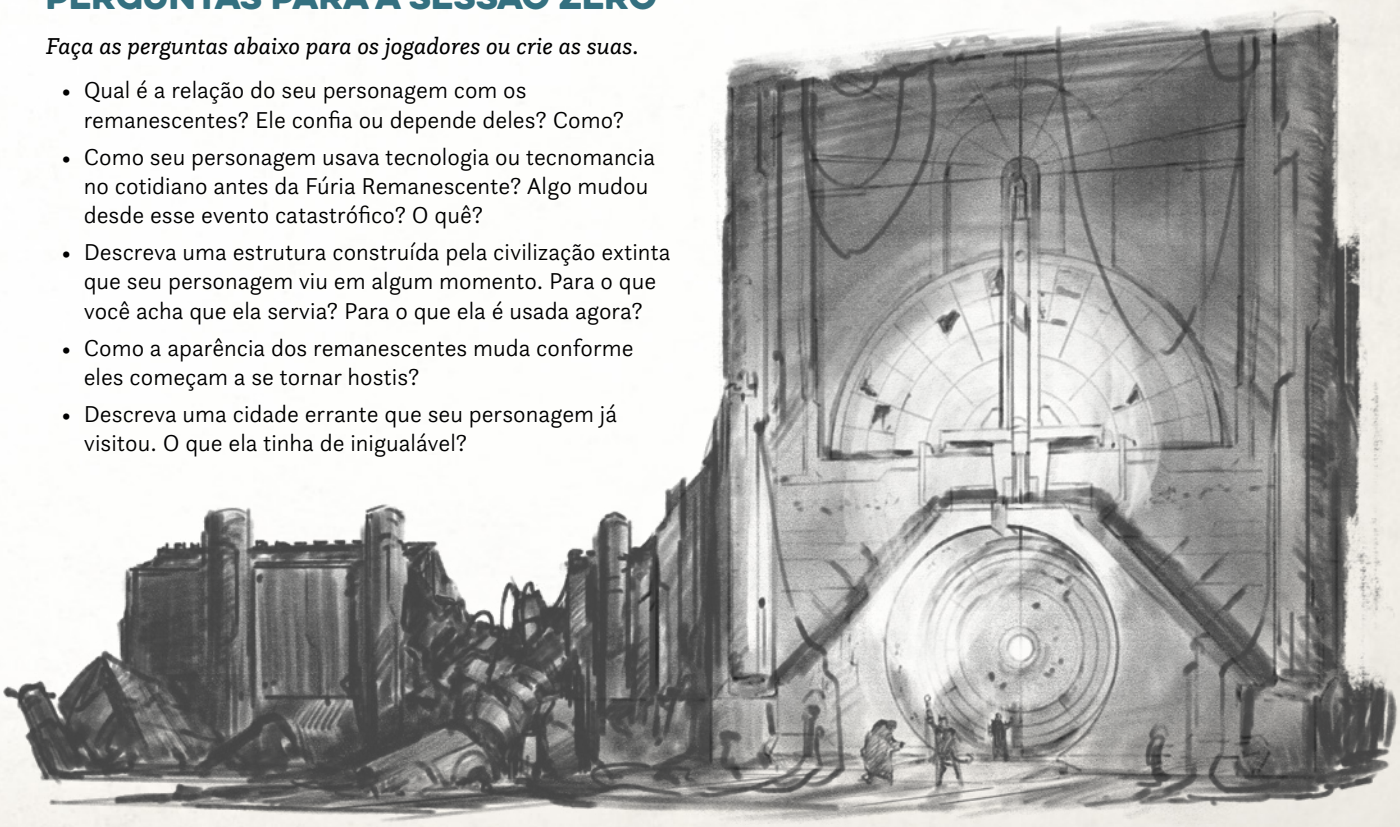
Frase nodal completa



PERGUNTAS PARA A SESSÃO ZERO

Faça as perguntas abaixo para os jogadores ou crie as suas.

- Qual é a relação do seu personagem com os remanescentes? Ele confia ou depende deles? Como?
- Como seu personagem usava tecnologia ou tecnomancia no cotidiano antes da Fúria Remanescente? Algo mudou desde esse evento catastrófico? O quê?
- Descreva uma estrutura construída pela civilização extinta que seu personagem viu em algum momento. Para o que você acha que ela servia? Para o que ela é usada agora?
- Como a aparência dos remanescentes muda conforme eles começam a se tornar hostis?
- Descreva uma cidade errante que seu personagem já visitou. O que ela tinha de inigualável?



COLOSSO DAS TERRAS ÁRIDAS

Uma próspera região de pistoleiros e indivíduos fora da lei assolada pelo terror de criaturas colossais que despertaram das profundezas da terra.

Criado por Carlos Cisco, Rowan Hall, Spenser Starke e Mike Underwood

Nível de complexidade: ● ● ● ●

PROPOSTA

Leia esta apresentação para os jogadores:

Velhas histórias não tinham lugar nas Terras Áridas. Enquanto mineradores supersticiosos sempre disseram que os cristais crescendo livres no deserto eram a própria essência vital dos Deuses Esquecidos, o povo tinha trabalho de verdade para fazer. Divindades não passavam de histórias para contar em volta da fogueira. Foi assim até que um colosso emergiu da terra e trouxe a devastação, respondendo ao chamado de algo antigo e apocalíptico. Garimpeiros intrépidos, trabalhadores exaustos e adoradores regenerados da empoeirada Ravina de Wyllin foram tirados da sua rotina de industrialismo e exploração, forçados a formar exércitos dispersos e, então, vê-los esmagados pela força do colosso. Essa foi só a primeira de muitas feras titânicas empenhadas em aterrorizar o mundo. Em Colosso das Terras Áridas, vocês serão um bando de heróis independentes que devem salvar seu lar de uma legião de colossos e de um deus primordial em busca de vingança.

TOM E ATMOSFERA

Admirável, árduo, aterrorizante, empoeirado, extraordinário, inquietante

TEMAS

Fardo do heroísmo, fé vs dúvida, ganância, pessoas comuns fazendo coisas extraordinárias, quebrar ciclos

REFERÊNCIAS

Deadlands, Red Dead Redemption, On the Shoulders of Colossus, Shadow of the Colossus

VISÃO GERAL

Se o grupo optar por este cenário, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

Assim começa a **Profecia do Deus das Terras Áridas**: no centro do mundo há uma montanha e nas profundezas dessa montanha há uma divindade antiga e terrível — um Deus Esquecido — tentando se libertar de tal prisão. Um dia, Kodamat, o Flagelo Primordial, escapará de sua tumba subterrânea com a ajuda de nove colossos, as Crias do Deus Caído, para despedaçar o mundo, sua odiada prisão e rasgar o tecido dos céus. Conforme os Novos Deuses caírem das Graças Superiores, Kodamat vai exterminá-los com sua foice de pedra e o sangue deles banhará o Plano Mortal. Nesse banho de sangue, Kodamat e a nova geração de colossos, criada a partir do próprio deus, destruirão as criaturas do Plano Mortal e repovoarão céu, terra e mar com aberrações. Em seu triunfo, Kodamat libertará os muitos deuses aprisionados de sua geração e reinará entre eles.

Ao menos, essa era a antiga história. A maioria das pessoas acreditava ser apenas mais uma lenda das Terras Áridas.

Muitos conhecem o mito da **História dos Deuses**, mas poucos acreditam nele: Deuses Esquecidos criaram o Plano Mortal na Era Primeva como um lugar de alegria e tristeza, liberdade e trabalho. Criaturas do céu, da terra e do mar serviam aos vários deuses e se regozijavam com bênçãos e provações de divindades que não tinham nada além de tempo e curiosidade. Esses imortais não podiam imaginar que um dia os Novos Deuses se rebelariam violentamente, lançando-os das Graças Superiores ao Plano Mortal e, enfim, aos Círculos Inferiores.

Muitos dos Deuses Esquecidos aprisionados no Plano Mortal permaneceram enterrados por séculos, abaixo de civilizações que surgiam e caíam. A essência divina desses deuses verte de ferimentos que ainda perduram. Quer seja um enfraquecimento intencional ou não, o poder deles se entranhou na terra, onde estão aprisionados, e corre como veios de pedra rumo à superfície. Cristais nascidos desses veios são chamados "essência" e toda a magia do Plano Mortal deriva de seu poder. Por isso, pessoas buscam qualquer oportunidade para minerar esse recurso precioso e, aos olhos dos poderosos, terras com veios de essência valem as milhões de vidas sacrificadas nas minas de onde os cristais são extraídos.

A **Montanha do Deus Caído** é uma dessas terras. Situada numa vastidão de planaltos escarpados, no interior árido salpicado de lagoas e florestas esparsas, essa montanha abriga as minas de essência mais ricas do continente. Embora não seja o centro do mundo, como diz a lenda, é o eixo de uma região afortunada por novas riquezas, indústrias e uma rede cada vez maior de cidades empoeiradas lideradas por xerifes corruptos.

Vários veios de essência na Montanha do Deus Caído derivam do poder de **Kodamat, o Flagelo Primordial**, um Deus Esquecido em busca de liberdade e da aniquilação do Plano Mortal. Conforme cidades são erguidas cada vez mais perto de veios de cristal e da montanha, elas se aproximam da terra arruinada, deixada pelos Novos Deuses para afastar mortais da prisão do antigo deus. Essa montanha é um local desolado e perigoso, onde poucos sobrevivem. Isso, porém, não impede grandes operações de mineração e garimpeiros audazes tentando a sorte.

Kudamat foi preso na Montanha do Deus Caído, ou melhor, a montanha se formou ao seu redor quando os Deuses Esquecidos foram derrotados pelos Novos Deuses no fim da Era Primeva. Desde então, como muitos de sua espécie, Kodamat se viu forçado a aguardar o dia em que finalmente conseguiria se libertar. Mas os Novos Deuses não haviam feito um enterro simples. Para aprisionar o Flagelo Primordial os usurpadores dividiram seu âmago em nove partes, delegando-os a nove mortais a tarefa de escondê-los para impedir que Kudamat jamais alcançasse seu poder máximo.

Mas foi um erro confiar uma missão tão importante a meros mortais. Os nove guardiões levaram seus fragmentos para o mais distante da montanha que puderam, os enterrando na terra árida... mas não longe o suficiente. Ao longo dos séculos, os veios da essência cristalina de Kodamat se alastraram como vinhas entre a terra e a pedra — procurando os pedaços que lhe faltavam. Com o tempo, o embate celestial da Era Primeva e os locais secretos dos pedaços de alma se perderam da memória, tornando-se histórias e lendas... Conhecimento que a maioria das pessoas sensatas ignorou e esqueceu.

Ao encontrar o primeiro fragmento espiritual, Kodamat canalizou o poder dele para restaurar sua divindade, o que causou um único e estrondoso tremor, abrindo uma fissura na rua principal de Ravina de Wyllin. Um terremoto horrível, diziam as pessoas, sem entender o destino apocalíptico engendrado nas areias. Kodamat então usou uma fração de seu poder divino para erguer um colosso, além de hordas de aberrações para acompanhá-lo e proteger seu fragmento espiritual, tudo enquanto a divindade absorve o restante de seu poder e procura pelos outros oito fragmentos. Mesmo com seus poderes mais básicos restaurados, o despertar de Kodamat não é inevitável. Ele se fortalece mais e mais a cada dia, buscando pelos fragmentos remanescentes, criando novos colossos para protegê-los. Se não for impedido, Kodamat reunirá o poder dos nove fragmentos e conseguirá romper seus grilhões, em uma nova calamidade.

O **pregador Rayos** (masc.) foi a primeira pessoa, ou talvez a mais barulhenta, a reconhecer que a ascensão do colosso fora da **Ravina de Wyllin** foi o início da Profecia do Deus das Terras Áridas. Pregou sobre a história de Kodamat e avisou às pessoas sobre os perigos cada vez maiores de sua essência. Acima de tudo, Rayos enfatizou a importância de encontrar os fragmentos espirituais e impedir o deus de absorvê-los. Para espalhar a palavra, o pregador deixou o Entreposto do Azar com seu rebanho e chegou à Ravina de Wyllin, capital não oficial da fronteira ocidental, onde ele continua a pregar e se tornar mais popular a cada dia. Rayos tinha um séquito razoável em sua comunidade, mas agora o clima está tão apocalíptico que o povo está desesperado por um líder espiritual.

Habitantes da Ravina de Wyllin não adoram deuses além do ouro, e será preciso mais que um colosso violento para fazê-los dar atenção à antiga profecia. Nos primeiros dias da Corrida da Essência, aproximadamente 40 anos atrás, a Ravina foi estabelecida como o primeiro entreposto ocidental na região

em torno da Montanha do Deus Caído, a poucos quilômetros de um rico veio de essência. Com a descoberta de mais e mais cristais, magnatas poderosos estabeleceram usinas de processamento para encurtar o tempo entre a exploração do minério e o gasto de dinheiro. Fábricas fumacentas foram construídas nas laterais dos Dois Jabutis, uma dupla de grandes planaltos escarpados nas fronteiras da promissora cidade. Gigantescos elevadores de carga transportam toneladas de essência para fábricas que processam os cristais e os transformam nas baterias que são usadas para energizar suas casas, armas e toda sorte de itens mágicos.

Atualmente, com fortificações naturais e uma elite abastada, a Ravina de Wyllin é a fronteira que separa a Montanha do Deus Caído de qualquer um que chegue por trilhos ocidentais. Por conta disso, os habitantes da Ravina trabalham com mineração e processamento de essência ou elaboram armadilhas financeiras para capturar forasteiros tolos que vêm tentar a sorte com os cristais.

A Ravina de Wyllin é habitada por uma variedade de pessoas, atraídas pelas planícies áridas, pelo céu de tirar o fôlego e pela possibilidade de riqueza ilimitada. Viver fora da vista de forças policiais mais significativas é outro benefício — embora haja xerifes na Ravina de Wyllin, eles são pagos para proteger as minas e fábricas em vez de assegurar qualquer "justiça". É comum que bandos fora da lei procurem enriquecer com o roubo dos valiosos cristais; outros, que veem essas operações de mineração como algo nefasto, destroem os equipamentos que extraem essência do solo. No entanto, a maioria dos fora da lei tem mais sucesso atacando entrepostos menores de essência em vez desse bastião empoeirado.

Entrepostos de essência variam de pequenos ajuntamentos de barracas a cidades prósperas. Alguns entrepostos são formados quando grupos de pessoas se juntam para minerar o mesmo veio ou garimpar o mesmo rio. Outros são criados quando empresas compram lotes de terra repletos de veios e instauram pequenos assentamentos de trabalhadores. Outros, ainda, são cidades maiores, construídas por pessoas que almejam um sentimento de comunidade além do trabalho. Embora entrepostos de essência possam variar em estilo, tamanho e tipo de operação, uma coisa é sempre verdadeira: onde há um entreposto nos arredores da Montanha do Deus Caído, há um veio de essência. Atualmente, esses entrepostos enfrentam a ameaça iminente de mais colossos erguendo-se da terra conforme Kodamat localiza os fragmentos espirituais e usa os veios de essência para reabsorver seu poder.

COMUNIDADES

Todas as comunidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha de Colosso das Terras Áridas. Forneça as informações a seguir conforme necessário e escolha uma ou mais perguntas para fazer aos jogadores na sessão zero.

Erudita

Muitas pessoas das Terras Áridas têm fortes crenças sobre os Deuses Esquecidos, os Novos Deuses e os cristais de essência que alimentam a magia do mundo. Comunidades eruditas abordam essas crenças de maneira mais acadêmica, ou mesmo teológica. Algumas seguem os "costumes esquecidos" e utilizam essência em estado bruto na sua prática espiritual. Outras se abstêm completamente da essência, sob a alegação de que ela é uma blasfêmia para os Novos Deuses.

- O que lhe foi ensinado sobre a origem do Plano Mortal e como os colossos afetaram sua visão de mundo?
- O retorno iminente de Kodamat abalou a fé de muitas pessoas, mas não a sua. Qual experiência que você teve que torna sua fé inabalável?
- Você se recusa a usar a magia da essência porque segue os "novos costumes". Como sua devoção aos Novos Deuses já ajudou você? E como ela já atrapalhou?

Disciplinada

Alguns personagens disciplinados estão relacionados à lei. Xerifes ou delegados, esses indivíduos costumam ser vistos como os mais poderosos da cidade. Embora em geral esses agentes estejam na folha de pagamento de magnatas da essência, eles também são os mais preparados para proteger a população civil em tempos perigosos. Outras comunidades disciplinadas são organizadas por pessoas à margem da lei. Algumas roubam e sabotam entrepostos de essência com um objetivo moral; outras apenas precisam dos cristais para vender ou alimentar sua própria magia. De qualquer forma, elas sempre operam sob um código, por mais específico que seja.

- Você trabalha ou já trabalhou para o xerife. Que incidente dessa época preparou você para ajudar civis que entraram em pânico por causa do colosso?
- Você e seu grupo já mataram para obter o que precisavam. Quais são as regras que vocês têm sobre pessoas que jamais devem ser feridas?
- Você já aceitou suborno para fazer algo de que hoje se arrepende. O que aconteceu, e o que recebeu em troca?

Aristocrática

A maioria das pessoas realmente aristocráticas nas Terras Áridas é composta de forasteiros buscando enriquecer ainda mais com a indústria de essência. Alguns nasceram na opulência; outros são proprietários de negócios falidos, forçados a se mudar para o deserto em busca de seu "próximo grande empreendimento". Não importa a origem da sua fortuna, eles estão numa eterna luta contra o sol escaldante e a poeira que gruda nas roupas, embora tenham empregados para fazer qualquer tarefa remotamente classificada como "trabalho". O mito que fomenta o garimpo e a mineração é que qualquer um pode encontrar um veio de essência ou depósito fluvial e mudar de vida da noite para o dia. Alguns de fato conseguiram, mas são poucos e difíceis de encontrar. Grande parte das pessoas ganha apenas o suficiente para conseguir trabalhar mais um dia, enquanto outros vivem de maneira confortável, com um pouco de sobra.

- Que desastre recaiu sobre a fortuna de sua família e fez você se mudar para as Terras Áridas?
- Que costume ou hábito local você acha revigorante, mesmo que as pessoas de sua terra natal não achem?
- Como sua linhagem, título ou outro aspecto aristocrático já colocou você em apuros nas Terras Áridas?

Montanhesa e subterrânea

Nesta região desértica, montanhosa e com minas e vegetação esparsa, comunidades montanhesas e subterrâneas prosperam. Personagens montanheses podem ser oriundos de pequenos entrepostos, acampamentos familiares ou outros grupos que se estabelecem em escarpas perigosas da região. Algumas dessas comunidades podem até ter a audácia de morar onde outros não ousariam: a Montanha do Deus Caído. Embora seja um local arruinado, desolado e perigoso, a montanha fornece a essência mais valiosa para aqueles dispostos a arriscar tudo.

Um personagem subterrâneo pode integrar uma comunidade refugiada em antigas minas de essência, com habitações construídas na escuridão do subsolo. Outros podem ser mineradores de essência que fundaram pequenas comunidades subterrâneas com colegas de profissão, passando a maior parte da vida extraindo os cristais da pedra. Esse é um dos trabalhos mais comuns e perigosos da região, empreendido por pessoas destemidas e resistentes. Quer tenha crescido em um entreposto nas Terras Áridas ou se mudado para entrar no negócio de essência, um personagem pode chamar de lar qualquer uma das várias comunidades dessa região.

- Você nasceu nas montanhas e planaltos das Terras Áridas. O que você sabe sobre esse lugar que os forasteiros nunca vão entender?
- Você tem medo do escuro, mas ainda assim se aventura nas minas diariamente. Por quê?
- Você já encontrou algo inesperado perto da Montanha do Deus Caído. O que era? Para quem você contou?

Fora da lei

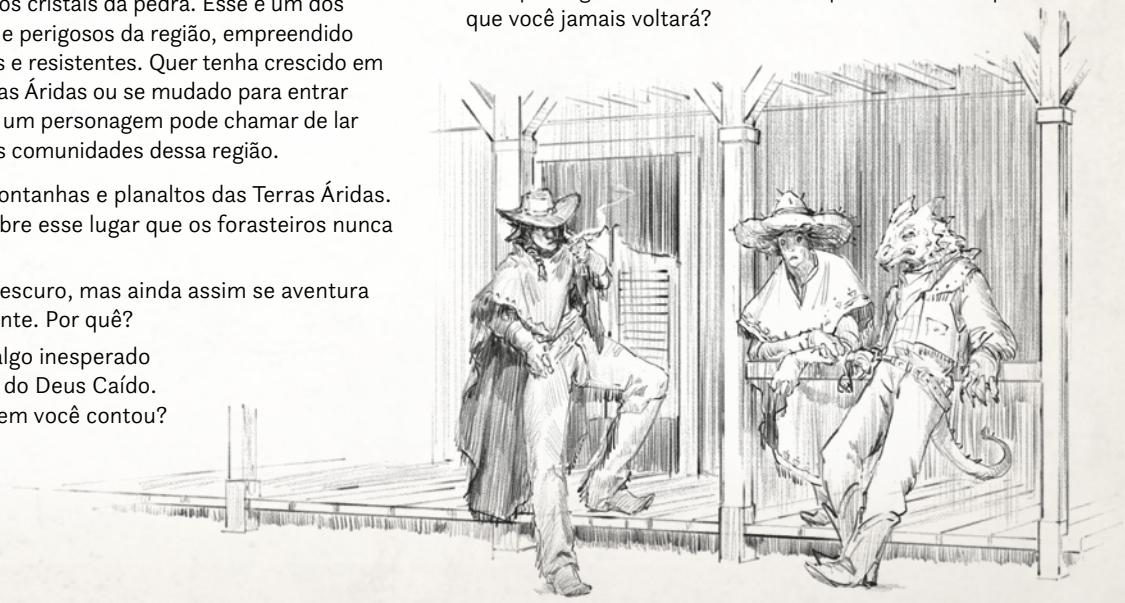
Com veios desconhecidos de essência atraindo quem busca garimpar ou minerar a própria fortuna, as Terras Áridas também atraem quem busca prosperar ao custo dos outros. Não são poucos aqueles que almejam enriquecer e se escafeder, seja vendendo lotes de terra inútil, "óleo de cobra" adulterado, ou simplesmente roubando. No entanto, alguns fora da lei estão mais interessados em impedir grandes operações de extração de essência do que em roubar dos inocentes. A "Família Harlan", um pequeno, porém ativo, bando de ladrões liderado por **Trace Harlan** (neutro), tem um único propósito na Ravina de Wyllin: impedir magnatas ambiciosos de minerar essência para produzir baterias. Um dia, Trace e seu grupo esperam invadir as fábricas acostadas nos Dois Jabutis e expulsar os ricaços que colocam o lucro acima das vidas das pessoas.

- De que passado sombrio você tentou fugir ao vir para as Terras Áridas?
- Você já traiu uma pessoa próxima. O que aconteceu e por que vocês não se falam mais desde esse incidente?
- Você precisou passar por uma terrível iniciação antes de poder fazer parte de seu bando. Do que se tratava e como isso mudou você para sempre?

Nômade

Personagens nômades podem ser nativos da região ou não. Como quase tudo nas Terras Áridas, suas viagens giram em torno dos veios de essência. Algumas comunidades nômades são tão antigas quanto a própria Montanha do Deus Caído, com reservas de essência que visitam pelo deserto. Outras são grupos recém-formados de garimpeiros despreparados, que têm mais chances de morrer de insolação ou picada de cobra do que encontrar qualquer conforto nas Terras Áridas.

- Que hábito comum da vida nos entrepostos você acha desconcertante ou desconfortável?
- Você tem uma pequena reserva de itens de emergência escondida no deserto. Que itens são esses?
- Você costumava morar em um entreposto, mas precisou sair após algo terrível acontecer. O que aconteceu e por que você jamais voltará?



ANCESTRALIDADES

Todas as ancestralidades estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha de Colosso das Terras Áridas. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Todas as ancestralidades

Pessoas de todas as ancestralidades afirmam sentir a presença de essência no solo, especialmente quando Kodamat a usa para recuperar poder. Ninguém consegue provar se isso é verdade ou não, mas várias pessoas usam essas alegações para obter cargos elevados nas operações de mineração.

Clanks

O combustível dos clanks é essência. Ao jogar como clank, é preciso considerar como o personagem obtém esse recurso com regularidade e o que acontece se não obtiver o suficiente.

Infernis

Ao jogar de infernis, é preciso considerar como sua herança demoníaca dos Círculos Inferiores é vista pelas diversas religiões das Terras Áridas.

Fungris, galapas e quachos

Fungris, galapas e quachos nativos das Terras Áridas costumam ser bem adaptados ao deserto, mas forasteiros em geral habitam lagos escassos da região ou desenvolvem sistemas para conseguir viajar com grandes quantidades de água.

CLASSES

Todas as classes estão disponíveis, mas algumas têm certas especificidades em uma campanha de Colosso das Terras Áridas. Forneça as informações a seguir conforme necessário.

Druidas

Druidas das Terras Áridas estão mais adaptados ao ambiente inóspito e às qualidades únicas da fauna e da flora do deserto. Seus feitiços e habilidades refletem isso.

Patrulheiros

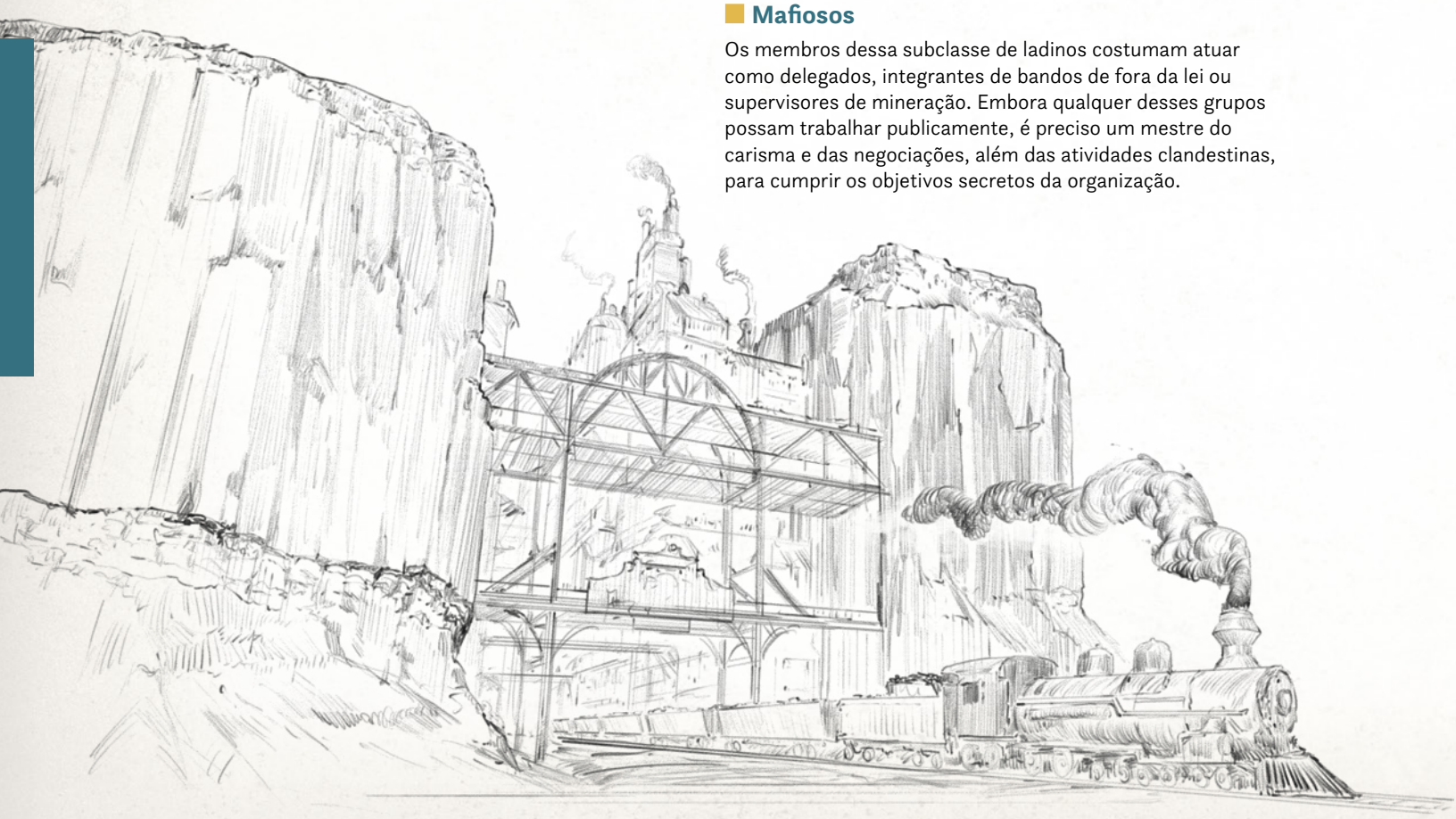
Muitos patrulheiros das Terras Áridas são "cavaleiros solitários" que preferem a companhia única de sua montaria. Vagam de entreposto em entreposto e nunca ficam tempo demais no mesmo lugar. Patrulheiros costumam defender os mais fracos que se rebelam quando intimidados por agentes da lei locais.

Serafins

Muitos serafins têm uma relação forte com sua fé, seja nos Deuses Esquecidos (como Kodamat) ou nos Novos Deuses. Isso também afeta como membros dessa classe usam essência: os primeiros utilizam os cristais em abundância, enquanto os últimos veem a magia com preocupação. Ao jogar como serafim, é preciso considerar como o personagem se sente em relação à magia, bem como a maneira pela qual ele se relaciona com a religião na comunidade. Muitos tornam-se curandeiros, pregadores e profetas da terra.

Mafiosos

Os membros dessa subclasse de ladinos costumam atuar como delegados, integrantes de bandos de fora da lei ou supervisores de mineração. Embora qualquer desses grupos possam trabalhar publicamente, é preciso um mestre do carisma e das negociações, além das atividades clandestinas, para cumprir os objetivos secretos da organização.



PRINCÍPIOS DOS JOGADORES

Se o grupo optar por esta campanha, forneça as informações abaixo antes da criação de personagem.

Abrace as Terras Áridas

Ao criar seu personagem, pense em como a posição dele nas Terras Áridas afeta sua aparência e sua visão de mundo. Busque motivos para que ele ame essa região inóspita o suficiente para protegê-la dos monstros que estão tentando destruí-la.

Enfrente os implacáveis

Neste cenário, seu personagem enfrenta criaturas maiores que qualquer edifício e com um poder destrutivo igualado apenas pelas piores catástrofes naturais. Decida o que torna seu personagem particularmente apto a destruir colossos e, mais importante, o que está em jogo caso ele fracasse.

Siga sua fé

As Terras Áridas são uma região de extremos: extremamente quentes, extremamente inóspitas e extremamente letais. Pessoas encaram a religião da mesma forma. Algumas creem que os deuses nunca existiram e as histórias sobre a origem da essência são apenas exagero e propaganda. Outras ainda adoram os Deuses Esquecidos e atribuem um aspecto religioso ao uso desses cristais mágicos. Há, também, quem vê a essência como uma blasfêmia e comete crimes próximos das minas em nome dos Novos Deuses. Pense nas crenças de seu personagem antes do surgimento do primeiro colosso e como elas podem ter mudado desde então.

Cavalgue como o vento

Nativos das Terras Áridas aprendem a montar tão rápido quanto a andar — e esperam que forasteiros também aprendam rápido. A menos que você escolha uma habilidade que forneça um companheiro animal (ou um feitiço com benefícios semelhantes) para seu personagem, a montaria dele não afetará as mecânicas de jogo, nem dará vantagem em combate. No entanto, ele pode usá-la para viajar pelas cidades e pelo deserto com mais facilidade e velocidade. Os rebentos colossais de um deus vingativo estão em ascensão e o grupo não tem tempo a perder.

Comparada a outras montarias das Terras Áridas, a sua é única? Selecione a montaria de seu personagem na lista abaixo ou crie a sua.

Cavalo	Lobo atroz	Jabuti gigante
Búfalo	Rinoceronte	Sapo gigante
Corça	Cabra gigante	Escorpião gigante
Alce	Lebrílope gigante	Centopeia gigante
Urso	Cascavel gigante	Fera sombria
Leão-da-montanha	Lagarto gigante	Montaria robótica

PRINCÍPIOS DO MESTRE

Ao mestrar esta campanha, lembre-se das seguintes orientações.

Contraste o mundano e o extraordinário

Antes do primeiro colosso aparecer na Ravina de Wyllin, tudo era bastante normal. Pessoas vinham no trem único, buscavam riqueza com garimpo ou mineração, gastavam suas modestas economias no bar, mantinham a montaria e a barriga (quase sempre) alimentadas e ficavam fora do caminho dos bandos de fora da lei. Agora, com a ira do colosso, as minas correm risco de explodir com o excesso de energia e criaturas surgem de um dia para o outro. Infelizmente, a iminência do Flagelo Primordial não impede os cobradores de dívidas e refinarias de essência ainda precisam ser abastecidas. Inimigos de proporções cataclísmicas que ameaçam as Terras Áridas tornam-se mais apocalípticos se contrastados com os momentos mundanos que apenas essas cidades propiciam.

Enfatize escala e escopo

As Terras Áridas são vastas. Planaltos são gigantescos, o céu se estende até onde a vista alcança e há algo na escuridão noturna que dá uma sensação de infinitude. Essa região faz uma pessoa se sentir pequena mesmo em dias normais. A geografia aberta é um lembrete perpétuo da insignificância dos rastros de civilização. Confrontos com colossos devem servir para lembrar aos aventureiros que eles não passam de formigas tentando escalar e ferir essas criaturas com suas armas diminutas. A destruição causada por um desses titãs é catastrófica: um único passo pode esmagar uma cidade inteira. Faça colossos e paisagens parecerem imensos.

Colossos como alegoria para tragédia pessoal

Colossos são seres destruidores, formados por aspectos da alma de Kodamat e do ambiente que habitam, mas também podem servir como alegoria para a jornada dos personagens. Quando puder, use tais criaturas para refletir os temas da campanha, de acordo com as escolhas e origens dos personagens. Anote, na sessão zero, temas ou dificuldades que os jogadores querem destacar na história de seus personagens... e torne-os gigantescos.

Por exemplo, se um dos personagens tem um passado com o corrupto e influente xerife de uma cidade pequena, acostumado a se intrometer nos negócios de todos, você poderia utilizar Zuudra, Tentáculos da Calamidade (veja “Crias do Deus Caído”, p. 314) como metáfora para a influência destrutiva desse xerife e seu controle total sobre o entreposto.

Soluções criativas para problemas colossais

Alguns jogadores podem se divertir simplesmente escalando um colosso e alfinetando-o nos pontos fracos até matá-lo. Outros podem elaborar planos e armadilhas, ou mesmo tentar domar um colosso. Aproveite essas oportunidades e abra espaço para a criatividade deles florescer. Deixe as possibilidades expostas na mesa até que escolham a melhor forma de lidar com essas feras monstruosas. Cada colosso deve ter uma personalidade, aspecto físico e fraqueza única que encoraje a engenhosidade dos jogadores.

ASPECTOS DO CENÁRIO

Use estas informações para preparar a campanha. Você também pode compartilhá-las com os jogadores conforme for necessário.

As Crias do Deus Caído

Cada um dos nove fragmentos de Kodamat é protegido por um colosso — também chamado de Cria do Deus Caído. Esses seres são manifestações físicas da força de vontade do deus, empenhada para proteger cada fragmento espiritual conforme absorve seu poder de volta para a montanha. Cada colosso é formado pelos elementos dos arredores do fragmento espiritual, com forma, personalidade e capacidades únicas.

Você precisará de nove colossos para popular a área em torno da Montanha do Deus Caído e proteger os fragmentos espirituais de Kodamat. Você pode usar qualquer colosso da lista abaixo como inspiração ou criar o seu (veja como criá-los em "Adversários Colossais", p. 318).

Exemplos de Crias do Deus Caído

Aandira, a Devoradora: sua forma é uma mistura entre aracnídea e humanoide. Aandira percorre as Terras Áridas com membros curvados e doze bocas com presas quebradas.

Aikar, Pastor dos Humildes: esse colosso bípede tem dois braços com escudos laminados, o que lhe permite evitar e desferir golpes com facilidade. O uivo de Aikar é capaz de paralisar os seres vivos.

Aphedos, o Espreitador Sombrio: formado por milhares de moscas que agem de forma independente. Como escalá-lo é impossível, ele deve ser vencido de outras maneiras.

Balorma do Florescer Uivante: uma loba com uma galhada de plantas e flores. A cada passo, ela finca raízes que absorvem a vida de tudo o que tocam.

Chakantis, Aquele que Conhece o Fim: o bater de asas desse besouro cristalino lança estilhaços letais e seu abdome emite uma vibração de alta frequência, capaz de estilhaçar pedras.

Daktadae, o Cutelo: um gigantesco rinoceronte de aço com um chifre em forma de cutelo e formado a partir de um trem a vapor. Ele busca vingança contra aqueles que o prejudicaram no passado.

Erifísia, Luz Radiante da Purificação Eterna: uma estátua cristalina cujas dezenas de olhos emitem uma luz cegante sobre o mundo. Eles refletem o sol sobre as vítimas como um raio luminoso e mortal.

Ga'mor, a Sombra da Morte Rápida: Ga'mor é um colosso formado pelas sombras das montanhas, prédios e pessoas. Quando esse amálgama adentra uma nova área sombria, ele pode ajustar sua forma aos limites da sombra.

Heladra, a Semeadora de Mágoas: os olhos ocultos dessa figura encapuzada vertem cachoeiras, inundando a terra aonde quer que ela vá.

Ikeri dos Incontáveis Flagelos: essa criatura se assemelha a um macaco, mas com rosto de pássaro, é feita de pedra e carrega um enorme platô nas costas.

Impahk, Aquele que Não Descansa: esse grande ciclone do deserto nunca para de se mover e consome tudo que toca.

Kelir, a Cólera Contagiosa e Sua Prole de Dez Mil: uma criatura das montanhas, semelhante a um caranguejo, com suas crias em volta trazendo comida como tributo.

Mirmett, a Amante dos Corações Vazios: essa enorme jaula humanoide prende os inimigos em seu interior para serem mortos ou devorados pelas criaturas que lá habitam.

Moraidus, o Guardião das Tumbas: essa centopeia é formada de lápides e terra de cemitério. Seus braços são feitos de esqueletos pendurados em seu corpo segmentado e tentam pegar qualquer coisa que se aproxime.

Nocte, a Maré Invisível: imperceptível para olhos comuns, Nocte nada pelo interior da terra como um peixe, atacando ao puxar suas vítimas para o subsolo.

Oosha, Eerrae e Yyisu, Inquisidores do Infinito: essas três figuras humanoides podem lutar separadamente ou se unir em uma forma terrível. Elas despedaçam as vítimas com lâminas enferrujadas.

Poy, Rasante do Mar de Pó: esse gigantesco pássaro bico-de-sapato é formado pela poeira das Terras Áridas e captura os inimigos em seu bico cavernoso.

Quelle da Dor Inocente: criatura felina, coberta de milhares de gavinhas escavadas, Quelle tem fascinação por seres vivos e rasga os inimigos para estudar seu interior.

Syan'til, a Serpente da Luz Derradeira: Syan'til é uma serpente de relâmpagos que se lança dos céus para atacar à grande velocidade.

Takkan, a Portadora dos Ossos: feita de centenas de ossos das profundezas da terra, a forma de Takkan muda e emite sons esqueléticos conforme ela se move.

Usandi, o Urso das Cinco Faces: capaz de enxergar em todas as direções, Usandi tem um anel de dentes vorazes em torno do pescoço, espinhos dorsais afiados nas costas e garras destruidoras ao longo dos membros.

Vian e Naiv, Criadores da Destruição: semelhantes a morcegos, tudo o que essas feras tocam corrói até se desfazer em pó. Elas só podem ser mortas se os pontos fracos de ambas forem atingidos ao mesmo tempo.

Xehamras, o Último Suspiro: Xehamras sufoca as vítimas e consome seu último suspiro para aumentar o próprio poder enquanto sua cabeça de coiote late uma risada rouca.

Zuudra, Tentáculos da Calamidade: esse cefalópode tem oito membros que se contorcem e mudam de forma entre espinhos de pedra sólida e rios com correnteza de magma.

Como criar um colosso

Ao criar colossos, pergunte-se:

- Qual a aparência dele? Este colosso parece algum animal, é construído a partir de fragmentos do ambiente ou lembra alguma ancestralidade em particular? Também é possível que ele seja um amálgama de várias coisas.
- Qual a personalidade dele? Esse colosso se livra dos inimigos rapidamente ou gosta de brincar com as vítimas? Ele é leal a Kodamat ou gosta de aprender coisas sobre os mortais? Também é possível que ele tenha muitos aspectos diferentes em sua filosofia e visão de mundo.
- Como ele se move? Arrastando-se pelo solo, voando com asas repletas de penas ou desaparecendo no subsolo? Também é possível que ele use várias formas de movimento dependendo do terreno ou situação.
- Quais as habilidades dele? Ele pode atacar vários inimigos ao mesmo tempo com diversos braços? Conjurar um exército de vorazes feras sombrias? Arrancar as memórias da mente dos alvos? Pense em como ele ataca quando está em seu poder máximo, mas também em como ele age quando está muito ferido.
- Qual a fraqueza dele? Esse colosso é vulnerável a fogo ou algum outro elemento? Ele passa por alguma transformação que abre brechas para um possível ataque? Ele forma um par com outro colosso e ambos são mais fortes quando estão juntos? Busque maneiras de dar oportunidades para que os personagens vençam esses inimigos colossais.
- Como o colosso se relaciona aos temas que os jogadores querem explorar? Você pode criar um colosso que reanima os mortos caso os personagens tenham perdido alguém, um colosso que faz crescer vegetação por onde pisa caso a campanha seja focada na destruição ambiental ou um colosso que deteriora tudo o que toca se os personagens começarem a duvidar que suas ações são heroicas.

Fragmentos espirituais

Ninguém sabe a localização exata de cada fragmento espiritual, embora regiões infestadas de aberrações e sobrecarregadas de essência indiquem a existência de um fragmento próximo. Quando Kodamat localiza um fragmento espiritual e começa a absorver o poder dele, ocorre um tremor de terra único e poderoso, fazendo cintilar, dia e noite, o veio sobrecarregado por esse poder. Isso facilita encontrar a localização do fragmento espiritual com mais precisão. Mas, para impedir que seja encontrado, Kodamat cria uma sentinela: um colosso que protege o fragmento e vaga pela região.

Quando um colosso é derrotado, o fragmento espiritual protegido por ele se estilhaça nas profundezas da terra e faz irromper um anel de essência num raio de um a dois quilômetros em torno de sua localização. Destruir esses fragmentos impede Kodamat de absorver mais poder. Quanto mais cedo um fragmento é destruído, menos poder o deus terá ao fim da campanha (veja “O Despertar de Kodamat”).

Aberrações

Feras terríveis emergem do poder divino que percorre veios de essência. Essas aberrações são menores que um colosso, mas têm o mesmo objetivo: afastar outras criaturas dos fragmentos espirituais. Alguns deles até mesmo se parecem com o colosso ao qual servem e têm forma ou habilidades semelhantes às de sua contraparte colossal.

Qualquer adversário pode ser personalizado para ser uma aberração, mas você também pode criar novos. Ao fazer isso, pergunte-se:

- Qual sua aparência? Bem como os colossos, tais criaturas distorcidas e terríveis jamais foram vistas no Plano Mortal. Uma aberração costuma parecer com o ambiente ao redor, com o colosso que serve ou com algo que representa.
- Onde pode ser encontrada? Ao imaginá-la nas Terras Áridas, pense em como ela caça no ambiente em que apareceu. O tamanho dessas criaturas varia. Elas podem ser minúsculas ou ter o tamanho de uma casa e cada aberração age de maneira diferente.
- Quais os poderes dela? Ela se parece com um colosso próximo? Ou é algo diferente em todos os aspectos? Algumas aberrações podem lutar em bando, ter apenas uma habilidade poderosa ou enfraquecer o grupo pela força do número.

Essência

Toda a magia nas Terras Áridas é alimentada por essência. Sem cristais e baterias de essência, usuários de magia não podem acessar poderes mágicos. Se a força vital dos Deuses Esquecidos não tivesse se cristalizado no Plano Mortal, seus habitantes jamais teriam acesso ao poder mágico. Desde seu surgimento, pessoas em todo o reino extraem esses cristais de poder da terra e das águas. Mas aprenderam apenas no passado recente que, embora forneçam grande poder, cristais de essência não lapidados são mais confiáveis (e os mais fracos ficam mais eficientes) quando transformados em baterias. Essas “pilhas de essência” estão disponíveis em todo o reino atualmente, o que torna a magia mais acessível e as Terras Áridas cada vez mais prósperas.

Pergunte como os personagens se relacionam com a essência.

- Estão dispostos a usar a essência vital dos deuses antigos ou consideram isso uma blasfêmia?
- Eles incrustam cristais de essência, lapidados ou não, nas armas ou armaduras, ou usam pilhas de essência modernas?
- Como adquirem essência quando seus cristais ou pilhas acabam? Compram em lojas, roubam ou extraem por meio de mineração durante as viagens?

Entrepostos das Terras Áridas

Desde o início da Corrida da Essência há 40 anos, assentamentos como a Ravina de Wyllin se formaram em torno da Montanha do Deus Caído. Alguns são acampamentos pequenos; outros, cidades agitadas e entrecortadas por estradas de terra. Não importa o tamanho, tais assentamentos são sempre chamados de entrepostos, pois todos sabem que, se acabar a fonte local de essência, as pessoas irão embora imediatamente.

Você pode criar seus próprios entrepostos, mas também listamos abaixo alguns dos maiores:

Barra das Cinzas: o nome desse entreposto vem da areia escura sobre a qual foi construído. Barra das Cinzas surgiu próxima de um rio que carregava fragmentos de essência, formando um excelente depósito na foz, embora ninguém tenha conseguido garimpá-la nos últimos anos. Residentes são superprotetores em relação aos suprimentos de água, já que essa é a última parada antes de um longo deserto.

Gargalhada: o nome desse acampamento é tão cordial quanto seus habitantes. Embora não haja um único edifício permanente à vista, as barracas que formam essa cidade se alastram, no mínimo, por quase dois quilômetros. Governada por uma pessoa conhecida apenas como **Pickens** (neutro), Gargalhada é bastante receptiva com forasteiros. O mercado mais importante ao leste da montanha é atribuído a este entreposto, e o Festival de Verão de Gargalhada é famoso o suficiente para o local ficar cinco vezes maior por uma semana inteira. Gargalhada não tem xerife, mas qualquer pessoa que prejudica um cidadão desaparece para sempre.

Caldeira de Ferro: um dos entrepostos mais industrializados da região, Caldeira de Ferro foi erguida ao redor de uma grande mina, propriedade da Corporação Presa de Ferro. Devido ao talento necessário para construir a infraestrutura para mineração, o lugar é rústico e repleto de artesãos e ferreiros talentosos, e muitos negociam com viajantes, além de trabalhar para a Presa de Ferro. Essa necessidade por aço deu aos ferreiros mais poder do que a Corporação gostaria. No entanto, um poderoso sindicato de ferreiros mantém a empresa sob controle e governa a Caldeira, tirando o ônus (e a responsabilidade) da Presa de Ferro.

Prior: construída em uma mina de essência abandonada há muito tempo, Prior costuma passar despercebida por aqueles que não sabem para onde olhar ao passarem. O povo desse entreposto isolado não é conhecido por ser acolhedor, mas quem têm algum contato para cair nas graças dos cidadãos daqui pode aprender os melhores truques das Terras Áridas. A maioria dessas famílias remonta ao tempo anterior à Corrida da Essência, quando pouquíssimas pessoas mineravam a região.

Desafio: famoso por estar localizado no topo de um planalto escarpado, dizem os rumores que Desafio foi fundado por um bando de ladrões tentando escapar da justiça — e sua posição privilegiada certamente fornece uma bela vista de qualquer um que se aproxime. Esses criminosos têm uma considerável reserva de artilharia apontada para o chão abaixo do planalto e não são conhecidos por dar tiros de aviso.

INCIDENTE INCITANTE

Você pode começar a campanha usando o modelo abaixo ou criar o seu.

Quando o primeiro colosso se ergueu no exterior da Ravina de Wyllin, a maioria das pessoas passou um tempo considerável em pânico. O xerife juntou um pequeno exército, mineradores corajosos colocaram equipamentos antigos no caminho dele e fábricas fecharam as portas para proteger suas reservas de essência. Mas todos os esforços foram inúteis para colocar um fim no rastro de destruição da gigantesca criatura.

Após ver a maioria de seus delegados morrer em um único golpe, a **prefeita Logan Hartly** (fem.) elaborou um cartaz: "Procura-se ajuda. Qualquer pessoa que conseguir se livrar do colosso e seu bando de aberrações receberá um baú de essência totalmente processada como recompensa". É um bom negócio para qualquer um que consiga enfrentar essa gigantesca força da natureza e viver para contar a história.

Enquanto isso, **Barão Ryder Destry** (masc.) — é o nome dele, não um título — descobriu recentemente que os esforços de Kodamat para absorver o poder de sua alma sobrecarregaram veios de essência conectados ao fragmento espiritual, o que deixou os cristais dez vezes mais caros. Ele está oferecendo "um suprimento de essência poderosa para um exército inteiro" a qualquer um que ajude o colosso a proteger o fragmento espiritual até Kodamat completar seu ritual. Destry garante que a segurança de sua fábrica é capaz de proteger a Ravina de Wyllin e menterá suas equipes minerando a essência fortalecida noite e dia.

O grupo foi reunido pelo cartaz de "Procura-se Ajuda" da prefeita, mas a oferta de Destry dificultou ainda mais um plano que já era quase impossível. Vários grupos de olho na recompensa que ele ofereceu já estão se dirigindo até o colosso para ajudá-lo a proteger o fragmento espiritual de Kodamat. Além disso, aberrações menores começaram a emergir dos veios de essência, também para auxiliar sua contraparte colossal. Se o grupo conseguir passar por esses adversários menores, ainda precisará derrubar um colosso — façanha ainda inédita nas Terras Áridas.

O grupo aceitará a oferta da prefeita ou não se dará ao trabalho, preferindo lutar ao lado do colosso enquanto Destry continua minerando a essência sobrecarregada? Será que os personagens podem ser agentes duplos? Hartly manterá a palavra se eles conseguirem vencer o colosso? O grupo conseguirá matar a criatura descomunal antes que ela destrua a Ravina de Wyllin ou algum dos entrepostos menores nas redondezas? Após a destruição desse colosso, as histórias se provam verdadeiras, com o surgimento de um novo colosso corroborando com a Profecia das Terras Áridas?

MECÂNICAS ESPECÍFICAS

As mecânicas a seguir são exclusivas deste cenário.

Equipamento das Terras Áridas

De armas de fogo a dinamite, as comunidades das Terras Áridas desenvolveram um tecnologia impressionante graças à Corrida da Essência. Encoraje os personagens a personalizarem qualquer equipamento e tesouro padrão de forma que melhor se adeque ao cenário. Além disso, eles também podem escolher entre as opções a seguir.

ARMAS PRINCIPAIS

As armas principais a seguir também estão disponíveis neste cenário.

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Revólver	Acuidade	Distante	**1º patamar:** d8+1 fís **2º patamar:** d8+4 fís **3º patamar:** d8+7 fís **4º patamar:** d8+10 fís	Uma mão	***Seis balas:*** coloque 6 Marcadores de Bala na sua ficha. Gaste 1 Marcador de Bala para fazer um ataque. Você pode marcar 1 Ponto de Fadiga para recuperar Marcadores gastos.
Rifle	Agilidade	Muito distante	**1º patamar:** d8+2 fís **2º patamar:** d8+5 fís **3º patamar:** d8+8 fís **4º patamar:** d8+11 fís	Duas mãos	***Mira:*** gaste 2 Pontos de Esperança para receber vantagem em um ataque
Escopeta	Força	muito próximo	**1º patamar:** d6+2 fís **2º patamar:** d6+5 fís **3º patamar:** d6+8 fís **4º patamar:** d6+11 fís	Duas mãos	***Espalha-chumbo:*** um ataque com esta arma tem como alvo todas as criaturas na sua frente no alcance

ARMAS SECUNDÁRIAS

As armas secundárias a seguir também estão disponíveis neste cenário.

NOME	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	EMPUNHADURA	HABILIDADE
Laço	Agilidade	Muito próximo	**1º patamar:** d4 fís **2º patamar:** d4+3 fís **3º patamar:** d4+6 fís **4º patamar:** d4+9 fís	Uma mão	***Laço:*** ao acertar um ataque, em vez de causar dano, você pode *Enlaçar* o alvo temporariamente. Um alvo *Enlaçado* fica *Imobilizado* e *Vulnerável*, mas você deve se manter muito próximo dele. Quando o alvo se recuperar dessa condição, você pode fazer um teste de reação de Força. Se passar, ele continua *Enlaçado*.
Revólver pequeno	Acuidade	Distante	**1º patamar:** d6 fís **2º patamar:** d6+3 fís **3º patamar:** d6+6 fís **4º patamar:** d6+9 fís	Uma mão	***Tiro rápido:*** gaste 2 Pontos de Esperança para receber um bônus de +4 no dano da arma principal.

CONSUMÍVEIS

O consumível a seguir também está disponível neste cenário.

Dinamite *(consumível)*: você pode acender este item e arremessá-lo num ponto em alcance próximo. Todas as criaturas Muito Próximas de onde a dinamite cai devem fazer um teste de reação (14). Quem falhar, sofre 1d20+5 pontos de dano físico. Quem passar marca 1 Ponto de Fadiga. A dinamite causa dano dobrado a estruturas e objetos inanimados.

Caçadas e interlúdios

A jogabilidade deste cenário de campanha se divide em duas fases distintas: **caçadas** e **interlúdios**.

Quando o grupo descobre que um novo colosso surgiu nas Terras Áridas, ele está na fase de caçada. Durante essa fase, os personagens devem se dirigir ao entreposto relevante, coletar informações necessárias para caçar, salvar inocentes de aberrações recém-surgidas, rastrear o colosso e enfrentá-lo. Durante a fase de caçada, a ameaça do colosso deve ser palpável mesmo à distância. Caçadas podem durar de alguns dias até uma semana, mas cada momento deve parecer urgente enquanto Kodamat absorve poder do fragmento espiritual e o colosso traz o caos.

Quando o colosso é derrotado, o grupo segue para a fase de interlúdio. Durante essa fase, os personagens têm tempo de se concentrar em tarefas menores e mais pessoais na região. Talvez um bando de patifes esteja roubando as pessoas na saída do salão local, um trem tenha descarrilhado e desaparecido devido a uma erupção de essência ou o gado de uma fazenda tenha sido devorado por algo estranho no meio da noite. Interlúdios podem durar desde alguns dias a algumas semanas ou mais, dependendo do que o grupo quer fazer.

Adversários colossais

Esse cenário de campanha apresenta um novo tipo de adversário: **Colosso**. Se estiver mestrando uma campanha aqui, você precisará criar colossos para o grupo enfrentar. Esta seção fornece alguns exemplos de Colossos, além de orientações para criar os seus próprios.

Fichas de Colosso

Por conta de seu tamanho descomunal, colossos usam várias fichas, cada uma representando um único **segmento** de seu corpo. Por exemplo, ao criar Ikeri dos Incontáveis Flagelos, você pode dividir seus segmentos em seis fichas: duas pernas, dois braços, abdome e cabeça. Além disso, fichas de segmento existem dentro da **ficha de colosso**, que fornece as informações e habilidades aplicadas ao colosso como um todo.

Alguns segmentos podem ser *Quebrados*. Um segmento *Quebrado* não pode fazer ações ou reações até se recuperar dessa condição. Ao marcar o último PV, o segmento é *Destruído*. Um segmento *Destruído* não pode mais usar suas habilidades. Um colosso é derrotado quando todos os seus segmentos são *Destruídos*, mas também há meios alternativos de destruir essas criaturas. Um segmento *Destruído* não desaparece ou é removido, apenas para de funcionar.

A seguir, apresentamos uma ficha de colosso de 1º patamar (com as respectivas fichas de segmento) que você pode usar como o primeiro encontro do grupo com uma criatura desse tipo. Ela também pode servir de modelo para a criação de outros colossos no futuro. Após a ficha de Ikeri, você poderá ver mais exemplos de características e orientações para criar colossos, além de fichas de colossos de outros patamares.

IKERI DOS INCONTÁVEIS FLAGELOS

Colosso (1° patamar)

Essa criatura que se assemelha a um macaco, mas com rosto de pássaro, é feita de pedra e carrega um enorme platô nas costas.

Motivações e táticas: bicar e pisar, enredar, intimidar

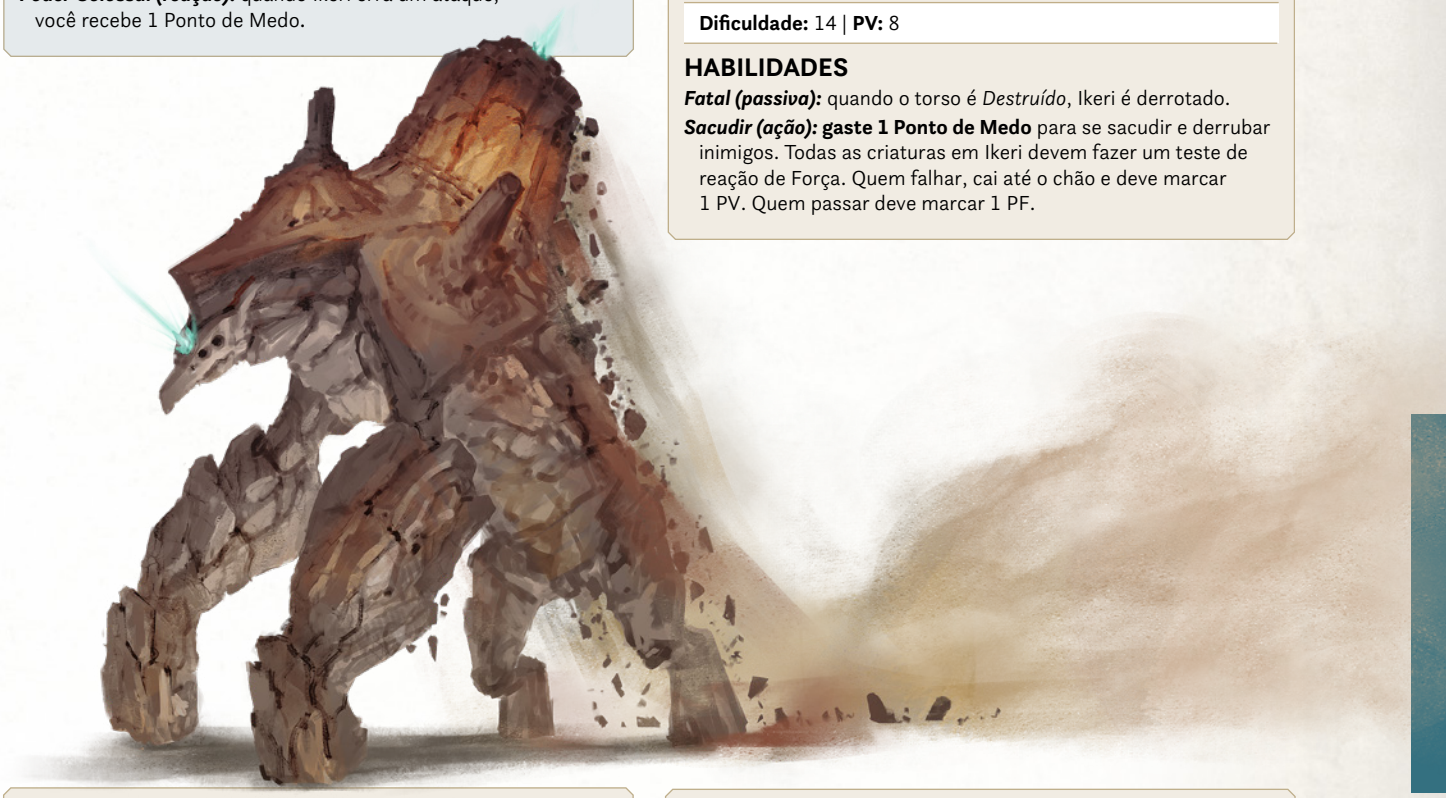
Tamanho: 30m de altura, 18m de comprimento
Segmentos adjacentes: 2 pernas, 2 braços, 1 torso e 1 cabeça
Limiares: 11/22 | **PF:** 6

Experiências: Olhos de Águia +3, Enorme +2

HABILIDADES

Matador de Pragas (reação): quando Ikeri sofre um ataque de um adversário voador distante, ele pode fazer um ataque padrão de Bicada (Cabeça) ou Soco (Braço) contra o atacante. Se passar, acrescente **1d20** à rolagem de dano e o alvo é levado ao chão aos pés do colosso.

Poder Colossal (reação): quando Ikeri erra um ataque, você recebe 1 Ponto de Medo.



IKERI (CABEÇA)

Segmentos adjacentes: torso

Dificuldade: 16 | **PV:** 5
ATQ: +2 | **Bicada:** corpo a corpo | 1d10+1 fís

HABILIDADES

Fatal (passiva): quando a cabeça é *Destruída*, Ikeri é derrotado.

Resistência (corpo a corpo) (passiva): a cabeça é imune a dano de ataques que não sejam feitos em alcance corpo a corpo.

Ataque Extra (reação): quando a cabeça acerta um ataque contra um alvo, ela pode imediatamente fazer outro ataque contra um alvo que ela ainda não atacou neste turno do mestre.

IKERI (TORSO)

Segmentos adjacentes: cabeça, braços, pernas

Dificuldade: 14 | **PV:** 8

HABILIDADES

Fatal (passiva): quando o torso é *Destruído*, Ikeri é derrotado.

Sacudir (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para se sacudir e derrubar inimigos. Todas as criaturas em Ikeri devem fazer um teste de reação de Força. Quem falhar, cai até o chão e deve marcar 1 PV. Quem passar deve marcar 1 PF.

IKERI (BRAÇO, 2)

Segmentos adjacentes: torso

Dificuldade: 13 | **PV:** 3 (cada)
ATQ: +2 | **Soco:** muito próximo | 1d8+6 fís

HABILIDADES

Vínculo (A) (passiva): quando todos os segmentos com Vínculo (A) forem *Destruídos*, Ikeri é derrotado.

Esmagar (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque contra um alvo em outro segmento de Ikeri. Se acertar, Ikeri agarra e esmaga o alvo, causando **1d20+4** pontos de dano físico e deixando-o *Imobilizado* até este braço sofrer dano maior ou superior. Se este braço for posto em foco enquanto o alvo ainda estiver nas mãos de Ikeri, o alvo sofre **1d20** pontos de dano físico.

IKERI (PERNA, 2)

Segmentos adjacentes: torso, perna

Dificuldade: 13 | **PV:** 3 (cada)
ATQ: +2 | **Pisada:** muito próximo | 1d6+3 fís

HABILIDADES

Vínculo (A) (passiva): quando todos os segmentos com Vínculo (A) forem *Destruídos*, Ikeri é derrotado.

Pisada Massiva (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque padrão com vantagem contra um grupo.

EXEMPLOS DE HABILIDADES

A lista de habilidades a seguir foi elaborada especificamente para adversários do tipo Colosso. Atribua as que achar mais adequadas aos Colossos que criar na sua campanha.

PASSIVAS

Exemplos de habilidades passivas:

Fatal (passiva): quando este segmento é *Destruído*, o colosso é derrotado.

Vínculo (passiva): quando todos os segmentos com este vínculo são *Destruídos*, o colosso é derrotado.

> *Esta característica pode ser chamada de "Vínculo A" ou "Vínculo B" para deixar mais clara a ligação da corrente ao longo de vários segmentos.*

Resistência Corpo a Corpo (passiva): este segmento é imune a dano de ataques que não sejam feitos em alcance corpo a corpo.

> *O alcance corpo a corpo no nome desta característica pode ser substituído pode qualquer outro alcance para alterá-la.*

Proteção (passiva): quando este segmento marca PV devido a um ataque, ele marca 1 PV a menos.

Escalada +3 (passiva): a dificuldade de testes para escalar este segmento aumenta em +3.

> *Esse número também pode ser negativo; como, por exemplo, –3, o que significa que a dificuldade de escalada diminuiria.*

Inescalável (passiva): este segmento não pode ser escalado.

Ponto Fraco (passiva): o colosso tem um ponto fraco neste segmento. Quando este segmento marca PV devido a um ataque feito em alcance corpo a corpo, ele marca 1 PV adicional.

> *Normalmente, acertar o ponto fraco de um segmento em alcance corpo a corpo faz o colosso marcar 1 PV a mais, mas você pode experimentar outros efeitos! Talvez o segmento fique inutilizável durante alguns turnos do mestre ou o dano que ele causa seja reduzido pela metade até a próxima vez que for posto em foco.*

AÇÕES

Exemplos de habilidades de ação:

Sacudir (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para se sacudir e derrubar os oponentes. Todas as criaturas no colosso devem fazer um teste de reação de Força. Quem falhar, cai até o chão e deve marcar 1 PV. Quem passar deve marcar 1 PF.

Fúria de Kodamat (ação): **gaste 2 Pontos de Medo** para forçar todos os personagens Muito distantes a fazerem um teste de reação de Presença. Quem passar fica *Abalado*. Personagens *Abalados* não recebem Esperança ao rolar com Esperança em um teste; em vez disso, se recuperam da condição *Abalado*.

REAÇÕES

Exemplos de habilidades de reação:

Desmoronar (reação): quando o colosso marca pelo menos 1 PV em todos os segmentos de perna, ele *Desmorona*. Os segmentos de um colosso *Desmoronado* normalmente inacessíveis a partir do solo podem ser escalados.

> *Esta reação normalmente é usada em conjunto com a habilidade Inescalável. Você sempre pode mudar a condição de ativação para algo que faça mais sentido na ficção.*

Matador de Pragas (reação): quando o colosso sofre um ataque de um adversário voador distante, ele pode fazer um ataque padrão contra o atacante. Se passar, acrescente **1d20** à rolagem de dano e o alvo é derrubado no chão num ponto em alcance distante.

Poder Colossal (reação): quando o colosso erra um ataque, você recebe 1 Ponto de Medo.

Efeitos do segmento e efeitos de Colosso

Quando uma habilidade menciona o nome de um segmento específico, como "a cabeça", ela se refere somente a essa parte do colosso. Por exemplo, ela pode ser imune a ataques físicos ou ser mais difícil de escalar. Quando uma habilidade menciona o nome do colosso, como "Ikeri", ela se refere ao adversário como um todo. Por exemplo, uma habilidade de reação pode ativar um ataque quando Ikeri marca 2 Pontos de Vida ou mais em um único ataque. Isso significa que, quando qualquer segmento marcar 2 PV ou mais em um único ataque, essa reação é ativada.

Segmentos adjacentes

Certifique-se de anotar quais segmentos são adjacentes uns aos outros. Ao escalar um colosso, personagens só podem se mover para segmentos adjacentes (veja "Movimentação Sobre o Colosso", a seguir).

Colossos como quebra-cabeças

Ao criar um colosso, pense em como torná-lo mais do que um saco de pancadas do qual PV serão removidos até ele morrer.Talvez alguns segmentos possam ser atacados apenas depois que outros sejam *Destruídos* ou cada segmento tenha seus próprios limiares de dano, ou um determinado requisito deva ser cumprido antes que o colosso possa ser atingido. Talvez ele possa ser ferido apenas por dano maior e ignore outras gravidades de dano, ou por apenas um tipo de arma, o que forçaria o grupo a ir atrás dessas armas antes da luta. Os exemplos de habilidades, especialmente as passivas, na página anterior podem ajudar a criar esses quebra-cabeças, mas sinta-se livre para inventar os seus. Quando estiver mais confortável com lutas de larga escala, aumente o poder dos adversários para seu nível ideal de complexidade, mas não tenha medo de manter as coisas simples no início!

Regras especiais de batalha

Devido à escala do combate, batalhas envolvendo colossos têm algumas orientações e regras especiais.

ESCALA

Diferente das regras normais de alcance de Daggerheart, há uma forma de medida padrão para se referir à escala de um colosso (aqui, usamos metros, mas você pode pensar na unidade de medida que achar melhor). Alcances normais ainda são aplicados ao fazer uma ação, a critério do mestre, como de costume, mas expressar a altura ou largura de uma criatura colossal por meio de um tamanho mais reconhecível ajuda a mesa a entender a escala do colosso à sua frente.

MOVIMENTAÇÃO SOBRE O COLOSSO

No combate, espera-se que os personagens escalem o colosso. Em vez das regras normais de movimento, use as orientações a seguir:

- Personagens podem escalar qualquer segmento do colosso, exceto se a ficha do segmento disser o contrário.
- Quando um personagem está em um segmento, ele pode se mover normalmente nesse mesmo segmento sem precisar de testes adicionais.
- Um personagem deve fazer o teste apropriado (normalmente de Agilidade ou Força) se quiser saltar para um segmento adjacente.

TRABALHO EM EQUIPE

Ao enfrentar um colosso, os personagens podem iniciar qualquer número de testes em dupla.

COLOSSOS EM BATALHA

No seu turno do mestre, trate cada segmento como um adversário à parte. Você pode pôr um segmento em foco como seu movimento do mestre e gastar 1 Ponto de Medo para pôr outro segmento em foco, como faria numa luta com adversários normais. Alguns colossos também têm ações na ficha de colosso; ela pode ser posta em foco para usar uma dessas ações da mesma forma que um segmento seria, mas, se o fizer, use a narrrativa para destacar todo o colosso. Você ainda pode pôr segmentos adicionais em foco no seu turno.

Quando um personagem está em um segmento...

- Ele tem vantagem em ataques contra esse segmento.
- O ataque padrão desse segmento não pode tê-lo como alvo.

O colosso não pode, por exemplo, agarrar um personagem pendurado na sua mão! Nesse caso, o colosso precisaria usar um segmento diferente para atacar o personagem. Habilidades que permitem que um segmento ataque um personagem sobre ele vão destacar isso na descrição. Sacudir, por exemplo, especifica “todas as criaturas no colosso”, o que inclui as criaturas que estejam no segmento em questão.

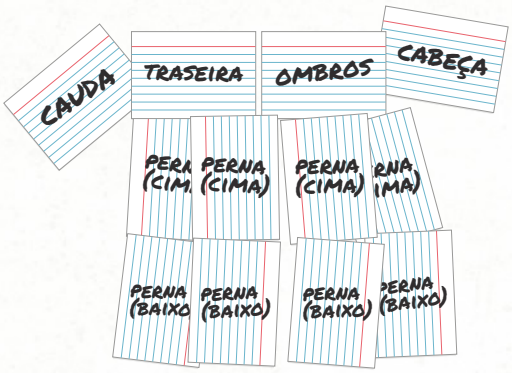
Habilidades capazes de puxar ou empurrar adversários normais não podem mover um colosso; em vez disso, puxam ou empurram o personagem que a utilizou. Usar um gancho contra um colosso, por exemplo, não irá puxá-lo na direção do personagem, mas puxar o personagem na direção dele. Sempre que um efeito tiver o colosso como alvo, use a dificuldade do segmento alvo do efeito. Se um efeito tem o colosso inteiro como alvo, use a dificuldade mais alta entre os segmentos. Se determinada habilidade tem vários adversários como alvo, também pode ter vários segmentos como alvo.

Normalmente não é necessário adicionar mais adversários a um encontro com um colosso — eles já são muito fortes! No entanto, se realmente quiser envolver outros adversários, pense na relação deles com o colosso. São aberrações? Acham o colosso útil para seus propósitos? Recomenda-se que outros adversários sejam usados com propósito e em número limitado; do contrário, a luta pode se tornar impossível.

Por fim, dê informações para que os personagens saibam como derrotar um colosso e pense em como pode apresentá-las de forma criativa. Uma parte da fase de caçada deve incluir buscar por informações a respeito do colosso antes de confrontá-lo. Faça com que habitantes dos entrepostos mencionem rumores de algo que viram, então mostre que alguns desses rumores estavam certos durante a batalha. Além disso, examine a ficha do colosso e planeje como dar pistas e informações importantes sobre o aspecto físico dele usando luz, cores e formas. Se você descrever uma armadura pesada envolvendo um delicado pulso de luz azul no núcleo do abdome do colosso, o grupo terá uma boa ideia de onde o ponto fraco pode estar e a proteção que deve sobrepujar. Pense em como você pode usar todos os sentidos dos personagens para transmitir informações sobre as mecânicas do colosso. Use-os para guiar os jogadores narrativamente. Se a pele de determinado segmento pode parecer mais frágil do que nas outras partes, o cheiro pode ficar pior conforme eles escalam ou um grito estridente pode se tornar mais alto conforme os personagens se aproximam da cauda.

Mapas de colosso

Se quiser usar mapas e miniaturas para manter a mesa atenta ao espaço durante a luta contra um colosso, mas não tem ideia de como representar essa criatura sem uma miniatura muito grande, você pode criar a forma básica do colosso com fichas de anotação, como nas imagens abaixo. Quando um personagem escala um segmento do colosso, ponha a miniatura que o representa sobre a ficha de anotação. Essa configuração pode ajudar todos a saber onde cada personagem está e quais são os segmentos corpo a corpo, além de ajudar você a visualizar como pode usar as habilidades dos segmentos para deixar tudo mais interessante.



Exemplos de colossos

As fichas a seguir fornecem exemplos adicionais de colossos de patamares de jogo mais elevados.

DAKTADAE, O CUTELO

Colosso (2° patamar)

Um gigantesco rinoceronte de aço com um chifre em forma de cutelo e formado a partir de um trem a vapor.

Motivações e táticas: arrasar florestas, cortar, fender, pisotear

Tamanho: 40m de altura, 70m comprimento
Segmentos: 2 patas dianteiras, 2 patas traseiras, 1 torso e 1 cabeça
Limiares: 16/25 | **PF:** 6

Experiências: Enorme +2, Pisoteamento +2

HABILIDADES

Movido a Vapor (ação): Daktadae expele fontes escaldantes de vapor. Ponha qualquer segmento em foco para fazer um ataque com um bônus de +1 contra um alvo naquele segmento. Se acertar, o alvo sofre **2d6+3** pontos de dano físico.

Rolamento (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para Daktadae rolar pelo chão. Todos os personagens próximos deste colosso devem passar em um teste de reação de Instinto (14) ou sofrem **2d20+5** pontos de dano físico. Passando ou não, os personagens são derrubados de Daktadae para pontos no chão em alcance corpo a corpo do colosso.

Recuperação Lenta (ação): remova um contador de um segmento *Quebrado* ou *Colapsado*.

Poder Colossal (reação): quando Daktadae erra um ataque, você recebe 1 Ponto de Medo.

DAKTADAE (CABEÇA)

Segmentos adjacentes: torso

Dificuldade: 15 | **PV:** 5
ATQ: +2 | **Cutelo:** corpo a corpo | 2d20+8 fís

HABILIDADES

Invulnerável (passiva): a cabeça só pode sofrer dano enquanto estiver *Quebrada*.

Cutelo Divino (ação): faça um teste de ataque padrão contra um alvo. Se passar, **marque 1 PF** para causar **3d20+12** pontos de dano, em vez do dano padrão.

Sacudir Cabeça (ação): **marque 1 PF** e faça um ataque padrão contra todos os alvos no alcance que não estejam neste segmento ou no torso. Se acertar, ponha 2 marcadores neste segmento. Ele está *Quebrado* até que todos os marcadores sejam removidos.

Recuperação do Cutelo (reação): após fazer um ataque padrão, ponha um marcador neste segmento. Ele está *Quebrado* até que todos os marcadores sejam removidos.

DAKTADAE (TORSO)

Segmentos adjacentes: cabeça, patas dianteira, patas traseiras

Dificuldade: 14 | **PV:** 6

HABILIDADES

Escalada (+3) (passiva): a menos que a cabeça esteja *Quebrada*, a Dificuldade de testes para escalar o torso aumenta em +3.

Fatal (passiva): quando este segmento é *Destruído*, Daktadae é derrotado.

Proteção (passiva): o torso é protegido por um exoesqueleto de minerais inquebráveis. Este segmento não pode sofrer dano a menos que a cabeça esteja *Quebrada* ou *Destruída*.

Ponto Fraco (passiva): a parte de baixo da barriga do torso é um ponto fraco. Quando este segmento marca PV devido a um ataque feito em alcance corpo a corpo, ele marca 1 PV adicional.

DAKTADAE (PATA DIANTEIRA, 2)

Segmentos adjacentes: torso, patas traseiras

Dificuldade: 14 | **PV:** 3 (cada)
ATQ: +1 | **Pisotear:** muito próximo | 2d10+8 fís

HABILIDADES

Casco Massivo (passiva): quando feito contra grupos, o ataque padrão deste segmento é feito com vantagem.

Sacudir a Terra (ação): Daktadae se apoia nas patas traseiras e pisoteia o chão, criando um terremoto que empurra todos os personagens muito próximos que não estão nas costas deste colosso para um ponto em alcance próximo e os *Chacoalha* até que rolem com Esperança. Enquanto estiver *Chacoalhado*, o personagem sofre desvantagem em testes de reação.

Colapsar (reação): se uma das patas dianteiras está *Destruída*, ponha um marcador neste segmento. Até removê-lo, Daktadae está *Colapsado*, permitindo a um personagem escalar até seu torso e cabeça. Se as duas patas dianteiras forem *Destruídas*, Daktadae fica *Colapsado* permanentemente.

DAKTADAE (PATA TRASEIRA, 2)

Segmentos adjacentes: torso, pata traseira

Dificuldade: 14 | **PV:** 3 (cada)
ATQ: +1 | **Pisotear:** muito próximo | 2d10+8 fís

HABILIDADES

Casco Massivo (passiva): quando feito contra grupos, o ataque padrão deste segmento é feito com vantagem.

Coice (ação): todos os alvos muito próximos atrás de Daktadae devem passar em um teste de reação de Agilidade ou sofrem **2d8+10** pontos de dano físico.

Colapsar (reação): se uma das patas traseiras está *Destruída*, ponha um marcador neste segmento. Até removê-lo, Daktadae está *Colapsado*, permitindo a um personagem escalar até seu torso e cabeça. Se as duas patas traseiras forem *Destruídas*, Daktadae fica *Colapsado* permanentemente.

POY, RASANTE DO MAR DE PÓ

Colosso (3° patamar)

Esse gigantesco pássaro bico-de-sapato é formado pela poeira das Terras Áridas e captura os inimigos em seu bico cavernoso.

Motivações e táticas: encurralar, intimidar, manter distância

Tamanho: 70m de comprimento, 50m de envergadura
Segmentos: 1 cabeça, 1 pescoço, 2 asas, 1 torso, 2 garra, 1 cauda
Limiares: 25/48 | **PF:** 6

Experiências: Atacar de Cima +3, Enorme +3, Manobrar +2

HABILIDADES

Voo (passiva): Poy pode voar a menos que uma de suas asas esteja *Destruída*. Enquanto estiver voando, a Dificuldade contra cada segmento de Poy aumenta em +2 para personagens que não estejam sobre ele.

Ventos Fortes (passiva): enquanto Poy está voando, nenhuma outra criatura voadora pode ficar Próxima dele sem ser repelida no ar pelas asas poderosas de Poy.

Derrubar (reação): quando um personagem cai de Poy enquanto o colosso está voando, ele sofre **3d20+6** pontos de dano físico quando atinge o chão.

Poder Colossal (reação): quando Poy erra um ataque, você recebe 1 Ponto de Medo.

POY (CABEÇA)

Segmentos adjacentes: pescoço

Dificuldade: 16 | **PV:** 5
ATQ: +3 | **Grasnar:** muito distante | 3d8+2 mág

HABILIDADES

Armadilha de Bico (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque contra um alvo sobre Poy. Se acertar, o alvo sofre **3d6+6** pontos de dano físico e fica *Preso* dentro do bico de Poy até que a cabeça sofra dano maior ou superior. Limiares de dano de Poy são dobrados para dano causado por alvos *Presos*.

Cascata (reação): quando este segmento for *Destruído*, o pescoço de Poy deve marcar 3 PV.

POY (PESCOÇO)

Segmentos adjacentes: cabeça, corpo

Dificuldade: 13 | **PV:** 6

HABILIDADES

Fatal (passiva): quando este segmento é *Destruído*, Poy é derrotado.

Proteção (passiva): o pescoço de Poy é protegido por uma magia poderosa e marca PV apenas pela habilidade Cascata.

POY (CORPO)

Segmentos adjacentes: asas, pescoço, cauda, garras

Dificuldade: 15 | **PV:** nenhum

HABILIDADES

Invulnerável (passiva): este segmento é imune a qualquer dano.

Bomba-Mergulho (reação): quando este segmento sofre um ataque, Poy mergulha contra o atacante e todos os alvos muito próximos dele. Alvos devem fazer um teste de reação de Instinto. Quem falhar sofre **2d6+9** pontos de dano físico. Quem passar pode marcar 1 PF para escalar uma das garras de Poy.

POY (ASAS, 2)

Segmentos adjacentes: corpo

Dificuldade: 16 | **PV:** 5 (cada)
ATQ: +2 | **Pancada:** corpo a corpo | 3d12+9 fís

HABILIDADES

Agitação (ação): Poy agita uma asa violentamente. **Marque 1 PF** para fazer um ataque contra todos os alvos sobre esta asa. Alvos atingidos sofrem **3d8+4** pontos de dano físico e são derrubados para a cauda de Poy (se ela estiver *Destruída*, os alvos caem do colosso em vez disso).

Tempestade de Areia (ação): Poy bate suas asas para preencher o ar e dificultar a visão. Qualquer ataque feito pelos personagens além do alcance corpo a corpo dele sofrem desvantagem até o próximo turno do mestre.

POY (GARRAS, 2)

Segmentos adjacentes: corpo, cauda

Dificuldade: 14 | **PV:** 5 (cada)
ATQ: +2 | **Garrada:** corpo a corpo | 3d10+5 fís

HABILIDADES

Agarrar (ação): **gaste 1 Ponto de Medo** para fazer um ataque contra um alvo em alcance corpo a corpo. Se houver um alvo adicional muito próximo dele, você pode pôr ambas as garras em foco para fazer este ataque ao mesmo tempo, um em cada alvo. Se acertar, Poy agarra os alvos, voa para o alvo e os lança lá de cima. Se atingirem o chão, os alvos sofrem **5d20+4** pontos de dano físico.

Cascata (reação): quando este segmento for *Destruído*, o pescoço de Poy deve marcar 1 PV.

POY (CAUDA)

Segmentos adjacentes: corpo, garras

Dificuldade: 15 | **PV:** 3
ATQ: +1 | **Chicote:** muito próximo | 3d12+12 fís

HABILIDADES

Varrer (ação): a cauda de Poy se ergue e balança até outro segmento. **Gaste 1 Ponto de Medo** para escolher outro segmento e fazer um ataque contra todos os alvos sobre ele. Alvos atingidos sofrem **3d8+5** pontos de dano físico e são empurrados para um segmento adjacente à sua escolha.

Cascata (reação): quando este segmento for *Destruído*, o pescoço de Poy deve marcar 2 PV.

KELIR, A CÓLERA CONTAGIOSA E SUA PROLE DE DEZ MIL

Colosso (4° patamar)

Uma criatura das montanhas, semelhante a um caranguejo, com suas crias em volta trazendo comida como tributo.

Motivações e táticas: consumir, devastar, enxamear

Tamanho: 85m de altura, 45m de largura
Segmentos: 1 cabeça, 1 casco, 1 cavidade corporal, 2 pinças e 4 pernas
Limiares: 30/65 | **PF:** 6

Experiências: Desprezar +2, Enorme +4, Sentir Movimento +4

HABILIDADES

Ataque de Ninhada (ação): ponha qualquer segmento em foco para fazer um ataque com um bônus de +6 contra personagens no segmento em questão; a prole de Kelir ataca o alvo com suas pinças. Se acertar, causa **4d8** pontos de dano físico.

Matador de Pragas (reação): quando Kelir sofre um ataque de um adversário voador distante, ela pode fazer um ataque padrão de Pinça (Braço) contra o atacante. Se passar, acrescente **1d20** à rolagem de dano e o alvo é levado ao chão aos pés do colosso.

Poder Colossal (reação): quando Kelir erra um ataque, você recebe 1 Ponto de Medo.

KELIR (CAVIDADE CORPORAL)

Segmentos adjacentes: concha

Dificuldade: 17 | **PV:** 6

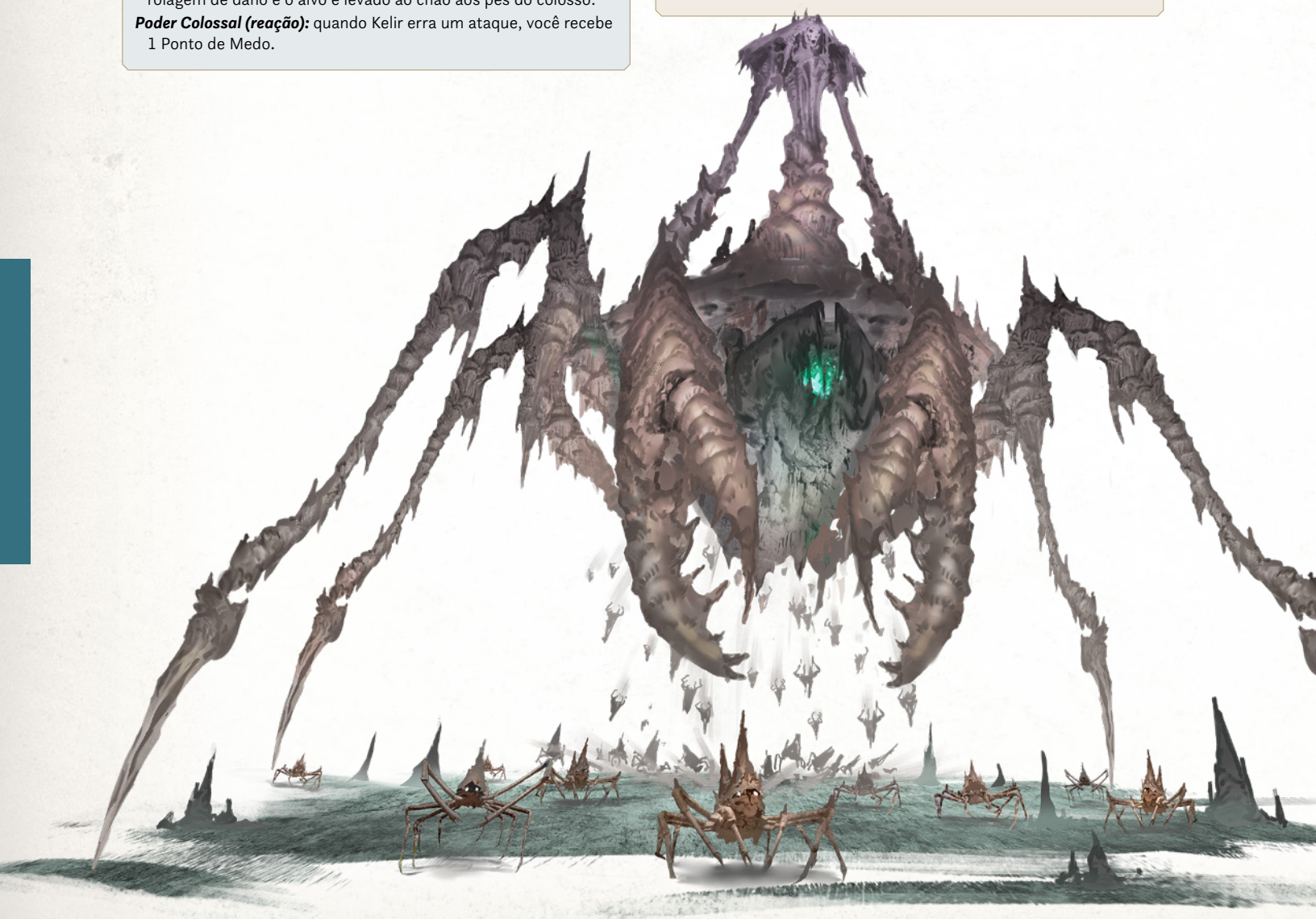
HABILIDADES

Fatal (passiva): quando este segmento é *Destruído*, Kelir é derrotada.

Coração Colérico (passiva): o coração de Kelir está suspensa em sua cavidade corporal, conectado por veias e artérias. A cavidade corporal é imune a dano a menos que o ataque atinja o coração, que só pode ser atacado de alcance distante e além, ou caso o personagem passe em um teste de Agilidade enquanto estiver dentro da cavidade corporal para chegar ao coração e fazer um ataque corpo a corpo contra ele.

Agarrar e Segurar (ação): faça um Ataque de Ninhada contra um alvo dentro da cavidade corporal. Se acertar, **gaste 1 Ponto de Medo** para causar o dobro de dano e *Imobilizar* o alvo até que ele consiga se libertar com sucesso em um teste de Força.

Enxame Protetor (reação): a cavidade corporal de Kelir está preenchida por sua prole, que protege seu coração. Um personagem que fizer um teste dentro da cavidade deve marcar 1 PF enquanto luta contra as pinças da prole de Kelir.



KELIR (CABEÇA)

Segmentos adjacentes: corpo

Dificuldade: 18 | **PV:** 4
ATQ: +4 | **Raio de Luz:** próximo | 4d6+6 mág

HABILIDADES

Resistência (Muito Próxima) (passiva): a cabeça é imune a dano de ataques que não sejam feitos em alcance muito próximo.

Olhar Colérico (ação): todos os alvos Distantes de Kelir e que ela possa ver devem passar em um teste de reação de Presença ou **marcar 1d6 PF** enquanto a cólera de Kelir consome suas mentes.

KELIR (PINÇAS, 2)

Segmentos adjacentes: casco

Dificuldade: 15 | **PV:** 5 (cada)
ATQ: +5 | **Pinçar:** muito próximo | 3d20+8 fís

HABILIDADES

Resistência (Muito Próxima) (passiva): pinças são imunes a dano de ataques que não sejam feitos em alcance muito próximo.

Gilhotinar Esperança (ação): faça um ataque padrão contra um personagem. Se acertar, **marque 1 PF** para fazer o alvo perder **1d4** Pontos de Esperança. Você recebe uma quantidade de Pontos de Medo igual à Esperança perdida.

Agarrar e Arremessar (ação): faça um ataque padrão contra um alvo. Se acertar, em vez de causar dano, arremesse o alvo para um ponto em alcance Distante em qualquer direção. O alvo deve passar em um teste de reação de Agilidade ou sofrer **3d20** pontos de dano físico causados pela queda.

KELIR (CASCO)

Segmentos adjacentes: cabeça, pernas, pinças, cavidade corporal

Dificuldade: 16 | **PV:** 6

HABILIDADES

Proteção (passiva): quando o casco marca PV por um ataque, ele marca 1 PV a menos.

Fúria Contagiosa (ação): no seu próximo teste, todos personagens Distantes na frente da cabeça devem substituir seu Dado de Esperança por um **d8** enquanto lutam contra o ódio de Kelir.

KELIR (PERNAS, 4)

Segmentos adjacentes: casco

Dificuldade: 15 | **PV:** 3 (cada)
ATQ: +4 | **Pisotear:** muito próximo | 4d10+6 fís

HABILIDADES

Escalada (–2) (passiva): a Dificuldade de testes para escalar o torso diminui em –2.

Investida Destrutiva (ação): **marque 1 PF** para deslocar Kelir até um ponto em alcance distante em qualquer direção. Todas as criaturas no caminho devem fazer um teste de reação de Agilidade. Quem falhar sofre **4d10+6** pontos de dano físico e deve marcar 1 PF. Quem passar deve parcar 1 PF. Kelir não pode fazer esta ação se estiver *Colapsada*.

Colapso Completo (reação): quando três pernas forem *Destruídas*, Kelir fica *Colapsada* e os personagens podem escalar até seu casco e cabeça direto do chão.

Subindo de nível

Ao derrotar cada colosso, o fragmento espiritual no local se estilhaça e os personagens sobem de nível imediatamente como recompensa. Após derrotar nove colossos, o grupo estará no 10º nível, pronto para enfrentar Kodamat.

O despertar de Kodamat

Durante a campanha, você deve registrar o poder que Kodamat absorve dos fragmentos espirituais. Copie os registros abaixo em suas anotações.

Contagem de Sifão: ☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐ *Poder de Kodamat:* ___

A Contagem de Sifão começa com um espaço marcado, enquanto o contador de poder de Kodamat começa em 0. Quando o grupo faz um descanso curto durante a caçada, marque um espaço da Contagem de Sifão. Quando fizer um descanso longo durante a fase de caçada, marque dois espaços. Cada vez que um colosso for derrotado ou que a Contagem for preenchida, role um número de d12 igual ao número de espaços marcados para determinar quanto poder o fragmento espiritual devolveu a Kodamat. Use o maior resultado para aumentar o poder de Kodamat e reinicie a Contagem para 1.

Quando os nove colossos forem derrotados ou seu poder chegar a 100, Kodamat emerge da Montanha do Deus Caído. Construa-o como um adversário do tipo colosso com um limiar grave igual ao contador de poder de Kodamat e um limiar maior igual a metade desse valor (arredonde para cima).

PERGUNTAS PARA A SESSÃO ZERO

Faça as perguntas abaixo para os jogadores ou crie as suas.

- Seu personagem é nativo das Terras Áridas ou veio de outro lugar? Como as pessoas, locais ou forasteiras, têm tratado seu personagem?
- O que seu personagem mais gosta sobre as Terras Áridas? Há algum ponto de interesse?
- Quem ou o que seu personagem perdeu desde o surgimento dos colossos? Como isso o afetou?
- Alguns acreditam que, apesar da profecia, Kodamat trará prosperidade aos mortais. Seu personagem acredita nisso? Como ele interage com as pessoas que acreditam?
- Descreva um entreposto que seu personagem já visitou. O que mais gostou nesse lugar? O que o deixou preocupado?
- Que terrores seu personagem já viu pelo deserto agora que Kodamat está criando ainda mais aberrações?
- Quais temas você tem mais interesse em explorar com seus personagens e como eles podem se manifestar em alguns colossos?

APÊNDICE

Esta seção fornece informações adicionais e fichas de referência.

CARTAS DE DOMÍNIO

DOMÍNIO DO ARCANO

CAMINHAR NA PAREDE
Feitiço do Arcano de 1º nível
Custo de troca: 1

Gaste 1 Ponto de Esperança: uma criatura tocada por você pode escalar paredes e tetos como se estivesse caminhando em terra firme. Esse efeito dura até o fim da cena ou até você conjurar Caminhar na Parede novamente.

CAOS LIBERTO
Feitiço do Arcano de 1º nível
Custo de troca: 1

No início da sessão, coloque um número de marcadores igual ao seu atributo de conjuração nesta carta.

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo distante e gaste qualquer número de marcadores para canalizar energia bruta de seu interior e liberá-la contra ele. Em um sucesso, role uma quantidade de **d10** igual ao número de marcadores que gastou e cause o resultado deles como dano mágico ao alvo. **Marque 1 Ponto de Fadiga** para recarregar esta carta com marcadores (até uma quantidade igual ao seu atributo de conjuração).

No fim de cada sessão, marcadores não utilizados são perdidos.

PROTEÇÃO RÚNICA
Feitiço do Arcano de 1º nível
Custo de troca: 0

Você tem um talismã pessoal que pode ser infundido com magia protetora e usado por você ou por um aliado. Descreva o que esse item é e por que ele é importante para você. O portador da proteção pode gastar 1 Ponto de Esperança para reduzir o dano sofrido em **1d8**.

Se tirar 8 nesse dado, o poder da Proteção Rúnica se encerra após reduzir dano neste turno. Ela pode ser recarregada sem custo no seu próximo descanso.

INCENDIAR
Feitiço do Arcano de 2º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo corpo a corpo. Em um sucesso, o alvo instantaneamente irrompe em chamas, sofre **1d20+3** de dano mágico e fica temporariamente *Em Chamas*.

Quando uma criatura *Em Chamas* age, ela sofre **2d6** de dano mágico adicional se ainda estiver *Em Chamas* no fim da ação dela.

OLHO FLUTUANTE
Feitiço do Arcano de 2º nível
Custo de troca: 0

Gaste 1 Ponto de Esperança para criar um pequeno orbe flutuante que você pode mover para um ponto qualquer em alcance muito distante. Enquanto este feitiço estiver ativo, você pode ver pelo orbe como se estivesse onde ele está. Você pode escolher entre usar seus próprios sentidos ou os do orbe como quiser. Se o orbe sofrer dano ou sair do alcance, o feitiço termina.

CONTRAMÁGICA
Feitiço do Arcano de 3º nível
Custo de troca: 2

Você pode interromper um efeito mágico em andamento fazendo um teste de reação com seu atributo de conjuração. Em um sucesso, o efeito termina, quaisquer consequências são evitadas e esta carta vai para sua reserva.

VOO
Feitiço do Arcano de 3º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração (15)**. Em um sucesso, coloque um número de marcadores igual à sua Agilidade nesta carta (mínimo de 1). Ao fazer um teste enquanto estiver voando, gaste um marcador desta carta. Após terminar a ação que consumiu o último marcador, você desce para o solo diretamente abaixo de você.

IMPACTO DEFENSIVO
Feitiço do Arcano de 4º nível
Custo de troca: 2

Faça um **teste de conjuração** contra todos os alvos corpo a corpo. Alvos atingidos são empurrados para um ponto qualquer em alcance distante e sofrem **d8+3** de dano mágico usando seu atributo de conjuração.

TRANSLOCAÇÃO
Feitiço do Arcano de 4º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração (12)**. Em um sucesso, **gaste 1 Ponto de Esperança** para se teleportar a um ponto que você possa ver em alcance distante. Se houver criaturas voluntárias Muito Próximas, **gaste 1 Ponto de Esperança adicional** para cada criatura que quiser levar consigo.

CORRENTE DE RELÂMPAGOS
Feitiço do Arcano de 5º nível
Custo de troca: 1

Marque 2 Pontos de Fadiga para fazer um **teste de conjuração** e liberar relâmpagos em cadeia contra todos os alvos próximos. Alvos atingidos devem fazer um teste de reação com Dificuldade igual ao resultado de seu teste de conjuração. Se falharem, sofrem **2d8+4** de dano mágico. Adversários adicionais que não tenham sido alvo da Corrente de Relâmpagos e estejam próximos dos alvos que sofreram dano também devem fazer um teste de reação. Se falharem, sofrem **2d8+4** de dano mágico. A corrente continua até não haver mais adversários no alcance.

PREMONIÇÃO
Feitiço do Arcano de 5º nível
Custo de troca: 2

Você pode canalizar energia arcana para ter visões do futuro. Uma vez por descanso longo, imediatamente após o mestre apresentar as consequências de um teste que você fez, você pode ignorar esse movimento e suas consequências como se elas não tivessem acontecido e fazer outro movimento no lugar.

FENDA ESPACIAL
Feitiço do Arcano de 6º nível
Custo de troca: 2

Faça um **teste de conjuração (15)**. Em um sucesso, você faz uma marca arcana no solo onde está no momento. Na próxima vez que você conjurar Fenda Espacial, abre-se um portal que fornece passagem segura para o ponto exato onde a marca foi colocada. A fenda permanece aberta até você fechá-la ou até conjurar outro feitiço.

Você pode cancelar o feitiço a qualquer momento para conjurar Fenda Espacial novamente e marcar outro lugar.

TELECINESE
Feitiço do Arcano de 6º nível
Custo de troca: 0

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo distante. Em um sucesso, você pode usar sua mente para movê-lo para um ponto qualquer em alcance distante relativo à posição inicial dele. Você também pode arremessá-lo como um ataque, fazendo um teste de conjuração adicional contra o alvo desse ataque. Em um sucesso, você causa **d12+4** de dano físico ao segundo alvo com sua Proficiência. Depois disso, o feitiço acaba.

DOM ARCANO
Talento do Arcano de 7º nível
Custo de troca: 2

Se 4 ou mais cartas de domínio na sua mão pertencerem ao domínio Arcano, receba os seguintes benefícios:

- Bônus de +1 em testes de conjuração;
- Uma vez por descanso, você pode trocar os resultados dos Dados de Esperança e Medo um pelo outro.

OCULTAÇÃO
Feitiço do Arcano de 7º nível
Custo de troca: 2

Ao ter sucesso em um **teste de conjuração** para conjurar um feitiço diferente, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para ficar *Oculto*. Enquanto estiver *Oculto*, quando um adversário se movimentar para um lugar de onde normalmente veria você, ele não pode vê-lo se você estiver parado. Ao entrar ou se movimentar dentro da linha de visão de um adversário, ou ao atacar, você deixa de estar *Oculto*.

AURA DE CONFUSÃO
Feitiço do Arcano de 8º nível
Custo de troca: 2

Faça um **teste de conjuração (14)**. Uma vez por descanso longo, em um sucesso, você cria uma camada ilusória sobre seu corpo, que torna difícil distinguir exatamente onde você está. **Marque um número qualquer de Pontos de Fadiga** e crie uma quantidade de camadas igual aos PF marcados. Quando um adversário ataca você, role um número de **d6** igual à quantidade de camadas que tem no momento. Se tirar 5 ou mais em qualquer dado, uma camada da aura é destruída e o ataque falha. Se todos os resultados forem 4 ou menos, você sofre o dano e o feitiço termina.

REFLEXO ARCANO
Feitiço do Arcano de 8º nível
Custo de troca: 1

Quando for sofrer dano mágico, você pode **gastar qualquer quantidade de Pontos de Esperança** e rolar um número equivalente de **d6**. Se tirar 6 em qualquer um desses dados, o ataque é refletido e, em vez de causar dano a você, causa dano ao atacante.

PROJEÇÃO SENSORIAL
Feitiço do Arcano de 9º nível
Custo de troca: 0

Uma vez por descanso, faça um **teste de conjuração (15)**. Em um sucesso, você entra numa visão que lhe permite ver e ouvir claramente qualquer lugar onde já esteve anteriormente, como se estivesse lá no momento. Você pode se mover livremente dentro da visão, sem sofrer as restrições físicas de ter um corpo material. Este feitiço não pode ser detectado por meios mágicos ou mundanos. Você sai da visão ao sofrer dano ou ao conjurar outra magia.

TERREMOTO
Feitiço de 9º nível (arcano)
Custo de troca: 2

Faça um teste de conjuração (16). Uma vez por descanso, em um sucesso, todos os alvos Muito distantes que não estiverem voando devem fazer um teste de reação (18). Quem falhar sofre **3d10+8** de dano físico e fica temporariamente *Vulnerável*. Quem passar sofre metade do dano.

Além disso, quando você tem sucesso no teste de conjuração, o terreno dentro do alcance muito distante torna-se difícil e as estruturas dentro desse alcance podem ser danificadas ou desmoronar completamente.

AJUSTAR REALIDADE
Feitiço do Arcano de 10º nível
Custo de troca: 1

Quando você ou um aliado voluntário faz uma rolagem, você pode **gastar 5 Pontos de Esperança** para mudar o resultado para um à sua escolha — ele deve ser plausível dentro das possibilidades fornecidas pelos dados.

CHUVA ARCANA
Feitiço de 10º nível (arcano)
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração** contra todos os adversários distantes. **Marque uma quantidade qualquer de Pontos de Fadiga** para fazer chover fragmentos arcanos. Alvos atingidos sofrem **1d20+2** de dano mágico para cada PF marcado.

DOMÍNIO DO CÓDICE

LIVRO DE AVA
Grimório do Códice de 1º nível
Custo de troca: 2

Propelir: faça um **teste de conjuração** contra um alvo corpo a corpo. Em um sucesso, ele é empurrado para um ponto em alcance distante e sofre **d10+2** de dano mágico com sua Proficiência.

Armadura de Tava: **gaste 1 Ponto de Esperança** para conceder um bônus de +1 na Armadura a um alvo que você possa tocar. Esse bônus dura até o próximo descanso do alvo ou até que você conjure Armadura de Tava novamente.

Estaca de Gelo: faça um **teste de conjuração (12)** para invocar um grande espinho de gelo em alcance distante. Se usá-lo como arma, em vez disso, faça o teste de conjuração contra a Dificuldade do alvo. Em um sucesso, você causa **d6** de dano físico usando sua Proficiência.

LIVRO DE ILLIAT
Grimório do Códice de 1º nível
Custo de troca: 2

Sonolência: faça um **teste de conjuração** contra um alvo muito próximo. Em um sucesso, ele fica *Adormecido* até sofrer dano ou até o mestre gastar 1 Ponto de Medo no turno dele para encerrar a condição.

Saraivada Arcana: uma vez por descanso, **gaste qualquer quantidade de Pontos de Esperança** para atirar projéteis mágicos que acertam um alvo próximo à sua escolha. Role um número de **d6** igual à quantidade de Pontos de Esperança gasta e cause o resultado deles como dano mágico ao alvo.

Telepatia: **gaste 1 Ponto de Esperança** para criar uma linha de comunicação mental com um alvo que você possa ver. Essa conexão dura até seu próximo descanso ou até você conjurar Telepatia novamente.

LIVRO DE TYFAR

Grimório do Códice de 1º nível
Custo de troca: 2

Chama Selvagem: faça um **teste de conjuração** contra até três adversários corpo a corpo. Chamas irrompem de sua mão. Alvos atingidos sofrem **2d6** de dano mágico e marcam 1 Ponto de Fadiga.

Mão Arcana: você conjura uma mão mágica idêntica à sua em força e tamanho num ponto em alcance distante.

Névoa Misteriosa: faça um **teste de conjuração (13)** para conjurar uma névoa densa que fica em uma área estática dentro do alcance muito próximo. A neblina deixa essa área e tudo o que há nela fortemente obscurecido.

LIVRO DE SITIL

Grimório do Códice de 2º nível
Custo de troca: 2

Ajustar Aparência: você muda magicamente sua aparência e vestimentas para evitar ser reconhecido.

Paralelos: **gaste 2 Pontos de Esperança** para conjurar este feitiço sobre si mesmo ou sobre um aliado próximo. Na próxima vez que o alvo fizer um ataque, ele pode acertar um alvo adicional dentro do alcance contra o qual seu teste de ataque seria bem-sucedido. Você pode manter este feitiço ativo sobre uma única criatura por vez.

Ilusão: faça um **teste de conjuração (14)**. Em um sucesso, você cria uma ilusão visual temporária em um ponto em alcance próximo. Ela não pode ultrapassar seu tamanho e dura enquanto você olhar para ela. A ilusão não levanta suspeitas até um observador estar corpo a corpo dela.

LIVRO DE VAGRAS

Grimório do Códice de 2º nível
Custo de troca: 2

Portal Arcano: se não houver adversários corpo a corpo, faça um **teste de conjuração (13)**. Em um sucesso, **gaste 1 Ponto de Esperança** para criar um portal de onde você está para outro ponto que você possa ver em alcance distante. Ele se fecha depois que uma criatura passar por ele.

Revelar: faça um **teste de conjuração**. Se houver algo escondido por magia em alcance próximo, ela é revelada.

Tranca Rúnica: faça um **teste de conjuração (15)** sobre um objeto que esteja tocando e que possa fechar (como um baú, cadeado, caixa ou fechadura). Uma vez por descanso, em um sucesso, você pode trancar o objeto de modo que ele só possa ser aberto por criaturas designadas por você. Este feitiço pode ser quebrado em uma hora por uma pessoa com acesso à magia.

LIVRO DE KORVAX

Grimório do Códice de 3º nível
Custo de troca: 2

Círculo Rúnico: **marque 1 Ponto de Fadiga** para criar um círculo mágico temporário abaixo de onde você está. Todos os adversários que entrarem ou estiverem em alcance cac sofrem **2d12+4** de dano mágico e são empurrados para um ponto em alcance muito próximo.

Lapso: **gaste 1 Ponto de Esperança** para forçar um alvo corpo a corpo a fazer um teste de reação (15). Se falhar, ele esquece o último minuto de conversa com você.

Levitação: faça um **teste de conjuração** para suspender temporariamente no ar um alvo que você possa ver e movê-lo para um ponto em alcance próximo relativo à posição original dele.

LIVRO DE NORAI

Grimório do Códice de 3º nível
Custo de troca: 2

Amarração Mística: faça um **teste de conjuração** contra um alvo distante. Em um sucesso, ele fica temporariamente *Imobilizado* e deve marcar 1 Ponto de Fadiga. Se tiver uma criatura que esteja voando como alvo, este feitiço faz com que ela aterrisse e fique temporariamente *Imobilizada*.

Bola de Fogo: faça um **teste de conjuração** contra um alvo muito distante. Em um sucesso, lance uma esfera de fogo que explode ao se chocar contra ele. O alvo e todas as criaturas Muito Próximas dele devem fazer um teste de reação (13). Alvos que falharem sofrem **d20+5** de dano mágico com sua Proficiência. Alvos bem-sucedidos sofrem metade do dano.

LIVRO DE ECSOTA

Grimório do Códice de 4º nível
Custo de troca: 3

Criar Construto: **gaste 1 Ponto de Esperança** para escolher um grupo de objetos ao seu redor e, a partir deles, crie um construto animado que obedece comandos básicos. Faça um **teste de conjuração** para mandá-lo agir. Quando necessário, ele compartilha sua Evasão e atributos, e os ataques dele causam **2d10+3** de dano físico. Você pode manter apenas um construto por vez, e ele se desfaz ao sofrer qualquer quantidade de dano.

Repudiar: você pode interromper um efeito mágico em andamento. Faça um teste de conjuração usando seu atributo de conjuração. Se passar, uma vez por descanso, o efeito cessa e quaisquer consequências são evitadas.

LIVRO DE GRYNN

Grimório do Códice de 4º nível
Custo de troca: 2

Deflexão: uma vez por descanso longo, **gaste 1 Ponto de Esperança** para negar o dano de um ataque que tenha você ou um aliado muito próximo como alvo.

Muralha de Fogo: faça um **teste de conjuração (15)**. Em um sucesso, crie uma muralha de fogo mágico entre dois pontos em alcance distante. Todas as criaturas no caminho dela devem escolher ficar em um dos lados, e tudo o que atravessá-la depois disso sofre **4d10+3** de dano mágico.

Tranca Temporal: escolha um objeto distante como alvo. Esse objeto para no tempo e espaço exatamente onde está até o seu próximo descanso. Se uma criatura tentar movê-lo, faça um **teste de conjuração** contra ela para sustentar este feitiço.

MURALHA

Feitiço do Códice de 5º nível
Custo de troca: 2

Faça um **teste de conjuração (15)**. Em um sucesso, **gaste 1 Ponto de Esperança** uma vez por descanso para criar uma parede mágica temporária entre dois pontos em alcance distante. Ela pode ter até 15m de altura e se formar em qualquer ângulo. Criaturas ou objetos no caminho dela são desviados para um dos lados à sua escolha. A muralha perdura até seu próximo descanso ou até você conjurar Muralha novamente.

TELEPORTE

Feitiço do Códice de 5º nível
Custo de troca: 2

Uma vez por descanso longo, você pode instantaneamente teleportar a si mesmo e qualquer número de alvos próximos voluntários para um lugar onde você já esteve anteriormente. Escolha uma das opções a seguir e faça um **teste de conjuração (16)**:

- Se conhece o lugar muito bem, receba +3 de bônus;
- Se visitou o lugar com alguma frequência, receba +1 de bônus;
- Se não visitou o lugar com frequência, você não ganha um modificador;
- Se visitou o lugar apenas uma vez, sofra uma penalidade de –2.

Em um sucesso, você aparece no lugar pretendido. Se falhar, você aparece em um lugar diferente do pretendido. O grau da falha determina quão longe você aparece.

BANIR

Feitiço do Códice de 6º nível
Custo de troca: 0

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo próximo. Em um sucesso, role um número de **d20** igual ao seu atributo de conjuração. O alvo deve fazer um teste de reação com Dificuldade igual ao seu resultado mais alto. Em um sucesso, o alvo marca 1 Ponto de Fadiga, mas não é banido. Uma vez por descanso, se falhar, ele é banido deste reino.

Quando os personagens rolarem com Medo, a Dificuldade sofre uma penalidade de –1 e o alvo faz outro teste de reação. Em um sucesso, ele volta do banimento.

SIGILO DA RETALIAÇÃO

Feitiço do Códice de 6º nível
Custo de troca: 2

Marque um adversário próximo com um Sigilo da Retaliação. O mestre ganha 1 Ponto de Medo. Quando o adversário marcado causar dano a você ou aos seus aliados, coloque **1d8** nesta carta. Você pode acumular um número de **d8** igual ao seu nível. Ao atacar o adversário marcado com sucesso, role os dados que estão nesta carta e some o total à sua rolagem de dano; em seguida, retire os dados. Este efeito termina quando o adversário marcado é derrotado ou quando você conjura Sigilo da Retaliação novamente.

DOM DO CÓDICE

Talento do Códice de 7º nível
Custo de troca: 2

Se 4 ou mais cartas de domínio na sua mão pertencerem ao domínio do Códice, receba os seguintes benefícios:

- Você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para somar sua Proficiência a um teste de conjuração;
- Uma vez por descanso, substitua esta carta por qualquer carta em sua reserva sem pagar o custo de troca.

LIVRO DE HOMET

Grimório do Códice de 7º nível
Custo de troca: 0

Atravessar: faça um **teste de conjuração (13)**. Uma vez por descanso, em um sucesso, você e todas as criaturas que o estejam tocando podem atravessar uma parede ou porta Próxima. O efeito termina quando todos estiverem do outro lado.

Portal Planar: faça um **teste de conjuração (14)**. Uma vez por descanso longo, em um sucesso, abra um portal para uma localidade que você já tenha visitado em outra dimensão ou plano de existência. Esse portal perdura até seu próximo descanso.

LIVRO DE VYOLA

Grimório do Códice de 8º nível
Custo de troca: 2

Clareza Compartilhada: uma vez por descanso longo, **gaste 1 Ponto de Esperança** para escolher duas criaturas voluntárias. Quando uma delas for marcar PF, ela pode escolher qual das duas irá marcar. Este feitiço dura até o próximo descanso dos alvos.

Sondar Memórias: faça um **teste de conjuração** contra um alvo distante. Em um sucesso, espione a mente do alvo e faça uma pergunta ao mestre. O mestre descreve as memórias do alvo que estejam relacionadas à resposta.

REFÚGIO SEGURO

Feitiço do Códice de 8º nível
Custo de troca: 3

Quando tem alguns minutos de calma para se concentrar, você pode **gastar 2 Pontos de Esperança** para invocar seu Refúgio Seguro: um grande abrigo interdimensional onde você e seus aliados podem ficar. Ao fazer isso, uma porta mágica aparece em algum lugar em alcance próximo. Apenas criaturas designadas por você podem entrar. Após entrar, você pode deixar a entrada invisível. Qualquer pessoa no interior do refúgio pode sair a hora que quiser. Depois que você sair, a porta de entrada deve ser invocada novamente.

Ao fazer um descanso em seu Refúgio Seguro, você pode escolher um movimento de repouso adicional.

LIVRO DE RONIN

Grimório do Códice de 9º nível
Custo de troca: 4

Enervação Eterna: uma vez por descanso longo, faça um **teste de conjuração** contra um alvo próximo. Em um sucesso, ele fica permanentemente *Vulnerável*. O alvo não pode se recuperar dessa condição por quaisquer meios.

Transformação: faça um **teste de conjuração (15)**. Em um sucesso, transforme-se em um objeto inanimado que não exceda o dobro de seu tamanho normal. Você pode permanecer nessa forma até sofrer dano.

ONDA DESINTEGRADORA

Feitiço do Códice de 9º nível
Custo de troca: 4

Faça um **teste de conjuração (18)**. Uma vez por descanso longo, em um sucesso, o mestre lhe informa quais adversários distantes têm Dificuldade 18 ou menor. **Marque 1 Ponto de Fadiga** para cada alvo que quiser atingir com este feitiço. O alvo morre e não pode voltar à vida por quaisquer meios.

LIVRO DE YARROW

Grimório do Códice de 10º nível
Custo de troca: 2

Imunidade Mágica: **gaste 5 Pontos de Esperança** para ficar imune a dano mágico até seu próximo descanso.

Manipulação Temporal: faça um **teste de conjuração (18)**. Em um sucesso, o tempo desacelera temporariamente até parar para todos que estiverem em alcance distante, com exceção de você. Ele volta ao normal na próxima vez que você fizer um teste que tenha outra criatura como alvo.

UNIÃO TRANSCENDENTAL

Feitiço do Códice de 10º nível
Custo de troca: 1

Uma vez por descanso longo, **gaste 5 Pontos de Esperança** para conjurar este feitiço sobre duas ou mais criaturas voluntárias. Até seu próximo descanso, quando uma criatura conectada por essa união for marcar Pontos de Vida ou Pontos de Fadiga, as criaturas conectadas podem escolher qual delas marcará.

DOMÍNIO DO ESPLENDOR

RAIO LUMINOSO
Feitiço do Esplendor de 1º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo distante. Em um sucesso, **gaste 1 Ponto de Esperança** para lançar um raio de luz radiante contra ele, causando **d8+2** de dano mágico usando sua Proficiência. O alvo fica temporariamente *Vulnerável* e emite uma luz intensa até se recuperar dessa condição.

TOQUE REPARADOR
Feitiço do Esplendor de 1º nível
Custo de troca: 1

Você toca uma criatura e canaliza magia curativa para fechar seus ferimentos. Quando pode passar alguns minutos se concentrando em quem está ajudando, **gaste 2 Pontos de Esperança** para recuperar 1 PV ou PF do alvo.

Uma vez por descanso longo, ao passar esse momento curativo descobrindo algo novo sobre a criatura ou revelando algo sobre si mesmo a ela, você pode fazê-la recuperar 2 Pontos de Vida ou Pontos de Fadiga, em vez de 1.

VALIDAÇÃO
Talento do Esplendor de 1º nível
Custo de troca: 0

Uma vez por descanso, após o teste de um aliado, mas antes das consequências ocorrerem, você pode auxiliá-lo com palavras de apoio. Ao fazer isso, seu aliado pode rolar os dados novamente.

MÃOS CURATIVAS
Feitiço do Esplendor de 2º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração (13)** tendo como alvo uma criatura corpo a corpo que não seja você. Em um sucesso, **marque 1 Ponto de Fadiga** para recuperar 2 Pontos de Vida ou Pontos de Fadiga do alvo. Se falhar, **marque 1 Ponto de Fadiga** para recuperar 1 PV ou PF do alvo. Você não pode curar o mesmo alvo novamente até seu próximo descanso longo.

ÚLTIMAS PALAVRAS
Feitiço do Esplendor de 2º nível
Custo de troca: 1

Você pode conceder um momento de vida a um cadáver para conversar com ele. Faça um **teste de conjuração (13)**. Em um sucesso com Esperança, o cadáver responde até três perguntas. Em um sucesso com Medo, o cadáver responde uma pergunta. O cadáver responde com sinceridade, mas não pode fornecer informações que desconhecia enquanto estava vivo. Se falhar, ou após o cadáver terminar de responder às suas perguntas, ele se desfaz em pó.

NOVO FÔLEGO
Talento do Esplendor de 3º nível
Custo de troca: 2

Uma vez por descanso, ao acertar um ataque contra um adversário, você pode recuperar 1 Ponto de Vida ou 3 Pontos de Fadiga. Em um sucesso com Esperança, você também recupera 1 PV ou 3 PF de um aliado próximo.

VOZ DA RAZÃO
Talento do Esplendor de 3º nível
Custo de troca: 1

Você fala com poder e autoridade sem igual. Você tem vantagem em testes para acalmar situações violentas ou convencer alguém a seguir sua ordem.

Além disso, você demonstra mais firmeza sob pressão. Quando todos seus Pontos de Fadiga estiverem marcados, você ganha um bônus de +1 na Proficiência para rolagens de dano.

ADIVINHAÇÃO
Feitiço do Esplendor de 4º nível
Custo de troca: 1

Uma vez por descanso longo, **gaste 3 Pontos de Esperança** para se comunicar com as forças do além e fazer uma única pergunta sobre algum evento, lugar, pessoa ou situação no futuro próximo que possa ser respondida com "sim" ou "não". O tempo presente desaparece por um momento e a resposta surge magicamente diante de você.

SIGILO DA VIDA
Feitiço do Esplendor de 4º nível
Custo de troca: 1

Gaste 3 Pontos de Esperança e escolha um aliado próximo. Ele é marcado por um brilhante sigilo de proteção. Quando esse aliado for fazer um movimento de morte, ele recupera 1 PV em vez disso.

Este efeito termina quando salva o alvo de um movimento de morte, quando você conjura Sigilo da Vida sobre outro alvo ou quando faz um descanso longo.

MOLDAR MATERIAL
Feitiço do Esplendor de 5º nível
Custo de troca: 1

Gaste 1 Ponto de Esperança para moldar parte de um material natural que esteja tocando (como gelo, madeira ou pedra) à sua vontade. A área do material não pode ser maior que você. Por exemplo, você pode criar uma ferramenta rudimentar ou criar uma porta.

Você só pode afetar o material próximo do ponto que você está tocando.

PUNIÇÃO
Feitiço do Esplendor de 5º nível
Custo de troca: 2

Uma vez por descanso, **gaste 3 Pontos de Esperança** para carregar sua Punição. Ao acertar seu próximo ataque com uma arma, dobre o resultado da rolagem de dano. Independentemente do tipo de dano da arma, este ataque causa dano mágico.

RESTAURAÇÃO
Feitiço do Esplendor de 6º nível
Custo de troca: 2

Após um descanso longo, coloque um número de marcadores igual ao seu atributo de conjuração nesta carta. Toque uma criatura e gaste qualquer quantidade de marcadores. Para cada marcador gasto, recupere 2 Pontos de Vida ou Pontos de Fadiga do alvo.

Você também pode gastar um marcador desta carta para tocar uma criatura e recuperá-la da condição *Vulnerável* ou curar uma doença física ou mágica (o mestre pode exigir o gasto de mais marcadores, dependendo da potência da doença).

Após um descanso longo, marcadores não utilizados são perdidos.

ZONA DE PROTEÇÃO
Feitiço do Esplendor de 6º nível
Custo de troca: 2

Faça um **teste de conjuração (16)**. Uma vez por descanso longo, em um sucesso, escolha um ponto em alcance distante e crie uma zona de proteção visível para todos os aliados muito próximos do ponto de origem. Ao fazer isso, coloque **1d6** nesta carta, com o 1 virado para cima. Quando um aliado na zona de proteção sofre dano, reduza esse dano pelo valor do dado. Em seguida, aumente o valor do dado em um. Se o valor do dado for ultrapassar 6, este efeito termina.

DOM DO ESPLENDOR
Talento do Esplendor de 7º nível
Custo de troca: 2

Se 4 ou mais cartas de domínio na sua mão pertencerem ao domínio do Esplendor, receba os seguintes benefícios:

- Um bônus de +3 no seu limiar de dano grave;
- Uma vez por descanso longo, quando o dano sofrido exigir que marque PV, você pode, em vez disso, marcar uma quantidade equivalente de PF ou gastar uma quantidade equivalente de Esperança.

GOLPE CURATIVO
Feitiço do Esplendor de 7º nível
Custo de troca: 1

Ao causar dano a um adversário, você pode **gastar 2 Pontos de Esperança** para recuperar 1 PV de um aliado próximo.

AURA DEFENSORA
Feitiço do Esplendor de 8º nível
Custo de troca: 2

Marque 1 Ponto de Fadiga para conjurar uma aura protetora sobre um alvo muito próximo. Quando o alvo marca 1 Ponto de Armadura, ele reduz a gravidade do ataque em um limiar adicional. Se este feitiço fizer uma criatura que sofreria dano não marcar Pontos de Vida, o efeito termina.

Você pode manter a Aura Defensora apenas sobre uma criatura por vez.

FULGOR ATORDOANTE
Feitiço do Esplendor de 8º nível
Custo de troca: 2

Faça um **teste de conjuração** para disparar raios solares contra todos os adversários distantes à sua frente. Em um sucesso, **gaste qualquer quantidade de Pontos de Esperança** e force um número equivalente de alvos atingidos a fazer um teste de reação (14).

Alvos bem-sucedidos sofrem **3d20+3** de dano mágico. Alvos que falharem sofrem **4d20+5** de dano mágico e ficam temporariamente *Atordoados*. Enquanto estiverem *Atordoados*, os alvos não podem usar reações e não podem fazer quaisquer outras ações até que se recuperem dessa condição.

AURA ESMAGADORA
Feitiço do Esplendor de 9º nível
Custo de troca: 2

Faça um **teste de conjuração (15)** para fortalecer sua aura com magia. Em um sucesso, **gaste 2 Pontos de Esperança** para tornar sua Presença igual ao seu atributo de conjuração até seu próximo descanso longo.

Enquanto este feitiço estiver ativo, seus adversários devem marcar 1 Ponto de Fadiga ao selecionarem você como alvo de um ataque.

FEIXE DE REMISSÃO
Feitiço do Esplendor de 9º nível
Custo de troca: 2

Faça um **teste de conjuração (16)**. Em um sucesso, **marque uma quantidade qualquer de PF** para escolher uma linha de aliados em alcance distante como alvo. Você pode recuperar um número de Pontos de Vida, divididos como você quiser entre os alvos, igual à quantidade de PF que marcou.

RESSURREIÇÃO
Feitiço do Esplendor de 10º nível
Custo de troca: 2

Faça um **teste de conjuração (20)**. Em um sucesso, faça com que uma criatura morta há no máximo 100 anos volte à vida com todas as suas capacidades. Em seguida, role **1d6**. Se tirar 5 ou menos, coloque esta carta na reserva permanentemente.

Se falhar, você não pode conjurar Ressurreição novamente por uma semana.

REVIGORAR
Feitiço do Esplendor de 10º nível
Custo de troca: 3

Após você ou um aliado próximo usar uma habilidade com limite de uso (como uma vez por descanso ou uma vez por sessão), você pode **gastar uma quantidade qualquer de Pontos de Esperança** e rolar um número equivalente de **d6**. Se tirar 6 em qualquer dado, a habilidade pode ser usada novamente.

DOMÍNIO DA FALANGE

INTOCÁVEL
Talento da Falange de 1º nível
Custo de troca: 1

Receba um bônus na Evasão igual à metade da sua Agilidade.

MOVIMENTO LIGEIRO
Talento da Falange de 1º nível
Custo de troca: 0

Uma vez por descanso, **marque 1 PF** para se deslocar para qualquer lugar em alcance distante sem precisar de um teste de Agilidade.

Se terminar esse movimento em alcance corpo a corpo de um adversário e imediatamente atacá-lo, você ganha um bônus de +1 no teste de ataque.

UM PASSO À FRENTE
Talento da Falange de 1º nível
Custo de troca: 1

Quando você é alvo de um ataque originado de um ponto fora de alcance corpo a corpo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para rolar **1d4** e receber um bônus igual ao resultado na sua Evasão contra este ataque.

APROXIMAÇÃO ESTRATÉGICA
Talento da Falange de 2º nível
Custo de troca: 1

Após um descanso longo, coloque um número de marcadores igual ao seu Conhecimento nesta carta (mínimo de 1). Na primeira vez que você se mover para ficar próximo de um adversário e atacá-lo, você pode gastar um marcador para escolher uma das opções abaixo:

- Você faz o ataque com vantagem;
- Você recupera 1 Ponto de Fadiga de um aliado cac ao adversário;
- Você soma **1d8** à rolagem de dano.

Após um descanso longo, marcadores não utilizados são perdidos.

FEROCIDADE
Talento da Falange de 2º nível
Custo de troca: 2

Ao fazer com que um adversário marque 1 ou mais Pontos de Vida, você pode **gastar 2 Pontos de Esperança** para aumentar sua Evasão em um número igual à quantidade de PV que ele marcou. Esse bônus dura até o término do próximo ataque feito contra você.

RESISTIR
Talento da Falange de 3º nível
Custo de troca: 1

Ao marcar 1 Ponto de Armadura para reduzir o dano sofrido, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para marcar 1 Ponto de Armadura adicional.

TÁTICAS
Talento da Falange de 3º nível
Custo de troca: 1

Ao prestar ajuda a um aliado, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para somar uma de suas Experiências à rolagem, junto ao seu dado de vantagem.

Ao fazer um teste em dupla, você pode usar **1d20** como seu Dado de Esperança.

IMPULSO
Talento da Falange de 4º nível
Custo de troca: 1

Marque 1 Ponto de Fadiga para usar um aliado próximo voluntário como impulso para se lançar no ar e fazer um ataque aéreo contra um alvo distante.

Você tem vantagem no ataque, soma **1d10** à rolagem de dano e termina seu movimento corpo a corpo ao alvo.

REDIRECIONAR
Talento da Falange de 4º nível
Custo de troca: 1

Quando um ataque originado de um ponto além do alcance corpo a corpo falha contra você, role um número de **d6** igual à sua Proficiência. Se tirar 6 em qualquer dado, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para redirecionar o ataque, fazendo-o causar dano a um adversário muito próximo.

CONHECE TEU INIMIGO
Talento da Falange de 5º nível
Custo de troca: 1

Enquanto estiver observando uma criatura, você pode fazer um **teste de Instinto** contra ela. Em um sucesso, **gaste 1 Ponto de Esperança** e pergunte ao mestre uma das seguintes informações a respeito dela:

- PV e PF restantes;
- Dificuldade e limiares de dano;
- Táticas e dados de dano padrão;
- Habilidades e Experiências.

Além disso, em um sucesso, você pode **marcar 1 PF** para fazer o mestre perder 1 Ponto de Medo.

GOLPE PESSOAL
Talento da Falange de 5º nível
Custo de troca: 1

Você tem um golpe icônico de combate. Descreva-o e dê um nome a ele. Uma vez por descanso, ao utilizá-lo como parte de uma ação, você pode rolar **1d20** como seu Dado de Esperança. Em um sucesso, recupere 1 Ponto de Fadiga.

CONTRA-ATAQUE RÁPIDO
Talento da Falange de 6º nível
Custo de troca: 0

Quando um ataque originado de um ponto em alcance corpo a corpo falha contra você, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** e aproveitar a oportunidade para causar o dano de uma de suas armas ativas ao atacante.

RECUPERAÇÃO
Talento da Falange de 6º nível
Custo de troca: 1

Durante um descanso curto, você pode escolher um movimento de repouso de descanso longo. Você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para permitir que um aliado também faça isso.

DOM DA FALANGE
Talento da Falange de 7º nível
Custo de troca: 2

Se 4 ou mais cartas de domínio na sua mão pertencerem ao domínio da Falange, receba os seguintes benefícios:

- Bônus de +1 na Agilidade;
- Uma vez por descanso, você pode **gastar 3 Pontos de Esperança** para fazer com que um ataque bem-sucedido contra você falhe.

ACUIDADE CRUEL
Talento da Falange de 7º nível
Custo de troca: 1

Ao acertar um ataque com uma arma, receba um bônus igual à sua Acuidade ou Agilidade na rolagem de dano.

AMONTOAR
Talento da Falange de 8º nível
Custo de troca: 1

Faça um teste de Agilidade contra todos os alvos próximos. **Gaste 1 Ponto de Esperança** para mover os alvos que você acerta, bem como quaisquer aliados próximos voluntários, para outro ponto em alcance próximo.

GOLPE DEBILITANTE
Talento da Falange de 8º nível
Custo de troca: 3

Ao acertar um ataque, você pode **marcar 1 PF** para fazer com que o próximo ataque bem-sucedido contra o mesmo alvo cause **2d12** de dano adicional.

QUASE LÁ
Talento da Falange de 9º nível
Custo de troca: 1

Se tiver 2 PV ou menos desmarcados, você não sofre dano menor.

ATAQUE FRAGMENTADO
Talento da Falange de 9º nível
Custo de troca: 3

Gaste 1 Ponto de Esperança e faça um ataque contra todos os adversários no alcance de sua arma. Uma vez por descanso longo, em um sucesso contra qualquer um dos alvos, some todo o dano causado e em seguida o redistribua como quiser entre os alvos atingidos. Antes de causar dano a um alvo, role um dado de dano adicional e some o resultado dele ao dano que causar ao alvo.

PASSO CÉLERE
Talento da Falange de 10º nível
Custo de troca: 2

Quando um ataque falha contra você, recupere 1 Ponto de Fadiga. Se não puder recuperar PF, receba 1 Ponto de Esperança.

TRAJETO MORTAL
Talento da Falange de 10º nível
Custo de troca: 1

Gaste 3 Pontos de Esperança para percorrer o campo de batalha em linha reta até um ponto em alcance distante, fazendo um ataque contra todos os adversários no alcance da sua arma ao longo do caminho percorrido. Escolha a ordem na qual o dano é causado aos alvos atingidos. Para o primeiro alvo, role o dano de sua arma com +1 de bônus na Proficiência. Depois disso, remova um dado do teste de dano e cause o dano restante ao próximo alvo. Continue removendo um dado para cada alvo subsequente até que não tenha mais dados de dano ou adversários.

Você não pode escolher o mesmo alvo mais de uma vez por ataque.

DOMÍNIO DA GRAÇA

DISSIMULAÇÃO
Talento da Graça de 1º nível
Custo de troca: 0

Gaste 1 Ponto de Esperança para receber vantagem em um teste para enganar ou fazer alguém acreditar em uma mentira que você contar.

ENFEITIÇAR
Feitiço da Graça de 1º nível
Custo de troca: 0

Faça um teste de conjuração contra um alvo próximo. Em um sucesso, ele fica temporariamente *Enfeitiçado*. Enquanto estiver *Enfeitiçado*, a atenção do alvo se fixa em você. O campo de visão dele se estreita e todos os sons além da sua voz são abafados. Uma vez por descanso, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para forçar o alvo *Enfeitiçado* a marcar 1 PF também.

PALAVRAS INSPIRADORAS
Talento da Graça de 1º nível
Custo de troca: 1

Suas palavras são imbuídas de poder. Após um descanso longo, coloque um número de marcadores igual à sua Presença nesta carta. Ao falar com um aliado, você pode gastar um marcador desta carta para dar a ele um benefício dentre os seguintes:

- Seu aliado recupera 1 PF;
- Seu aliado recupera 1 PV;
- Seu aliado recebe 1 Ponto de Esperança.

Após um descanso longo, marcadores não utilizados são perdidos.

INSOLÊNCIA
Talento da Graça de 2º nível
Custo de troca: 2

Ao insultar ou provocar um alvo distante, faça um **teste de Presença** contra ele. Uma vez por descanso, em um sucesso, role um número de **d4** igual à sua Proficiência. O alvo deve marcar um número de Pontos de Fadiga igual ao maior resultado obtido.

NÃO MINTA PARA MIM
Feitiço da Graça de 2º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo muito próximo. Em um sucesso, ele não pode mentir para você enquanto estiver em alcance próximo, porém não é obrigado a falar. Se você fizer uma pergunta e ele se recusar a responder, ele deve marcar 1 Ponto de Fadiga e o efeito termina. O alvo em geral não está ciente de que este feitiço foi conjurado sobre ele até que fale uma verdade contra sua vontade.

INVISIBILIDADE
Feitiço da Graça de 3º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração (10)**. Em um sucesso, **marque 1 Ponto de Fadiga** e deixe você ou um aliado corpo a corpo *Invisível*. Uma criatura *Invisível* só pode ser vista por meios mágicos e testes de ataque contra ela são feitos com desvantagem. Coloque um número de marcadores igual ao seu atributo de conjuração nesta carta. Quando a criatura *Invisível* faz uma ação, gaste um marcador desta carta. Após o término da ação que consumiu o último marcador, o efeito termina.

Você pode manter apenas uma criatura sob efeito de Invisibilidade por vez.

LAMPEJO HIPNÓTICO
Feitiço da Graça de 3º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração** contra todos os adversários próximos na sua frente. Uma vez por descanso, em um sucesso, crie lampejos ilusórios de cores e luzes que deixam os alvos atingidos temporariamente *Atordoados* e os força a marcar 1 PF. Enquanto estiverem *Atordoados*, os alvos não podem usar reações e não podem fazer quaisquer outras ações até que se recuperem desta condição.

ESPIONAR
Feitiço da Graça de 4º nível
Custo de troca: 1

Escolha um alvo muito distante. Você pode ver e ouvir pelos olhos e ouvidos dele. Você pode escolher entre usar seus próprios sentidos ou os do alvo à vontade até seu próximo descanso ou até você conjurar outro feitiço.

PALAVRAS TRANQUILIZANTES
Talento da Graça de 4º nível
Custo de troca: 1

Durante um descanso curto, ao passar um tempo amparando outro personagem por meio do movimento de repouso Tratar Ferimentos, recupere 1 Ponto de Vida adicional desse personagem. Ao fazer isso, você também recupera 2 Pontos de Vida.

PALAVRAS DE DISCÓRDIA
Feitiço da Graça de 5º nível
Custo de troca: 1

Sussurre palavras de discórdia para um adversário corpo a corpo e faça um **teste de conjuração (13)**. Em um sucesso, o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga e atacar outro adversário em vez de você ou seus aliados.

Após concluir o ataque, o alvo percebe o que aconteceu. Na próxima vez que conjurar Palavras de Discórdia sobre ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste de conjuração.

SONDAR PENSAMENTOS
Feitiço da Graça de 5º nível
Custo de troca: 2

Você pode espionar a mente dos outros. **Gaste 1 Ponto de Esperança** para ler pensamentos vagos e superficiais de um alvo distante. Faça um **teste de conjuração** contra o alvo para sondar pensamentos profundos e escondidos. Se rolar com Medo, a critério do mestre, o alvo pode perceber que você está lendo a mente dele.

JAMAIS ESQUECIDO
Talento da Graça de 6º nível
Custo de troca: 2

Ao marcar 1 ou mais Pontos de Vida devido a um ataque, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para colocar um número de marcadores nesta carta igual ao número de PV marcados. Para cada marcador nesta carta, você recebe um bônus de +5 na rolagem de dano do próximo ataque que você acertar. Em seguida, zere todos os marcadores.

PARTILHAR O FARDO
Feitiço da Graça de 6º nível
Custo de troca: 0

Uma vez por descanso, absorva a Fadiga de uma criatura corpo a corpo voluntária. O alvo descreve quais conhecimentos ou emoções particulares são transferidos da mente dele para a sua. Transfira qualquer número de PF do alvo para você e em seguida receba 1 Ponto de Esperança para cada PF transferido.

CARISMA INFINITO
Talento da Graça de 7º nível
Custo de troca: 1

Após fazer um teste para obter favores, mentir ou persuadir, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para rolar novamente seu Dado de Esperança ou Medo.

DOM DA GRAÇA
Talento da Graça de 7º nível
Custo de troca: 2

Se 4 ou mais cartas de domínio na sua mão pertencerem ao domínio da Graça, receba os seguintes benefícios:

- Você pode **marcar 1 PA** em vez de 1 PF;
- Quando for fazer com que um alvo marque PV, você pode forçá-lo a marcar um número equivalente de PF em vez disso.

ENFEITIÇAR EM MASSA
Feitiço da Graça de 8º nível
Custo de troca: 3

Faça um **teste de conjuração** contra todos os alvos distantes. Alvos atingidos ficam temporariamente *Enfeitiçados*. Enquanto um alvo estiver *Enfeitiçado*, a atenção dele se fixa em você. O campo de visão dele se estreita e todos os sons além da sua voz são abafados. **Marque 1 Ponto de Fadiga** para forçar todos os alvos *Enfeitiçados* a marcarem 1 PF, encerrando este feitiço.

PROJEÇÃO ASTRAL
Feitiço da Graça de 8º nível
Custo de troca: 0

Uma vez por descanso longo, **marque 1 Ponto de Fadiga** para projetar uma cópia de si mesmo que pode aparecer em qualquer lugar no qual você já tenha estado anteriormente.

Você pode ver e ouvir através da projeção e pode afetar o mundo como se você estivesse no lugar dela. Uma criatura que investigue a projeção pode discernir sua origem mágica. Esse efeito dura até seu próximo descanso ou até sua projeção sofrer qualquer dano.

IMITADOR
Feitiço da Graça de 9º nível
Custo de troca: 3

Uma vez por descanso longo, esta carta pode imitar as habilidades de outra carta de domínio de 8º nível ou menor na mão de outro jogador. **Gaste uma quantidade de Esperança igual à metade do nível da carta** para ter acesso à habilidade. A cópia permanece até seu próximo descanso ou até o outro jogador colocar a carta original na reserva.

MESTRE DO OFÍCIO
Talento da Graça de 9º nível
Custo de troca: 0

Receba um bônus permanente de +2 em duas de suas Experiências, ou +3 em apenas uma. Em seguida, coloque esta carta na sua reserva permanentemente.

EM DOBRO
Feitiço da Graça de 10º nível
Custo de troca: 1

Quando um aliado próximo causa dano a um adversário, você pode fazer um **teste de conjuração** contra esse mesmo alvo. Em um sucesso, você causa o mesmo dano que seu aliado causou. Se você rolar um sucesso com Medo, coloque esta carta na reserva.

NOTORIEDADE
Talento da Graça de 10º nível
Custo de troca: 0

As pessoas sabem quem você é e o que já fez; por isso, o tratam de forma diferente. Ao se aproveitar de sua notoriedade para conseguir o que quer, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** antes do teste para receber um bônus de +10 no resultado. Onde quer que vá, você obtém comida e bebida grátis, e o preço das outras mercadorias que você compra diminui em uma bolsa de ouro (até o mínimo de um punhado).

Esta carta não conta para o limite de 5 cartas de domínio na sua mão e não pode ser colocada na reserva.

DOMÍNIO DA LÂMINA

LEVANTE-SE
Talento da Lâmina de 1º nível
Custo de troca: 1

Ao sofrer dano grave, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para reduzir a gravidade em um limiar.

NÃO O SUFICIENTE
Talento da Lâmina de 1º nível
Custo de troca: 1

Ao rolar dados de dano, você pode rolar novamente quaisquer resultados 1 ou 2.

TURBILHÃO
Talento da Lâmina de 1º nível
Custo de troca: 0

Quando acerta um ataque contra um alvo muito próximo, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para usar este ataque contra todos os outros alvos muito próximos. Todos os adversários adicionais que você acertar ao usar este talento sofrem metade do dano.

ATAQUE IMPRUDENTE
Talento da Lâmina de 2º nível
Custo de troca: 1

Marque 1 Ponto de Fadiga para receber vantagem em um teste de ataque.

FRATERNIDADE MARCIAL
Talento da Lâmina de 2º nível
Custo de troca: 1

Uma vez por descanso longo, ao elogiar ou perguntar algo que alguém faz bem, vocês recebem 3 Pontos de Esperança.

MEXA-SE
Talento da Lâmina de 3º nível
Custo de troca: 1

Uma vez por descanso, quando uma criatura corpo a corpo for causar dano a você, você pode evitar o ataque e sair com segurança do alcance do inimigo.

VERSATILIDADE
Talento da Lâmina de 3º nível
Custo de troca: 1

Em vez de usar o atributo requerido por uma arma equipada, você pode usar um atributo diferente.

Ao causar dano, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para usar o valor máximo de um de seus dados de dano.

ARMADURA FORTIFICADA
Talento da Lâmina de 4º nível
Custo de troca: 0

Você recebe um bônus de +2 nos seus limiares de dano enquanto estiver usando armadura.

CONCENTRAÇÃO MORTAL
Talento da Lâmina de 4º nível
Custo de troca: 2

Uma vez por descanso, você pode se concentrar totalmente em um alvo à sua escolha, recebendo um bônus de +1 em sua Proficiência. Esse bônus dura até você derrotar o alvo, atacar outra criatura ou a batalha terminar.

VANTAGEM DO CAMPEÃO
Talento da Lâmina de 5º nível
Custo de troca: 1

Ao ter sucesso crítico em um ataque, você pode **gastar até 3 Pontos de Esperança** e escolher uma das opções a seguir para cada Ponto de Esperança gasto dessa forma:

- Você recupera 1 Ponto de Vida;
- Você recupera 1 Ponto de Armadura;
- O alvo deve marcar 1 PV adicional.

Você não pode escolher a mesma opção mais de uma vez.

VITALIDADE
Talento da Lâmina de 5º nível
Custo de troca: 0

Ao escolher esta carta, receba dois destes benefícios permanentemente:

- 1 PF adicional;
- 1 PV adicional;
- Bônus de +2 em seus limiares de dano.

Em seguida, coloque esta carta na sua reserva permanentemente.

CALEJADO PELA BATALHA
Talento da Lâmina de 6º nível
Custo de troca: 2

Uma vez por descanso longo, quando for fazer um movimento de morte, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para, em vez disso, recuperar 1 PV.

FÚRIA
Talento da Lâmina de 6º nível
Custo de troca: 1

Antes de fazer um ataque, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para receber um bônus igual ao dobro de sua Força na rolagem de dano.

Você pode ativar este talento duas vezes por ataque.

DOM DA LÂMINA
Talento da Lâmina de 7º nível
Custo de troca: 1

Se 4 ou mais cartas de domínio na sua mão pertencerem ao domínio da Lâmina, receba os seguintes benefícios:

- Bônus de +2 em testes de ataque;
- Bônus de +4 no seu limiar de dano grave.

GOLPE DE RASPÃO
Talento da Lâmina de 7º nível
Custo de troca: 1

Quando erra um ataque, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para causar o dano da arma usando metade de sua Proficiência.

GRITO DE GUERRA
Talento da Lâmina de 8º nível
Custo de troca: 2

Uma vez por descanso longo, enquanto se lança rumo ao perigo, você pode emitir um grito de guerra que inspira

seus aliados. Cada aliado capaz de ouvi-lo recupera 1 Ponto de Fadiga e ganha 1 Ponto de Esperança. Além disso, seus aliados fazem testes de ataque com vantagem até que você ou algum aliado role uma falha com Medo.

FRENESI
Talento da Lâmina de 8º nível
Custo de troca: 3

Uma vez por descanso longo, você pode entrar *Em Frenesi* até que não haja mais adversários na sua linha de visão.

Enquanto estiver *Em Frenesi*, você não pode usar PA, ganha um bônus de +10 em rolagens de dano e um bônus de +8 no seu limiar de dano grave.

GOLPE DA MORTE
Talento da Lâmina de 9º nível
Custo de troca: 3

Uma vez por descanso longo, **gaste 1 Ponto de Esperança** para fazer um teste de ataque. O mestre informa contra quais alvos no alcance da arma o teste teria sucesso. Escolha um desses alvos e force-o a marcar 5 PV.

GUERRA E GLÓRIA
Talento da Lâmina de 9º nível
Custo de troca: 2

Em um sucesso crítico ao atacar com uma arma, receba 1 Ponto de Esperança adicional ou recupere 1 Ponto de Fadiga adicional.

Além disso, ao causar dano suficiente para derrotar um inimigo, receba 1 Ponto de Esperança ou recupere 1 PF.

MONSTRO DE BATALHA
Talento da Lâmina de 10º nível
Custo de troca: 0

Ao acertar um ataque contra um adversário, em vez de rolar o dano, você pode **marcar 4 Pontos de Fadiga** para forçar o alvo a marcar um número de PV igual ao número de PV que você tem marcados no momento.

MASSACRAR
Talento da Lâmina de 10º nível
Custo de troca: 3

Ao acertar um ataque com sua arma, você nunca causa dano abaixo do limiar de dano maior do alvo (ele sempre marca no mínimo 2 Pontos de Vida).

Além disso, quando uma criatura no alcance da sua arma causa dano a um aliado com um ataque que não tem você como alvo, você pode **marcar 1 PF** para forçá-la a fazer um teste de reação (15). Se falhar, o alvo deve marcar 1 Ponto de Vida.

DOMÍNIO DA MEIA-NOITE

CHUVA DE LÂMINAS
Feitiço da Meia-noite de 1º nível
Custo de troca: 1

Gaste 1 Ponto de Esperança para fazer um **teste de conjuração** e arremessar lâminas mágicas contra todos os alvos muito próximos. Alvos atingidos sofrem **d8+2** de dano mágico com sua Proficiência.

Se um alvo atingido estiver *Vulnerável*, ele sofre **1d8** de dano adicional.

DELINQUENTE
Talento da Meia-noite de 1º nível
Custo de troca: 0

Você tem vantagem em testes para arrombar fechaduras não mágicas, desarmar armadilhas não mágicas ou roubar itens de um alvo (seja por meio da furtividade ou da força).

DISFARCE INQUIETANTE
Feitiço da Meia-noite de 1º nível
Custo de troca: 0

Quando tem alguns minutos para se preparar, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para tomar a forma de qualquer humanoide que você possa ver com clareza em sua mente. Enquanto estiver disfarçado dessa forma, você tem vantagem em testes de Presença para evitar ser descoberto.

Coloque um número de marcadores igual ao seu atributo de conjuração nesta carta. Quando fizer uma ação enquanto estiver disfarçado, gaste um marcador. Após a ação que consumiu o último marcador, o efeito termina.

ESPÍRITO DA MEIA-NOITE
Feitiço da Meia-noite de 2º nível
Custo de troca: 1

Gaste 1 Ponto de Esperança para invocar um espírito de tamanho humanoide que pode se mover ou carregar coisas para você até seu próximo descanso.

Você também pode mandá-lo atacar um adversário. Ao fazer isso, faça um **teste de conjuração** contra um alvo muito distante. Em um sucesso, o espírito se move até ficar corpo a corpo ao alvo. Role um número de **d6** igual ao seu atributo de conjuração e cause o resultado deles como dano mágico ao alvo. O espírito então se dissipa. Você pode ter apenas um espírito por vez.

SOMBRA TRAIÇOEIRA
Feitiço da Meia-noite de 2º nível
Custo de troca: 0

Faça um **teste de conjuração** contra todos os adversários muito próximos. Alvos atingidos ficam temporariamente *Imobilizados* pela própria sombra no lugar em que estão.

ESTRANGULAMENTO
Talento da Meia-noite de 3º nível
Custo de troca: 1

Quando se posiciona atrás de uma criatura de tamanho similar ao seu, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para estrangulá-la, deixando-a temporariamente *Vulnerável*.

Quando uma criatura ataca um alvo *Vulnerável* dessa forma, ela causa **2d6** de dano adicional.

VÉU DA NOITE
Feitiço da Meia-noite de 3º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração (13)**. Em um sucesso, crie uma cortina de escuridão entre dois pontos em alcance distante. Apenas você pode enxergar através dessa escuridão. Você é considerado *Escondido* para adversários no outro lado da cortina e tem vantagem em testes de ataque feitos através da escuridão. A cortina dura até você conjurar outro feitiço.

GLIFO DO OCASO
Feitiço da Meia-noite de 4º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo muito próximo. Em um sucesso, **gaste 1 Ponto de Esperança** para conjurar um glifo sombrio sobre ele. O glifo expõe os pontos fracos do alvo, reduzindo temporariamente sua Dificuldade em um valor igual ao seu Conhecimento (mínimo de 1).

MESTRE DA FURTIVIDADE
Talento da Meia-noite de 4º nível
Custo de troca: 0

Ao rolar com Medo enquanto tenta se mover por uma área perigosa sem ser percebido, você pode **marcar 1 PF** para rolar com Esperança em vez disso.

Se um aliado próximo também estiver tentando se mover sem ser percebido e rolar com Medo, você pode **marcar 1 PF** para mudar o resultado e fazê-lo rolar com Esperança.

RECUO ESPECTRAL

Feitiço da Meia-noite de 5º nível
Custo de troca: 2

Gaste 1 Ponto de Esperança para ativar Recuo Espectral no local onde você está. **Gaste mais 1 Ponto de Esperança** a qualquer momento antes de seu próximo descanso para desaparecer da sua localização atual e reaparecer no local onde estava quando ativou Recuo Espectral. Depois que você reaparecer, este feitiço termina.

SILÊNCIO

Feitiço da Meia-noite de 5º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo próximo. Em um sucesso, **gaste 1 Ponto de Esperança** para conjurar um efeito mágico supressor sobre o alvo. Esse efeito afeta tudo em alcance muito próximo do alvo e o acompanha quando ele se move.

O alvo, e tudo mais na área afetada, fica *Silenciado*. Enquanto estiver *Silenciado*, o alvo não pode fazer barulho ou conjurar feitiços. Essa condição dura até o mestre gastar 1 Ponto de Medo no turno dele para encerrá-la, até você conjurar Silêncio novamente ou até você sofrer dano maior.

DISFARCE EM MASSA

Feitiço da Meia-noite de 6º nível
Custo de troca: 0

Quando tem alguns minutos de silêncio para se concentrar, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para alterar a aparência de todas as criaturas Próximas voluntárias. As novas formas devem ter estrutura corporal e tamanho semelhantes e podem ser tanto algo ou alguém que você já tenha visto quanto criação sua. Uma criatura disfarçada dessa forma tem vantagem em testes de Presença para evitar ser descoberta.

Ative uma contagem regressiva (8). Ela diminui em virtude de uma consequência escolhida pelo mestre. Quando a consequência da contagem regressiva é ativada, o disfarce termina.

SUSSURROS SOMBRIOS

Feitiço da Meia-noite de 6º nível
Custo de troca: 0

Você pode se comunicar mentalmente com qualquer pessoa com a qual tenha tido contato físico. Uma vez que tenha aberto um canal de comunicação com o alvo, ele pode se comunicar com você da mesma forma. Além disso, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para fazer um **teste de conjuração** contra ele. Em um sucesso, você pode fazer uma das seguintes perguntas, que deve ser respondida pelo mestre:

- Onde a pessoa está?
- O que ela está fazendo?
- Do que ela tem medo?
- Com o que ela mais se preocupa?

DOM DA MEIA-NOITE

Talento da Meia-noite de 7º nível
Custo de troca: 2

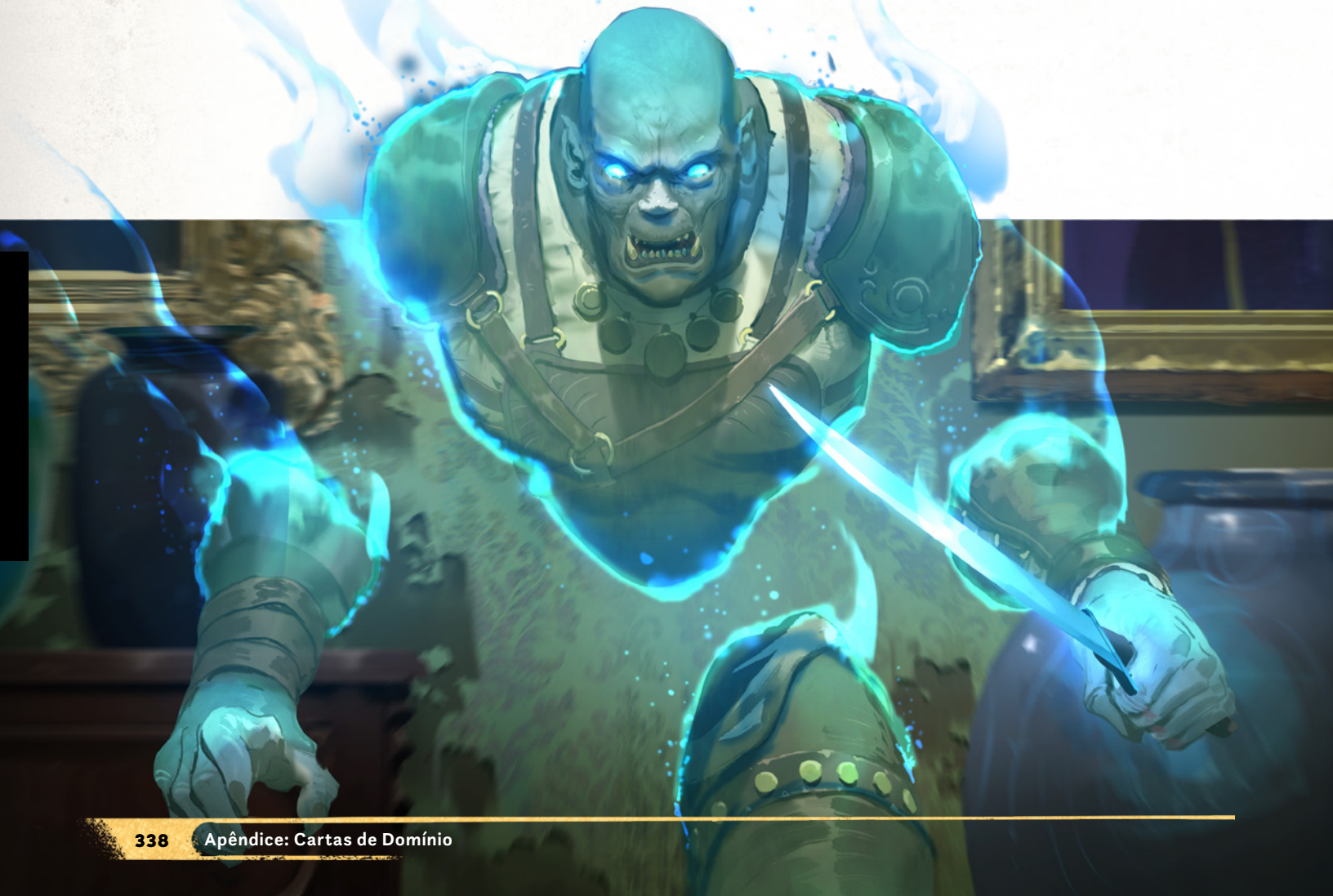
Se 4 ou mais cartas de domínio na sua mão pertencerem ao domínio da Meia-noite, receba os seguintes benefícios:

- Uma vez por descanso, se você tiver 0 Ponto de Esperança e o mestre for receber Medo, em vez disso, você pode receber 1 Ponto de Esperança;
- Ao acertar um ataque, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para somar o resultado de seu Dado de Medo à rolagem de dano.

ESVANECER

Feitiço da Meia-noite de 7º nível
Custo de troca: 1

Quando um ataque que causaria dano físico a você falha, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para ficar



Escondido em um invólucro de sombras e se teleportar para um ponto próximo do atacante. Você permanece *Escondido* até o próximo teste que fizer.

CAÇADOR SOMBRIO
Talento da Meia-noite de 8º nível
Custo de troca: 2

Suas capacidades são aprimoradas quando você age nas sombras. Enquanto estiver na penumbra ou na escuridão, você recebe um bônus de +1 na Evasão e tem vantagem em testes de ataque.

CARGA MÁGICA
Feitiço da Meia-noite de 8º nível
Custo de troca: 1

Ao sofrer dano mágico, coloque um número de marcadores nesta carta igual ao número de PV marcados. Você pode acumular um número de marcadores igual ao seu atributo de conjuração.

Quando acertar um ataque contra um alvo, você pode gastar um número qualquer de marcadores e somar uma quantidade equivalente de **d6** à rolagem de dano.

TERROR NOTURNO
Feitiço da Meia-noite de 9º nível
Custo de troca: 2

Uma vez por descanso longo, escolha quaisquer alvos muito próximos. Eles passam a ver você como uma horrorosa visão de pesadelo. Os alvos devem ter sucesso em um teste de reação (16) ou ficam temporariamente *Horrorizados*. Enquanto estiverem *Horrorizados*, eles ficam *Vulneráveis*. Roube uma quantidade de Medo do mestre igual ao número de alvos *Horrorizados* (até o máximo de acúmulos de Medo do mestre). Role um número de **d6** igual à quantidade de Medo roubado e cause o resultado deles como dano a cada alvo *Horrorizado*. Em seguida, descarte todo o Medo que roubou.

TRIBUTO DO ANOITECER
Talento da Meia-noite de 9º nível
Custo de troca: 1

Escolha um alvo distante. Quando você tem sucesso em um teste que não resulta em uma rolagem de dano contra ele, coloque um marcador nesta carta. Ao causar dano contra esse alvo, gaste qualquer quantidade de marcadores e some um número equivalente de **d12** à rolagem de dano. Você pode manter o Tributo do Anoitecer apenas sobre uma criatura por vez.

Ao escolher um novo alvo ou fazer um descanso, marcadores não utilizados são perdidos.

ECLIPSE
Feitiço da Meia-noite de 10º nível
Custo de troca: 2

Faça um **teste de conjuração (16)**. Uma vez por descanso longo, em um sucesso, faça com que toda a área em alcance distante caia em completa escuridão, na qual apenas você e seus aliados podem enxergar. Os testes de ataque contra você ou seus aliados têm desvantagem dentro dessa escuridão.

Além disso, quando você ou um aliado tem um sucesso com Esperança contra um adversário dentro dessa área, o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Este feitiço dura até o mestre gastar 1 Ponto de Medo no turno dele para encerrar o efeito ou até você sofrer dano grave.

ESPECTRO DAS TREVAS
Feitiço da Meia-noite de 10º nível
Custo de troca: 1

Marque 1 Ponto de Fadiga para tornar-se *Incorpóreo*. Essa condição dura até você fazer um teste tendo outra criatura como alvo. Enquanto estiver *Incorpóreo*, você é imune a dano físico e pode flutuar e atravessar objetos sólidos. Outras criaturas ainda podem vê-lo nessa forma.

DOMÍNIO DA SABEDORIA

RASTREADOR TALENTOSO
Talento da Sabedoria de 1º nível
Custo de troca: 0

Ao rastrear uma criatura ou grupo de criaturas com base nos sinais da passagem delas, você pode **gastar qualquer quantidade de Pontos de Esperança** e fazer um número equivalente destas perguntas ao mestre:

- Para que direção ele(s) foi(foram)?
- Há quanto tempo a criatura ou grupo passou por aqui?
- O que a criatura ou grupo fazia neste lugar?
- Quantas criaturas havia?

Ao encontrar os alvos rastreados dessa forma, você recebe um bônus de +1 na Evasão contra elas.

VINHA VORAZ
Feitiço da Sabedoria de 1º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo distante. Em um sucesso, raízes e vinhas saem do chão, causando **1d8+1** de dano físico e *Imobilizando* o alvo temporariamente.

Além disso, em um sucesso, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para temporariamente *Imobilizar* um adversário muito próximo do primeiro.

VOZ DA NATUREZA
Talento da Sabedoria de 1º nível
Custo de troca: 0

Você fala o idioma do mundo natural. Quando quiser falar com as plantas e animais ao seu redor, faça um **teste de Instinto (12)**. Em um sucesso, essas plantas ou animais fornecem a informação que conhecem. Se rolar com Medo, o conhecimento fornecido pode ser limitado ou ter um custo.

Além disso, antes de fazer um teste de conjuração em um ambiente natural, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para receber um bônus de +2 na rolagem.

CONJURAR ENXAME
Feitiço da Sabedoria de 2º nível
Custo de troca: 1

Besouros Blindados de Tekaira: **marque 1 PF** para conjurar um enxame de besouros ao seu redor. Na próxima vez que sofrer dano, reduza a gravidade em um limiar. Você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para manter os besouros conjurados após sofrer dano.

Vaga-Lumes: faça um **teste de conjuração** contra todos os adversários próximos. **Gaste 1 Ponto de Esperança** para causar **2d8+3** de dano mágico aos alvos atingidos.

FAMILIAR DA NATUREZA
Feitiço da Sabedoria de 2º nível
Custo de troca: 1

Gaste 1 Ponto de Esperança para invocar um pequeno espírito da natureza ou criatura da floresta. Esse familiar fica ao seu lado até seu próximo descanso, até você conjurar Familiar da Natureza novamente ou até que ele seja alvo de um ataque. Ao **gastar 1 Ponto de Esperança adicional**, você pode invocar um familiar voador. Você pode se comunicar com ele, fazer um teste de conjuração para mandá-lo executar tarefas simples e **marcar 1 PF** para enxergar pelos olhos dele.

Ao causar dano a um adversário corpo a corpo ao seu familiar, some **1d6** à rolagem de dano.

PROJÉTIL CORROSIVO

Feitiço da Sabedoria de 3º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo distante. Em um sucesso, cause **d6+4** de dano mágico usando sua Proficiência. Além disso, **marque 2 ou mais Pontos de Fadiga** para deixá-lo permanentemente *Corroído*. Um alvo *Corroído* sofre uma penalidade de –1 na Dificuldade para cada 2 Pontos de Fadiga que você gastou. Essa condição é cumulativa.

TRONCO DESCOMUNAL

Feitiço da Sabedoria de 3º nível
Custo de troca: 1

Uma vez por descanso, você pode conjurar um tronco espesso, retorcido e fácil de escalar em um ponto em alcance próximo. A altura dele pode ser equivalente ao alcance distante.

Marque 1 Ponto de Fadiga para usar este feitiço como um ataque. Faça um **teste de conjuração** contra um adversário ou grupo de adversários próximo. O tronco irrompe, lançando os alvos no ar e derrubando-os, causando **d8** de dano físico usando sua Proficiência.

CAMPO CURATIVO

Feitiço da Sabedoria de 4º nível
Custo de troca: 2

Uma vez por descanso longo, você pode conjurar um campo de plantas curativas ao seu redor. Toda a área em alcance próximo irrompe em vida e natureza vibrante, permitindo que você e todos os aliados nessa área recuperem 1 Ponto de Vida.

Gaste 2 Pontos de Esperança para curar 2 Pontos de Vida em vez de 1.

CONSTRIÇÃO MORTAL

Feitiço da Sabedoria de 4º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração** contra um alvo próximo e escolha uma das seguintes opções:

- Você puxa o alvo para um ponto corpo a corpo ou puxa a si mesmo para um ponto corpo a corpo a ele;
- Você constringe o alvo e o força a marcar 2 Pontos de Fadiga;
- Todos os adversários entre você e o alvo devem ter sucesso em um teste de reação (13) ou são atingidos por vinhas e sofrem **3d6+2** de dano fís.

Em um sucesso, vinhas saem de suas mãos, causando o efeito escolhido e *Imobilizando* o alvo temporariamente.

FORTALEZA SELVAGEM

Feitiço da Sabedoria de 5º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração (13)**. Em um sucesso, **gaste 2 Pontos de Esperança** para fazer crescer uma barricada natural em formato de domo na qual você e um aliado podem buscar cobertura. Uma criatura dentro do domo não pode atacar nem ser alvo de ataques. Ataques feitos contra o domo acertam automaticamente. O domo tem 3 PV (coloque marcadores nesta carta para representá-los) e tem 15/30 como seus limiares de dano.

PELE DE ESPINHOS

Feitiço da Sabedoria de 5º nível
Custo de troca: 1

Uma vez por descanso, **gaste 1 Ponto de Esperança** para fazer com que espinhos brotem de todo o seu corpo. Ao fazer isso, coloque um número de marcadores igual ao seu atributo de conjuração nesta carta. Ao sofrer dano, você pode gastar qualquer quantidade de marcadores e rolar um número equivalente de **d6**. Reduza o dano sofrido em um número igual à soma dos resultados. Se estiver corpo a corpo ao atacante, cause a mesma quantidade de dano a ele.

Após um descanso, marcadores não utilizados são perdidos.

COLETOR

Talento da Sabedoria de 6º nível
Custo de troca: 1

Como um movimento de repouso adicional que você pode escolher, role **1d6** para descobrir o que você coleta. Colabore com o mestre para descrever esse item e adicione-o ao seu inventário como um consumível. Seu grupo pode carregar no máximo cinco consumíveis coletados por vez.

1. Um alimento único (recupera 2 Pontos de Fadiga);
2. Uma bela relíquia (receba 2 Pontos de Esperança);
3. Uma runa arcana (+2 em um teste de conjuração);
4. Um frasco curativo (recupera 2 PV);
5. Um talismã da sorte (role qualquer dado novamente);
6. Escolha uma das opções acima.

CONJURAR MONTARIAS

Feitiço da Sabedoria de 6º nível
Custo de troca: 0

Gaste qualquer quantidade de Pontos de Esperança para conjurar um número equivalente de montarias (como cavalos, camelos ou elefantes) que você e seus aliados podem usar até seu próximo descanso longo ou até que as montarias sofram dano. As montarias dobram sua velocidade de viagem por terra e, quando em perigo, permitem que você se mova para um ponto em alcance distante sem precisar de teste. Criaturas sobre as montarias sofrem uma penalidade de –2 em testes de ataque e ganham +2 de bônus nas rolagens de dano.

ASPECTO SELVAGEM

Feitiço da Sabedoria de 7º nível
Custo de troca: 2

Uma vez por descanso longo, **marque 1 Ponto de Fadiga** para canalizar a natureza ao seu redor e aprimorar a si mesmo. Descreva como sua aparência muda e, em seguida, coloque **1d6** nesta carta, com o 1 virado para cima.

Enquanto o Dado de Aspecto Selvagem estiver ativo, você soma seu valor a todos seus testes. Após somar seu valor a um teste, aumente o valor do dado em 1. Se o valor do dado for ultrapassar 6, ou se você fizer um descanso, essa forma termina e você deve **marcar 1 Ponto de Fadiga adicional**.

DOM DA SABEDORIA

Talento da Sabedoria de 7º nível
Custo de troca: 2

Se 4 ou mais cartas de domínio na sua mão pertencerem ao domínio da Sabedoria, receba os seguintes benefícios:

- Enquanto estiver em um ambiente natural, você ganha um bônus de +2 em testes de conjuração;
- Uma vez por descanso, você pode dobrar sua Agilidade ou Instinto ao fazer um teste que use esse atributo. Você deve fazer isso antes de rolar os dados.

BARREIRA REVIGORANTE

Feitiço da Sabedoria de 8º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração (15)**. Uma vez por descanso, em um sucesso, crie uma barreira temporária de energia protetora que fica Muito Próxima de você. Você e todos os aliados que estão dentro da barreira quando este feitiço é conjurado recuperam **1d4** PV. Enquanto a barreira estiver de pé, você e todos os aliados no interior dela têm resistência a dano físico oriundo do lado de fora.

Quando você se move, a barreira se move com você.

ESPÍRITOS DA FLORESTA

Feitiço da Sabedoria de 8º nível
Custo de troca: 2

Faça um **teste de conjuração (13)**. Em um sucesso, **gaste qualquer quantidade de Pontos de Esperança** para criar um

número equivalente de espíritos da floresta. Todos surgem em pontos à sua escolha em alcance distante e fornecem os seguintes benefícios:

- Seus aliados recebem um bônus de +3 em testes de ataque contra adversários cac a um espírito;
- Se um aliado marcar 1 Ponto de Armadura enquanto estiver cac a um dos espíritos, ele pode marcar 1 Ponto de Armadura adicional.

Após conceder um benefício ou sofrer qualquer dano, um espírito desaparece.

SANTUÁRIO SELVAGEM
Talento da Sabedoria de 9º nível
Custo de troca: 2

Após um descanso longo, coloque uma quantidade de marcadores nesta carta igual ao número de cartas do domínio da Sabedoria na sua mão e reserva.

Quando fizer um teste de conjuração, você pode gastar qualquer número de marcadores após o teste para receber um bônus de +1 por marcador.

Ao ter sucesso crítico em um teste de conjuração para um feitiço do domínio da Sabedoria, receba um marcador.

Após o próximo descanso longo, marcadores não utilizados são perdidos.

SOBERANIA VEGETAL
Feitiço da Sabedoria de 9º nível
Custo de troca: 1

Faça um **teste de conjuração (18)**. Uma vez por descanso longo, em um sucesso, você remodela o mundo natural, alterando a flora em qualquer ponto em alcance distante. Por exemplo, você pode fazer árvores brotarem instantaneamente, criar um caminho através de vegetação densa ou erguer uma muralha de raízes.

FORÇA DA NATUREZA
Feitiço da Sabedoria de 10º nível
Custo de troca: 2

Marque 1 Ponto de Fadiga para se transformar em um grande espírito da natureza, recebendo os seguintes benefícios:

- Ao ter sucesso em um teste de ataque ou conjuração, receba +10 de bônus na rolagem de dano;
- Ao causar dano suficiente para derrotar uma criatura Próxima, você a absorve e recupera 1 PA;
- Você não pode ser *Imobilizado*.

Antes de fazer um teste, você deve **gastar 1 Ponto de Esperança**. Se não puder fazer isso, volta à forma normal.

TEMPESTADE
Feitiço da Sabedoria de 10º nível
Custo de troca: 2

Escolha um dos tipos de tempestade abaixo e faça um **teste de conjuração** contra todos os alvos distantes. Alvos atingidos sofrem os efeitos até o mestre gastar 1 Ponto de Medo no turno dele para encerrar este feitiço.

- ***Nevasca***: causa **2d20+8** de dano mágico e deixa os alvos temporariamente *Vulneráveis*.
- ***Furacão***: causa **3d10+10** de dano mágico. Escolha uma direção para a qual o vento sopra. Alvos não podem se mover contra o vento.
- ***Tempestade de Areia***: cause **5d6+9** de dano mágico. Ataques oriundos de um ponto além do alcance corpo a corpo têm desvantagem.

DOMÍNIO DO VALOR

ARMADURA CORPORAL
Talento do Valor de 1º nível
Custo de troca: 0

Enquanto não equipar uma armadura, você tem Armadura base igual a 3 + sua Força e usa estes limiares de dano base:

- ***1º patamar***: 9/19;
- ***2º patamar***: 11/24;
- ***3º patamar***: 13/31;
- ***4º patamar***: 15/38.

IMPOSIÇÃO
Talento do Valor de 1° nível
Custo de troca: 0

Ataque um alvo corpo a corpo com sua arma principal. Em um sucesso, você causa dano e o empurra para um ponto em alcance próximo. Em um sucesso com Esperança, acrescente **1d6** à rolagem de dano.

Além disso, **gaste 1 Ponto de Esperança** para deixá-lo temporariamente *Vulnerável*.

SOU SEU ESCUDO
Talento do Valor de 1º nível
Custo de troca: 1

Quando um aliado muito próximo for sofrer dano, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para prostrar-se no caminho e virar o alvo do ataque no lugar dele. Ao sofrer dano desse ataque, você pode marcar um número qualquer de Pontos de Armadura.

FORÇA ESMAGADORA
Talento do Valor de 2º nível
Custo de troca: 1

Você usa toda sua força física em um combate. Ao acertar um ataque usando uma arma com alcance corpo a corpo, receba um bônus igual à sua Força na rolagem de dano.

PRESENÇA CORAJOSA
Talento do Valor de 2º nível
Custo de troca: 0

Ao fazer um teste de Presença, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para somar sua Força à rolagem.

Além disso, uma vez por descanso, quando for sofrer uma condição, você pode descrever como sua Presença Corajosa ajuda na situação e impede que você sofra a condição.

INSPIRAÇÃO CRÍTICA
Talento do Valor de 3º nível
Custo de troca: 1

Uma vez por descanso, quando você obtém um sucesso crítico em um ataque, todos os aliados muito próximos podem recuperar 1 PF ou receber 1 Ponto de Esperança.

PALAVRAS DE CONFORTO
Talento do Valor de 3º nível
Custo de troca: 1

Uma vez por descanso longo, quando você consola ou inspira um aliado que falhou em um teste, vocês dois podem recuperar 2 Pontos de Fadiga cada.

BASTIÃO
Talento do Valor de 4º nível
Custo de troca: 2

Quando um aliado próximo falhar em um teste, você pode **gastar 2 Pontos de Esperança** para permitir que ele role novamente o Dado de Medo ou de Esperança.

INCITAR
Talento do Valor de 4º nível
Custo de troca: 1

Descreva como você provoca um alvo próximo. Em seguida, faça um **teste de Presença** contra ele. Em um sucesso, o alvo deve marcar 1 PF e, na próxima vez que o mestre colocá-lo em foco, ele deve atacar você com desvantagem.

ARMEIRO
Talento do Valor de 5º nível
Custo de troca: 1

Você recebe um bônus de +1 na Armadura enquanto estiver usando armadura.

Ao escolher Reparar Armadura como movimento de repouso durante um descanso, seus aliados também recuperam 1 Ponto de Armadura.

GOLPE INSPIRADOR
Talento do Valor de 5º nível
Custo de troca: 1

Uma vez por descanso, ao ter sucesso crítico em um ataque, você e todos os aliados que possam vê-lo ou ouvi-lo podem recuperar 1 Ponto de Vida ou **1d4** Pontos de Fadiga.

ALTIVEZ
Talento do Valor de 6º nível
Custo de troca: 2

Receba um bônus igual à sua Proficiência no seu limiar grave.

Ao marcar 1 ou mais PV devido a um ataque, recupere 1 Ponto de Fadiga.

INEVITÁVEL
Talento do Valor de 6º nível
Custo de troca: 1

Ao falhar em um teste, seu próximo teste é feito com vantagem.

DESPREZAR FRAQUEZA
Talento do Valor de 7º nível
Custo de troca: 1

Quando sofrer dano, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para reduzir a gravidade do dano em um limiar. Ao fazer isso, role **1d6**. Se tirar 3 ou menos, coloque esta carta na reserva.

DOM DO VALOR
Talento do Valor de 7º nível
Custo de troca: 1

Se 4 ou mais cartas de domínio na sua mão pertencerem ao domínio do Valor, receba os seguintes benefícios:

- Bônus de +1 na Armadura;
- Ao marcar 1 ou mais Pontos de Vida sem marcar Pontos de Armadura, recupere 1 PA.

ABALO SÍSMICO
Talento do Valor de 8º nível
Custo de troca: 2

Gaste 2 Pontos de Esperança para golpear o solo abaixo de você. Faça um **teste de Força** contra todos os alvos próximos. Alvos atingidos são empurrados para um ponto em alcance distante e devem fazer um teste de reação (17). Quem falhar, sofre **4d10+8** de dano. Quem passar sofre metade do dano.

TESTAR OS LIMITES
Talento do Valor de 8º nível
Custo de troca: 1

Uma vez por descanso longo, **marque 3 Pontos de Fadiga** para testar os limites de seu corpo. Você recebe um bônus de +2 em todos os atributos até seu próximo descanso.

LÍDER EXEMPLAR
Talento do Valor de 9º nível
Custo de troca: 3

Ao causar dano a um adversário, você pode **marcar 1 PF** e descrever como encoraja seus aliados. O próximo personagem que atacar esse adversário pode recuperar 1 Ponto de Fadiga ou receber 1 Ponto de Esperança.

MANTER POSIÇÃO
Talento do Valor de 9º nível
Custo de troca: 1

Descreva a posição defensiva que você assume e **gaste 1 Ponto de Esperança**. Se um adversário se mover para alcance muito próximo, ele é puxado para o alcance corpo a corpo e fica *Imobilizado*.

Esta condição dura até você se mover ou rolar uma falha com Medo, ou até o mestre gastar 2 Pontos de Medo no turno dele para encerrá-la.

DEFESA IRREDUTÍVEL
Talento do Valor de 10º nível
Custo de troca: 1

Quando for marcar 1 Ponto de Armadura, role uma quantidade de **d6** igual à sua Proficiência. Se algum tirar 6, reduza a gravidade em um limiar sem marcar 1 Ponto de Armadura.

INVENCÍVEL
Talento do Valor de 10º nível
Custo de troca: 4

Ao marcar seu último Ponto de Vida, em vez de fazer um movimento de morte, você pode recuperar **1d6** Pontos de Vida. Em seguida, esta carta vai para sua reserva.

DAGGERHEART
FICHA DE PERSONAGEM

NOME | GÊNERO | HERANÇA | CLASSE & SUBCLASSE | NÍVEL

EVASÃO | ARMADURA

AGILIDADE	FORÇA	ACUIDADE	INSTINTO	PRESENÇA	CONHECIMENTO
Correr Equilibrar-se Saltar	Agarrar Levantar Romper	Esconder-se Manipular Manobrar	Perceber Pressentir Orientar	Comover Convencer Enganar	Analisar Aprender Lembrar

SAÚDE & DANO

Some seu nível atual aos seus limiares de dano.

DANO MENOR (Marque 1 PV) → DANO MAIOR (Marque 2 PV) → DANO GRAVE (Marque 3 PV)

PV

PF

ESPERANÇA

Gaste 1 Ponto de Esperança para usar uma Experiência ou prestar ajuda.

HABILIDADE DE ESPERANÇA

EXPERIÊNCIAS

OURO

PUNHADOS | BOLSAS | BAÚ

HABILIDADES DE CLASSE

ARMAS ATIVAS

PROFICIÊNCIA

PRINCIPAL

NOME | ATRIBUTO & ALCANCE | DADOS & TIPO DE DANO

HABILIDADE

SECUNDÁRIA

NOME | ATRIBUTO & ALCANCE | DADOS & TIPO DE DANO

HABILIDADE

ARMADURA ATIVA

NOME | LIMIARES BASE | ARMADURA BASE

HABILIDADE

INVENTÁRIO

ARMA NO INVENTÁRIO

☐ PRIMÁRIA ☐ SECUNDÁRIA

NOME | ATRIBUTO & ALCANCE | DADOS & TIPO DE DANO

HABILIDADE

ARMA NO INVENTÁRIO

☐ PRIMÁRIA ☐ SECUNDÁRIA

NOME | ATRIBUTO & ALCANCE | DADOS & TIPO DE DANO

HABILIDADE

Daggerheart © Jambô Editora 2025

FICHA DE APOIO

Aqui fica anotada sua **classe**. Cada classe é composta por dois **domínios**. Você escolhe suas **habilidades e feitiços** entre as opções fornecidas por esses domínios.

Esta seção fornece um lugar para anotar seu **nome**, **gênero**, **herança** (a combinação de sua comunidade e ancestralidade) e **subclasse**. Também há um espaço para anotar seu **nível**.

Evasão representa sua capacidade de evitar um ataque. O mestre rola contra esse número ao determinar se um adversário acerta você. Se você for atingido, você pode escolher marcar **1 Ponto de Armadura** (os escudos vazios à direita do escudo grande que representa a "Armadura") para reduzir a gravidade do dano sofrido em um limiar. Você tem um número de Pontos de Armadura igual à sua **Armadura** (o número no escudo grande).

Aqui ficam seus **seis atributos de personagem**. São seus principais modificadores nos testes. A descrição abaixo de cada atributo indica como usá-lo.

As duas caixas menores são seus **limiares de dano**. Eles derivam da sua Armadura e você sempre soma seu nível ao valor deles. Ao sofrer dano, compare-o aos números presentes aqui. Se o dano sofrido for **menor**, você **marca 1 PV**. Se for **maior**, você **marca 2 PV**. Se for **grave**, você **marca 3 PV**. Se não puder marcar PF, você **marca 1 PV**. Ao marcar seu último Ponto de Vida, você deve fazer um **movimento de morte**.

Nessa seção ficam suas **armas ativas**. Além do **nome**, as armas têm um **atributo**. Ao fazer um ataque com determinada arma, você faz um teste com o atributo. Elas também têm um **alcance** (*corpo a corpo, muito próximo, próximo, distante ou muito distante*). O mestre informa o alcance em que um alvo está em relação ao personagem. **Dados de dano** são o tipo de dado rolado ao acertar um ataque. O tipo de dano é **físico** ou **mágico**. **Proficiência** informa quantos dados de dano você rola. A **habilidade** de uma arma descreve seus efeitos ou requisitos de uso.

Armas podem ser empunhadas com uma ou duas mãos. Preencha adequadamente com base nas armas que você escolher.

Aqui é onde você anota seus **Pontos de Esperança**. Você gasta esses pontos para usar **Experiências** (veja abaixo), **Prestar Ajuda**, usar uma **habilidade de Esperança** ou iniciar um **teste em dupla**. Ao Prestar Ajuda, você deve explicar como está fazendo isso e **rola 1d6 de vantagem** que esse aliado soma ao total do teste. **Você começa com 2 Pontos de Esperança.**

A habilidade de Esperança da sua classe também fica aqui.

Esta é a seção da sua **armadura**. Além do **nome**, a armadura tem os **limiares base**, que são somados aos seus limiares de dano, e um **valor base** que é somado à sua Armadura. A **habilidade** de uma armadura descreve suas habilidades especiais ou requisitos para usá-la.

Experiências representam particularidades especiais de seu personagem. São etiquetas narrativas que você cria para refletir o que seu personagem sabe fazer. Quando aplicadas à cena, você pode gastar **1 Ponto de Esperança** antes do teste para somar o valor de uma Experiência como modificador. Você adquire mais Experiências ao longo da campanha.

Aqui você anota quanto de **ouro** você tem ao longo da campanha. Ao marcar seu décimo punhado de ouro, em vez disso você marca uma **bolsa** e apaga todos os punhados. Ao marcar sua décima bolsa de ouro, em vez disso você marca um **baú** e apaga todas as bolsas. **Você começa com um punhado de ouro.**

Seu **inventário** é onde você guarda **itens** e **consumíveis**.

Cada classe começa com uma **habilidade exclusiva** que a distingue de todas as outras classes. Certifique-se de lê-las antes de começar a jogar.

Aqui você guarda as **armas** que quer carregar, mas não estão ativas. Enquanto uma arma estiver no seu inventário, você não pode se beneficiar da habilidade dela.

DESLIZE ESTE LADO À ESQUERDA DA SUA FICHA DE PERSONAGEM.

DESLIZE ESTE LADO À DIREITA DA SUA FICHA DE PERSONAGEM.

Daggerheart © Jambô Editora 2025

DAGGERHEART
FICHA DE MULTICLASSE

Ao optar pela multiclasse, escolha uma das cartas fundamentais da classe na sua mão. Em seguida, escolha um domínio para expandir e anote-o abaixo.

DOMÍNIOS

Ao subir de nível, você pode escolher cartas desse domínio de um nível igual ou menor que a metade do seu (arredonde para cima).

HABILIDADES DE MULTICLASSE

ANOTAÇÕES

FICHA DE PERSONAGEM

Daggerheart © Jambô Editora 2025

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

1 ESCOLHA SUA CLASSE

Sua classe representa o tipo de personagem com qual você vai jogar e dá acesso a certas habilidades e feitiços no jogo. Pegue a ficha de personagem específica da sua classe.

Cada classe tem subclasses para você escolher, e tal escolha define no que seu personagem vai focar. Pegue a carta fundamental da sua subclasse.

2 ESCOLHA SUA HERANÇA

Herança representa as cartas de ancestralidade e de comunidade do seu personagem. Essas duas cartas estabelecem sua aparência física e o ambiente onde ele cresceu.

3 DISTRIBUA SEUS ATRIBUTOS

Distribua os valores −1, 0, 0, +1, +1, +2 nos atributos do seu personagem. Ao fazer um teste, você soma o valor do atributo à rolagem para definir o resultado.

4 ESCREVA INFORMAÇÕES ADICIONAIS

Então anote sua Evasão inicial. Além disso, você começa o jogo com 2 Pontos de Esperança.

5 ESCOLHA SEU EQUIPAMENTO

Escolha com quais armas você quer começar o jogo e anote suas informações na seção “Armas Ativas”.

Então, escolha uma das opções disponíveis de armadura e anote suas informações na seção apropriada da ficha de personagem. Sua armadura tem seus próprios limiares de dano e Armadura base. Anote isso na seleção “Armadura Ativa”. Some-os aos seus próprios limiares de dano e anote os resultados na seção “Saúde & Dano”. Também anote sua Armadura base, mais os devidos modificadores por quaisquer habilidades, no espaço em formato de escudo com a legenda “Armadura”.

Seu inventário inicial está listado no guia de personagem da sua classe. Anote esses itens na seção “Inventário” da sua ficha de personagem.

6 CRIE SUA ORIGEM

Escolha entre as opções disponíveis de descrição na sua ficha de personagem (ou crie as suas próprias). Isso vai ajudá-lo a começar a construir sua aparência e postura.

Então responda às perguntas de origem no seu guia de personagem, usando-as como um ponto de partida para criar sua origem (ou crie suas próprias perguntas).

Por fim, dê um nome ao seu personagem, defina seu gênero e quais pronomes ele usa.

7 CRIE SUAS EXPERIÊNCIAS

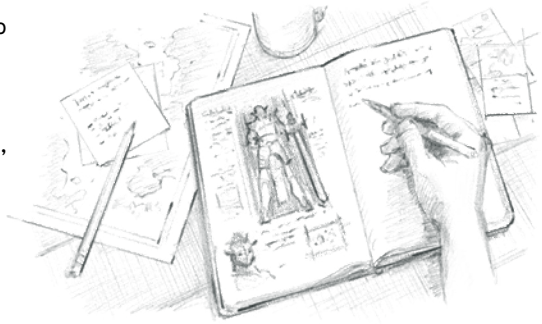
Use todas as escolhas e a história que você definiu para seu personagem até então para criar suas duas Experiências iniciais — são um conjunto de palavras ou frases narrativas, que representam aquilo que seu personagem aprendeu ou se tornou em sua jornada até agora. As duas Experiências começam em +2.

8 ESCOLHA SUAS CARTAS

Cada classe é composta por dois domínios diferentes, listados abaixo do nome dessa classe na ficha de personagem. Escolha um total de duas cartas de 1º nível entre as cartas desses dois domínios. Você pode compartilhar o baralho desses domínios com outros jogadores, então certifique-se de não escolherem as mesmas cartas.

9 CRIE SEUS VÍNCULOS

Faça quaisquer das perguntas em seu guia de personagem para os outros personagens na mesa (ou crie suas próprias perguntas), Usem essa oportunidade para discutir como os personagens do grupo se conheceram, o que os uniu e como eles decidiram viajar juntos.



NOMES

Alucard, Ambrose, Ash, Bellamy, Calder, Calypso, Chartreuse, Clover, Dália, Darrow, Deacon, Elowen, Emrys, Fable, Fiorella, Flynn, Gatlin, Gerard, Hadron, Harlow, Indigo, Isla, Jaden, Kai, Kismet, Leo, Mika, Moon, Nyx, Orna, Phaedra, Quill, Rani, Rafael, Reza, Roux, Saffron, Sierra, Skye, Talon, Thea, Triton, Vala, Velo, Wisteria, Yanelle, Zarrara

SOBRENOMES

Abbot, Advani, Agoston, Baptiste, Belgarde, Blossom, Chance, Covault, Dawn, Dennison, Drayer, Emrick, Foley, Fury, Grove, Hartley, Humfleet, Hyland, Ikeda, Jones, Jordon, Kaan, Knoth, Lagrange, Lockamy, Lyon, Marche, Merrell, Newland, Novak, Orwick, Overholt, Pray, Rathbone, Rose, Seagrave, Spurlock, Thorn, Tringle, Vasquez, Warren, Worth, York

EXPERIÊNCIAS

Origens como:
Guarda-costas, Artista, Mercador, Nobre, Pirata

Particularidades como:
Amigável, Cabeça-dura Cleptomaníaco, Lobo Solitário

Especialidades como:
Curandeiro, Inventor, Bucaneiro, Navegante

Aptidões como:
Coleta, Mãos Rápidas Reparos, Rastreador

Frases como:
Lobo em Pele de Cordeiro, Pode Contar Comigo, Vem me Pegar

NOMES DE REGIÕES

Alvyon, Branishar, Coro Meridional, Crescente do Portador do Sol, Crusosso, Feira-flor, Final da Jornada, Forte-do-Medo, Ilhas das Nuvens, Ir'thandir, Montanhas da Criação, Nocturne, Passagem de Davesh, Picos Despedaçados, Ravina do Vigia, Revenance, Vale Murcho, Xuria

NOMES DE LOCAIS

Alcance Atroz, Bússola de Nero, Caminho Errante, Demônio Indolente, Despedida, Fígero, Fortaleza Oca, Ganso Dourado, Kross, Marca de Mettler, Maré Balkin, Mentira Coxa, Ninho do Corvo, Ouro de Tolo, Poço-inferior, Quebra Coração, Salgueiro Negro, Salute, Silêncio Magnânimo, Sorriso Maligno

Daggerheart © Jambô Editora 2025

GUIA DE JOGO

TESTES

Descreva o que você quer fazer e converse com o mestre para determinar se um teste é necessário para fazê-lo. Se for...

AGILIDADE +1, LADRÃO +2

Definam quais modificadores são aplicáveis. Gaste 1 Ponto de Esperança para somar uma Experiência.

Role seus Dados de Dualidade e some seus resultados aos seus modificadores.

"21 COM MEDO!"

Diga ao mestre o resultado e qual dos Dados de Dualidade teve o maior resultado.

SUCESSO CRÍTICO!

Se seu Dado de Esperança for igual ao Dado de Medo, é um sucesso crítico.

RESULTADOS DE TESTES

- **Em um sucesso crítico,** você consegue o que queria e um pouco mais. Receba 1 Ponto de Esperança e recupere 1 Ponto de Fadiga.
- **Em um sucesso com Esperança,** você consegue o que queria e recebe 1 Ponto de Esperança.
- **Em um sucesso com Medo,** você consegue o que queria, mas a um preço ou consequência. Você pode ser atacado, receber informação limitada, atrair o perigo ou outro problema. O mestre recebe 1 Ponto de Medo.
- **Em uma falha com Esperança,** coisas não vão de acordo com o plano. Você não consegue o que queria, mas recebe 1 Ponto de Esperança.
- **Em uma falha com Medo,** tudo dá errado. Você não consegue o que queria e uma consequência grave acontece. O mestre recebe 1 Ponto de Medo.

ROLAGENS DE DANO

Após acertar um ataque, role um número de dados de dano da sua arma igual à sua Proficiência e some todos os resultados.

Se seu teste de ataque for um sucesso crítico, você causa dano extra! Comece com o valor mais alto possível em cada dado de dano, então faça uma rolagem de dano comum e a acrescente a este valor.

TESTES DE REAÇÃO

Testes de reação funcionam como testes comuns, mas não geram Pontos de Esperança, Medo ou quaisquer movimentos extras do mestre.

USANDO ARMADURA

Sua Armadura representa quantos Pontos de Armadura você tem disponíveis. Quando sofrer dano você pode marcar 1 Ponto de Armadura para reduzir a gravidade do dano em um limiar. Você só pode marcar 1 PA por ataque sofrido.

REFERÊNCIA RÁPIDA

Vantagem: acrescente 1d6 de vantagem à rolagem.

Desvantagem: reduza 1d6 de desvantagem à rolagem.

Prestar Ajuda: gaste 1 Ponto de Esperança e role 1d6 de vantagem para acrescentar à rolagem de um aliado. Se o aliado alvo receber vantagem na rolagem de múltiplas fontes, ele deve aplicar apenas o resultado mais alto.

Teste em grupo: escolham um líder da ação. Todos os outros participantes da ação devem fazer um teste de reação usando quaisquer atributos que eles e o mestre definirem para o teste (não é necessário usar os mesmos atributos). O líder então faz um teste comun, recebendo um bônus de +1 para cada sucesso nos testes de reação e uma penalidade de –1 para cada falha nos testes de reação.

Teste em dupla: uma vez por sessão, cada jogador pode gastar **3 Pontos de Esperança** para dar início a um teste em dupla entre o próprio personagem e o de outro jogador. Ao fazer isso, colabore com o jogador para descrever como vocês combinam suas ações de maneira única e divertida. Cada um deve fazer testes separados, mas, antes de determinar o resultado, escolham uma das rolagens para se aplicar aos resultados de ambos. Se rolar com Esperança, os participantes recebem 1 Ponto de Esperança. Se rolar com Medo, o mestre ganha 1 Ponto de Medo para cada personagem participante. Quando você e um parceiro têm sucesso em um teste de ataque em dupla, os dois rolam e somam os dados de ambos para determinar o dano causado.

Vulnerável: quando uma criatura está *Vulnerável*, todos os testes contra ela são feitos com vantagem.

Imobilizado: quando uma criatura está *Imobilizada*, ela não pode se mover, mas ainda pode fazer ações — desde que não saia da sua posição atual.

Escondido: quando está fora do campo de visão dos seus adversários e eles não sabem sua posição, você está *Escondido*. Enquanto estiver *Escondido*, quaisquer testes contra você são feitos com desvantagem.

Dano Direto: Pontos de Armadura não podem ser marcados para reduzir dano desse tipo.

REPOUSO

Nível 1 ▸ 1º Patamar Níveis 2 a 4 ▸ 2º Patamar Níveis 5 a 7 ▸ 3º Patamar Níveis 8 a 10 ▸ 4º Patamar

Repouso são momentos de respiro durante a perigosa jornada que os personagens compartilham. Não é apenas uma oportunidade para se recuperar e preparar para os perigos futuros, mas também um tempo para compartilhar cenas mais calmas e íntimas, ajudando a construir ou fortalecer os relacionamentos que os personagens têm entre si.

DESCANSO CURTO

Cada jogador pode trocar as cartas de domínio em sua mão pelas cartas na reserva, então faz dois dos movimentos a seguir (ou o mesmo duas vezes). O mestre recebe 1d4 Pontos de Medo.

- **Preparar-se**
  Descreva como você se prepara para seguir se aventurando e ganhe 1 Ponto de Esperança. Caso se prepare com um ou mais membros do grupo, cada um recebe 2 Pontos de Esperança.
- **Reparar Armadura**
  Descreva como você conserta sua armadura rapidamente, então recupere um número de PA igual a 1d4 + seu patamar. Você também pode fazer isso para recuperar a Armadura de um aliado.
- **Reduzir Fadiga**
  Descreva como você descarrega suas frustrações ou se conentra, então recupere uma quantidade de PF igual a 1d4 + seu patamar
- **Tratar Feridas**
  Descreva como cuida de seus ferimentos às pressas. Em seguida, recupere uma quantidade de PV igual a 1d4 + seu patamar. Você pode fazer isso para tratar as feridas de um aliado.

DESCANSO LONGO

Cada jogador pode trocar as cartas de domínio em sua mão pelas cartas na reserva, então faz dois dos movimentos a seguir (ou o mesmo duas vezes). O mestre recebe uma quantidade de Pontos de Medo igual à quantidade de personagens +1d4 e pode avançar uma Contagem.

- **Preparar-se**
  Descreva como você se prepara para seguir se aventurando e ganhe 1 Ponto de Esperança. Caso se prepare com um ou mais membros do grupo, cada um recebe 2 Pontos de Esperança.
- **Reparar Armadura por Completo**
  Descreva como você passa um tempo consertando sua armadura, então recupere todos os seus Pontos de Armadura. Você pode fazer isso para recuperar a Armadura de um aliado.
- **Tratar Todas as Feridas**
  Descreva como você cuida de suas feridas, então recupere seus Pontos de Vida por completo. Você pode fazer isso para tratar as feridas de um aliado.
- **Trabalhar em um Projeto**
  Inicie ou continue o trabalho em um projeto. O mestre pode pedir uma rolagem para determinar o quanto você avança no progresso do projeto.
- **Zerar Fadiga**
  Descreva como você se recompõe, então recupere seus Pontos de Fadiga por completo.

Daggerheart © Jambô Editora 2025

EQUIPAMENTO

ARMAS PRIMÁRIAS DE 1º PATAMAR - FÍSICAS

Nome	Atributo	Alcance	Dano	Empunhadura	Habilidade
Adaga	Acuidade	Corpo a corpo	d8+1 fís	Uma mão	—
Alabarda	Força	Muito próximo	d10+2 fís	Duas mãos	***Inconveniente:*** –1 em Acuidade
Arco curto	Agilidade	Distante	d6+3 fís	Duas mãos	—
Arco longo	Agilidade	Muito distante	d8+3 fís	Duas mãos	***Inconveniente:*** –1 em Acuidade
Besta	Acuidade	Distante	d6+1 fís	Uma mão	—
Bordão	Instinto	Corpo a corpo	d10+3 fís	Duas mãos	—
Cimitarra	Presença	Corpo a corpo	d8+1 fís	Uma mão	—
Espada larga	Agilidade	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Confiável:*** +1 em testes de ataque
Espada longa	Agilidade	Corpo a corpo	d10+3 fís	Duas mãos	—
Lança	Acuidade	Muito próximo	d8+3 fís	Duas mãos	—
Maça	Força	Corpo a corpo	d8+1 fís	Uma mão	—
Machado de batalha	Força	Corpo a corpo	d10+3 fís	Duas mãos	—
Martelo de guerra	Força	Corpo a corpo	d12+3 fís	Duas mãos	***Pesado:*** –1 em Evasão
Montante	Força	Corpo a corpo	d10+3 fís	Duas mãos	***Enorme:*** –1 em Evasão; ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Rapieira	Presença	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Veloz:*** ao fazer um ataque, marque 1 Ponto de Fadiga para atingir outra criatura no alcance

ARMAS PRIMÁRIAS DE 1º PATAMAR - MÁGICAS

Nome	Atributo	Alcance	Dano	Empunhadura	Habilidade
Anéis luminosos	Agilidade	Muito próximo	d10+1 mág	Duas mãos	—
Cajado curto	Instinto	Próximo	d8+1 mág	Uma mão	—
Cajado duplo	Instinto	Distante	d6+3 mág	Duas mãos	—
Cajado grande	Conhecimento	Muito distante	d6 mág	Duas mãos	***Poderoso:*** ao acertar um ataque, role +1 dado de dano e descarte o de resultado mais baixo
Cetro	Presença	Distante	d6 mág	Duas mãos	***Versátil:*** também pode ser usada com estas estatísticas — Presença, corpo a corpo, d8
Lâmina do retorno	Acuidade	Próximo	d8 mág	Uma mão	***Retornável:*** quando é arremessada nos limites do alcance, esta arma reaparece em sua mão imediatamente após o ataque
Machado sagrado	Força	Corpo a corpo	d8+1 mág	Uma mão	—
Manoplas arcanas	Força	Corpo a corpo	d10+3 mág	Duas mãos	—
Runas de mão	Instinto	Muito próximo	d10 mág	Uma mão	—
Varinha	Conhecimento	Distante	d6+1mág	Uma mão	—

ARMAS SECUNDÁRIAS DE 1º PATAMAR

Nome	Atributo	Alcance	Dano	Empunhadura	Habilidade
Adaga pequena	Acuidade	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Par:*** sua arma principal causa +2 de dano em alvos corpo a corpo
Besta de mão	Acuidade	Distante	d6+1 fís	Uma mão	—
Chicote	Presença	Muito próximo	d6 fís	Uma mão	***Alarmante:*** marque 1 PF para forçar os adversários corpo a corpo a recuar para um ponto em alcance próximo
Escudo redondo	Força	Corpo a corpo	d4 fís	Uma mão	***Armadura:*** +1 Ponto de Armadura
Escudo-torre	Força	Corpo a corpo	d6 fís	Uma mão	***Barreira:*** +2 Pontos de Armadura; –1 na Evasão
Espada curta	Agilidade	Corpo a corpo	d8 fís	Uma mão	***Par:*** sua arma principal causa +2 de dano em alvos corpo a corpo
Gancho	Acuidade	Próximo	d6 fís	Uma mão	***Gancho:*** ao acertar um ataque, você pode puxar o alvo para ficar corpo a corpo

ARMADURAS DE 1º PATAMAR

Nome	Limiares base	Armadura base	Habilidade
Gibão	5 / 11	3	***Flexível:*** +1 em Evasão
Armadura de couro	6 / 13	3	—
Cota de malha	7 / 15	4	***Pesada:*** –1 em Evasão
Armadura de placas	8 / 17	4	***Muito Pesada:*** –2 em Evasão; –1 em Agilidade

Daggerheart © Jambô Editora 2025

GUIA DO MESTRE

Princípios do mestre: *Comece e termine na narrativa - Colabore sempre, especialmente em conflitos - Encha o mundo de maravilhas e perigos Faça perguntas e incorpore respostas - Faça cada teste ser importante - Jogue para descobrir o que acontece - Apegue-se apenas o suficiente*

Boas práticas do mestre: *Deixe os jogadores curiosos - Conquiste a confiança da mesa - Mantenha a história em movimento - Corte direto para a ação - Ajude os jogadores a usar as regras - Incentive a conversa fora da ficção - Conte o que eles saberiam - Crie um mundo de motivações - Dê vida às mecânicas do jogo - Reformule em vez de rejeitar - Descreva momentos e montagens*

TESTES

Peça um teste quando um personagem faz uma ação cujo resultado é incerto e o sucesso ou falha são interessantes para a história.

1. Defina um atributo de personagem;
2. Defina a Dificuldade do teste;
3. Clarifique as possíveis consequências do teste para o jogador;
4. Se necessário, conceda vantagem ou desvantagem;
5. Peça que o jogador role seus Dados de Dualidade;
6. Descreva a situação com base no resultado do teste.

RESULTADOS DE TESTES

- **Sucesso crítico:** o personagem consegue o que desejava e algo a mais. Ele recebe 1 Ponto de Esperança e recupera 1 Ponto de Fadiga;
- **Sucesso com Esperança:** o personagem consegue o que desejava e recebe 1 Ponto de Esperança;
- **Sucesso com Medo:** o personagem consegue o que queria, mas com uma consequência. Você recebe 1 Ponto de Medo;
- **Falha com Esperança:** o personagem provavelmente não consegue o que queria e há consequências, mas ele recebe 1 Ponto de Esperança;
- **Falha com Medo:** o personagem não consegue o que queria e as coisas pioram muito. Você recebe 1 Ponto de Medo.

ATRIBUTOS DE PERSONAGEM

- **AGILIDADE**
  Correr, Equilibrar-se, Saltar
- **FORÇA**
  Agarrar, Levantar, Romper
- **ACUIDADE**
  Esconder-se, Manipular, Manobrar
- **INSTINTO**
  Perceber, Pressentir, Orientar
- **PRESENÇA**
  Comover, Convencer, Enganar
- **CONHECIMENTO**
  Analisar, Aprender, Lembrar

DIFICULDADE

5	10	15	20	25	30
MUITO FÁCIL	FÁCIL	MÉDIO	DIFÍCIL	MUITO DIFÍCIL	QUASE IMPOSSÍVEL

ESPERANÇA & MEDO

Em uma rolagem com Esperança, o jogador recebe 1 Ponto de Esperança.
Um jogador pode gastar esse ponto para:

- Prestar ajuda;
- Usar uma Experiência;
- Iniciar um teste em dupla;
- Usar uma habilidade de Esperança.

Em uma rolagem com Medo, o mestre recebe 1 Ponto de Medo.
Você pode gastar esse ponto para:

- Interromper os jogadores para fazer um movimento;
- Fazer um movimento do mestre adicional;
- Pôr um adversário adicional em foco;
- Usar a habilidade de Medo de um adversário;
- Usar a habilidade de Medo de um ambiente;
- Adicionar a Experiência de um adversário ao teste.

PONDO ADVERSÁRIOS EM FOCO

Quando puser um adversário em foco, você pode fazê-lo:

- Mover-se em alcance próximo e fazer um ataque;
- Mover-se em alcance próximo e fazer uma ação;
- Remover uma condição ou efeito temporário;
- Correr em alcance distante ou muito distante no campo de batalha.

MOVIMENTOS DO MESTRE

Faça um movimento do mestre quando um jogador:

- Rolar com Medo em um teste;
- Falhar em um teste;
- Fizer algo que gere consequências;
- Der uma oportunidade de ouro;
- Esperar que você diga o que acontecerá.

EXEMPLOS DE MOVIMENTOS DO MESTRE

- **Mostrar como o mundo reage.**
  "O chute estilhaça a porta. Luzes surgem nas barracas conforme meia dúzia de soldados sonolentos trombam entre si, parecendo preocupados."
- **Fazer uma pergunta e criar com base na resposta.**
  "Como você percebe que um assassino está escondido no topo das árvores?"
- **Fazer um NPC agir de acordo com sua motivação.**
  "O bandido do Punhal Escarpado furta uma bolsinha de ouro do mercador e tenta escapar."
- **Usar os objetivos do personagem para fazê-lo agir.**
  "A relíquia do seu povo, que você estava tentando recuperar, flutua ameaçadoramente no centro do altar, cercada por cultistas prontos para drenar seu poder."
- **Sinalizar uma ameaça iminente.**
  "Vocês ouvem o som de árvores se partindo e galhos sendo quebrados sob o ribombar de passos que se aproximam. O que vocês fazem?"
- **Revelar uma verdade indesejada ou um perigo inesperado.**
  "Ele enfia as mãos no seu manto e evoca o Orbe da Vingança, então vocês percebem que ele era o necromante esse tempo todo."
- **Forçar o grupo a se separar.**
  "Os elementais se separam — dois a caminho do vilarejo, três descendo o morro. O que vocês fazem?"
- **Fazer um personagem marcar PF por conta de suas ações.**
  "Você consegue deixar o barão em segurança se marcar 1 Ponto de Fadiga. Do contrário, você só consegue tirar a si mesmo do caminho. O que você faz?"
- **Fazer um movimento que eles não vejam.**
  "Vocês se preparam para o alarme... mas a porta abre e tudo parece bem... por enquanto."
- **Mostrar os danos colaterais.**
  "O minotauro arrasador avança pela rua, destruindo uma carroça de vegetais, lançando repolhos pro ar e jogando o vendedor para a parede."
- **Remover uma condição ou efeito temporário.**
  "A guarda corta as vinhas que estavam prendendo suas pernas no chão. Ela olha ao seu redor e busca seu próximo alvo, então saca a espada."
- **Mudar o ambiente.**
  "Assim que vocês a atravessam, a antiga ponte de corda se parte, deixando-os presos deste lado."
- **Pôr um adversário em foco.**
  "Conforme o esqueleto arruinado vaga na sua direção, vocês veem outros dois em seu flanco que também prestam atenção em vocês.
- **Capturar alguém ou algo importante.**
  "O ladrão desliza através de vocês e pula para o carrinho, pegando a estatueta do banco e a guardando em sua mochila.
- **Usar a história de um personagem.**
  "Seu mentor suspira, sacando sua espada, e diz 'gostaria que isso não fosse necessário, criança. Mas você ainda não entende os sacrifícios que são necessários para manter a paz'."
- **Findar uma oportunidade permanentemente.**
  "A porta se fecha com força, deixando vocês de fora do cofre conforme o templo continua colapsando. Vocês precisarão encontrar outra saída se quiserem sair daqui vivos."

Daggerheart © Jambô Editora 2025

DRUIDA
FORMA DE FERA

1° PATAMAR

■ ANIMAL DOMÉSTICO
(Cão, coelho, gato etc.)

Instinto +1 | Evasão +2
Corpo a corpo (Instinto) d6 de dano fís.

Vantagem ao escalar, localizar, proteger

Companhia: ao ajudar um aliado, você pode rolar **1d8** como seu dado de vantagem.

Frágil: ao sofrer dano maior ou superior, você sai da Forma de Fera.

■ ARACNÍDEO ESPREITADOR
(Aranha-lobo, tarântula etc.)

Acuidade +1 | Evasão +2
Corpo a corpo (Acuidade) d6+1 de dano fís.

Vantagem ao atacar, escalar, esgueirar

Lança-teia: você pode criar uma poderosa teia, útil nas aventuras e nas batalhas. Ela é resistente o bastante para suportar uma criatura. Você pode *Imobilizar* temporariamente um alvo próximo se passar em um teste de Acuidade contra ele.

Picada Peçonhenta: quando acerta um ataque contra um alvo corpo a corpo, você o deixa temporariamente *Envenenado*. Uma criatura *Envenenada* sofre **1d10** de dano físico direto cada vez que age.

■ EXPLORADOR ÁGIL
(Camundongo, doninha, raposa etc.)

Agilidade +1 | Evasão +2
Corpo a corpo (Agilidade) d4 de dano fís.

Vantagem em enganar, localizar, mover-se furtivamente

Ágil: seu movimento é silencioso e você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para se mover até um ponto distante sem precisar fazer um teste.

Frágil: ao sofrer dano maior ou superior, você sai da Forma de Fera.

■ EXPLORADOR AQUÁTICO
(Enguia, peixe, polvo etc.)

Agilidade +1 | Evasão +2
Corpo a corpo (Agilidade) d4 de dano fís.

Vantagem ao mover-se furtivamente, nadar, orientar-se

Aquático: você pode respirar e se movimentar naturalmente embaixo d'água.

Frágil: ao sofrer dano maior ou superior, você sai da Forma de Fera.

■ PREDADOR DE BANDO
(Coiote, hiena, lobo etc.)

Força +2 | Evasão +1
Corpo a corpo (Força) d8+2 de dano fís.

Vantagem ao atacar, correr, rastrear

Caça em Bando: quando você acerta um ataque contra um alvo atingido por um aliado imediatamente antes de você, seu dano aumenta em **+1d8**.

Golpe Debilitante: quando você acerta um ataque contra um alvo corpo a corpo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para torná-lo temporariamente *Vulnerável*.

■ RUMINANTE ARISCO
(Cabra, cervo, gazela etc.)

Agilidade +1 | Evasão +3
Corpo a corpo (Agilidade) d6 de dano fís.

Vantagem ao correr, mover-se furtivamente, saltar

Frágil: ao sofrer dano maior ou superior, você sai da Forma de Fera.

Presa Arisca: quando sofre um ataque, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para rolar **1d4** e somar o resultado à sua Evasão contra esse ataque.

2° PATAMAR

■ CARAPAÇA VIGILANTE
(Pangolim, tartaruga, tatu etc.)

Força +1 | Evasão +1
Corpo a corpo (Força) d8+2 de dano fís.

Vantagem ao cavar, localizar, proteger

Canhão Ricochete: marque 1 Ponto de Fadiga para que um aliado arremesse você contra um adversário. Para fazer isso, o aliado faz um teste de ataque usando Agilidade ou Força (à escolha dele) contra um alvo próximo. Em um sucesso, o adversário sofre **d12+2** de dano físico usando a Proficiência de seu aliado. Você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para escolher outro adversário muito próximo do primeiro como alvo. O segundo alvo sofre metade do dano causado ao primeiro alvo.

Carapaça Reforçada: seu exterior sólido concede resistência a dano físico. Além disso, você pode **marcar 1 Ponto de Armadura** para se recolher em sua carapaça. Enquanto estiver dentro dela, o dano físico que você sofre é reduzido em um número igual à sua Armadura (após aplicar a resistência), mas você não pode realizar outras ações.

■ FERA ALADA
(Coruja, corvo, gavião etc.)

Acuidade +1 | Evasão +3
Corpo a corpo (Acuidade) d4+2 de dano fís.

Vantagem ao enganar, intimidar, localizar

Ossos Ocos: você sofre uma penalidade de –2 nos seus limiares de dano.

Visão Aérea: você pode voar à vontade. Uma vez por descanso, e enquanto estiver no ar, você pode perguntar ao mestre algo sobre a paisagem abaixo sem precisar de teste. Na primeira vez que um personagem fizer um teste para agir em relação a essa informação, ele o faz com vantagem.

■ FERA PODEROSA
(Alce, touro, urso etc.)

Força +3 | Evasão +1
Corpo a corpo (Força) d10+4 de dano fís.

Vantagem ao intimidar, orientar-se, proteger

Ataque Violento: quando tira 1 em um dado de dano, você pode rolar **1d10** e somar o resultado à rolagem de dano. Além disso, antes de fazer um teste de ataque, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para receber um bônus de +1 em sua Proficiência para esse ataque.

Couro Espesso: você recebe +2 de bônus nos seus limiares de dano.

■ PREDADOR FURTIVO
(Guepardo, leão, onça etc.)

Instinto +1 | Evasão +3
Corpo a corpo (Instinto) d8+6 de dano fís.

Vantagem ao atacar, escalar, mover-se furtivamente

Abate: marque 1 Ponto de Fadiga para se mover até ficar corpo a corpo a um alvo e fazer um teste de ataque contra ele. Em um sucesso, você recebe um bônus de +2 em sua Proficiência para esse ataque e o alvo deve marcar 1 Ponto de Fadiga.

Disparada: gaste 1 Ponto de Esperança para se mover até um ponto em alcance distante sem precisar fazer um teste.

■ SERPENTE TRAIÇOEIRA
(Cascavel, naja, víbora etc.)

Acuidade +1 | Evasão +2
muito próximo (Acuidade) d8+4 de dano fís.

Vantagem ao deslizar, enganar, escalar

Bote Peçonhento: faça um ataque contra qualquer número de alvos muito próximos. Em um sucesso, o alvo fica temporariamente *Envenenado*. Uma criatura *Envenenada* sofre **1d10** de dano físico direto a cada vez que age.

Silvo de alerta: marque 1 Ponto de Fadiga para forçar qualquer número de alvos corpo a corpo a se afastarem até ficarem muito próximos.

■ TROTADOR ROBUSTO
(Camelo, cavalo, zebra etc.)

Agilidade +1 | Evasão +2
Corpo a corpo (Agilidade) d8+1 de dano fís.

Vantagem ao correr, orientar-se, saltar

Atropelar: marque 1 Ponto de Fadiga para se mover até um ponto em alcance próximo em linha reta e atacar todos os alvos corpo a corpo à linha. Alvos atingidos sofrem **d8+1** de dano físico usando sua Proficiência e ficam temporariamente *Vulneráveis*.

Besta de Carga: você pode carregar até dois aliados voluntários com você enquanto se movimenta.

Daggerheart © Jambô Editora 2025

3° PATAMAR

■ FERA LENDÁRIA
(Aprimoradamento de 1º patamar)

Evoluído: escolha uma Forma de Fera de 1º patamar e torne-se uma versão maior e mais poderosa dessa criatura. Enquanto estiver nessa forma, você mantém todos os atributos e habilidades da forma original e recebe os seguintes bônus:

- Bônus de +6 em rolagens de dano;
- Bônus de +1 no atributo da forma;
- Bônus de +2 na Evasão.

■ GRANDE FERA ALADA
(Águia-gigante, falcão etc.)

Acuidade +2 | Evasão +3
Cac (Acuidade) d8+6 de dano fís.

Vantagem ao distrair, enganar, localizar

Besta de Carga: você pode carregar até dois aliados voluntários com você enquanto se movimenta.

Visão Aérea: você pode voar à vontade. Uma vez por descanso, e enquanto estiver no ar, você pode perguntar ao mestre algo sobre a paisagem abaixo sem precisar de teste. Na primeira vez em que um personagem fizer um teste para agir em relação a essa informação, ele o faz com vantagem.

■ GRANDE PREDADOR
(Lobo-atroz, tigre-dentes-de-sabre velociraptor etc.)

Força +2 | Evasão +2
Corpo a corpo (Força) d12+8 de dano fís.

Vantagem ao atacar, correr, mover-se furtivamente

Ataque Voraz: quando acerta um ataque em um alvo, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para deixá-lo temporariamente *Vulnerável* e receber um bônus de +1 em Proficiência nesse ataque.

Besta de Carga: você pode carregar até dois aliados voluntários com você enquanto se movimenta.

■ HÍBRIDO LENDÁRIO
(Esfinge, grifo etc.)

Força +2 | Evasão +3
Corpo a corpo (Força) d10+8 de dano fís.

Habilidades Híbridas: marque 1 Ponto de Fadiga adicional para se transformar nesta criatura. Escolha duas opções quaisquer de Forma de Fera de 1º a 2º patamar. Escolha um total de quatro vantagens e duas habilidades dessas opções.

■ LAGARTO PODEROSO
(Crocodilo, jacaré, monstro-de-gila etc.)

Instinto +2 | Evasão +1
Corpo a corpo (Instinto) d10+7 de dano fís.

Vantagem ao atacar, mover-se furtivamente, rastrear

Armadura Física: você recebe um bônus de +3 em seus limiares de dano.

Golpe Súbito: quando acerta um ataque contra um alvo corpo a corpo, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para segurá-lo com a mandíbula, deixando-o temporariamente *Imobilizado* e *Vulnerável*.

■ PREDADOR AQUÁTICO
(Golfinho, orca, tubarão etc.)

Agilidade +2 | Evasão +4
Cac (Agilidade) d10+6 de dano fís.

Vantagem ao atacar, nadar, rastrear

Aquático: você pode respirar e se movimentar naturalmente embaixo d'água.

Ataque Voraz: quando acerta um ataque em um alvo, você pode **gastar 1 Ponto de Esperança** para deixá-lo temporariamente *Vulnerável* e receber um bônus de +1 em Proficiência nesse ataque.

4° PATAMAR

■ CAÇADOR AÉREO MÍTICO
(Dragão, pterodátilo, roca, serpe etc.)

Acuidade +3 | Evasão +4
Corpo a corpo (Acuidade) d10+11 de dano fís.

Vantagem ao atacar, enganar, localizar, orientar-se

Ave de Rapina Mortal: você pode voar à vontade e se mover até um ponto em alcance distante como parte da sua ação. Quando ataca um alvo após se mover em linha reta até ficar corpo a corpo a ele a partir de no mínimo alcance próximo, você pode rolar novamente todos os dados de dano com um resultado menor que sua Proficiência.

Besta de Carga: você pode carregar até três aliados voluntários com você enquanto se movimenta.

■ FERA AQUÁTICA ÉPICA
(Baleia, lula-gigante etc.)

Agilidade +3 | Evasão +3
Corpo a corpo (Agilidade) d10+10 de dano fís.

Vantagem ao intimidar, localizar, proteger, rastrear

Mestre do Oceano: você pode respirar e se movimentar naturalmente debaixo d'água. Quando acerta um ataque contra um alvo corpo a corpo, você pode deixá-lo temporariamente *Imobilizado*.

Robusto: quando for marcar Ponto de Armadura, role **1d6**. Em um resultado 5 ou mais, reduza a gravidade em um limiar sem marcar PA.

■ FERA MASSIVA
(Elefante, mamute, rinoceronte etc.)

Força +3 | Evasão +1
Corpo a corpo (Força) d12+12 de dano fís.

Vantagem ao correr, intimidar, localizar, proteger

Besta de Carga: você pode carregar até quatro aliados voluntários com você enquanto se movimenta.

Demolir: gaste 1 Ponto de Esperança para se mover até um ponto distante em linha reta e atacar todos os alvos corpo a corpo à linha. Alvos atingidos sofrem **d8+10** de dano físico usando sua Proficiência e ficam temporariamente *Vulneráveis*.

Impávido: você recebe um bônus de +2 em seus limiares de dano.

■ FERA MÍTICA
(Aprimoramento de 1º ou 2º patamar)

Evoluído: escolha uma Forma de Fera de 1º ou 2º patamar e torne-se uma versão maior e mais poderosa dessa criatura. Enquanto estiver nessa forma, você mantém todos os atributos e habilidades da forma original e recebe os seguintes bônus:

- Bônus de +9 rolagens de dano;
- Bônus de +2 no atributo da forma;
- Bônus de +3 na Evasão;
- Seu dado de dano aumenta em um passo (d6 para d8, d8 para d10 etc.).

■ HÍBRIDO MÍTICO
(Cocatriz, mantícora, quimera etc.)

Força +3 | Evasão +2
Corpo a corpo (Força) d12+10 de dano fís.

Habilidades Híbridas: marque 2 Ponto de Fadiga adicionais para se transformar nesta criatura. Escolha duas opções quaisquer de Forma de Fera de 1º a 3º patamar. Escolha um total de cinco vantagens e três habilidades dessas opções.

■ LAGARTO TERRÍVEL
(Braquiossauro, tiranossauro etc.)

Força +3 | Evasão +2
Corpo a corpo (Força) d12+10 de dano fís.

Vantagem ao atacar, enganar, intimidar, rastrear

Disparada Massiva: você pode se mover até um ponto em alcance distante sem precisar fazer uma teste. Você ignora terreno difícil (a critério do mestre) devido ao seu tamanho.

Golpes Devastadores: quando causa dano grave em um alvo corpo a corpo, você pode **marcar 1 Ponto de Fadiga** para forçá-lo a marcar 1 PV adicional.

Daggerheart © Jambô Editora 2025

PATRULHEIRO
COMPANHEIRO ANIMAL

EVASÃO

Começa em 10

NOME DO COMPANHEIRO

Colabore com o mestre para decidir que tipo de animal você tem como companheiro. Dê um nome a ele e adicione uma imagem que o represente no espaço acima. Então crie duas Experiências para o companheiro animal, com base em seu treinamento e na história de vocês. Por fim, descreva o método que ele usa para causar dano (seu ataque padrão) e anote isso na seção "Ataque & Dano". No 1º nível, o dado de dano dele é d6 e ele tem alcance Corpo a Corpo.

EXPERIÊNCIAS DO COMPANHEIRO

Experiências começam com +2. Sempre que você receber uma Experiência, seu companheiro também o faz. Todas Experiências novas começam em +2.

Exemplos de Experiências

Ágil, Alerta Máximo, Amigável, Animal de Serviço, Companheiro Real, Distração Corajosa, Escudeiro, Especialista em Escalada, Guardião da Floresta, Horripilante, Intimidador, Leal até o Fim, Montaria Confiável, Ninguém Fica para Trás, Nós Sempre Nos Encontramos, Orientação, Protetor, Vigilante, Você Não Pode Acertar o Que Não Pode Ver

Faça um **teste de conjuração** para criar um elo com seu companheiro animal e mandá-lo agir. **Gaste 1 Ponto de Esperança** para somar uma Experiência do companheiro aplicável ao teste dele. Em um sucesso com Esperança, se sua próxima ação se relacionar ao sucesso dele, você faz o teste com vantagem.

ATAQUE & DANO

Ataque padrão **Alcance**

○ **d6** ○ **d8** ○ **d10** ○ **d12**

Ao mandar o companheiro animal atacar, ele recebe todos os benefícios que você receberia (como os efeitos de Marca da Presa). Em um sucesso, a rolagem de dano dele usa sua Proficiência e o dado de dano dele.

PONTOS DE FADIGA

PF: ☐☐☐☐☐☐

Quando seu companheiro sofre qualquer quantidade de dano, ele marca 1 PF. Ao marcar o último PF, ele sai de cena (escondendo-se, fugindo ou algo parecido). Ele fica indisponível até o início do seu próximo descanso longo, quando retorna recuperado com 1 PF.

Quando você escolhe um movimento de repouso para recuperar PF, seu companheiro recupera a mesma quantidade.

TREINAMENTO

Quando seu personagem sobe de nível, escolha uma opção disponível abaixo para seu companheiro e anote-a na ficha

- ☐ ***Afago:*** uma vez por descanso, ao passar um momento dando carinho e atenção ao seu companheiro, você pode receber 1 Ponto de Esperança ou cada um de vocês pode recuperar 1 PF.
- ☐ ***Apegado:*** quando você marca seu último Ponto de Vida, seu companheiro animal vem rapidamente para socorrê-lo. Role um número de **d6** igual ao número de PF que ele ainda tem disponível e marque-os. Se tirar 6 em qualquer uma dessas rolagens, seu companheiro o ajuda. Recupere seu último PV e volte à cena.
- ☐☐☐ ***Atento:*** seu companheiro animal recebe um bônus permanente de +2 na Evasão.
- ☐ ***Blindado:*** quando seu companheiro animal sofre dano, você pode **marcar 1 de seus Pontos de Armadura** em vez de marcar 1 Ponto de Fadiga dele.
- ☐☐☐ ***Feroz:*** aumente o dado de dano ou alcance de seu companheiro em um passo (d6 para d8, próximo para distante etc.).
- ☐☐☐ ***Inteligente:*** seu companheiro recebe um bônus permanente de +1 em uma Experiência de companheiro à sua escolha.
- ☐ ***Luz no Fim do Túnel:*** ◇ Use esse espaço para marcar 1 Ponto de Esperança adicional do seu personagem.
- ☐☐☐ ***Resiliente:*** seu companheiro recebe 1 PF adicional.

Daggerheart © Jambô Editora 2025

PLACA-MÃE
FICHA MÓDULO

NOME

DESCRIÇÃO

IKONIS

Escolha um atributo.

○ Agilidade ○ Força ○ Acuidade
○ Presença ○ Instinto ○ Conhecimento

Escolha um alcance e dado de dano.

○ Corpo a corpo • d12+1 ○ Distante • d8+1
○ Muito próximo • d10+2 ○ Muito distante • d6+1
○ Próximo • d10

Escolha um tipo de dano.

○ Físico ○ Tecnológico

Ligação: você recebe um bônus em rolagens de dano igual ao seu nível.

APRIM. INSTALADOS

Começa com dois espaços. Desbloqueia 1 por patamar.

○
○
○
○
○

APRIMORAMENTOS (APRIM.)

☐☐ **Energia:** +1 de dano.
3 engrenagens, 2 lentes, 4 alumínios, 1 capacitor

☐☐ **Guarda:** +1 de Armadura.
3 fios, 2 pratas, 2 platinas, 3 fusíveis

☐☐ **Convesão:** +1 em testes de ataque.
4 bobinas, 2 cristais, 5 ouros, 3 discos

☐ **Amplificado:** ao acertar um ataque, role um dado de dano adicional e descarte o menor resultado.
4 cristais, 4 cobaltos, 4 cobres, 4 capacitores

☐☐ **Telescópico:** aumenta o alcance em um (próximo para distante, distante para muito distante etc.).
5 lentes, 3 pratas, 2 circuitos, 2 relês

☐ **Negação:** +2 de Armadura.
6 bobinas, 3 fios, 2 cobres, 4 baterias

☐ **Mira:** +2 em testes de ataque.
10 fios, 7 ouros, 5 fusíveis, 5 circuitos, 2 baterias

☐ **Divisão:** quando faz um ataque, marque 1 PF para atingir outra criatura no alcance.
12 engrenagens, 5 lentes, 15 alumínios, 9 relês

☐☐ **Conserto:** quando causa dano grave, recupere 1 Ponto de Vida.
6 bobinas, 4 fios, 1 cristal, 5 cobaltos, 5 pratas, 7 relês, 2 baterias

☐☐ **Assustador:** quando tiver um sucesso crítico em um teste de ataque, o alvo deve marcar 1 PF.
6 alavancas, 8 cobres, 9 alumínios, 10 discos

☐☐ **Incinerante:** +2 de dano.
11 alavancas, 11 platinas, 11 circuitos, 7 discos
Pré-compilação: 2º patamar

☐ **Absorvedor:** você pode marcar 1 PA adicional contra os danos que sofre.
26 engrenagens, 13 ouros, 15 relês, 8 baterias
Pré-compilação: 2º patamar

☐ **Chute:** ao acertar um ataque, você pode marcar 2 PF para forçar o alvo a marcar 1 Ponto de Vida adicional.
33 alavancas, 13 cristais, 23 cobaltos, 16 discos
Pré-compilação: 2º patamar

☐ **Bloqueio:** +3 de Armadura; –1 em Evasão.
27 cristais, 67 alumínios, 33 relês, 4 capacitores, 5 baterias
Pré-compilação: 3º patamar

☐ **Zip:** fique Distante como parte do ataque.
37 bobinas, 43 pratas, 67 fusíveis, 12 capacitores
Pré-compilação: 3º patamar

☐☐ **Enterrador:** +3 de dano.
28 alavancas, 28 circuitos, 28 relês, 1 relíquia
Pré-compilação: 3º patamar

☐ **Perseguição:** marque 1 Ponto de Fadiga para rolar um ataque novamente.
75 engrenagens, 67 lentes, 30 cobres, 33 circuitos
Pré-compilação: 4º patamar

☐ **Sobrecarga:** vantagem em testes de ataque.
63 fios, 71 ouros, 58 discos, 5 relíquias
Pré-compilação: 4º patamar

COLEÇÃO DE SUCATA

Quantum atual

FRAGMENTOS (D6)

1. Engrenagem ____ 3. Fio ____ 5. Lente ____
2. Bobina ____ 4. Alavanca ____ 6. Cristal ____

METAIS (D8)

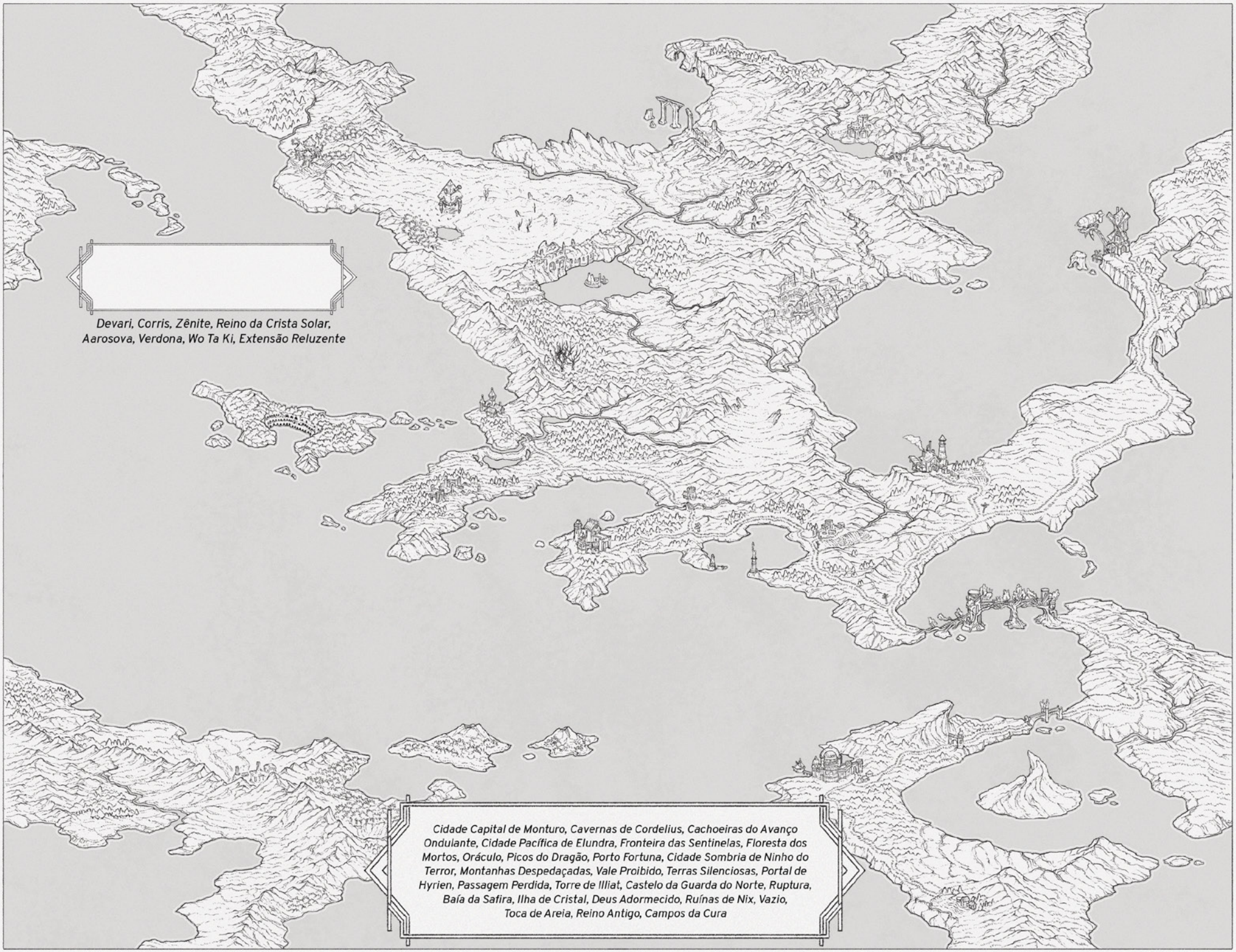
1. Alumínio ____ 5. Cobalto ____ 7. Platina ____
3. Cobre ____ 6. Prata ____ 8. Ouro ____

COMPONENTES (D10)

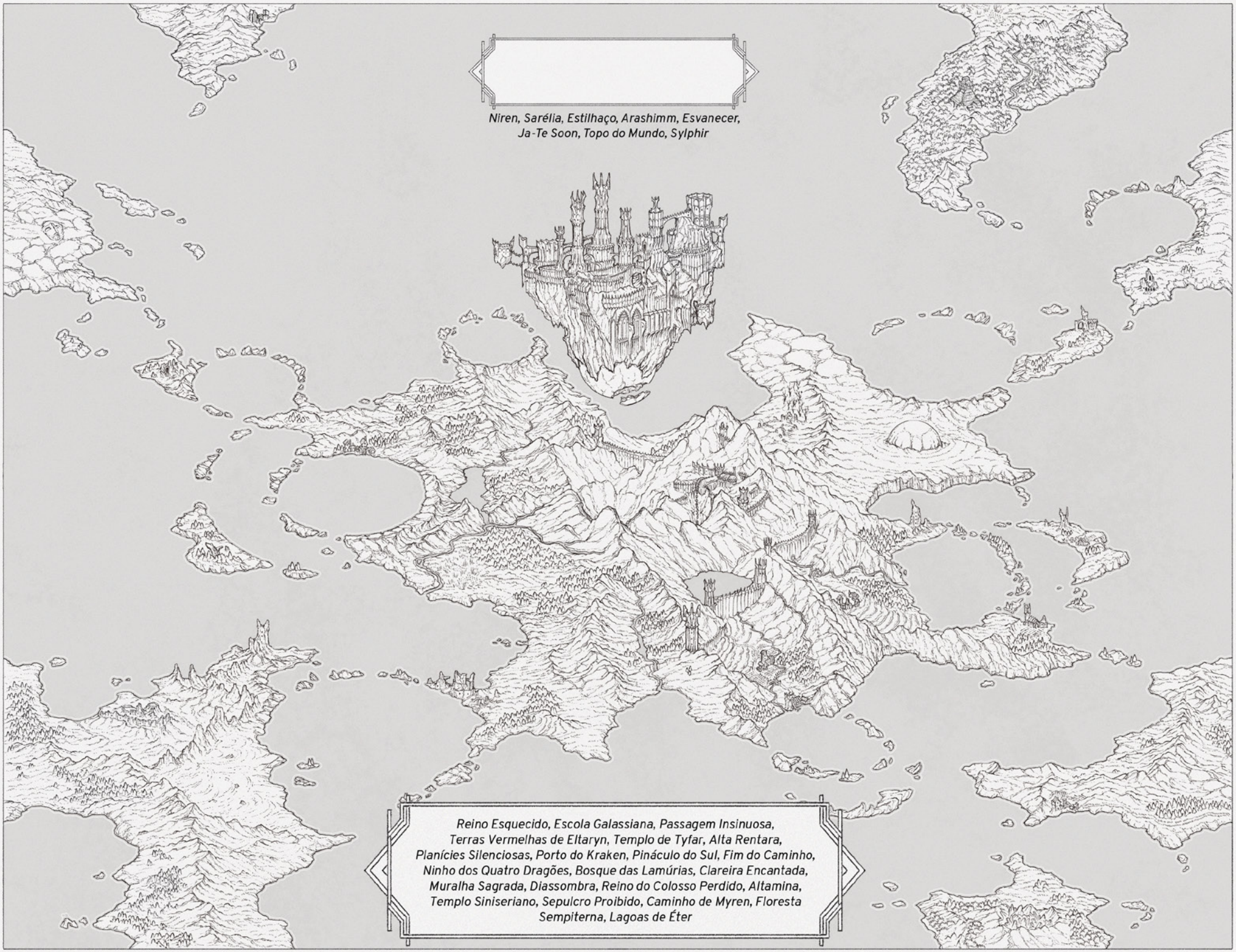
1. Fusível ____ 6. Disco ____ 9. Capacitor ____
3. Circuito ____ 8. Relê ____ 10. Bateria ____

RELÍQUIAS

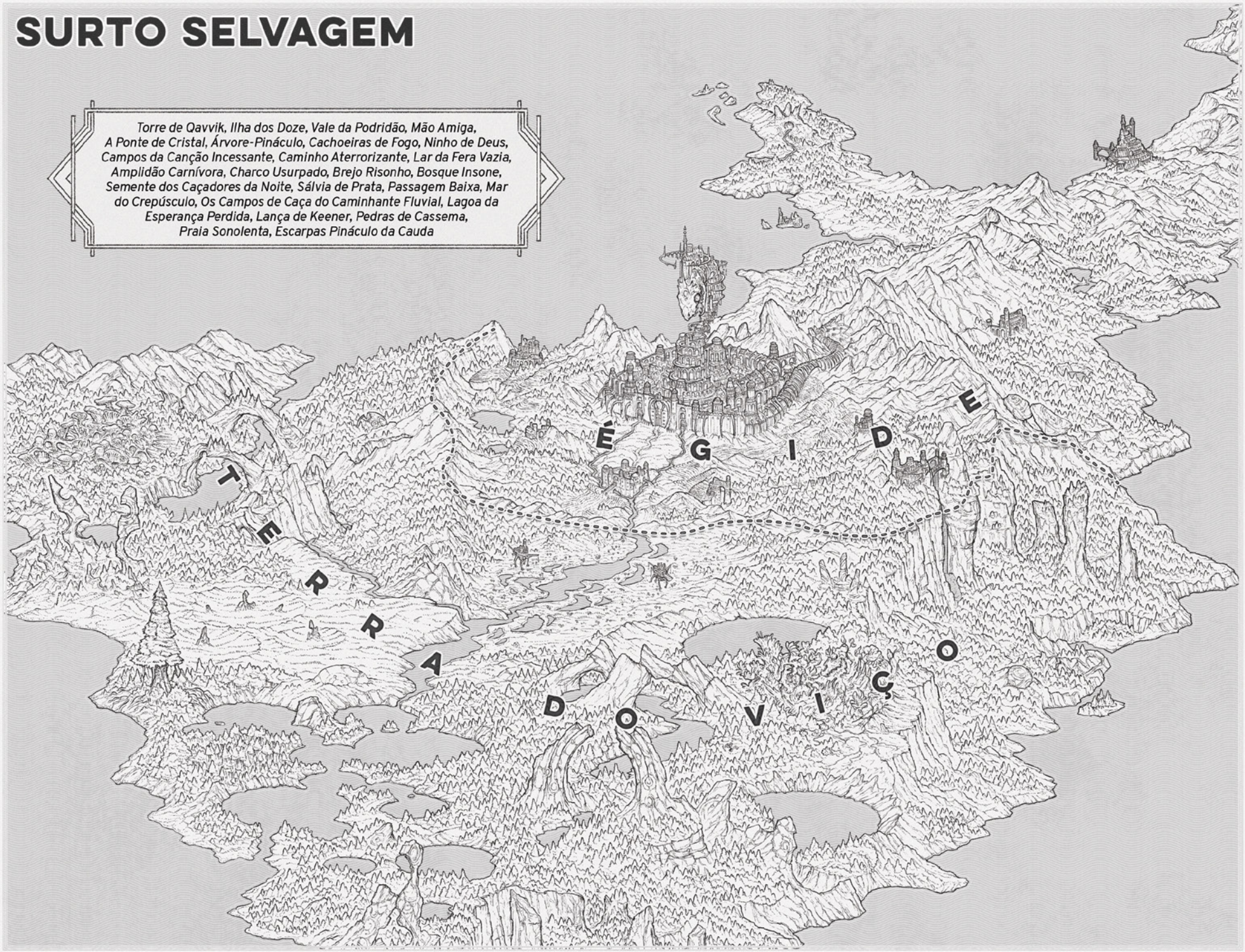
Daggerheart © Jambô Editora 2025


Devari, Corris, Zênite, Reino da Crista Solar,
Aarosova, Verdona, Wo Ta Ki, Extensão Reluzente
Cidade Capital de Monturo, Cavernas de Cordelius, Cachoeiras do Avanço
Ondulante, Cidade Pacífica de Elundra, Fronteira das Sentinelas, Floresta dos
Mortos, Oráculo, Picos do Dragão, Porto Fortuna, Cidade Sombria de Ninho do
Terror, Montanhas Despedaçadas, Vale Proibido, Terras Silenciosas, Portal de
Hyrien, Passagem Perdida, Torre de Illiat, Castelo da Guarda do Norte, Ruptura,
Baía da Safira, Ilha de Cristal, Deus Adormecido, Ruínas de Nix, Vazio,
Toca de Areia, Reino Antigo, Campos da Cura

Ardêntia, Cascadán, Quinta Vastidão, Shāntio,
Grande Eco, Ryugi, Aurora de Meren, Irisenne
Floresta dos Deuses Diáfanos, Caminho do Explorador, Cordilheira
Sombria, Os Estreitos, Vastidões Espalhadas, Cidade Viva de União,
Constelação, Picos do Gelo Maldito, Passagem da Terra Ociosa,
Cavernas de Ultern, Guarnição dos Nove Fogos, Porto de Axielle,
Vale dos Ladrões, Vale do Senhor, Ilhas dos Deuses Antigos,
Estrada Morta, Fogo da Serpe, Cidade Queimada, Terra do Vigor Eterno,
Espinha, Águas de Mil Anos, Abismo do Remorso, Olho de Elínia,
Cidade Oculta de Altassombra


Niren, Sarélia, Estilhaço, Arashimm, Esvanecer,
Ja-Te Soon, Topo do Mundo, Sylphir
Reino Esquecido, Escola Galassiana, Passagem Insinuosa,
Terras Vermelhas de Eltaryn, Templo de Tyfar, Alta Rentara,
Planícies Silenciosas, Porto do Kraken, Pináculo do Sul, Fim do Caminho,
Ninho dos Quatro Dragões, Bosque das Lamúrias, Clareira Encantada,
Muralha Sagrada, Diassombra, Reino do Colosso Perdido, Altamina,
Templo Siniseriano, Sepulcro Proibido, Caminho de Myren, Floresta
Sempiterna, Lagoas de Éter

SURTO SELVAGEM

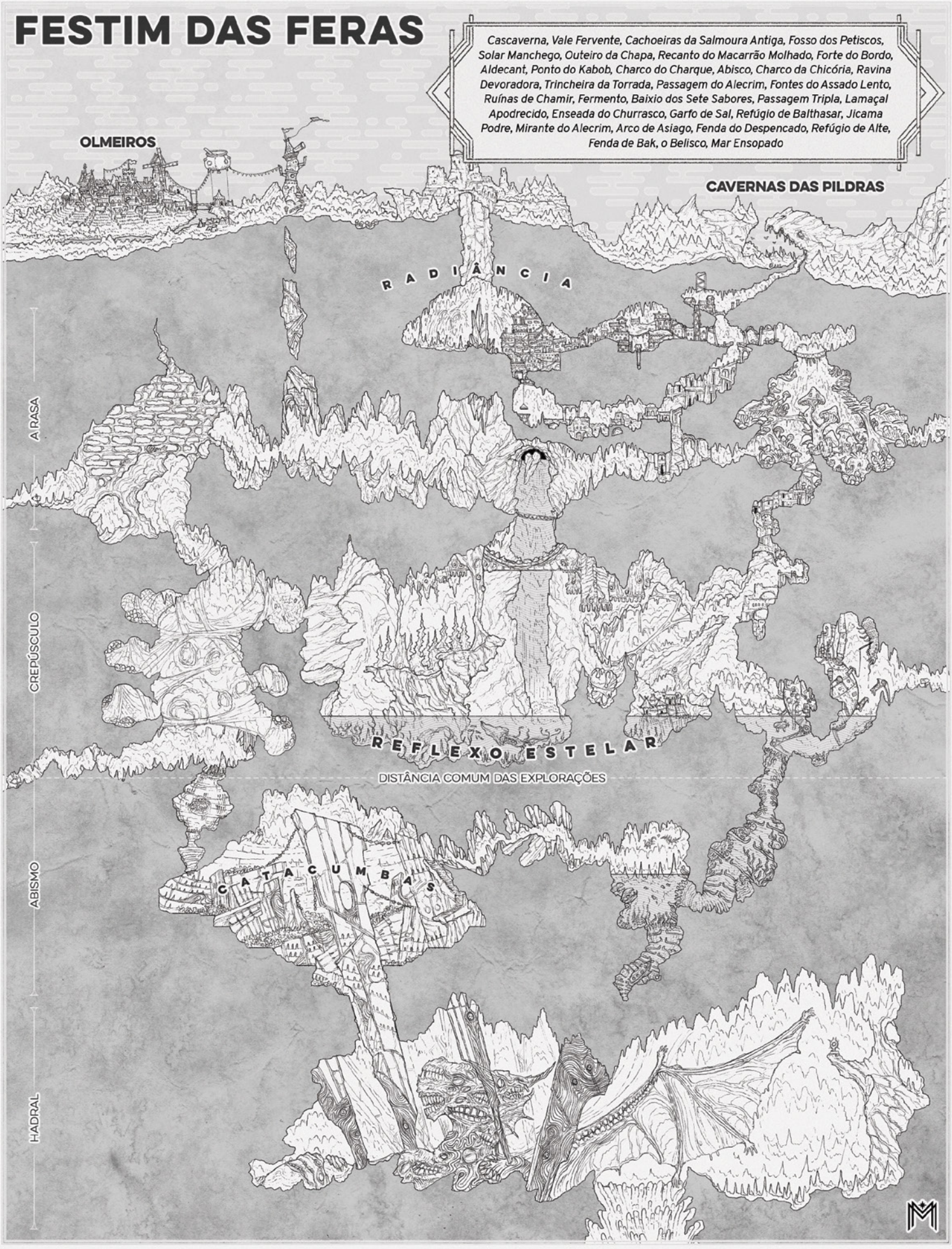


CINCO ESTANDARTES EM CHAMAS

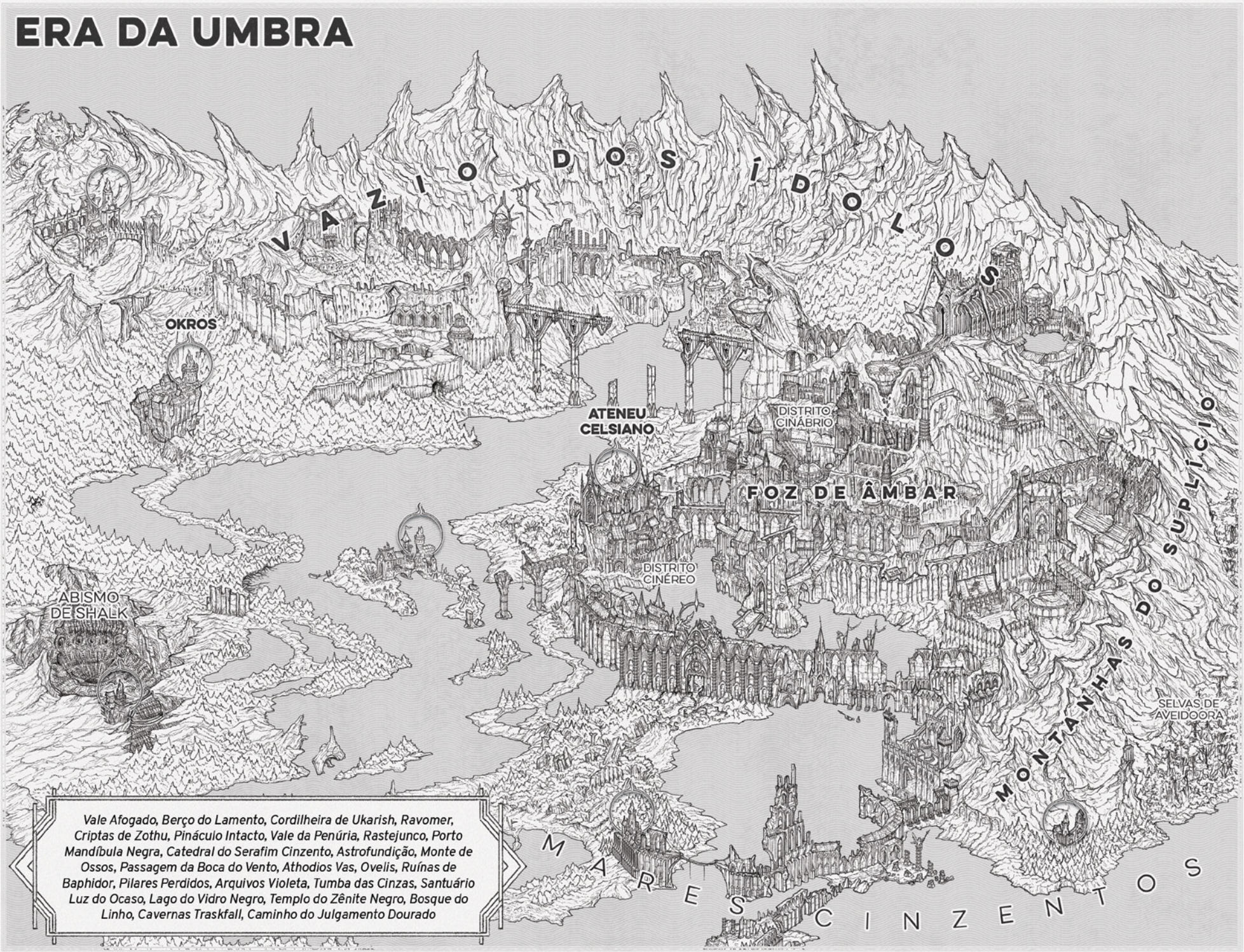
Dentes de Galdo, Picos de Sangue, Grito dos Primordiais, Marco da Consequência, Vale do Relâmpago, Triunfo de Torres, Campos Abençoados, Nova Voldhaven, Morro da Luz-Guia, Última Fortaleza, Solace, Três Pontos, Lago Luzidio, Forte Furacão, Floresta Sempiterna, Mirante de Torres, Refúgio de Kayij, Ponto de Trégua, Monte Arvold, Enseada do Entardecer, Guarda Diáfana, Vigília Solitária, Montanhas Pináculo da Faca, Campo da Rainha, Rosaporto, Ilha da Pedra, Baía da Marca de Fogo, Ruído Quebra-Água, Montanhas Mésmer

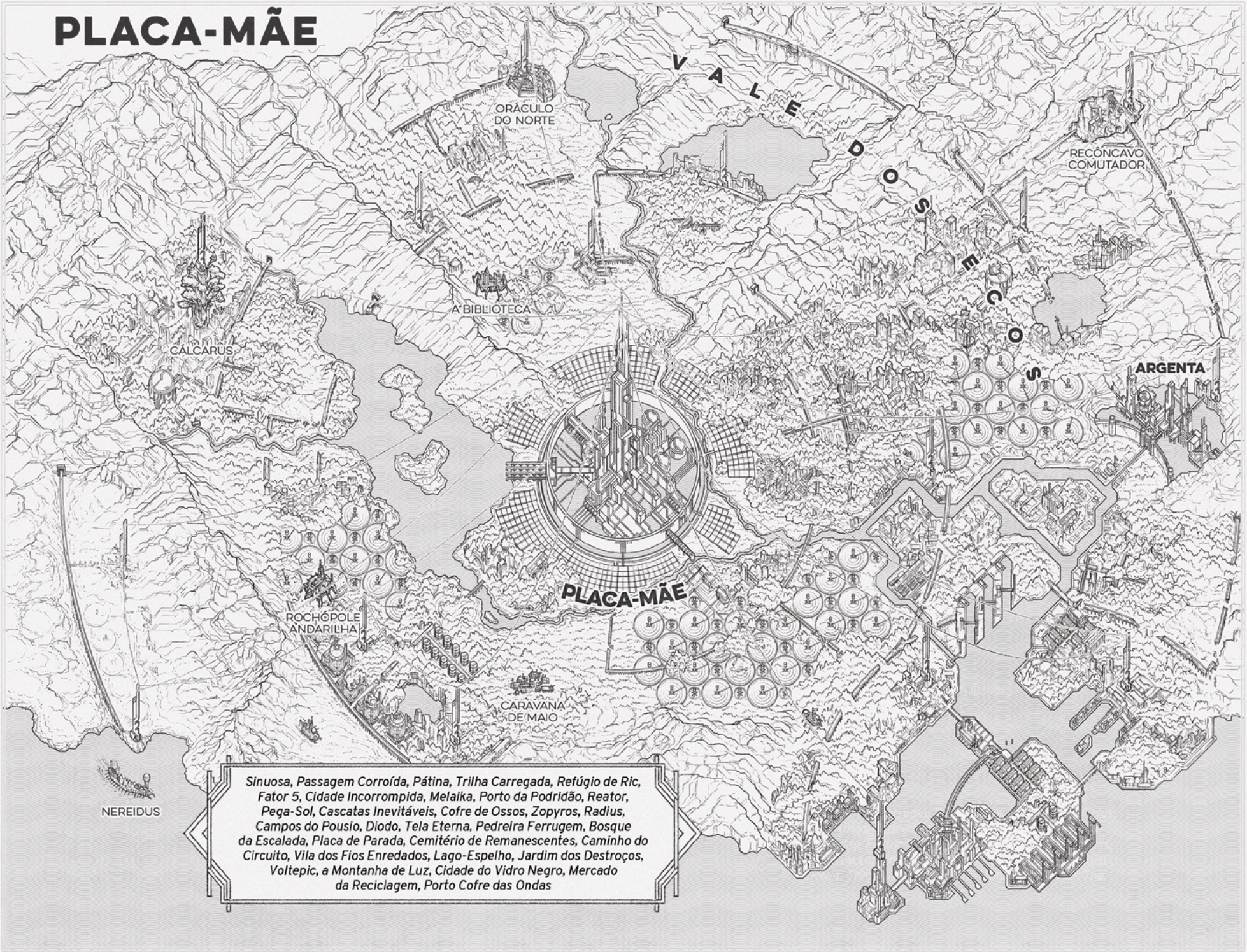
FESTIM DAS FERAS

Cascaverna, Vale Fervente, Cachoeiras da Salmoura Antiga, Fosso dos Petiscos, Solar Manchego, Outeiro da Chapa, Recanto do Macarrão Molhado, Forte do Bordo, Aldecant, Ponto do Kabob, Charco do Charque, Abisco, Charco da Chicória, Ravina Devoradora, Trincheira da Torrada, Passagem do Alecrim, Fontes do Assado Lento, Ruínas de Chamir, Fermento, Baixio dos Sete Sabores, Passagem Tripla, Lamaçal Apodrecido, Enseada do Churrasco, Garfo de Sal, Refúgio de Balthasar, Jicama Podre, Mirante do Alecrim, Arco de Asiago, Fenda do Despencado, Refúgio de Alte, Fenda de Bak, o Belisco, Mar Ensopado



ERA DA UMBRA


VAZIO DOS ÍDOLOS
OKROS
ATENEU CELSIANO
DISTRITO CINÁBRIO
FOZ DE ÂMBAR
DISTRITO CINÉREO
ABISMO DE SHALK
MONTANHAS DO SUPLÍCIO
SELVAS DE AVEIDOORA
MARES CINZENTOS
Vale Afogado, Berço do Lamento, Cordilheira de Ukarish, Ravomer, Criptas de Zothu, Pináculo Intacto, Vale da Penúria, Rastejunco, Porto Mandíbula Negra, Catedral do Serafim Cinzento, Astrofundição, Monte de Ossos, Passagem da Boca do Vento, Athodios Vas, Ovelis, Ruínas de Baphidor, Pilares Perdidos, Arquivos Violeta, Tumba das Cinzas, Santuário Luz do Ocaso, Lago do Vidro Negro, Templo do Zênite Negro, Bosque do Linho, Cavernas Traskfall, Caminho do Julgamento Dourado


PLACA-MÃE
ORÁCULO DO NORTE
VALE DOS SECOS
RECÔNCAVO COMUTADOR
A BIBLIOTECA
CÁLCARUS
ARGENTA
PLACA-MÃE
ROCHÓPOLE ANDARILHA
CARAVANA DE MAIO
NEREIDUS
Sinuosa, Passagem Corroída, Pátina, Trilha Carregada, Refúgio de Ric, Fator 5, Cidade Incorrompida, Melaika, Porto da Podridão, Reator, Pega-Sol, Cascatas Inevitáveis, Cofre de Ossos, Zopyros, Radius, Campos do Pousio, Diodo, Tela Eterna, Pedreira Ferrugem, Bosque da Escalada, Placa de Parada, Cemitério de Remanescentes, Caminho do Circuito, Vila dos Fios Enredados, Lago-Espelho, Jardim dos Destroços, Voltepic, a Montanha de Luz, Cidade do Vidro Negro, Mercado da Reciclagem, Porto Cofre das Ondas

COLOSSO DAS TERRAS ÁRIDAS

Planícies Mortas, Espinha de Kudamat, Planalto de Sandia, Cruzamento do Bajulador, Pergamópolis, Serra Irmã, Passagem da Velha Jane, Pico Panorama, Planícies Vermelhas, Estrada dos Justos, Sombra do Deus, Cicatriz, Cânion do Caçador, Lagoa Seca, Sierra Pistolero, Cachoeira Ordeira, Vale da Cauda Cortada, Cabeça de Coruja, Rota da Poeira, Saloon Seis Balas, Comporta da Montanha, Oásis Perdido, Passagem Seca, Miária, Sul Além, Vale dos Ladrões, Entreposto Almadeus, Rio Piquepan, Mar de Pó, Minas de Santo Sangre, Lago de Lavalier

ÍNDICE REMISSIVO

A

- açoite de sarça 204
- adaptando ambientes 242
- adversários 193
  - ações de 195
  - adversários derrotados 208
  - batalhando contra 100
  - escolhendo 197
  - Experiências 193
  - fichas dos 209
    - 1º patamar 210–219
    - 2º patamar 220–227
    - 3º patamar 228–233
    - 4º patamar 234–239
  - habilidades 193
  - improvisando 208
  - passivas de 195
  - reações de 195
  - seções dos 193
- alcance 103
  - corpo a corpo 103
  - distante 103, 104
  - fora de alcance 103
  - mapas mais precisos 103
  - muito distante 103
  - muito próximo 103
  - próximo 103, 104
- alvos 104
- ambientes 240
  - adaptando ambientes 242
  - ascensão íngreme 243
  - batalha campal 248
  - bosque esquecido 243
  - cerco ao castelo 248
  - cidade assombrada 246
  - coração ardente da floresta 249
  - corte imperial 250
  - emboscada 243
  - emboscados 243
  - fichas dos 242
    - 1º patamar 243–245
    - 2º patamar 246–247
    - 3º patamar 248–249
    - 4º patamar 250–251
  - habilidades de Medo 241
  - localidade estratégica 244
  - manancial raivoso 244
  - mercado movimentado 245
  - ossuário do necromante 250
  - passagem montanhosa 246
  - reino do caos 251
  - ritual de cultistas 247
  - taverna local 245
  - templo exaltado 247
  - usurpação divina 251
- anão 53
- ancestralidade mista 71
- ancestralidades 52
  - anão 53
  - clank 54
  - drakona 55
  - elfo 56
  - fada 57
  - fauno 58
  - firbolg 59
  - fungril 60
  - galapa 61
  - gigante 62
  - goblin 63
  - humano 64
  - infernis 65
  - katari 66
  - orc 67
  - pequenino 68
  - quacho 69
  - símio 70
- ancião do vilarejo 205
- aparição de pedra 220
- arbusto
  - espinhento 210
  - enxame de 210
- arcano (domínio) 24
- arco, planejando um 189
- aristocrática (comunidade) 73
- armadura, usando 114
  - alterando 114
  - armadura base 114
  - habilidade 114
  - limiares base 114
  - pontos de 114
  - sem armadura 114
  - trocando de 112
- arma principal 112, 115–123
  - tabelas 115–123
- arma secundária 112, 124–125
  - tabelas 124–125
- armas 113
  - arremessando uma arma 112
  - atributo e alcance 113
  - cadeira de rodas de combate 122
  - empunhadura 113
  - estatísticas de 113
  - habilidade 113
  - Placa-Mãe 301
  - principais 112
  - secundárias 112
  - tipo de dano 113
  - trocando 112
- arredondar para cima 107
- arremessando uma arma 112
- ascensão íngreme 243
- assassino mestre 221
- assistência de mobilidade 83
- assistente (adversário) 207
- ataque desarmado 96
- atirador (adversário) 199
- ativar uma habilidade de Esperança 90
- atributo
  - modificadores de 17
  - teste de 96
- atributos de personagem 17
  - Acuidade 17
  - Agilidade 17
  - Conhecimento 17
  - Força 17
  - Instinto 17
  - Presença 17
- atroz
  - lobo 214
  - morcego 232
  - ogro 200
- autômato
  - carcereiro 228
  - sentinela 228
  - torreta 228
- avanço 110

B

- bando de ratos 210
- bardo 28
- batalha campal 248
- boas práticas
  - jogo, de 108
  - mestre, do 144
- bônus e penalidades 93, 94
- bosque esquecido 243
- brutamonte (adversário) 200
- bufão dançarino da lâmina 201

C

- caçador da vastidão gélida 199
- cadeira de rodas de combate 122
- caído
  - defensor 234
  - feiticeiro 234
  - general caído: arrasa-reinos 235
  - general caído: campeão invicto 235
- caixa de batalha 221
- campanha, conduzindo uma 185
- cartas de domínio 328
  - como ler 26
  - compartilhados 21
  - custo de troca 26
  - efeito 26
  - escolha uma nova carta de domínio 111
  - feitiços 26
  - grimórios 26
  - limites de uso 101
  - mão 101
  - marcadores em cartas 101
  - nível 26
  - reserva 101
  - talentos 26
  - tipo 26
  - trocando cartas 101
- cavaleiro cervo 228
- cavaleiro do reino 222
- cenários de campanha 253
  - Cinco Estandartes em Chamas 262
  - Colosso das Terras Áridas 308
  - Era da Umbra 280
  - Festim das Feras 278
  - Placa-Mãe 290
  - Surto Selvagem, O 254
- centelha elemental 228
- cerco ao castelo 248
- cicatrizes 106
- cidade assombrada 246
- Cinco Estandartes em Chamas 262
  - mapa 358
- Círculos Inferiores, Os 11
- clank 54
- classes 27
  - bardo 28–29
  - druida 30–35
  - feiticeiro 36–37
  - guardião 38–39
  - guerreiro 40–41
  - ladino 42–43
  - mago 44–45
  - patrulheiro 46–49
  - serafim 50–51
- cobertura 104
- códice (domínio) 24
  - cartas 329
  - classes 28, 48
- colisão, dano de 168
- Colosso das Terras Áridas 308
  - adversários colossais 318
  - mapa 362
- combate 174, 175, 179, 180
  - guia de batalha 197
  - pontos de batalha 197
- combate, cadeira de rodas de 122
- comerciante 205
  - barão mercante 221
- comum (adversário) 201
- comunidades 72
  - aristocrática 73
  - disciplinada 74
  - erudita 75
  - fora da lei 76
  - marítima 77
  - montanhesa 78
  - nômade 79
  - silvestre 80
  - subterrânea 81
- condições 102
  - encerrando efeitos 102
  - escondido 102
  - especiais 102
  - imobilizado 102
  - removendo condições 102
  - temporárias 102
  - vulnerável 102
- conflito 177
  - armado 179
  - entre personagens 168
  - social 178
- conjuração
  - atributo de 27
  - teste de 96
- conquistas de nível 109
- conscrito 222
- conselheiro real 222
- construto 211
- consumíveis 132–133
- contagem regressiva 162
  - aleatória 163
  - ativação 162
  - avanço 162
  - consequências 162
  - contagem crescente 163
  - contagem decrescente 163
  - contagem de longo prazo 164
  - contagem dinâmica 162
  - controle 164
  - dado de contagem 162
  - efeito 162
  - habilidades avançadas 163
  - padrão 162
  - perseguição 163
  - progresso 162
  - repetição 163
- coração ardente da floresta 249
- corpo a corpo 103
- corte imperial 250
- cortesão 222
- crânio do caos 222

cultista
adepto 223
iniciado 223
ritual de 247
sicário 223
custo de troca 26, 101

D

Dados de Dualidade 90
dados de jogo 8
Daktadae 322–323
dano 98
dados 98
direto 99
imunidade 99
múltiplas fontes 98
Proficiência 98
queda e colisão 168
resistência 99
rolagem 98
sucesso crítico 98
tipo 99
defensor enraizado 211
deficiência
ajuste de talentos e feitiços 82
assistências de mobilidade 83
cadeira de rodas
de combate 122
personagens cegos ou com
deficiência visual 84
personagens surdos 84
demônio
da avareza 229
da inveja 229
da ira 230
da soberba 230
do desespero 229
descanso 105
descanso curto 105
preparar-se 105
reduzir fadiga 105
reparar armadura 105
tratar feridas 105
descanso longo 105
preparar-se 105
reparar armadura
por completo 105
trabalhar em um projeto 105
tratar todas as feridas 105
zerar fadiga 105
desvantagem 100
concedendo 160
NPC 160
teste com 100
deuses 11
esquecidos 11
novos 11
deuses diáfanos 11
diabrete bajulador 203
dificuldade 93
estabelecendo a 157
exemplos 158–159
direto, dano 99
disciplinada (comunidade) 74
distante 103, 104
domínio 24
do arcano 24
da graça 24
da lâmina 24
da meia-noite 24
da sabedoria 24
de Falange 24
do códice 24
do esplendor 24
do valor 24
dragão-vulcânico 236–237
flagelo de magma 236
predador de obsidiana 236
tirano das cinzas 237
drakona 55
dríade 231
druida 30–35
druida da floresta 198
duas mãos 113

E

economia 165
efeitos
contínuos 107
cumulativos 107
simultâneos 107
elfo 56
emboscada 243
emboscados 243
empunhadura 113
encontros de combate 174
enguias-elétricas 223
equipamento 112
distribuindo 165
inventário de armas 112
trocando de arma 112
trocando de armadura 112
Era de Umbra 280
mapa 360
erudita (comunidade) 75
escondido 102
escuridão 104
espectro
arqueiro 223
capitão 223
guardião 224
Esperança
habilidade 90, 161
rolando com 90
usando 90
espião 224
esplendor (domínio) 24
cartas 332
classes 48, 50
esqueleto
arqueiro 212
arruinado 213
cavaleiro 213
guerreiro 213
Evasão 91
exaltado
arqueiro 237
soldado 237
templo 247
Experiências
como trocar 20
como usar 20
crie 20
usar 90
experimento fracassado 224

F

fada 57
fadiga 92
falange (domínio) 24
cartas 333
classes 30, 44
fauno 58
feiticeiro 36–37
feitiços 26
ferramentas de segurança 169
carta X 170
CETA 169
linhas e véus 170
Festim das Feras 278
mapa 359
preparando o festim 277
ficha de personagem 8, 16
exemplo 22
referência 343
fichas 343–353
apoio 344
companheiro animal 352
criação de personagem 346
equipamento 348
módulo da Placa-Mãe 353
forma de fera 350–351
guia de jogo 347
guia do mestre 349
multiclasse 345
personagem 343
fichas dos adversários 209
açoite de sarça 204
águia-gigante 220
ancião do vilarejo 205
aparição de pedra 220
arbusto-espinhento 210
arquinecromante 234
assassino aprendiz 220
assassino envenenador 220
assassino mestre 221
autômato carcereiro 228
autômato sentinela 228
autômato torreta 228
bando de ratos 210
barão mercante 221
bufão dançarino da lâmina 201
caçador da vastidão gélida 199
caído, defensor 234
caído, feiticeiro 234
caído, general arrasa-reinos 235
caído, general
campeão invicto 235
caixa de batalha 221
cavaleiro cervo 228
cavaleiro do reino 222
centelha elemental 228
cobra-de-vidro 210
comerciante 205, 211
conscrito 222
conselheiro real 222
construto 211
cortesão 222
crânio do caos 222
cultista adepto 198, 223
cultista iniciado 223
cultista sicário 223
Daktadae 322–323
defensor enraizado 211
demônio da avareza 229
demônio da inveja 229
demônio da ira 230
demônio da soberba 230
demônio do desespero 229
demônio menor 211
diabrete bajulador 203
dragão-do-gelo jovem 230
dragão-vulcânico,
flagelo de magma 236
dragão-vulcânico,
predador de obsidiana 236
dragão-vulcânico,
tirano das cinzas 237
dríade 231
dríade jovem 211
druida da floresta 198
elemental menor do caos 211
elemental menor do fogo 212
enguias-elétricas 223
ente carvalho 231
ente jovem 231
ente menor 212
enxame de arbustos 210
escorpião gigante 212
espectro arqueiro 223
espectro capitão 223
espectro guardião 224
espião 224
esquadrão de arqueiros 224
esqueleto arqueiro 212
esqueleto arruinado 213
esqueleto cavaleiro 213
esqueleto guerreiro 213
exaltado, arqueiro 237
exaltado, soldado 237
experimento fracassado 224
gigante disforme 207
gigante lutador 224
gigante mestre das feras 225
gigante recruta 225
górgona 225
grande elemental da água 231
grande elemental da terra 231
guarda armado 201, 213
guarda arqueiro 213
guarda chefe 204, 214
guerreiro arcano 214
hidra 232
horda de zumbis 202, 219
Ikeri 319
Kelir 326–327
kraken 238
legião de zumbis 239
lobo-atroz 214
lodo verde 214
lodo verde gigante 232
lodo verde pequeno 214
lodo vermelho 214
lodo vermelho pequeno 215
mago de batalha 199, 225
matilha demoníaca 226
mercenário 215
mestre de armas 215
mineradores gananciosos 202
minotauro arrasador 200, 226
monarca 232
morcego-atroz 232
mosquitos gigantes 215
nobre menor 215
ogro atroz 200
ogro das cavernas 216
oráculo da perdição 238
oscilume adulto 233
oscilume jovem 207, 226
palaciano 216
patife mascarado 226
pirata bruto 216
pirata capitão 216
piratas saqueadores 216
portador dos segredos 227
Poy 324–325
predador mortal 227
punhal escarpado, bandido 216
punhal escarpado, brigão 217
punhal escarpado, bruxo 217
punhal escarpado, chefe 217
punhal escarpado, ladrão 217
punhal escarpado, seteiro 217
punhal escarpado,
sombra 206, 217
rato gigante 203, 218
reinos exteriores,

abominação 238
reinos exteriores, corruptor 239
reinos exteriores, servo 239
roedor-corrosivo 218
saqueador 218
serafim supremo 239
sereia 227
serpe-boreal 206
soldado de elite 227
soldado silvestre 218
tubarão 227
urso 218
vampiro 233
vampiro mestre 233
zumbi
aperfeiçoado 239
corpulento 219
emendado 219
faminto 219
putrefato 219
firbolg 59
físico(a)
arma 18
tipo de dano 99, 113
fora da lei (comunidade) 76
forma mística 56
fungril 60

G

galapa 61
gastando recursos 107
gigante
águia 220
ancestralidade 62
cobra 210
escorpião 212
lutador 224
mestre das feras 225
mosquitos 215
rato 203
recruta 225
ente carvalho 231
ente jovem 231
disforme 207
goblin 63
górgona 225
graça (domínio) 24
cartas 334
classes 28, 46
Graças Superiores 11
grande elemental da água 231
grande elemental da terra 231
grupo de alvos 104
guarda
armado 213
arqueiro 213
chefe 214
guardião 38–39
guerreiro 40–41
guerreiro arcano 214
guia de personagem 16

H

habilidade de classe 16
habilidade de especialização 27
habilidade de maestria 27
habilidade fundamental 27
habilidades
uma vez por descanso 105
uma vez por descanso longo 105
uma vez por sessão 105
habilidades de foco 196
habilidades de invocação 196
herança 16
hidra 232
horda (adversário) 202
humano 64

I

idiomas 16
Ikeri 319
ikonis 301
imobilizado 102
imunidade 99
infernis 65
inicial 18, 348
armadura 126, 348
armas 115, 124, 348
inventário 19
armas 112
interpretação 4
itens 129

J

jogos longos 191
jovem
dragão-do-gelo 230
dríade 211

K

katari 66
Kelir 326–327
kohd 304
kraken 238

L

lacaio (adversário) 203
ladino 42–43
lâmina (domínio) 24
cartas 336
classes 42, 44
líder (adversário) 204
limiares de dano 91
aumentando limiares de dano 111
grave 91
maior 91
massivo 91
menor 91
limites de uso 101
linha de visão 104
lista de formas de fera 34, 36–39, 350–351
localidade estratégica 244
lodo
verde 214
verde gigante 232
verde pequeno 214
vermelho 214
vermelho pequeno 215
luta sob a água 168

M

mágico(a) 12
arma 18
tipo de dano 99, 113
mago 44–45
mago de batalha 199
manancial raivoso 244
manipulador (adversário) 205
mão 101
mapa 354
Cinco Estandartes em Chamas 358
Colosso das Terras Áridas 362
construindo um mapa 186
Era de Umbra 360
Festim das Feras 359
mapas em branco 354–356
Placa-Mãe 361
Surto Selvagem 357
marcadores 8, 101
marcadores de personagem 93
marcadores de foco 89
marítima (comunidade) 77
massivo 91
matilha demoníaca 226
mecânicas principais
jogadores 89
mestre 148
Medo 154–156, 179, 194
recebendo 154
contabilizando 154
gastando 154
habilidades 154, 196
improvisando movimentos 156
usando 90, 91
meia-noite (domínio) 24
cartas 337
classes 40, 46
menor
demônio 211
elemental menor do caos 211
elemental menor do fogo 212
ente 212
mercado movimentado 245
mercenário 215
mestre 8
boas práticas 144
mecânicas principais 148
movimentos 149
orientações principais 140
princípios 142
problemas a evitar 146
testes do 148
mestre de armas 215
mineradores gananciosos 202
minotauro 59
arrasador 226
modificadores 93, 98
monarca 232
montanhesa (comunidade) 78
montarias, Colosso das Terras Áridas 313
morte 106, 182
cicatrizes 106
movimentos 106
arriscar tudo 106
evitar a morte 106
sacrifício glorioso 106
orientações para o mestre 182
ressurreição 106
movimento 104
adversários 104
como ação principal 104
durante ações, próximo 104
movendo-se para longas distâncias 104
sob a d'água 168
movimento rígido 151
movimento suave 151
movimentos
exemplos de movimento do mestre 152–153
fazendo movimentos, jogador 89
fazendo movimentos, mestre 149
muito distante 103
próximo 103
multiclasse 111
múltiplos alvos 104, 161
munição 113

N

nobre menor 215
nômade (comunidade) 79
NPC 4
como aliados 166
definindo estatísticas 166
habilidades 167

O

ogro das cavernas 216
one-shot 184
oportunista (adversário) 206
oráculo da perdição 238
orc 67
orientação adicional 82
origem 19
amarrando as histórias 188
incorporando a história 187
oscilume jovem 226
ossuário do necromante 250
ouro 104
distribuindo 165
punhados, bolsas, baús 104

P

palaciano 216
partes 173
passagem montanhosa 246
patamares
de adversário 209
de ambiente 242
de jogo 109
patife mascarado 226
patrulheiro 46–49
companheiro 48–49
pequenino 68
perguntas de origem 19
personagem 4, 8
criação 13
descrição 16
marcadores 8, 93
personagens cegos 84
personagens com deficiência visual 84
personagens novos 183
personagens surdos 84
pirata
bruto 216
capitão 216
saqueadores 216
Placa-Mãe 290
ikonis 301
kohd 304
mapa 361
sucata 298, 302
Plano Mortal 11
planos primordiais 11
Círculos Inferiores 11
Graças Superiores 11
Plano Mortal 11
Reinos Além 11
pontos de vida 18, 91
marcando 91
recuperando 91
portador dos segredos 227
Poy 324–325

predador mortal 227
prestar ajuda 90
princípios
  jogadores 9
  mestre 142
problemas a evitar 146
Proficiência 98, 109, 110, 113
projetos 105, 181
próximo 103, 104
punhal escarpado
  arqueiro 217
  bandido 191, 216
  brigão 217
  bruxo 217
  chefe 217
  sombra 206
  ladrão 217

Q

quacho 69
queda, dano de 168

R

recompensas 176
recuperar habilidades 105
recursos 107
regra de ouro 7
reino do caos 251
reinos além 11
reinos exteriores
  abominação 238
  corruptor 239
  servo 239
repouso 105, 181
  consequências 105
  descanso curto 105
  descanso longo 105
  mestre 181
  projetos 105, 181
  prolongado 181
  recuperar habilidades 105
reserva 101
resistência 99
ressurreição 106
roedor-corrosivo 218
rolagem de dano 98
rolando dados novamente 107
RPG de mesa 4

S

sabedoria (domínio) 24
  cartas 339
  classes 30, 34
saqueador 218
sem armadura 114
serafim 50–51
serafim supremo 239
sereia 227
serpe-boreal 206
sessão 6, 173
sessão zero 13, 169
silvestre (comunidade) 80
símio 70
sob a água 168
solo (adversário) 207
soldado de elite 227
soldado silvestre 218
subclasses 27
  especialização 27
  fundamental 27
  maestria 27
subindo de nível 109
  companheiro animal 32
  personagens 109
subterrânea (comunidade) 81
sucesso
  com Esperança 94, 150
  com Medo 94, 150
  crítico 94, 150
sucesso crítico 90, 98, 148
Surto Selvagem, O 254
  mapa 357

T

tabelas de armaduras 126–127
tabelas de armas 115–125
  Colosso das Terras Áridas 317
  Festim das Feras 275
  principal 115–123
  secundária 124–125
taverna local 245
tesouro 129
  consumíveis 132
  distribuindo 165
  itens 129
teste de ataque 96
teste em dupla 97
  iniciar um 90
teste em grupo 97
testes 92–97
  de reação 99
  do destino 168
  do mestre 148
  dos adversários 160
  pedindo 148
  teste de ataque 96
  teste de ataque desarmado 96
  teste de atributo 96
  teste de conjuração 96
  teste em dupla 97
  teste em grupo 97
testes de reação 99
testes do destino 168
testes dos adversários 160
  ataque 160
  múltiplos alvos 161
  reação 161
tipo de adversário 197
  assistente 198
  atirador 199
  brutamonte 200
  comum 201
  horda 202
  lacaio 203
  líder 204
  manipulador 205
  oportunista 206
  solo 207
tipo de ambiente 241
  evento 241
  exploração 241
  social 241
  travessia 241
tipos de dado
  Dados de Dualidade 90
  Esperança 90
  habilidade de classe 93
  Medo 90
toque pessoal 12
trocando cartas 101
tubarão 227

U

uma mão 113
urso 218
usar uma Experiência 90
usurpação divina 251

V

valor (domínio) 24
  cartas 341
  classes 42, 50
vampiro 233
vampiro mestre 233
vantagem 100, 160
  NPC 160
vínculos 21
vulnerável 102

Z

zumbi
  aperfeiçoado 239
  corpulento 219
  emendado 219
  faminto 219
  horda 219
  legião 239
  putrefato 219

DAGGERHEART é um RPG de fantasia heroica focado em narrativa. Com combates rápidos e dinâmicos, as regras do jogo são colaborativas e encorajam todos da mesa a participarem da criação da história.

Explore as inúmeras opções de personalização e evolução de personagens, usando um sistema envolvente baseado em cartas com centenas de artes de tirar o fôlego. Combine sua escolha de ancestralidades, comunidades e classes para criar personagens vibrantes e evolua suas habilidades com 189 talentos e feitiços únicos, de 9 domínios temáticos.

Seja em campanhas curtas ou longas, todos no grupo têm seu momento de brilhar enquanto contam a história juntos!

Darrington Press
@darringtonpress

Jambô
jamboeditora.com.br

9 788583 651796

Daggerheart™ Core Rulebook © 2025 Darrington Press, LLC. Todos os direitos reservados.
Tradução © 2025 Jambô Editora. Publicado sob licença de Darrington Press, LLC.
Materiais adicionais © 2025, Jambô Editora.