

DUNGEON WORLD

MANUAIS DE CLASSE

Versão 2.0

Diagramação por Gabriel Abreu Lugão
Baseado no original por Stefan Grambart

Dungeon World por Sage LaTorra e Adam Koebel
Publicado no Brasil pela Secular Games

Movimentos Básicos
Movimentos Especiais
O Bárbaro
O Bardo
O Clérigo
O Druida
O Guerreiro
O Imolador
O Ladrão
O Mago
O Paladino
O Ranger
Fichas do MJ
Frentes





MATAR E PILHAR (FOR)

Quando **atacar um adversário em combate corpo a corpo**, role+FOR. Com 10+, cause dano ao adversário e evite seu ataque. Opcionalmente, você pode causar +1d6 de dano, expondo-se ao contra ataque. Com 7-9, cause dano ao adversário, e ele fará um ataque contra você.

DISPARAR (DES)

Quando **mirar uma arma e dispará-la contra um adversário à distância**, role+DES. Com 10, você conseguiu um tiro preciso - cause seu dano. Com 7-9, escolha um (cause dano independente da escolha):

- Você é forçado a se mover para conseguir uma linha de tiro, colocando-se em perigo conforme escolha do MJ;
- Você é forçado a disparar de qualquer jeito: -1d6 de dano;
- Você é forçado a disparar várias vezes, reduzindo sua munição em 1.

NEGOCIAR (CAR)

Quando **possuir alguma influência sobre personagens do MJ e quiser manipulá-los**, role+CAR. Influência quer dizer algo de que eles precisem ou queiram. Com 10+, eles farão o que você pedir, caso você primeiro garanta lhe conceder o que eles pedirem. Com 7-9, eles farão o que você pede, mas exigirão alguma garantia concreta e imediata de sua promessa.

DESAFIAR O PERIGO

Quando **agir apesar de qualquer perigo iminente ou sofrer alguma calamidade**, diga como lidará com a situação e role. Se o fizer...

- ... à força, +FOR;
- ... saindo do caminho ou agindo rápido, +DES;
- ... resistindo, +CON;
- ... com pensamento rápido, +INT;
- ... pela fortitude mental, +SAB;
- ... usando charme e trato social, +CAR.

Com 10+, realize o que pretendia sem ser afetado pela ameaça. Com 7-9, você tropeça, hesita, ou se contorce: o MJ lhe oferecerá um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

DEFENDER (CON)

Quando **se posicionar para defender uma pessoa, objeto ou lugar sob ataque**, role+CON. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Enquanto permanecer na defensiva, sempre que você ou aquilo que estiver defendendo sofrer um ataque, gaste domínio para escolher uma das opções abaixo, na razão de 1 ponto de domínio por opção:

- Redirecione um ataque realizado contra a pessoa, objeto ou lugar sob sua proteção para você;
- Reduza o efeito ou dano do ataque pela metade;
- Abra as defesas do atacante, oferecendo a um aliado +1 adiante contra ele;
- Cause ao atacante uma quantidade de dano igual ao seu nível.

FALAR DIFÍCIL (INT)

Quando **consultar seu conhecimento acumulado a respeito de alguma coisa**, role+INT. Com 10+, o MJ lhe dirá alguma coisa interessante e útil a respeito do assunto. Com 7-9, o MJ lhe dirá apenas alguma coisa interessante, e caberá a você torná-la útil. O MJ pode lhe perguntar “Como você sabia disso?”. Diga a verdade!

DISCERNIR REALIDADES (SAB)

Quando **inspecionar cuidadosamente uma situação ou pessoa**, role+SAB. Com 10+, faça ao MJ 3 das perguntas listadas abaixo. Com um 7-9, faça 1. De qualquer forma, receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?
- Quem realmente está no controle aqui?
- O que não é realmente o que parece aqui?

AJUDAR OU INTERFERIR

Quando **quiser ajudar ou atrapalhar alguém**, role+Vínculo que possua com essa pessoa. Com 10+, aquele personagem recebe +1 ou -2, à sua escolha, em sua rolagem. Com 7-9, os modificadores ainda são aplicados, mas você também se expõe ao perigo, retribuição, ou custo de sua ação.



ÚLTIMO SUSPIRO

Quando estiver morrendo, vislumbre o que existe além dos Portões Negros do Reino da Morte (o MJ lhe fará uma descrição), role +Nada. Com 10+ você engana a morte – continua em uma situação difícil, mas não estará morto. Com 7-9 a própria Morte lhe oferecerá uma barganha – aceite-a para se estabilizar, ou recuse-a e atravesse os Portões Negros para encontrar o que quer que o destino lhe tenha reservado. Com 6-, seu destino estará selado. Você foi marcado como propriedade da Morte e irá cruzar seus limites logo. O MJ lhe dirá quando.

SOBRECARGA

Quando fizer um movimento enquanto carrega algum peso você pode estar sobrecarregado. Caso o peso que você esteja carregando seja:

- igual ou menor à sua Carga, você não sofrerá quaisquer penalidades
- igual à sua Carga+1 ou Carga+2, receba -1 constante até que alivie sua carga
- maior que sua Carga+2, você tem uma escolha: jogue no chão pelo menos 1 de peso e role com -1, ou falhe automaticamente

PREPARAR ACAMPAMENTO

Quando parar para descansar, consuma uma ração. Se estiver em algum lugar perigoso, decida a ordem dos turnos de guarda. Se possuir XP suficiente, você pode avançar de nível. Quando acordar de algumas horas de sono ininterrupto, cure uma quantidade de dano igual à metade de seus PV máximos.

ABASTECER

Quando for comprar alguma coisa com ouro, caso seja algo facilmente disponível no local onde você se encontra, compre a preço de mercado. Se for algo especial, além do que está normalmente disponível, ou não mundano, role+CAR. Com 10+, você encontra o que está procurando a um preço justo. Com 7-9, você precisa pagar mais que o necessário, ou se contentar com algo que não é exatamente o que está procurando, mas quase. O MJ lhe dirá quais são suas opções.

PREPARAR

Quando gastar seu tempo estudando, meditando ou praticando intensamente, você recebe preparo. Caso se prepare por uma semana ou duas, receba 1 de preparo. Caso se prepare por 1 mês ou mais, receba 3. Quando toda essa preparação valer a pena, gaste 1 de preparo para receber +1 em um rolamento qualquer. Você somente pode gastar 1 de preparo por rolagem.

MONTAR GUARDA

Quando estiver de guarda e alguma coisa se aproximar do acampamento, role+SAB. Com 10+, você consegue acordar seus companheiros em tempo de preparar uma reação, e todos no acampamento recebem +1 adiante. Com 7-9 você reage um pouco tarde demais – seus companheiros no acampamento serão acordados, mas não terão tempo suficiente para se preparar. Todos estarão com suas armas e armaduras, mas nada além disso. Com um erro, o que quer que esteja se esgueirando além do limite da luz da fogueira terá uma vantagem sobre você.

EMPREENDER UMA JORNADA PERIGOSA

Quando viajar por um território hostil, escolha um membro do grupo para ser o desbravador, outro para ser o batedor, e outro para ser o contramestre. Cada personagem rola+SAB. Com 10+:

- o contramestre reduz a quantidade de rações necessárias em 1;
- o desbravador reduz a quantidade de tempo necessária para alcançar o destino (o MJ dirá o quanto);
- o batedor vai notar qualquer perigo rápido o bastante para que vocês obtenham vantagem.

Com 7-9, cada personagem desempenhará seu papel como esperado: a quantidade normal de rações será consumida, a jornada demorará o tempo esperado, e ninguém consegue surpreender o grupo, mas ninguém também será surpreendido.

FARREAR

Quando retornar triunfante e fizer uma grande festa, gaste 100 moedas e role+1 para cada 100 moedas extras gastas. Com 10+, escolha 3. Com 7-9, escolha 1. Com um 6-, ainda escolha 1, mas as coisas vão sair totalmente de controle (o MJ dirá como).

- Torne-se amigo de um PNJ útil;
- Você ouve rumores a respeito de uma boa oportunidade;
- Você adquire informações úteis;
- Você não é preso, enfeitado ou enganado.

RECUPERAR-SE

Quando não fizer nada além de descansar confortavelmente em segurança, após um dia de descanso, recupere todos os seus PVs. Após 3 dias de descanso, remova uma debilidade à sua escolha. Se estiver sob os cuidados de um curandeiro (mágico ou não), então cure uma debilidade a cada dois dias de descanso.

MANDADOS PENDENTES

Quando retornar a um local civilizado no qual tenha causado problemas anteriormente, role+CAR. Com 10+, todos já ouviram falar de seus atos e você é facilmente reconhecido. Com 7-9, o mesmo acontece, porém o MJ escolhe uma complicação:

- O xerife local tem um mandado para sua prisão;
- Alguém colocou um preço em sua cabeça;
- Alguém importante para você está em uma situação difícil como resultado de suas ações.

ENCERRAR SESSÃO

Quando chegar ao final da sessão, escolha um de seus Vínculos que lhe pareça resolvido (ou seja, que esteja completamente explorado, que tenha se tornado irrelevante, etc.). Pergunte ao jogador do personagem com o qual você compartilha o vínculo se ele concorda. Em caso positivo, marque XP e escreva um novo Vínculo com quem quiser. Assim que os Vínculos forem atualizados, observe seu alinhamento. Caso tenha agido de acordo com ele pelo menos uma vez na sessão, marque XP. Em seguida, os jogadores devem responder às três questões abaixo coletivamente:

- Nós aprendemos algo novo e importante a respeito do mundo?
- Nós sobrepujamos algum monstro ou inimigo notável?
- Nós saqueamos algum tesouro memorável?

Para cada resposta “sim”, todos marcam XP.

AVANÇAR DE NÍVEL

Quando estiver em inatividade (por horas ou dias) e possuir uma quantidade de XP igual (ou superior) ao seu nível atual + 7, você poderá refletir a respeito de suas experiências e aperfeiçoar suas habilidades.

- Subtraia seu nível atual + 7 de seu XP;
- Aumente seu nível em 1
- Escolha um novo movimento avançado de sua classe;
- Se for o Mago, também poderá adicionar uma nova magia ao seu grimório.

Escolha uma de suas Habilidades e a aumente em 1 (isso pode também aumentar seu modificador). Mudar sua Constituição também aumenta seus PV máximos e atuais. Valores de habilidades não podem ultrapassar 18.

NOME:

NOMES: Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Doria, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercin'geto, Barbozar, Clovis, Frael, Thra-raxes, Sillius, Sha-Sheena, Khamisi

TÍTULOS: o Glorioso, o Faminto, o Irascível, o Invencível, o Glutão, o Esmagador, o Quebrador de Ossos, o Jubiloso, o Melancólico, o Todo Poderoso, o Gigantesco, o Triunfante

APARÊNCIA

Escolha um de cada, ou escreva sua própria:

OLHOS: atormentados, assombrados, selvagens e sombrios

CORPO: musculoso, longo, magricela, maleável

ORNAMENTOS: Tatuagens, jóias, sem ornamento algum.

ROUPAS: Farrapos, sedas, de catador, totalmente inapropriadas para o clima

ARMADURA



PTS. DE VIDA



Máximo (8+Constituição)

Atual

DANO



Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

Força FOR Fraco -1 <input type="checkbox"/>	Destreza DES Trêmulo -1 <input type="checkbox"/>	Constituição CON Doente -1 <input type="checkbox"/>
Inteligência INT Atordoado -1 <input type="checkbox"/>	Sabedoria SAB Confuso -1 <input type="checkbox"/>	Carisma CAR Marcado -1 <input type="checkbox"/>

MOVIMENTOS INICIAIS

Escolha um dos dois movimentos abaixo no início do jogo:

ARMADURA DE PLACAS E PORTANDO AÇO

Você ignora o rótulo desengonçada das armaduras que vestir.

DESIMPEDIDO E ILESO

Enquanto estiver abaixo de sua Carga, e não estiver usando armadura nem escudo, receba +1 de armadura.

APETITE HERCÚLEO

Outras pessoas podem se contentar apenas com o gosto do vinho, o domínio sobre um servo ou ambos, mas você quer mais. Escolha dois apetites. Enquanto estiver perseguindo um de seus apetites, se realizar algum movimento, no lugar de rolar 2d6 você rola 1d6+1d8. Se o d6 apresentar o maior resultado do par, o MJ também irá introduzir uma complicação ou perigo que surge a partir de sua busca implacável.

- Pura destruição
- Poder sobre outras pessoas
- Prazeres mortais
- Conquista
- Riquezas e propriedades
- Fama e glória

Você também começa o jogo com os movimentos:

MUSCULOSO

Quando portar uma arma, ela recebe os rótulos poderoso e grotesco.

CONTROLE DA SITUAÇÃO

Você recebe +1 constante para seu último suspiro. Quando realizar o último suspiro, com 7-9 você pode fazer uma oferta para a Morte em troca de sua vida. Se a Morte aceitar, você viverá de novo. Caso contrário, você morre.

O QUE VOCÊ ESTÁ ESPERANDO?

Quando **gritar um desafio para seus inimigos**, role+CON. Com 10+, eles passam a lhe tratar como a ameaça mais óbvia a ser enfrentada, ignorando os seus companheiros, e você recebe +2 de dano constante contra eles. Com 7-9, apenas alguns (os mais fracos ou tolos dentre eles) caem em suas provocações.

NÍVEL

EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

ALINHAMENTO

- CAÓTICO**
Se afastar de uma convenção do mundo civilizado.
- NEUTRO**
Ensinar a alguém os modos de seu povo.
-

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

_____ é fraco e tolo, mas me diverte.

Os modos de _____ são estranhos e confusos.

_____ está sempre entrando em apuros – eu preciso protegê-lo de si mesmo.

_____ compartilha minha fome por glória; a terra tremerá diante de nós!

RAÇA

FORASTEIRO

Você pode ser um elfo, anão, halfling ou humano, mas seu povo não é dessas redondezas. No início de cada sessão, o MJ lhe perguntará algo a respeito de sua terra natal, por que você foi embora ou o que deixou para trás. Se responder, marque XP.

MOEDAS

EQUIPAMENTOS

Máximo (8+FOR) *Atual*

Rações de masmorra (○○○○○ usos, peso 1), uma adaga (mão, peso 1), alguma lembrança de sua jornada ou de sua terra natal.

Escolha uma arma:

- Machado (corpo a corpo, peso 1)
- Espada de Duas Mãos (corpo a corpo, +1 de dano, peso 2)

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (peso 1) e rações de masmorra (○○○○○ usos, peso 1)
- Cota de malha (armadura 1, peso 1)

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

- CONTINUO FAMINTO**
Escolha um apetite adicional.
- APETITE POR DESTRUIÇÃO**
Pegue um movimento da lista do guerreiro, bardo ou ladrão. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.
- MEU AMOR POR VOCÊ É COMO UM CAMINHÃO**
Quando **realizar um feito de força**, nomeie alguém presente que tenha ficado impressionado por ele, e receba +1 adiante para negociar com essa pessoa.
- AS MELHORES COISAS DA VIDA**
No final da sessão, se tiver esmagado seus inimigos, vê-los fugir diante de sua presença e ouvir os lamentos de seus parentes, marque XP.
- GRANDE VIAJANTE**
Você já empreendeu jornadas por todos os lugares do mundo. Quando **chegar em algum lugar**, pergunte ao MJ a respeito de tradições importantes, rituais e similares, e ele lhe dirá o que precisa saber.
- USURPADOR**
Quando **se provar superior a uma pessoa no poder**, receba +1 adiante contra seus seguidores, lacaios e puxa-sacos.
- KHAN DOS KHANS**
Seus lacaios sempre aceitam a satisfação gratuita de um apetite seu como pagamento.
- SANSÃO**
Você pode aceitar uma debilidade para imediatamente se livrar de qualquer restrição física ou mental.
- ESMAGAR!**
Quando matar e pilhar, com 12+ cause seu dano e escolha algum objeto físico que seu alvo possua (uma arma, sua posição, um membro): ele perde o objeto escolhido.
- FOME INDESTRUTÍVEL**
Quando **for receber dano**, você pode optar por receber -1 constante até saciar um de seus apetites no lugar do dano. Você não poderá escolher esta opção enquanto estiver com essa penalidade ativa.
- PERCEÇÃO DE PONTOS FRACOS**
Quando discernir realidades, acrescente "o que aqui é fraco ou vulnerável?" à lista de perguntas que você pode fazer.
- SEMPRE EM FRENTE**
Quando **desafiar o perigo causado por algum movimento** (como cair de uma ponte estreita ou passar correndo por um guarda armado), receba +1.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista, ou da anterior

- UM ÓTIMO DIA PARA MORRER**
Enquanto tiver menos PV do que sua CON (ou 1, o que for maior), receba +1 constante.
- MATE A TODOS**
Requer: Apetite Por Destruição
Pegue mais um movimento da lista do guerreiro, bardo ou ladrão. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.
- GRITO DE GUERRA**
Quando entrar na batalha fazendo uma demonstração de força (um urro, um grito encorajador, uma dança de batalha), role+CAR. Com 10+ ambos. Com 7-9, escolha um ou outro.
 - Seus aliados são encorajados e recebem +1 adiante
 - Seus inimigos sentirão medo e agirão de acordo (evitando-o, escondendo-se, atacando com abandono direcionado pelo medo)
- MAIS! SEMPRE MAIS!**
Quando satisfizer um de seus apetites de forma extrema (destruindo algo único e significativo, ganhando uma fama, riqueza ou poder enormes, etc.) você pode optar por resolvê-lo permanentemente. Risque-o de sua lista e marque XP. Apesar de poder buscar aquele apetite novamente, você não sente mais o desejo ardente que uma vez sentiu. Em seu lugar, escolha um novo apetite da lista ou escreva seu próprio.
- AQUELE QUE BATE À PORTA**
Quando desafiar o perigo, com 12+ você vira o perigo de volta contra ele mesmo. O MJ lhe descreverá como.
- DESCONFIANÇA SAUDÁVEL**
Sempre que a magia impura manipulada por homens mortais o obrigar a desafiar o perigo, trate qualquer resultado de 6- como se fosse 7-9.
- MARCA DE PODER**
Quando adquirir este movimento e gastar algum tempo ininterrupto refletindo a respeito de suas glórias passadas, você poderá se marcar com um símbolo de seu poder (uma longa trança amarrada com sinos, tatuagens ou cicatrizes rituais, etc.). Qualquer criatura mortal inteligente que enxergue o símbolo saberá instintivamente que você é uma força a ser reconhecida, e o tratará de acordo.
- AQUELE QUE BATE À PORTA**
Você foi iniciado nos velhos caminhos, os caminhos do sacrifício. Escolha alguma coisa que seus deuses (ou espíritos ancestrais, totem, etc.) valorizem - ouro, sangue, ossos ou coisa do gênero. Quando sacrificar essas coisas em seus ritos e rituais, role+SAB. Com 10+, o MJ lhe concederá algum conhecimento a respeito dos seus problemas atuais, ou uma bênção que irá ajudá-lo. Com 7-9, o sacrifício não foi suficiente, e seus deuses exigem também que você ofereça sua carne, mas ainda lhe concedem o conhecimento ou a bênção. Com 6-, você consegue apenas a ira dos espíritos volúveis.



O BARDO

NOME:

ELFO: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir.

HUMANO: Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra.

APARÊNCIA

Escolha um de cada, ou escreva sua própria:

OLHOS: Sábios, Impetuosos, Alegres

CABELO: Extravagante, Bagunçado, Estiloso

ROUPAS: Refinadas, de Viagem, Pobres

CORPO: em Forma, Bem-nutrido, Esguio

ARMADURA



PTS. DE VIDA



Máximo (6+Constituição)

Atual

DANO



Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

Força

FOR Fraco -1

Destreza

DES Trêmulo -1

Constituição

CON Doente -1

Inteligência

INT Atordoado -1

Sabedoria

SAB Confuso -1

Carisma

CAR Marcado -1

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

ARTE ARCANA

Quando **tecer um feitiço básico a partir de uma performance**, escolha um aliado e um efeito:

- Curar 1d8 PV;
- +1d4 adiante para o dano;
- Remover um encantamento que esteja afetando sua mente;
- Na próxima vez que alguém Ajudar o alvo, ele receberá +2, e não +1;

E depois role+CAR. Com 10+, o aliado recebe o efeito selecionado. Com 7-9, sua magia funciona, mas você atrai atenção indesejável, ou a sua magia reverbera para outros alvos à escolha do MJ, afetando-os também.

CHARMOSO(A) E RECEPTIVO(A)

Quando **conversar francamente com alguém**, você pode fazer ao seu jogador uma pergunta da lista abaixo, que deve ser respondida com honestidade. Aquele jogador então poderá também lhe fazer uma pergunta da lista abaixo (que você também precisa responder honestamente):

- A quem você serve?
- O que você quer que eu faça?
- Como faço para conseguir que você _____?
- O que você realmente está sentindo agora?
- O que você mais deseja?

CONHECIMENTO DE BARDO

Escolha uma área de especialização:

- Magias e Feitiços;
- Os Mortos e os Mortos-Vivos;
- Grandes Histórias do Mundo Conhecido;
- Um Bestiário de Criaturas Incomuns;
- As Esferas Planares;
- Lendas de Heróis do Passado;
- Os Deuses e seus Servos;

Quando **encontrar pela primeira vez uma criatura, local ou item importante (decisão do jogador) que esteja ligado ao seu conhecimento de bardo**, você pode fazer uma pergunta qualquer ao MJ a respeito daquilo, que ele deve responder honestamente. O MJ pode lhe perguntar qual foi a lenda, canção ou fábula na qual você ouviu tal informação.

UM PORTO NA TEMPESTADE

Quando **retornar a um local civilizado que já tenha visitado previamente**, diga ao MJ quando esteve aqui pela última vez. Ele lhe responderá quais foram as mudanças ocorridas desde aquela época.

NÍVEL

EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

ALINHAMENTO

- BOM**
Executar sua arte para ajudar alguém.
- NEUTRO**
Evitar um conflito ou desfaça uma situação tensa.
- CAÓTICO**
Estimular outros a realizarem uma ação decisiva que seja significativa e mal planejada.

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

Esta não é minha primeira aventura com _____.

Já cantei histórias sobre _____ bem antes de nos conhecermos pessoalmente.

_____ é normalmente o alvo de minhas piadas.

Estou escrevendo uma balada a respeito das aventuras de _____.

_____ me confidenciou um segredo.

_____ não confia em mim, e com boas razões.

RAÇA

ELFO
Quando entrar em um local importante (decisão do jogador), você pode pedir ao MJ que lhe conte um fato qualquer a respeito da história daquele lugar.

HUMANO
Quando entrar pela primeira vez em um local civilizado, alguém que respeita os costumes de hospitalidade aos menestréis irá recebê-lo como seu convidado.



MOEDAS

EQUIPAMENTOS

Máximo (9+FOR)



Atual

Rações de masmorra (○○○○○ usos, peso 1).

Escolha um instrumento, todos eles possuem peso 0 para você:

- O **bandolim** restaurado de seu pai;
- Uma bela **flauta**, presente de um nobre;
- A **gaita** com a qual cortejou seu primeiro amor;
- Uma **corneta** roubada;
- Uma **rabeca** que nunca foi tocada;
- Um **livro de canções**, escrito em uma língua esquecida.

Escolha sua roupa:

- Armadura de couro** (armadura 1, peso 1);
- Roupas ostensivas** (peso 0).

Escolha seu armamento:

- Florete de duelo** (corpo a corpo, preciso, peso 2);
- Arco desgastado** (próximo, peso 2), **fardo de flechas** (○○○ munição, peso 1) e **espada curta** (corpo a corpo, peso 1).

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro** (○○○○○ usos, peso 1);
- Bandagens** (peso 0);
- Cachimbo Halfling** (peso 0);
- 3 moedas**.

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

- CANÇÃO DA CURA**
Quando **curar usando arte arcana**, cure +1d8 de dano.
- CACOFONIA VIOLENTA**
Quando **conceder bônus para o dano usando arte arcana**, conceda +1d4 de dano extra.
- VOLUME MÁXIMO**
Quando **desencadear uma performance ensandecida (um solo de flauta inflamado, uma explosão de tambores de bronze, uma dança interpretativa confusa)**, escolha um alvo capaz de ouvi-lo e role+CAR. Com 10+, o alvo fica confuso e ataca seu aliado mais próximo. Com 7-9, o alvo ainda ataca seu aliado mais próximo, mas você atrai sua atenção e sua ira.
- GRITO METÁLICO**
Quando **gritar com muita força ou tocar uma nota devastadora**, escolha um alvo e role+CON. Com 10+, o alvo recebe 1d10 de dano e é ensurdecido por alguns minutos. Com 7-9, você ainda causa dano ao seu alvo, mas perde o controle, e o MJ escolhe um alvo adicional que esteja próximo.
- UMA PEQUENA AJUDA DE MEUS AMIGOS**
Quando **conseguir ajudar alguém**, receba +1 adiante também.
- TONS SOBRENATURAIS**
Sua arte arcana é poderosa, permitindo que escolha dois efeitos no lugar de apenas um.
- APARO DO DUELISTA**
Quando matar e pilhar, receba +1 adiante de armadura.
- MISTIFICAR**
Quando negociar com um alvo, caso obtenha 7+, receba também +1 adiante contra ele.
- AMADOR EM MULTICLASSE**
Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.
- INICIADO EM MULTICLASSE**
Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista, ou da anterior

- REFRÃO DA CURA**
Substitui: Canção da Cura
Quando **curar usando arte arcana**, cure +2d8 de dano.
- EXPLOSÃO SONORA VIOLENTA**
Substitui: Cacofonia Violenta
Quando **conceder bônus para o dano usando arte arcana**, conceda +2d4 de dano extra.
- ROSTO INESQUECÍVEL**
Quando **encontrar alguém com quem já tenha se encontrado anteriormente (decisão do jogador) após terem passado algum tempo sem se ver**, receba +1 adiante contra essa pessoa.
- REPUTAÇÃO**
Quando **encontrar pela primeira vez pessoas que já tenham ouvido canções a seu respeito**, role+CAR. Com 10+, diga ao MJ duas coisas que elas saberiam a seu respeito. Com 7-9, diga ao MJ uma coisa, e ele dirá outra.
- ACORDE SOBRENATURAL**
Substitui: Tons Sobrenaturais
Quando usar arte arcana, escolha dois efeitos no lugar de apenas um. Escolha também um desses dois efeitos para ser aplicado em dobro.
- OUVIDO BOM PARA MAGIA**
Quando **ouvir um inimigo conjurar uma magia**, o MJ lhe dirá qual é o nome da magia e seus efeitos. Receba +1 adiante quando agir de acordo com essas informações.
- DESLEAL**
Quando **for charmoso(a) e receptivo(a)**, você também pode perguntar "Como você seria vulnerável a mim?". Seu alvo não pode lhe fazer esta pergunta.
- BLOQUEIO DO DUELISTA**
Substitui: Aparo do Duelista
Quando matar e pilhar, receba +2 adiante de armadura.
- PASSAR A PERNA**
Substitui: Mistificar
Quando negociar com um alvo, com 7+, receba também +1 adiante contra ele e faça ao seu jogador uma pergunta que deve ser respondida honestamente.
- MESTRE EM MULTICLASSE**
Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.



O BARDO



O CLÉRIGO

NOME:

ANÃO: Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya.

HUMANO: Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine

APARÊNCIA

Escolha um de cada, ou escreva sua própria:

OLHOS: Bondosos, Afiados, Tristes

CABELO: Trançado, Estranho, Careca

TRAJES: Fluidos, Hábito, Comum

CORPO: Esguio, Ossudo, Flácido

ARMADURA



PTS. DE VIDA

Máximo (8+Constituição)



Atual

DANO



Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

Força

FOR Fraco -1

Destreza

DES Trêmulo -1

Constituição

CON Doente -1

Inteligência

INT Atordado -1

Sabedoria

SAB Confuso -1

Carisma

CAR Marcado -1

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

☒ DIVINDADE

Você serve e adora uma divindade ou poder que lhe concede feitiços. Dê um nome ao seu deus (talvez Helerth, Sucellus, Zorica ou Krugon o Cruel) e escolha seu domínio:

- Cura e Restauração;
- Conquista Sangrenta;
- Civilização;
- Conhecimento e Coisas Ocultas;
- Os Oprimidos e Esquecidos;
- O Que Existe Abaixo.

Escolha um preceito de sua religião:

- Sua religião prega a santidade do sofrimento. Adicione Súplica: **Sofrimento**;
- Sua religião é cultista e insular. Adicione Súplica: **Ganhando Segredos**;
- Sua religião possui importantes rituais de sacrifício. Adicione Súplica: **Oferenda**;
- Sua religião acredita em julgamento pelo combate. Adicione Súplica: **Vitória Pessoal**.

☒ EXPULSAR MORTOS-VIVOS

Quando erguer seu símbolo sagrado e chamar por sua divindade em busca de proteção, role+SAB. Com 7-9, enquanto continuar brandindo seu símbolo sagrado em oração, nenhum morto-vivo poderá se aproximar de você. Com 10+, mortos-vivos inteligentes ficam momentaneamente ofuscados, e mortos-vivos sem mente fogem. Qualquer agressão quebra este efeito e as criaturas podem voltar a agir normalmente. Mortos-vivos inteligentes ainda podem encontrar meios de lhe causar mal à distância. Eles são espertos assim.

☒ ORIENTAÇÃO DIVINA

Quando fizer uma súplica adequada aos preceitos de sua religião, sua divindade lhe concederá algum conhecimento útil ou benefício relacionado aos seus domínios. O MJ lhe dirá qual.

☒ COMUNGAR

Quando passar algum tempo ininterrupto em silenciosa comunhão com sua divindade (uma hora, aproximadamente), você:

- Perde todos os feitiços que lhe foram concedidos.
- Recebe novos feitiços à sua escolha, cujo total de níveis não supere seu próprio nível+1. O nível de nenhum deles pode superar o seu.
- Prepare todas as suas orações – elas não contam para o limite acima.

☒ CONJURAR FEITIÇOS

Quando conjurar um feitiço conferido a você por sua divindade, role+SAB. Com 10+, o feitiço é conjurado com sucesso e sua divindade não o revoga, logo, você poderá conjurá-lo novamente. Com 7-9, o feitiço é conjurado, mas escolha um:

- Você atrai atenção indesejada ou se coloca em evidência (o MJ descreverá como);
- Sua conjuração lhe distancia de sua divindade – receba -1 constante em conjurar feitiços até a próxima vez que comungar novamente;
- Após conjurar o feitiço, ele é revogado por sua divindade. Você não pode conjurá-lo novamente até comungar e recebê-lo novamente.

Repare que a manutenção de feitiços com efeitos contínuos poderá lhe causar penalidades em sua jogada de conjurar feitiços em alguns casos.

NÍVEL



EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

ALINHAMENTO

- BOM**
Colocar-se em perigo para curar outra pessoa.
- ORDEIRO**
Colocar-se em perigo seguindo os preceitos de sua igreja ou deus.
- MAU**
Prejudicar outra pessoa para provar a superioridade de sua igreja ou deus.

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

_____ insultou minha divindade; eu não confio nele.

_____ é uma pessoa boa e fiel; eu confio nele implicitamente.

_____ está em constantemente em perigo, mas o(a) mantereí a salvo.

Estou trabalhando para converter _____ à minha fé.

RAÇA

ANÃO

Você é um com a pedra. Quando comungar, receba como uma oração uma versão especial de Palavras dos Silenciosos que só funciona com pedras.

HUMANO

Sua fé é distinta. Escolha um feitiço de mago: você pode recebê-lo e conjurá-lo como se fosse um feitiço de clérigo.



EQUIPAMENTOS

Máximo (10+FOR)



Atual

Rrações de masmorra (○○○○○ usos, peso 1).

O símbolo sagrado de sua divindade – descreva-o (peso 0).

Escolha suas defesas:

- Cota de malha (armadura 1, peso 1)
 Escudo (armadura +1, peso 2)

Escolha seu armamento:

- Martelo de batalha (corpo a corpo, peso 1)
 Maça (corpo a corpo, peso 1)
 Cajado (corpo a corpo, duas mãos, peso 1) e bandagens (peso 0)

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (○○○○○ usos, peso 1) e rrações de masmorra (5 usos, peso 1)
 Poção de cura (peso 0)

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

 O ESCOLHIDO

Escolha um feitiço. Ele lhe é concedido como se fosse 1 nível menor.

 REVIGORAR

Quando curar alguém, essa pessoa receberá +2 adiante em seu dano.

 CURANDEIRO DEVOTO

Quando curar outra pessoa, adicione seu nível à quantidade de dano curado.

 O EQUILÍBRIO ENTRE A VIDA E A MORTE

Quando alguém tomar seu último suspiro em sua presença, essa pessoa receberá +1 na rolagem.

 PROTEÇÃO DIVINA

Quando não estiver usando armadura ou escudo, receba armadura 2.

 SERENIDADE

Quando conjurar um feitiço, ignore -1 de penalidade relacionada a feitiços contínuos.

 PRIMEIROS SOCORROS

Curar Ferimentos Leves é considerado uma oração para você, logo, não conta para o seu limite de feitiços concedidos.

 PENITENTE

Quando receber dano e abraçar a dor, você pode sofrer +1d4 de dano (ignorando armadura). Caso o faça, receba +1 adiante para conjurar feitiços.

 POTENCIALIZAR

Quando conjurar um feitiço, com 10+ você pode optar por escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, escolha também um dos efeitos abaixo:

- Os efeitos da magia são dobrados
- Os alvos da magia são dobrados

 INTERVENÇÃO DIVINA

Quando comungar, receba domínio 1 e perca todo o domínio que possuía. Gaste esse domínio quando você ou um aliado receber dano para invocar sua divindade. Ela irá intervir através de uma manifestação adequada (uma ventania súbita, um escorregão sortudo, uma explosão de luz) e negar todo o dano.

 PRECE POR ORIENTAÇÃO

Quando sacrificar algo de valor para sua divindade e rezar pedindo por sua orientação, sua divindade lhe dirá o que ela quer que você faça. Se você o fizer, marque experiência.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista, ou da anterior

 ABENÇOADO

Requer: O Escolhido

Escolha um feitiço diferente daquele já selecionado anteriormente. Ele lhe é concedido como se fosse 1 nível menor.

 APOTEOSE

Na próxima vez que passar algum tempo em oração apropriada para seu deus após optar por este movimento, escolha uma característica associada a ele (garras dilaceradoras, asas de penas de safira, um terceiro olho que tudo vê, etc.). Assim que emergir de suas preces, ganhe permanentemente tal característica física.

 CEIFADOR

Quando parar um momento após um conflito para dedicar sua vitória à sua divindade e lidar adequadamente com os mortos, receba +1 adiante.

 PROVIDÊNCIA

Substitui: Serenidade

Ignore a penalidade de -1 proveniente de dois feitiços que esteja mantendo.

 PRIMEIROS SOCORROS SUPERIORES

Requer: Primeiros Socorros

Curar Ferimentos Moderados é considerado uma oração para você, logo, não conta para o seu limite de feitiços concedidos.

 INVENCIBILIDADE DIVINA

Substitui: Intervenção Divina

Quando comungar, receba domínio 2 e perca todo o domínio que possuía. Gaste 1 domínio quando você ou um aliado receber dano para invocar sua divindade. Ela irá intervir através de uma manifestação adequada (uma ventania súbita, um escorregão sortudo, uma explosão de luz) e negar todo o dano.

 MÁRTIR

Substitui: Penitente

Quando receber dano e abraçar a dor, você pode sofrer +1d4 de dano (ignorando armadura). Caso o faça, receba +1 adiante para conjurar feitiços e some seu nível ao dano causado ou curado por ele.

 ARMADURA DIVINA

Substitui: Proteção Divina

Quando não estiver usando armadura ou escudo, receba armadura 3.

 POTENCIALIZAR SUPERIOR

Substitui: Potencializar

Quando conjurar um feitiço, com 10+ você pode optar por escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, escolha um dos efeitos abaixo também. Com 12+, escolha em desses efeitos de graça:

- Os efeitos da magia são dobrados
- Os alvos da magia são dobrados

 AMADOR EM MULTICLASSE

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse 1 menor no momento da escolha.

ORAÇÕES

Sempre que comungar, você recebe acesso a todas as suas orações sem precisar escolhê-las ou considerá-las em seu limite de feitiços.

LUZ

Uma luz divina se acende no item tocado por você, tão brilhante quando uma tocha. Ela não emite calor ou som e não precisa de combustível, mas funciona como uma tocha comum para todos os outros efeitos. Você possui total controle sobre a cor dessa luz. Ela continua ativa enquanto permanecer em sua presença.

SANTIFICAR

Qualquer comida ou água que estiver em suas mãos enquanto conjura este feitiço será consagrada por sua divindade. Além de se tornar sagrada ou profana, a substância afetada é purificada de qualquer resíduo mundano.

GUIA

O símbolo da sua divindade surge à sua frente e aponta na direção ou curso de ação que seu deus gostaria que você tomasse, desaparecendo logo em seguida. Esta mensagem é passada apenas através de movimentos – a comunicação permitida por este feitiço é extremamente limitada.

FEITIÇOS DE 1º NÍVEL

BÊNÇÃO

Contínuo

Sua divindade sorri para um combatente à sua escolha, que receberá +1 constante enquanto a batalha continuar e ele permanecer de pé lutando. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

CURAR FERIMENTOS LEVES

Sob seu toque, ferimentos se cicatrizam e ossos deixam de doer. Cure 1d8 de dano em um aliado que você tocar.

DETECTAR ALINHAMENTO

Quando conjurar esta magia, escolha um alinhamento: Bom, Mal, Ordeiro ou Caótico. Um de seus sentidos se torna momentaneamente capaz de detectar aquele alinhamento. O MJ lhe indicará quem ou o que pertence ao alinhamento escolhido.

ATERRORIZAR

Contínuo

Escolha um alvo que você possa enxergar e um objeto próximo. O alvo adquire pavor do objeto enquanto você mantiver este feitiço ativo, e sua reação é definida por ele: fugir, entrar em pânico, implorar, lutar. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços. Não é possível escolher como alvo uma entidade com inteligência abaixo da animal (construtos mágicos, autômatos, mortos-vivos e similares).

ARMA MÁGICA

Contínuo

A arma que estiver em suas mãos no momento em que conjurar este feitiço causa +1d4 de dano até que ele seja desfeito. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

SANTUÁRIO

Enquanto conjura este feitiço, você caminha ao redor de uma área, demarcando seu perímetro e consagrando-a à sua divindade. Enquanto permanecer dentro da área, você será alertado de qualquer ação maliciosa que ocorrer ali dentro (incluindo uma criatura que entre no perímetro com intenções malignas). Qualquer pessoa curada dentro de um santuário recebe +1d4 PV.

FALAR COM OS MORTOS

Um cadáver dialoga rapidamente com você, respondendo a até três perguntas com todo o conhecimento que ele tinha em vida, e aquele que adquiriu após a morte.

FEITIÇOS DE 3º NÍVEL

REANIMAR OS MORTOS

Contínuo

Você invoca um espírito faminto para que ele possua um corpo recém falecido e torne-se seu servo. Isso cria um zumbi que segue suas ordens utilizando ao máximo suas capacidades limitadas. Trate o zumbi como se fosse um personagem, mas podendo realizar apenas movimentos básicos. Ele possui um modificador de +1 em todas as características e 1 PV. Ele recebe também 1d4 das características abaixo:

- O zumbi é talentoso. Uma de suas características possui um modificador de +2.
- O zumbi é durável. Ele recebe +2 PV para cada nível de seu criador.
- O zumbi possui um cérebro que ainda funciona, e é capaz de completar tarefas complexas.
- O zumbi não aparenta estar morto, pelo menos por um ou dois dias.

O zumbi persiste até que seja destruído, recebendo uma quantidade de dano superior aos seus PV, ou até que você opte por encerrar o feitiço. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

RESSURREIÇÃO

Contínuo

Diga ao MJ que você deseja ressuscitar um cadáver cuja alma ainda não tenha abandonado este mundo completamente. A ressurreição é sempre possível, mas o MJ lhe pedirá para cumprir uma ou mais (provavelmente todas) das condições abaixo:

- O processo irá demorar dias/semanas/meses
- Você precisa conseguir a ajuda de _____
- Custará muito dinheiro
- Você precisará sacrificar _____ para fazê-lo

O MJ pode, de acordo com as circunstâncias, permitir que um cadáver seja ressuscitado imediatamente, e as condições impostas devem ser cumpridas para que isso seja permanente, ou ele pode exigir que as condições sejam cumpridas previamente.

CURAR FERIMENTOS MODERADOS

Você estanca sangramentos e conserta ossos quebrados através de magia. Cure 2d8 de dano em um aliado que você tocar.

ESCURIDÃO

Contínuo

Escolha uma área que você possa enxergar: ela se enche com sombras e escuridão sobrenatural. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

PRENDER PESSOA

Escolha uma pessoa que você possa enxergar. Até que você conjure um feitiço ou abandone sua presença, ela não poderá realizar qualquer ação a não ser falar. O efeito é cancelado imediatamente se o alvo sofrer qualquer tipo de dano.

FEITIÇOS DE 5º NÍVEL

REVELAÇÃO

Sua divindade responde às suas preces durante um momento de perfeita compreensão. O MJ irá iluminar a situação atual. Quando agir baseado nas informações que lhe forem dadas, receba +1 adiante.

ADIVINHAÇÃO

Nomeie uma pessoa, local ou objeto a respeito do qual queira obter informações. Sua divindade lhe mostrará o alvo, tão claramente quanto seria se você estivesse em sua presença.

CURAR FERIMENTOS CRÍTICOS

Cure 3d8 de dano em um aliado que você tocar.

CONTÁGIO

Escolha uma criatura que você possa enxergar. Enquanto este feitiço permanecer ativo, o alvo sofre de uma doença à sua escolha. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

VISÃO VERDADEIRA

Sua visão se abre para a verdadeira natureza de tudo o que estiver enxergando, atravessando ilusões e encontrando coisas ocultas. O MJ lhe descreverá o local, ignorando todas as ilusões e falsificações, sejam elas mágicas ou não. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

APRISIONAR ALMA

Você aprisiona a alma de uma criatura agonizante em uma gema. A criatura estará ciente de seu aprisionamento, mas ainda pode ser manipulada através de feitiços, negociação e outros efeitos. Todos os movimentos realizados contra ela receberão +1. Você pode libertar a alma a qualquer momento, mas ela jamais poderá ser capturada novamente.

PALAVRAS DOS SILENCIOSOS

Com um simples toque, você se torna capaz de conversar com os espíritos presentes no interior de todas as coisas. O objeto inanimado que você tocar lhe responde até três perguntas, no máximo de sua capacidade.

FEITIÇOS DE 7º NÍVEL

PALAVRA DE RETORNO

Escolha uma palavra. Quando pronunciá-la pela primeira vez após conjurar este feitiço, você e qualquer aliado que o estiver tocando no momento da conjuração serão imediatamente transportados para o local onde este feitiço foi conjurado. É possível manter apenas uma única localidade: conjurar Palavra de Retorno novamente antes de pronunciar a palavra substitui o feitiço anterior.

RESTAURAÇÃO

Ao tocar um aliado, ele é curado de uma quantidade de dano igual ao seu próprio valor máximo de PV.

DESTRUIÇÃO

Toque um inimigo e atinja-o com fúria divina – cause 2d8 de dano a ele e 1d6 de dano a você mesmo. Esses danos ignoram armaduras.

AMPUTAR

Contínuo

Escolha um membro do alvo, como um braço, um tentáculo ou uma asa – ele será magicamente separado de seu corpo, sem causar danos, mas provocando uma dor considerável. A perda do membro pode, por exemplo, impedir uma criatura alada de voar, ou um touro de perfurá-lo com seus chifres. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

SINAL DA MORTE

Escolha uma criatura cujo nome verdadeiro você conheça. Este feitiço cria runas permanentes em uma superfície alvo, que matarão aquela criatura caso ela as leia.

CONTROLAR O CLIMA

Faça uma prece pedindo por chuva – ou sol, ou vento, ou neve. Dentro de aproximadamente um dia, seu deus irá respondê-lo, alterando o clima conforme seu pedido durante alguns dias.

FEITIÇOS DE 9º NÍVEL

TEMPESTADE DA VINGANÇA

Sua divindade faz com que um clima sobrenatural à sua escolha surja. Chuva de sangue ou de ácido, nuvens de almas, ventos que podem levar prédios, ou qualquer outro tipo de clima que você consiga imaginar: peça e ele virá.

REPAROS

Escolha um evento ocorrido no passado de seu alvo. Todos os efeitos daquele evento, incluindo danos, venenos, doenças e efeitos mágicos são imediatamente encerrados e reparados. PV e doenças são curados, venenos neutralizados, efeitos mágicos cancelados.

PRESENÇA DIVINA

Contínuo

Todas as criaturas são obrigadas a pedir sua permissão para permanecerem em sua presença, e você deve concedê-la em voz alta. Qualquer criatura sem a sua permissão sofrerá 1d10 de dano extra sempre que sofrer dano em sua presença. Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

CONSUMIR MORTE-VIDA

Um morto-vivo sem mente que for tocado por você será imediatamente destruído, e sua energia necromântica será utilizada para curá-lo ou ao próximo aliado que você tocar por uma quantidade de Pontos de Vida igual aos PV que a criatura possuía antes de ser destruída.

PRAGA

Contínuo

Nomeie uma cidade, aldeia, acampamento ou outro local onde vivam pessoas. Enquanto este feitiço permanecer ativo, aquele lugar será tomado por uma praga apropriada aos domínios de sua divindade (gafanhotos, morte do primogênito, etc.). Enquanto este feitiço estiver ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.





O DRUIDA



NOME:

ELFO: Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor
 HALFLING: Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Thistle, Puck, Anne, Serah
 HUMANO: Elana, Obelis, Herran, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel.

APARÊNCIA

Escolha um de cada, ou escreva sua própria:

OLHOS: Sábios, Selvagens, Assombrosos

CABELO: CApuz de Pele, Bagunçado, Trançado

ROUPA: Cerimonial, Couro, Peles Gastas

ARMADURA



PTS. DE VIDA



Máximo (6+Constituição)

Atual

DANO



Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

Força FOR Fraco -1 <input type="checkbox"/>	Destreza DES Trêmulo -1 <input type="checkbox"/>	Constituição CON Doente -1 <input type="checkbox"/>
Inteligência INT Atordoado -1 <input type="checkbox"/>	Sabedoria SAB Confuso -1 <input type="checkbox"/>	Carisma CAR Marcado -1 <input type="checkbox"/>

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

- NASCIDO DO SOLO**
 Você aprendeu sua magia em um local cujos espíritos são poderosos e antigos, e eles o marcaram como um deles. Independente de onde vá, eles vivem dentro de você, e o permitirão assumir suas formas. Escolha uma das opções a seguir – ela representa a terra a qual você se encontra ligado. Sempre que se metamorfosear, você será capaz de assumir a forma de qualquer animal que vive em sua terra.
- A Grande Floresta
 - As Planícies Sussurrantes
 - O Vasto Deserto
 - O Lamaçal Fedorento
 - O Delta do Rio
 - As Profundezas da Terra
 - As Ilhas de Safira
 - O Mar Aberto
 - As Montanhas Elevadas
 - O Norte Gelado
 - A Terra Devastada
- Escolha uma marca – um atributo físico que o identifica como um nascido do solo. Pode ser uma característica animal como antenas, ou as manchas de um leopardo, ou algo mais genérico, como cabelos que se parecem com folhas, ou olhos de cristal brilhante. Sua marca permanece independente da forma que assumir.

- NUTRIDO PELA NATUREZA**
 Você não precisa comer ou beber nada. Se um movimento exigir que você marque uma ração, simplesmente ignore isso.

- LINGUAGEM DOS ESPÍRITOS**
 Os grunhidos, latidos, guinchos e chamados das criaturas selvagens são uma forma de linguagem para você. Você é capaz de compreender qualquer animal nativo da sua terra ou que seja similar a algum cuja essência tenha estudado.
- METAMORFOSE**
 Quando **chamar os espíritos para mudar sua forma**, role+SAB. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 2. Com 6-, domínio 1 além de qualquer outra coisa definida pelo MJ.
- Você consegue assumir a forma de qualquer espécie cuja essência tenha estudado ou que viva em sua terra, fundindo sua própria forma e seus pertences em uma cópia perfeita da espécie desejada. Com isso, você adquire quaisquer habilidades e fraquezas inatas do animal: garras, asas, guelras, respirar na água e não no ar. Continue usando suas próprias características, mas alguns movimentos podem se tornar mais complicados de serem iniciados – um gato doméstico terá dificuldades em combater um ogro. O MJ também lhe informará a respeito de um ou mais movimentos associados à sua nova forma. Gaste 1 domínio para realizar aquele movimento. Assim que seu domínio se esgotar, você retorna à sua forma natural. É possível fazer isso também gastando todo o seu domínio.

- ESSÊNCIA ESTUDADA**
 Quando **passar algum tempo contemplando um espírito animal**, você pode adicioná-lo às espécies cuja forma é capaz de assumir através de metamorfose.

NÍVEL

EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

ALINHAMENTO

- CAÓTICO**
Destruir um símbolo de civilização.
- BOM**
Ajudar alguma coisa ou alguém a crescer.
- NEUTRO**
Eliminar uma ameaça não natural.
-

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

_____ tem cheiro de caça, e não de caçador.

Os espíritos me alertaram acerca de um grande perigo que ronda _____.

Eu mostrei a _____ um ritual secreto da Terra.

_____ provou meu sangue, e eu o seu. Estamos unidos por isso.

RAÇA

- ELFO**
A seiva das árvores antigas corre em seu corpo. Além de quaisquer outras ligações, a Grande Floresta é sempre considerada sua terra.
- HUMANO**
Assim como seu povo aprendeu a vincular os animais ao campo e à fazenda, você também se encontra vinculado a eles. Você sempre será capaz de assumir a forma de qualquer animal domesticado, além de suas opções normais.
- HALFLING**
Você canta as canções restauradoras da primavera e do riacho. Sempre que montar acampamento, você e seus aliados curam +1d6.
-

EQUIPAMENTOS

Máximo (8+FOR)

Atual

Você carrega alguma lembrança de sua terra. Descreva-a.

Escolha suas defesas:

- Armadura de peles (armadura 1, peso 1)
 Escudo de madeira (armadura +1, peso 1)

Escolha seu armamento:

- Shillelagh (corpo a corpo, peso 2)
 Cajado (corpo a corpo, duas mãos, peso 1)
 Lança (corpo a corpo, arremesso, próxima, peso 1)

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (peso 1)
 Cataplasmas e ervas (OO usos, peso 1)
 Cachimbo halfling (peso 0)
 3 antitoxinas (peso 0)

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

 IRMÃO DO CAÇADOR

Escolha um movimento da lista de classe do ranger.

 GARRAS E DENTES VERMELHOS

Quando estiver em uma forma animal apropriada (alguma bem perigosa), aumente seu dano para d8.

 COMUNHÃO DOS SUSSURROS

Quando passar algum tempo em um local, observando seus espíritos residentes e convocando os espíritos de sua terra, role+SAB. Você receberá uma visão importante a respeito de si próprio, de seus aliados, e dos espíritos ao seu redor. Com 10+, a visão será clara e útil. Com 7-9, a visão é pouco clara, e seu significado nebuloso. Com 6-, a visão é incômoda, aterrorizante ou traumatizante. O MJ irá descrevê-la. Receba -1 adiante.

 PELE DE MADEIRA

Enquanto seus pés estiverem tocando o solo, receba +1 de armadura.

 OLHOS DO TIGRE

Quando marcar um animal (com lama, poeira ou sangue) você poderá enxergar através dos olhos dele como se fossem os seus, independente da distância que os separar. Apenas um animal pode ser marcado dessa forma por vez.

 TROCAR A PELE

Quando receber danos enquanto estiver metamorfoseado, você pode optar por retornar à sua forma natural para negar todo o dano.

 EQUILÍBRIO

Quando causar dano, receba equilíbrio 1. Quando tocar alguém e canalizar os espíritos da vida, você poderá gastar equilíbrio. Para cada equilíbrio gasto, cure 1d4 PV.

 FALAR COM COISAS

Você enxerga os espíritos da areia, do mar e da pedra, e pode agora aplicar sua linguagem dos espíritos, metamorfose e estudar essência em objetos inanimados naturais (plantas e rochas) ou criaturas criadas, assim como faz com os animais. As formas adotadas por aqueles que podem falar com coisas podem ser cópias exatas ou vagamente humanoides e móveis.

 CRIADOR DE FORMAS

Quando se metamorfosear, escolha uma habilidade: você recebe +1 constante em rolagens que a utilizem enquanto mantiver a outra forma. O MJ também vai escolher uma habilidade, e você receberá -1 constante nela enquanto permanecer metamorfoseado.

 MAESTRIA ELEMENTAL

Quando invocar os espíritos primordiais do fogo, água, terra, ou ar para realizar uma tarefa em seu nome, role+SAB. Com 10+, escolha 2. Com 7-9, escolha 1. Com 6-, seu chamado resulta em alguma catástrofe.

- O efeito desejado ocorre
- Você evita pagar o preço cobrado pela natureza
- Você permanece no controle da situação

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista, ou da anterior

 ADOTAR FORMA ALGUMA

Quando se metamorfosear, role 1d4 e some o resultado ao seu domínio.

 DANÇA DO DOPPLEGÄNGER

Você se torna capaz de estudar a essência de indivíduos específicos e assumir suas formas exatas, incluindo homens, elfos e similares. É possível suprimir sua marca, mas se o fizer, receba -1 constante até retornar à sua própria forma.

 SANGUE E TROVÃO

Substitui: Garras e Dentes Vermelhos

Quando estiver em uma forma animal apropriada (alguma bem perigosa), aumente seu dano para d10.

 O SONO DO DRUIDA

Quando escolher este movimento, na próxima oportunidade em que estiver à salvo e puder passar algum tempo em um local apropriado, você pode se ligar a uma nova terra. Este efeito acontece apenas uma vez e o MJ lhe dirá quanto tempo vai levar e qual o preço que você deverá pagar. Daquele momento em diante, você será considerado nascido do solo de ambas as terras.

 IRMÃ DO ESPREITADOR

Escolha um movimento da lista de classe do ranger.

 FALAR COM O MUNDO

Requer: Falar com Coisas

Você consegue enxergar os padrões que formam o tecido do mundo, e torna-se capaz de aplicar sua linguagem dos espíritos, metamorfose e estudar essência aos elementos puros – fogo, água, ar e terra.

 MOLDADOR DE FORMAS

Requer: Criador de Formas

Você pode aumentar sua armadura em 1 ou causar +1d4 de dano quando estiver em uma forma animal. Escolha um dos dois quando se metamorfosear.

 QUIMERA

Quando se metamorfosear, você pode criar uma forma mista que reúne até três formas diferentes. É possível tornar-se um urso com asas de águia e a cabeça de um bode, por exemplo. Cada característica lhe concederá um movimento diferente. Sua forma quimérica segue normalmente as outras regras de metamorfose.

 TECER O CLIMA

Quando se encontrar sob o céu aberto enquanto o sol estiver nascendo, o MJ lhe perguntará como será o clima ao longo daquele dia. Diga o que quiser, e isso irá acontecer.



O GUERREIRO



NOME:

ANÃO: Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq
ELFO: Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian
HALFLING: Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca
HUMANO: Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax

APARÊNCIA

Escolha um de cada, ou escreva sua própria:

OLHOS: Duros, Mortos, Ansiosos

CABELO: Bagunçado, Raspado, Elmo Usado

PELE: Calosa, Bronzeada, Cicatrizada

CORPO: em Forma, Flexível, Desgastado

ARMADURA



PTS. DE VIDA



Máximo (10+Constituição)

Atual

DANO



Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

Força

FOR Fraco -1

Destreza

DES Trêmulo -1

Constituição

CON Doente -1

Inteligência

INT Atordado -1

Sabedoria

SAB Confuso -1

Carisma

CAR Marcado -1

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

ARMA FAVORITA

Esta é sua arma. Existem muitas iguais a ela, mas esta é sua. Ela é sua melhor amiga. Ela é sua vida. Você a domina como domina a si próprio. Sua arma, sem você, é inútil. Sem sua arma, você é inútil. Empunhe-a e seja autêntico.

Escolha uma descrição básica, todas possuem peso 2:

- Espada
- Machado
- Martelo
- Lança
- Mangual
- Punhos

Escolha a distância que melhor se encaixa em sua arma:

- Mão
- Corpo a Corpo
- Alcance

Escolha duas melhorias:

- Ganchos e espinhos. +1 de dano, e +1 de peso.
- Afiada. +2 penetrante.
- Perfeitamente balanceada. Torna-se precisa.
- Fio serrilhado. +1 de dano.
- Brilha na presença de um tipo de criatura à sua escolha.
- Enorme. Torna-se grotesca e poderosa.
- Versátil. Escolha um alcance adicional.
- Alta qualidade. -1 de peso.

Escolha uma aparência:

- Antiga
- Imaculada
- Ornada
- Manchada de sangue
- Sinistra

DOBRAR BARRAS, SUSPENDER PORTAIS

Quando usar força bruta para destruir um objeto inanimado, role+FOR. Com 10+, escolha 3. Com 7-9, escolha 2.

- Não demora muito
- Nada de valor é danificado
- Não provoca uma barulheira absurda
- Você pode consertar o objeto sem muito esforço.

FORTIFICADO

Ignore o rótulo desengonçada em qualquer armadura que você vestir.

NÍVEL



EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

ALINHAMENTO

- BOM**
Defender aqueles mais fracos que você.
- NEUTRO**
Derrotar um adversário à sua altura.
- MAL**
Matar um inimigo indefeso ou cercado.
-

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

_____ me deve sua vida, quer admita isso ou não.

Eu jurei proteger _____.

Eu me preocupo com a capacidade de _____ de sobreviver dentro das masmorras.

_____ é muito mole, mas o tornarei resistente como eu.

RAÇA

- ANÃO**
Quando compartilhar uma bebida com alguém, você pode negociar com aquela pessoa usando CON no lugar de CAR.
- ELFO**
Escolha uma arma – você trata armas daquele tipo como se sempre possuísem o rótulo precisa.
- HALFLING**
Quando você desafiar o perigo e usar seu tamanho diminuto em sua vantagem, receba +1.
- HUMANO**
Uma vez por batalha, você pode rolar novamente um rolamento de dano (seu ou de outra pessoa).
-

EQUIPAMENTOS

Máximo (12+FOR)



Atual

Arma Favorita

Rações de masmorra (○○○○○ usos, peso 1).

Escolha suas defesas:

Cota de malha (armadura 1, peso 1) e equipamento de aventureiro (○○○○○ usos, peso 1);

Armadura de escamas (armadura 2, peso 3);

Escolha dois:

2 poções de cura (peso 0);

Escudo (armadura +1, peso 2);

Antitoxina (peso 0), rações de masmorra (○○○○○ usos, peso 1), cataplasmas e ervas (peso 1);

22 moedas.

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

IMPLACÁVEL

Quando causar dano, cause +1d4 de dano.

RELÍQUIA DE FAMÍLIA

Quando consultar os espíritos que residem dentro de sua arma favorita, role+CAR. Eles irão lhe revelar alguma coisa a respeito de sua situação atual, e podem lhe perguntar alguma coisa em retorno. Com 10+, o MJ vai lhe dar muitos detalhes. Com 7-9, ele lhe dará apenas uma vaga impressão.

MAESTRIA COM ARMADURA

Quando deixar sua armadura absorver a maior parte de um golpe recebido, o dano causado é negado e você deve reduzir o valor de sua armadura ou escudo (sua escolha) em 1. Tal valor é reduzido sempre que você fizer esta opção. Se isso reduzir o item a 0 de armadura, ele será destruído.

ARMA MELHORADA

Escolha uma melhoria extra para sua arma favorita.

VISÃO RUBRA

Quando discernir a realidade durante um combate, receba +1.

INQUISIDOR

Quando negociar usando ameaças de violência iminente como influência, você pode usar FOR no lugar de CAR.

CHEIRO DE SANGUE

Após utilizar matar e pilhar contra um inimigo, seu próximo ataque contra ele recebe +1d4 de dano.

AMADOR EM MULTICLASSE

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Para escolha do movimento, considere como se tivesse 1 nível a menos.

PELE DE FERRO

Você recebe +1 de armadura.

FERREIRO

Quando tiver acesso a uma forja, você pode transferir os poderes mágicos de uma arma para sua arma favorita. Este processo destrói a arma mágica. Sua arma favorita adquire os poderes mágicos da arma destruída.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista, ou da anterior

SEDE DE SANGUE

Substitui: Implacável

Quando causar dano, cause +1d8 de dano.

PERFEIÇÃO COM ARMADURA

Substitui: Maestria com Armadura

Quando deixar sua armadura absorver a maior parte de um golpe recebido, o dano causado é negado e você recebe +1 adiante contra o atacante, mas deve reduzir o valor de sua armadura ou escudo (sua escolha) em 1. Tal valor é reduzido sempre que você fizer esta opção. Se isso reduzir o item a 0 de armadura, ele será destruído.

MAU OLHADO

Requer: Visão Rubra

Quando entrar em combate, role+CAR. Com 10+, domínio 2. Com 7-9, domínio 1. Gaste seu domínio para fazer contato visual com um PNJ próximo. Ele ficará congelado ou hesitante, e impedido de agir até que você rompa o contato. Com 6-, seus inimigos imediatamente o identificam como sua maior ameaça.

FOCO NO ARMAMENTO

Quando verificar as armas de seus inimigos, pergunte ao MJ qual é o dano que elas causam.

GOSTO POR SANGUE

Substitui: Cheiro de Sangue

Após utilizar matar e pilhar contra um inimigo, seu próximo ataque contra ele recebe +1d8 de dano.

INICIADO EM MULTICLASSE

Requer: Amador em Multiclasse

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse 1 menor no momento da escolha.

PELE DE AÇO

Substitui: Pele de Ferro

Você recebe +2 de armadura.

ATRAVÉS DOS OLHOS DA MORTE

Quando entrar em batalha, role+SAB. Com 10+, diga o nome de alguém que sobreviverá, e o nome de alguém que morrerá. Com 7-9, diga o nome de alguém que sobreviverá ou de alguém que morrerá. Diga apenas os nomes de PNJ, nunca de personagens jogadores. O MJ fará com que sua visão torne-se realidade, por mais improvável que seja. Com 6-, você enxerga sua própria morte e, consequentemente, recebe -1 durante toda a batalha.

GUERREIRO SUPERIOR

Quando matar e pilhar, caso role 12+, cause seu dano, evite o contra-ataque, e impressione, desanime ou amedronte seu adversário.



NOME:

HUMAN: Solomon, Timothy, Kalil, Omen, Yohn, Hiko, Agasha, Elizabeth, Harald, Fatia, Khalwa, Adur, Ignis, Yajna, Umlilo

SALAMANDER: Sulfurheart, Flamewalker, Emberlash, Cinderclaw, Charfiend, Bittertallow, Barrowblaze, Singescale, Candlewick, Coalfang

APARÊNCIA

Escolha um de cada, ou escreva sua própria:

OLHOS: Latente, Quentes, Ardentes

VOZ: Creptante, Sussurrada, Urro

ATITUDE: Arrogante, Maníaca

CORPO: Queimaduras estranhas, Cicatrizes de ritual, Pele perfeita

ARMADURA



PTS. DE VIDA



Máximo (4+Constituição)

Atual

DANO



Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

Força FOR Fraco -1 <input type="checkbox"/>	Destreza DES Trêmulo -1 <input type="checkbox"/>	Constituição CON Doente -1 <input type="checkbox"/>
Inteligência INT Atordoadado -1 <input type="checkbox"/>	Sabedoria SAB Confuso -1 <input type="checkbox"/>	Carisma CAR Marcado -1 <input type="checkbox"/>

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

MARCA ARDENTE

Quando você conjurar uma arma de pura chama, role+CON. Com 10+ escolha dois dos seguintes rótulos. Com 7-9, escolha um.

Você pode usar sua INT ao invés de FOR ou DES quando fizer ataques com essa arma. A arma sempre começa com os rótulos flamejante, toque, perigosa e 3 usos. Cada ataque cosome um uso.

- Mão
- Arremesso, próximo
- +1 dano
- Remova o rótulo perigoso

COMBATER FOGO COM FOGO

Quando receber dano, e ele for ímpar (depois da armadura), as chamas virão ao seu auxílio. Role 1d4 e adicione usos da sua arma, quantos você quiser (se estiver ativa), use o resultado adiante para evocar sua Marca Ardente, ou reduzir o dano pela mesma quantidade, à sua escolha.

DÊ-ME COMBUSTÍVEL, ME DÊ FOGO.

Quando encarar intensamente os olhos de uma pessoa, você pode perguntar à ela "O que alimenta a chama de seu desejo?". Ela responderá a verdade, mesmo que ela não tenha o conhecimento ou tentasse manter em segredo.

ESTILO ZUKO

Quando dobrar o fogo ao seu desejo, role+SAB. Com 10+, ele obedece seu comando, obtendo a forma e o movimento que você quiser enquanto durar o combustível para queimar. Com 7-9, o efeito tem vida curta, durando somente alguns momentos.

FEITO A MÃO

Você pode usar as próprias mãos no lugar de ferramentas e fogo para forjar objetos de metal. Armas, armaduras e jóias mundanas podem ser formadas a partir de sua matéria bruta. Você também pode desfazer esses objetos, mas se não tiver tempo e segurança para fazê-lo, pode ser que precise Desafiar o Perigo.

NÍVEL

EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

ALINHAMENTO

- MAU
Sacrificar uma vítima despreparada às chamas.
- CAÓTICO
Propagar uma nova ideia perigosa
- NEUTRO
Trocar um sacrifício consente por um serviço.
-

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

_____ já sentiu o calor infernal do fogo, agora ele entende minha força.

Ensinarei _____ o verdadeiro significado do sacrifício.

Eu moldei algo no fogo para _____, e ele ainda me deve por isso.

RAÇA

- HUMANO
Quando montar acampamento próximo à uma grande fogueira, recupere todos os seus PVs
- SALAMANDRA
Calor e Fogo não-mágicos, não podem te ferir.
-

BETA

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

EQUIPAMENTOS

Máximo (9+FOR)



Atual

Você carrega arma nenhuma e nem armadura, somente as chamas que queimam em você. Você começa com um **Símbolo de seu sacrifício** passado, descreva-o.

Equipamento de aventureiro (○○○○○ usos, peso 1) e **1 poção de cura** (peso 0)

Escolha dois:

- Rações de masmorra** (○○○○○ usos, peso 1)
- 1 poção de cura** (peso 0)
- 10 Moedas**

 LENDA DAS CHAMAS

Quando **olhar fixamente à uma fonte de fogo, procurando por respostas**, role+SAB. O MJ lhe dirá algo novo e interessante sobre a atual situação. Com 10+, o MJ dará um bom detalhamento. Com 7-9, o MJ dará vagas impressões. Se você já tiver o conhecimento do que deve ser sabido, o MJ dirá.

 QUEIME DUAS VEZES MAIS FORTE E BRILHANTE

Quando **canalizar a chama do destino**, você pode tratar um 6- como um 7-9 ou um 7-9 como 10+. Este que pode ser uma rolagem sua ou de outro personagem. Conte ao MJ algo que tenha perdido; uma emoção, uma lembrança, ou uma parte inata de seu ser. Você não poderá usar esse movimento até que use "Queime na metade do tempo".

 QUEIME NA METADE DO TEMPO

Você recebe este movimento quando escolher "Queime duas vezes mais forte e brilhante".

Quando **sacrificar uma vitória à chama do destino**, trate qualquer 10+ como 6-.

 ESTE FOGO ASSASSINO

Adicione os seguintes rótulos às opções da Marca ardente: *Grotesco, Poderoso, Alcance, Próximo, Distante*.

 TIÇÃO

Quando **introduzir uma nova ideia à um PNJ**, role+CAR. Com 10+, ele acredita que a ideia é própria e a defenderá com fervor. Com 7-9, sua paixão desaparece um ou dois dias. Com 6-, responderá negativamente, indo contra a ideia.

 OGDRU JAHAD

Receba o movimento Ritual do Mago. O MJ sempre dirá o que você precisa sacrificar para receber o efeito desejado.

 MARIPOSA PARA A CHAMA

Quando **seduzir uma mente fraca com seu fogo interior**, role+SAB. Com 10+, a vontade dele é suprimida, ele o seguirá e fará seus desejos, enquanto nada o alarmar ou surpreender. Com 7-9, o efeito é forte o suficiente para somente distrair ou confundir. Com 6-, ele fica agitado e perturbado, seu fogo ascende o desejo escondido do seduzido.

 FOME INSACIÁVEL

Quando **for tomar seu último suspiro**, desfaça um de seus vínculos. Isso é permanente e reduz o número máximo de vínculos que poderá ter. Você estará vivo com 1d6 PVs. Se não possuir mais nenhum vínculo, tome seu último suspiro.

 O ASCENDIDO

Quando **reforçar a coragem de outros**, role+CAR. Com 10+, eles perdem o medo e a incerteza, e se tornam bravos em um instante. Com 7-9, o efeito é passageiro, eles percebem que é superficial e retornam à covardia depois de um tempo. Com 6-, eles ficam intimidados ou aterrizados com sua presença.

 QUEIMA DOENTIA

Quando **insultar um PNJ**, role+CAR. Com 10+, você não dá espaço para reação, ele carregará o insulto e será desprezado por todos aqueles que ouvirem. Com 7-9, você passa dos limites e será vingado algum dia. Com 6-, você foi longe demais, ele explode aqui e agora.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista, ou da anterior

 DO CORAÇÃO DO INFERNO

Quando **invocar chamas, com qualquer um de seus movimentos**, você pode trocá-los por chamas negras do inferno. O fogo não queima com o calor e ignora a armadura, torrando a alma em si. As criaturas sem alma não podem ser feridas por esse tipo de chama.

 ANEL DE FOGO FLAMEJANTE

Quando **fundir sua alma com a de uma pessoa disposta**, role+CAR. Vocês ficam ligados, capazes de sentir um ao outro à qualquer distância, assim como compartilham seu estado emocional. Com 7-9, a conexão é instável e perigosa, quando receber uma debilidade seu parceiro também a receberá (e vice-versa). Com 6-, a marca é rejeitada e ambos perdem qualquer vínculo que tiverem um com o outro. Você poderá escrever novos vínculos no final da sessão como de costume. Essa fusão, uma vez executada, não poderá ser desfeita por meios mortais.

 ATIÇAR O FOGO

Requer: *Tição*

Você pode aplicar os efeitos do seu movimento *Tição* em um grupo de pessoas - uma dúzia ou mais - de uma vez só.

 VER O MUNDO QUEIMAR

Quando **abrir um canal para os planos de chamas e evocar uma tempestade de fogo**, conte ao MJ o que está sacrificando e role+SAB. O Céu se abre e fogo cai como chuva sob uma área igual a de uma pequena vila. Tudo e todos na área recebem o dano apropriado. Com 10+ você pode extinguir a tempestade com pouco esforço. Com 7-9, o fogo sai do seu controle e se espalha por onde o vento carregar. Com 6-, algo cruel, inteligente e faminto chega junto com a tempestade.



NOME:

HALFLING: *Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug*
HUMANO: *Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley*

NÍVEL

EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

APARÊNCIA

Escolha um de cada, ou escreva sua própria:

OLHOS Matreiros, Criminosos

CABELO Encapuzado, Bagunçado, Aparado

ROUPAS Escuras, Extravagantes, Comuns

CORPO Flexível, Pontudo, Flácido

ARMADURA



PTS. DE VIDA

Máximo (6+Constituição)



Atual

DANO



Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

Força

FOR Fraco -1

Destreza

DES Trêmulo -1

Constituição

CON Doente -1

Inteligência

INT Atordoado -1

Sabedoria

SAB Confuso -1

Carisma

CAR Marcado -1

ALINHAMENTO

- CAÓTICO**
Pular sobre o perigo sem um plano.
- NEUTRO**
Evitar ser detectado ou se infiltre um local.
- MAL**
Repassar o perigo ou a culpa para outra pessoa.
-

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

Eu roubei algo de _____
_____ estará comigo se algo der errado.
_____ conhece detalhes incriminadores a meu respeito.
_____ e eu estamos fazendo uma falcatrua.

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

ESPECIALISTA EM ARMADILHAS

Quando parar um momento para avaliar uma área perigosa, role+DES. Com 10+ domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Gaste seu domínio enquanto anda pela área para fazer as seguintes perguntas:

- Existe alguma armadilha aqui, e se existir, como ela é ativada?
- O que a armadilha faz quando é ativada?
- O que mais está escondido por aqui?

TRUQUES DO OFÍCIO

Quando arrombar fechaduras, bater carteiras ou desarmar armadilhas, role+DES. Com 10+, você consegue, sem problemas. Com 7-9, você ainda consegue, mas o MJ lhe oferecerá duas opções entre suspeita, perigo ou preço.

ATAQUE PELAS COSTAS

Quando atacar um oponente surpreso ou indefeso com uma arma de combate corpo a corpo, você pode optar entre causar dano ou rolar+DES. Com 10+, escolha dois. Com 7-9, escolha um.

- Você não entra em combate corpo a corpo com o alvo
- Você causa seu dano +1d6
- Você cria uma situação vantajosa, +1 adiante para si ou para um aliado que consiga agir de acordo
- Reduza a armadura do alvo em 1 até que ele consiga repará-la

MORAL FLEXÍVEL

Quando alguém tentar detectar seu alinhamento, você pode lhes informar qualquer alinhamento que quiser.

ENVENENADOR

Você se torna um mestre na manipulação e uso de determinado veneno. Escolha uma substância da lista abaixo: ela não será mais considerada perigosa quando você a utilizar. Comece o jogo com 3 doses dela de graça. Sempre que tiver tempo para reunir os materiais e um local adequado para fazer a mistura você pode fazer mais 3 doses do veneno escolhido de graça. Repare que alguns venenos são aplicados, o que significa que eles devem ser cuidadosamente administrados ao alvo ou a alguma coisa que ele coma ou beba. Venenos de toque só precisam encostar no alvo, e podem ser até mesmo aplicados na lâmina de uma arma.

- **Óleo de Tagit** (aplicado): o alvo entra em um estado de sono leve
- **Erva Sangrenta** (toque): o alvo causa -1d4 de dano constante até ser curado
- **Raiz Dourada** (aplicado): o alvo trata a próxima criatura que enxergar como um aliado de confiança, até que se prove o contrário
- **Lágrimas de Serpente** (toque): qualquer pessoa que causar dano ao alvo rola duas vezes e utiliza o melhor resultado

RAÇA

- HALFLING**
Quando atacar com uma arma de longo alcance, cause dano +2.
- HUMANO**
Você é um profissional. Quando falar difícil ou discernir realidades com relação a atividades criminosas, receba +1.
-

EQUIPAMENTOS

Máximo (9+FOR)

Atual

Rações de masmorra (○○○○○ usos, peso 1), armadura de couro (armadura 1, peso 1), 3 doses de seu veneno escolhido e 10 moedas.

Escolha seu armamento:

Adaga (mão, peso 1) e espada curta (corpo a corpo, peso 1);

Florete (corpo a corpo, preciso, peso 1);

Escolha uma arma de longo alcance:

3 adagas de arremesso (arremessável, próximo, peso 0);

Arco desgastado (próximo, peso 2) e fardo de flechas (○○○ munição, peso 1);

Escolha um:

Equipamento de aventureiro (peso 1);

Poção de Cura (peso 0);

 GOLPE DESONESTO

Quando usar uma arma precisa ou de mão, seu ataque pelas costas causa +1d6 de dano.

 CAUTELOSO

Quando usar especialista em armadilhas, sempre receba domínio +1, mesmo com 6-.

 RIQUEZA E BOM GOSTO

Quando fizer uma cena, mostrando a todos sua posse mais valiosa, escolha alguém presente. Essa pessoa fará qualquer coisa para obter o seu item ou um similar.

 ATIRAR PRIMEIRO

Você nunca é surpreendido. Quando um inimigo surpreendê-lo, você age primeiro.

 MESTRE DOS VENENOS

Assim que usar um veneno pela primeira vez, ele não será mais considerado perigoso para você.

 CONEXÕES

Quando espalhar pelo submundo rumores a respeito de algo que queira ou precise, role+CAR. Com 10+, alguém tem exatamente o que você precisa. Com 7-9, ou você terá que se contentar com algo similar, ou ficará de rabo preso – a escolha é sua.

 ENVENENAR

Você é capaz de aplicar até mesmo os venenos mais complexos com uma tachinha. Quando aplicar em sua arma um veneno que não é perigoso para você, ele é considerado de toque no lugar de aplicado.

 PRODUTOR

Quando estiver com tempo suficiente para juntar os componentes necessários e um local seguro para preparar, você consegue criar 3 doses de qualquer veneno que já tenha usado anteriormente.

 OPRIMIDO

Quando estiver em menor número, receba armadura +1.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista, ou da anterior

 LUTADOR DESONESTO

Substitui: Golpe Desonesto

Quando usar uma arma precisa ou de mão, seu ataque pelas costas causa +1d8 de dano e todos os seus outros ataques causam +1d4 de dano.

 EXTREMAMENTE CAUTELOSO

Substitui: Cauteloso

Quando usar especialista em armadilhas, sempre receba domínio +1, mesmo com 6-. Com 12+, receba domínio 3 e da próxima vez que se aproximar de uma armadilha, o MJ deve imediatamente lhe dizer o que ela faz, o que a dispara, quem a armou ali e como você pode usá-la para seu próprio benefício.

 ALQUIMISTA

Substitui: Produtor

Quando estiver com tempo suficiente para juntar os componentes necessários e um local seguro para preparar, você consegue criar 3 doses de qualquer veneno que já tenha usado anteriormente. Você também pode descrever os efeitos de um veneno qualquer que queira criar. O MJ lhe dirá que é possível criá-lo, porém, com um ou mais das ressalvas abaixo:

- Ele só funcionará sob determinadas condições
- O melhor que você conseguirá fazer é uma versão mais fraca
- Seus efeitos demorarão a ocorrer
- Ele terá efeitos colaterais óbvios

 MUITO OPRIMIDO

Substitui: Oprimido

Receba armadura +1. Quando estiver em menor número, receba armadura +2 no lugar.

 EVASÃO

Quando desafiar o perigo, com 12+ você irá transcendê-lo. Não apenas conseguirá realizar seu intento, mas o MJ também lhe oferecerá um resultado melhor, mais belo ou um momento de graça.

 BRAÇO FORTE, NO ALVO

Você é capaz de arremessar qualquer arma branca, utilizando-a para disparar. Uma arma branca arremessada será perdida, logo, você não pode escolher reduzir sua munição com .

 ROTA DE FUGA

Quando a situação sair do controle e você precisar fugir, diga qual é sua rota de fuga e role+DES. Com , você vai embora. Com , você pode ficar ou partir, mas caso opte por partir, isso irá lhe custar algo: você deixará algo para trás ou levará algo consigo, de acordo com o que o MJ lhe disser.

 DISFARCE

Quando tiver tempo e materiais suficientes, você pode criar um disfarce capaz de enganar quaisquer observadores, fazendo-os acreditar que você seja outra criatura do mesmo tamanho e forma. Suas ações podem lhe entregar, mas sua aparência não.

 ASSALTO

Quando parar para planejar o roubo de alguma coisa, diga o que quer roubar e pergunte ao MJ as questões abaixo. Quando agir de acordo com as respostas, você e seus aliados recebem +1 adiante.

- Quem perceberá a ausência do item roubado?
- Qual é a sua defesa mais poderosa?
- Quem virá atrás dele?
- Quem mais o quer?



MAGO

O



NOME:

ELFO: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr

HUMANO: Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xeno, Uri

APARÊNCIA

Escolha um de cada, ou escreva sua própria:

OLHOS: Assombrosos, Afiados, Enlouquecidos

CABELO: Estiloso, Bagunçado, Chapéu Pontudo

ROBES: Gastos, Estilosos, Estranhos

CORPO: Rechonchudo, Debilitado, Magro

ARMADURA



PTS. DE VIDA



Máximo (4+Constituição)

Atual

DANO



Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

Força

FOR Fraco -1

Destreza

DES Trêmulo -1

Constituição

CON Doente -1

Inteligência

INT Atordoado -1

Sabedoria

SAB Confuso -1

Carisma

CAR Marcado -1

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

GRIMÓRIO

Você aprendeu diversos feitiços e os inscreveu em seu grimório. Comece o jogo com 3 feitiços de primeiro nível anotados em seu livro, assim como todos os truques. Sempre que ganhar um nível, adicione ao seu grimório um feitiço de nível igual ou inferior ao seu. O livro possui peso 1.

PREPARAR FEITIÇOS

Quando passar algum tempo contemplando silenciosamente seu grimório (uma hora, aproximadamente) sem interrupções, você:

- Perde todos os feitiços que havia preparado anteriormente
- Prepara novos feitiços que estejam anotados em seu grimório à sua escolha, cujo total de níveis não supere seu próprio nível + 1
- Prepara todos os seus truques, que nunca contam para o limite acima.

DEFESA MÁGICA

Você pode desfazer um feitiço contínuo imediatamente, e utilizar a energia envolvida em sua dissipação para defletir um ataque. O feitiço é encerrado e você subtrai o nível dele do dano recebido.

CONJURAR FEITIÇOS

Quando lançar um feitiço preparado, role+INT. Com 10+, o feitiço é conjurado com sucesso e não é esquecido – logo, você poderá conjurá-lo novamente mais tarde. Com 7-9, o feitiço é conjurado, mas escolha um:

- Você atrai atenção indesejável ou se coloca em alguma situação complicada. O MJ descreverá como.
- Sua conjuração perturba a trama da realidade – receba -1 constante para conjurar feitiços até a próxima vez que você Preparar Feitiços.
- Você esquece o feitiço após conjurá-lo, e não conseguirá conjurá-lo de novo até a próxima vez que preparar feitiços.
- Repare que manter ativos feitiços com efeitos contínuos pode lhe ocasionar uma penalidade na rolagem de conjurar feitiços.

RITUAL

Quando drenar energia de um local de poder para criar um efeito mágico, diga ao MJ o que está tentando realizar. Efeitos advindos de rituais são sempre possíveis, mas o MJ lhe dará de uma a quatro das condições abaixo:

- O ritual vai demorar dias/semanas/meses
- Primeiro você tem que _____
- Você precisará da ajuda de _____
- O ritual vai requerer uma enorme quantia em dinheiro
- O melhor que consegue fazer é uma versão inferior, pouco confiável e limitada
- Você e seus aliados correrão o perigo de _____
- Você precisará desencantar _____ para fazê-lo

NÍVEL



EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

ALINHAMENTO

- BOM**
Usar magia para ajudar diretamente outra pessoa.
- NEUTRO**
Descobrir informações a respeito de uma enigma ou mistério mágico.
- MAU**
Usar magia para causar medo e terror.
- _____

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

_____ terá um importante papel a desempenhar em eventos vindouros. Assim dizem minhas previsões!

_____ está escondendo de mim um importante segredo.

_____ é totalmente ignorante sobre o funcionamento deste mundo. Eu lhe ensinarei tudo o que puder.

RAÇA

- ELFO**
A magia lhe é tão natural quanto o ato de respirar. Detectar Magia é considerada um truque para você.
- HUMANO**
Escolha um feitiço de clérigo. Você pode conjurá-lo como se fosse um feitiço de mago.
- _____
- _____
- _____

EQUIPAMENTOS

Máximo (7+FOR)



Atual

Grimório (peso 1) e **rações de masmorra** (○○○○○ usos, peso 1).

Escolha suas defesas:

- Armadura de couro** (armadura 1, peso 1)
 Bolsa de livros (○○○○○ usos, peso 2) e **3 poções de cura** (peso 0)

Escolha seu armamento:

- Adaga** (mão, peso 1)
 Cajado (corpo a corpo, duas mãos, peso 1)

Escolha um:

- Poção de cura** (peso 0)
 3 antitoxinas (peso 0)

 PRODÍGIO

Escolha um feitiço. Você o prepara como se fosse 1 nível menor.

 MAGIA POTENCIALIZADA

Quando **conjurar feitiços**, com 10+ você tem a opção de escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, pode escolher também um dos itens da lista abaixo:

- os efeitos do feitiço são maximizados
- os alvos do feitiço são dobrados

 FONTE DE CONHECIMENTO

Quando **falar difícil a respeito de alguma coisa que ninguém mais saiba**, receba +1.

 SABE-TUDO

Quando **o personagem de outro jogador lhe pedir conselhos, você lhe disser qual considera ser a melhor solução e ele seguir seu conselho**, ele receberá +1 adiante e você marcará XP.

 ENCANTADOR

Quando **puder passar um tempo estudando um item mágico em um local seguro**, pergunte ao MJ o que ele faz. Ele responderá honestamente.

 GRIMÓRIO EXPANDIDO

Adicione um feitiço novo de qualquer outra classe ao seu grimório.

 LÓGICA

Quando **utilizar seu poder de dedução para analisar os arredores**, você pode discernir realidades com INT no lugar de SAB.

 PROTEÇÃO ARCANA

Enquanto estiver com pelo menos um feitiço de nível 1 ou superior preparado, você recebe armadura +2.

 CONTRAMÁGICA

Quando **tentar conter um feitiço arcano que iria lhe afetar**, comprometa um de seus feitiços preparados na defesa e role+INT. Com 10+, o feitiço é contido e não lhe afeta. Com 7-9, o feitiço é contido e você esquece o feitiço comprometido. Sua contramágica protege apenas você – caso o feitiço contido tenha outros alvos, eles serão afetados normalmente.

 ESTUDAR RAPIDAMENTE

Quando observar os efeitos de um feitiço arcano, pergunte ao MJ seu nome e quais são os seus efeitos. Você recebe +1 adiante quando agir de acordo com a resposta.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista, ou da anterior

 MESTRE

Requer: *Prodígio*

Escolha um feitiço além daquele selecionado com prodígio. Você o prepara como se fosse 1 nível menor.

 MAGIA POTENCIALIZADA SUPERIOR

Substitui: *Magia Potencializada*

Quando **conjurar feitiços**, com 10+ você pode escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, pode escolher também um dos itens da lista abaixo. Com 12+, você pode escolher um dos itens da lista abaixo sem custo:

- Os efeitos do feitiço são dobrados
- Os alvos do feitiço são dobrados

 ALMA DE ENCANTADOR

Requer: *Encantador*

Quando **puder passar um tempo estudando um item mágico em um local seguro**, você pode aumentar o poder do objeto para que, da próxima vez que o utilizar, seus efeitos sejam amplificados. O MJ lhe dirá como.

 LÓGICA EXTREMA

Substitui: *Lógica*

Quando **utilizar puramente seu poder de dedução para analisar os arredores**, você pode discernir realidades com INT no lugar de SAB. Com 12+, você pode fazer ao MJ quaisquer três perguntas, sem ser limitado pela lista.

 ARMADURA ARCANA

Substitui: *Proteção Arcana*

Enquanto estiver com pelo menos um feitiço de nível 1 ou superior preparado, você recebe armadura +4.

 CONTRAMÁGICA PROTETORA

Requer: *Contramágica*

Quando **um aliado em sua linha de visão for afetado por um feitiço**, você pode contê-lo como se você fosse o alvo. Caso um feitiço afete vários aliados, você deve fazer uma contramágica para cada um separadamente.

 CORRENTE ETÉREA

Quando **passar um tempo com um alvo disposto ou incapacitado**, você pode forjar uma corrente etérea entre vocês. Você passa a perceber o que o alvo percebe e pode discernir realidades a respeito dele ou de seus arredores independentemente da distância que os separar. Uma pessoa que tenha se disposto a forjar esta corrente consegue se comunicar com você como se ambos estivessem na mesma sala.

 FIOS MÍSTICOS DE MARIONETE

Quando **utilizar feitiços para controlar as ações de outras pessoas**, elas não se lembrarão do que fizeram sob suas ordens, e não lhe desejarão nenhum mal.

 FIOS MÍSTICOS DE MARIONETE

Quando **utilizar feitiços para controlar as ações de outras pessoas**, elas não se lembrarão do que fizeram sob suas ordens, e não lhe desejarão nenhum mal.

 AMPLIAÇÃO MÁGICA

Quando causar dano em uma criatura, você pode aplicar a energia de um feitiço diretamente contra ela. Encerre um de seus feitiços contínuos e adicione seu nível ao dano causado.

 AUTOSSUFICIENTE

Quando **tiver tempo, materiais arcanos, e um lugar seguro**, você pode criar seu próprio local de poder. Descreva para o MJ que tipo de poder é esse e como irá vinculá-lo ao local. O MJ lhe informará um tipo de criatura que terá interesse em seus trabalhos.

TRUQUES

Você prepara todos os seus truques sempre que preparar feitiços, sem precisar selecioná-los ou contá-los contra seu limite.

LUZ

Um item tocado por você brilha com luz arcana, com a mesma intensidade de uma tocha. Essa luz não emite calor ou som e nem precisa de combustível para queimar, mas funciona como uma tocha comum para todos os outros efeitos. Você possui total controle sobre a cor da luz. O feitiço dura enquanto o item estiver em sua presença.

SERVO INVISÍVEL

Este feitiço conjura um construto invisível simples que não é capaz de fazer nada a não ser carregar itens. Ele possui Carga 3 e consegue carregar qualquer coisa que você entregar a ele, mas não é capaz de ir buscar objetos por conta própria. Qualquer coisa carregada por um servo invisível parece flutuar no ar alguns passos atrás do mago. Caso o servo receba dano ou saia de sua presença, ele se desfaz imediatamente. De outra forma, ele o serve até que o feitiço seja encerrado.

PRESTIDIGITAÇÃO

Você é capaz de fazer algumas peripécias com sua magia. Se tocar um item durante a conjuração deste truque, você poderá fazer alterações cosméticas a ele: limpá-lo, sujá-lo, resfriá-lo, aquecê-lo, mudar seu sabor ou sua cor. Se conjurar este feitiço sem tocar um item, poderá invocar pequenas ilusões, cujo tamanho não ultrapasse o seu. As imagens criadas por Prestidigitação são simples e obviamente ilusórias – elas não enganarão ninguém, mas poderão entreter as pessoas.

FEITIÇOS DE 1º NÍVEL

CONTATAR ESPÍRITOS

Invocação

Diga o nome do espírito que deseja contactar (ou deixe isso a cargo do MJ). Você o atrai através dos planos, até que esteja próximo o suficiente para conversarem. Ele é obrigado a responder a uma questão que você perguntar da melhor forma possível.

ENCANTAR PESSOA

Encantamento, Contínuo

A pessoa (não funciona com animais ou monstros) que você tocar durante a conjuração deste feitiço lhe considerará como um amigo até que sofra algum dano ou que você a prove do contrário.

MÍSSEIS MÁGICOS

Evocação

Projéteis de pura magia são disparados das pontas de seus dedos. Cause 2d4 de dano a um alvo.

DETECTAR MAGIA

Adivinhação

Um dos seus sentidos torna-se momentaneamente sintonizado com a magia. O MJ lhe dirá o que é mágico ao seu redor.

INVISIBILIDADE

Ilusão, Contínuo

Toque um aliado: ninguém será mais capaz de vê-lo, pois ele fica invisível! Este feitiço permanece ativo até que seu alvo ataque ou que você o desfaça. Enquanto este feitiço continuar ativo, você não poderá conjurar um novo feitiço.

ALARME

Ande ao redor de uma área circular. Até que você prepare feitiços novamente, este feitiço irá alertá-lo caso uma criatura entre no círculo. Mesmo que esteja dormindo, o feitiço lhe despertará de seu sono.

TELEPATIA

Adivinhação, Contínuo

Você forma um elo telepático com uma única pessoa que tocar, permitindo que conversem através de seus pensamentos. Só é possível formar um elo telepático por vez.

FEITIÇOS DE 3º NÍVEL

DESFAZER MAGIA

Escolha um feitiço ou efeito mágico em sua presença: ele será destruído por este feitiço. Magias menores são encerradas, enquanto efeitos poderosos são apenas reduzidos ou anulados enquanto o mago permanecer por perto.

BOLA DE FOGO

Evocação

Você evoca uma poderosa esfera de chamas que envolve seu alvo e todas as pessoas próximas a ele, causando 2d6 pontos de dano que ignoram armadura.

IMAGEM ESPELHADA

Ilusão

Você cria uma imagem ilusória de si próprio. Quando sofrer um ataque, role 1d6. Em um resultado 4, 5 ou 6 o ataque acerta a ilusão, e quando isso ocorrer, a imagem se dissipa e este feitiço se encerra.

VISÕES ATRAVÉS DO TEMPO

Adivinhação

Conjure este feitiço ao observar uma superfície reflexiva para enxergar as profundezas do tempo. O MJ lhe revelará os detalhes de um portentoso terrível – um evento sinistro que ocorrerá se você não intervir. Ele também proverá informações úteis a respeito de maneiras através das quais você poderá interferir nos resultados do portentoso terrível. Raras serão as previsões que resultarão em “e você viverá feliz para sempre”. Desculpe.

IMITAÇÃO

Contínuo

Você assume a forma de alguém que tocar durante a conjuração deste feitiço. Suas características físicas serão perfeitamente copiadas, mas seu comportamento não. A mudança persiste até que você sofra dano ou opte por retornar à sua forma original. Enquanto este feitiço permanecer ativo, perca acesso a todos os seus movimentos de mago.

SONO

Encantamento

1d4 inimigos em seu campo de visão, à escolha do MJ, caem no sono. Apenas criaturas capazes de dormir são afetadas. Elas podem acordar normalmente: com barulhos altos, sacudidas ou sofrendo dor.

FEITIÇOS DE 5º NÍVEL

METAMORFOSE

Encantamento

Seu toque pode remodelar totalmente uma criatura, que permanecerá na forma que você criou até que você conjure um novo feitiço. Descreva ao MJ a nova forma que você dará ao alvo, incluindo mudanças em habilidades, adaptações significativas, ou fraquezas. O MJ também lhe dirá uma das coisas abaixo:

- A forma será instável e temporária
- A mente da criatura também será alterada
- A forma possui alguma vantagem ou fraqueza não considerada

JAULA

Evocação, Contínuo

O alvo é preso em uma jaula de força mágica. Nada pode entrar ou sair, e ela permanece ativa até que você a desfaça ou conjure um novo feitiço. Enquanto este feitiço permanecer ativo, a criatura aprisionada pode ouvir seus pensamentos e você deve permanecer na presença da jaula.

CONTATAR OUTROS PLANOS

Adivinhação

Você encaminha um chamado para outro plano. Especifique o que gostaria de contatar através de localização, tipo de criatura, nome ou título. Isso abre um canal de comunicação de mão dupla entre o conjurador e a entidade contatada, que pode ser encerrado a qualquer momento por qualquer de seus participantes.

INVOCAR MONSTRO

Invocação, Contínuo

Um monstro surge e passa a auxiliá-lo da melhor forma possível. Trate-o como se fosse seu próprio personagem, mas com acesso apenas aos movimentos básicos. A criatura possui um modificador de +1 em todas as habilidades, 1 PV e utiliza o seu dado de dano. O monstro também receberá 1d6 características da lista abaixo.

- O monstro possui +2 no lugar de +1 em uma habilidade
- O monstro não é descuidado
- O monstro causa 1d8 de dano
- A ligação do monstro com este plano é forte. +2 PV para cada nível do mago que o conjurou
- O monstro possui alguma adaptação útil

O MJ lhe dirá o que é a criatura, baseando-se em suas escolhas. A criatura permanece neste plano até ser morta ou até que você a libere. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você recebe -1 em conjurar feitiços.

FEITIÇOS DE 7º NÍVEL

DOMINAÇÃO

Encantamento, Contínuo

Com um toque, você força sua mente sobre a de outra pessoa. Receba 1d4 de domínio. Gaste 1 domínio para fazer seu alvo executar uma das ações abaixo:

- Falar algumas palavras de sua escolha
- Lhe entregar algo que esteja em poder dele
- Fazer um ataque contra um alvo de sua escolha
- Responder uma pergunta honestamente

Se ficar sem domínio, o feitiço é encerrado. Se o alvo sofrer dano, você perde 1 de domínio. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você não pode conjurar feitiços.

ENXERGAR A VERDADE

Adivinhação, Contínuo

Você consegue enxergar todas as coisas como elas realmente são. O efeito persiste até que você diga uma mentira ou desfaça o feitiço. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

CONTINGÊNCIA

Evocação

Escolha um feitiço de nível 5 ou menor que você conheça. Descreva uma condição de disparo utilizando uma quantidade de palavras igual ou menor que seu nível. O feitiço escolhido ficará suspenso até que você resolva fazê-lo funcionar, ou quando a condição imposta for cumprida, o que ocorrer primeiro. Não é necessário rolar – os efeitos simplesmente acontecem. Só é possível manter um feitiço em contingência por vez – se conjurar Contingência novamente, ela substitui a conjuração anterior.

CAMINHAR NAS SOMBRAS

Ilusão

As sombras afetadas por este feitiço são transformadas em portais que podem ser utilizados por você e por seus aliados. Cite um local, descrevendo-o com uma quantidade de palavras igual ou menor que seu nível. Atravessar o portal irá levar a pessoa àquele local. O portal só pode ser utilizado uma vez por cada aliado.

NUVEM MORTAL

Invocação, Contínuo

Uma nuvem se arrasta até este mundo, vinda de além dos Portões Negros da Morte, preenchendo a área onde o mago se encontra. Sempre que uma criatura na área for ferida, ela sofre, separadamente, 1d6 de dano extra que ignora armadura. Este feitiço persiste enquanto você puder enxergar a área afetada, ou até que o desfaça.

FEITIÇOS DE 9º NÍVEL

ANTIPATIA

Encantamento, Contínuo

Escolha um alvo e descreva um tipo de criatura ou alinhamento. Criaturas do tipo ou alinhamento especificados não podem entrar na linha de visão do alvo. Caso elas se vejam nessa situação, fugirão imediatamente. O efeito permanece até que você saia da presença do alvo, ou desfaça o feitiço. Enquanto este feitiço permanecer ativo, você recebe -1 para conjurar feitiços.

ALERTA

Adivinhação

Descreva um evento. O MJ lhe dirá quando ele ocorrer, independentemente de onde você se encontrar ou qual a sua distância até ele. Se quiser, poderá observar o local do evento como se estivesse lá. Você só pode manter um Alerta ativo de cada vez.

ABRIGO

Evocação, Contínuo

Você cria uma estrutura feita inteiramente de magia pura. Ela pode ser tão grande quanto um castelo, ou tão pequena quanto uma cabana, e é totalmente invulnerável a ataques que não sejam mágicos. A estrutura permanece até que você a abandone, ou encerre o feitiço.

INVOCAÇÃO PERFEITA

Invocação

Você teleporta uma criatura para sua presença. Diga o nome de uma criatura específica ou uma curta descrição de um tipo de criatura. A criatura nomeada, ou uma criatura do tipo descrito, surge diante de você.

JOIA DA ALMA

Você aprisiona a alma de uma criatura moribunda em uma gema. A criatura aprisionada permanece ciente de seu aprisionamento, mas ainda assim pode ser manipulada através de magias, negociação e outros efeitos. Todos os movimentos realizados contra a criatura aprisionada recebem +1. A alma pode ser libertada a qualquer momento, mas nunca mais poderá ser recapturada.





O PALADINO

NOME:

Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titianus

NÍVEL

EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

APARÊNCIA

Escolha um de cada, ou escreva sua própria:

OLHOS: Bondosos, Impetuosos, Brilhantes

CABELO: Elmo, Estiloso, Careca

SÍMBOLO: Desgastado, Extravagante

CORPO: em Forma, Massivo, Esguio

ARMADURA



PTS. DE VIDA



Máximo (10+Constituição)

Atual

DANO



ALINHAMENTO

ORDEIRO

Negar misericórdia a um criminoso ou infiel.

BOM

Colocar-se em perigo para proteger alguém mais fraco.

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

O comportamento inadequado de _____ coloca em risco sua própria alma!

_____ já batalhou ao meu lado e tem minha total confiança.

Eu respeito as crenças de _____, mas espero que ele(a) enxergue a verdade um dia.

_____ é uma alma corajosa, uma pessoa com a qual tenho muito o que aprender.

Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

Força FOR Fraco -1 <input type="checkbox"/>	Destreza DES Trêmulo -1 <input type="checkbox"/>	Constituição CON Doente -1 <input type="checkbox"/>
Inteligência INT Atordoado -1 <input type="checkbox"/>	Sabedoria SAB Confuso -1 <input type="checkbox"/>	Carisma CAR Marcado -1 <input type="checkbox"/>

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

BUSCA

Quando você se dedicar a uma missão através da oração e da purificação espiritual, diga o que pretende fazer:

- Destruir _____, um terrível mal que se abate sobre a terra
- Defender _____ dos males que lhe afligem
- Descobrir a verdade a respeito de _____

Depois, escolha duas dádivas:

- Um senso de direção infalível que me aponta para _____
- Invulnerabilidade contra _____ (por exemplo, armas afiadas, fogo, encantamentos, etc.)
- Uma marca de autoridade divina
- Sentidos que atravessem qualquer mentira
- Uma voz que transcenda a linguagem
- Ver-se livre da fome, sede e sono

O MJ lhe dirá qual voto ou quais votos deverão ser mantidos para que essas dádivas lhe sejam concedidas:

- Honra (proibido: truques e táticas covardes)
- Temperança (proibido: comilança, bebedeira e os prazeres da carne)
- Piedade (requer: realizar seus rituais sagrados diariamente)
- Valor (proibido: permitir que uma criatura maligna viva)
- Verdade (proibido: mentiras)
- Hospitalidade (requer: dar conforto àqueles que necessitem, não importa quem sejam)

IMPOR AS MÃOS

Quando tocar alguém, pele com pele, e rezar por seu bem estar, role+CAR. Com 10+, você cura 1d8 de dano ou remove uma doença. Com 7-9, a cura acontece, mas o dano ou a doença é transferido para você.

FORTIFICADO

Ignore o rótulo "desajeitada" em qualquer armadura que você usar.

EU SOU A LEI

Quando der uma ordem a um PNJ baseado em sua autoridade divina, role+CAR. Com 7-9, ele escolhe uma das opções abaixo:

- Faz o que foi mandado
- Recua cuidadosamente, depois foge
- Ataca você

RAÇA

HUMANO

Quando fizer uma oração, pedindo à sua divindade que o guie, mesmo que por um momento, e perguntar "O que é maligno aqui?", o MJ lhe responderá honestamente.



EQUIPAMENTOS

Máximo (12+FOR)

Atual

Rações de masmorra (○○○○○ usos, peso 1), uma armadura de escamas (armadura 2, peso 3), e algum objeto de sua fé - descreva-o (peso 0).

Escolha sua arma:

- Alabarda (alcance, dano +1, duas mãos, peso 2);
 Espada longa (corpo a corpo, dano +1, peso 1) e escudo (armadura +1, peso 2).

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (○○○○○ usos peso 1);
 Rações de masmorra (○○○○○ usos, peso 1) e poção de cura (peso 0);

 FAVOR DIVINO

Dedique-se a uma divindade (crie uma nova, ou escolha uma que já foi estabelecida anteriormente). Você recebe os movimentos de clérigo comungar e conjurar feitiços. Assim que escolher este movimento, seu personagem será considerado um clérigo de nível 1 para a utilização de feitiços. A partir desse momento, sempre que ganhar um novo nível, aumente seu nível efetivo de clérigo em 1.

 PROTEÇÃO SANGRENTA

Sempre que receber dano, você pode cerrar os dentes e aceitar o golpe. Se o fizer, você não recebe dano, mas adquire uma debilidade de sua escolha. Caso já possua todas as seis debilidades, você não poderá usar este movimento.

 PUNIÇÃO

Enquanto estiver em uma busca, você causará +1d4 de dano.

 INVESTIR!

Quando liderar a investida rumo ao combate, aqueles que o seguirem recebem +1 adiante.

 EXTERMINATUS

Quando pronunciar em voz alta sua promessa de derrotar um inimigo, você causará +2d4 de dano contra ele, e -4 de dano contra todos os outros. Este efeito persiste até que o inimigo declarado seja derrotado. Caso não seja capaz de vencê-lo ou desista da luta, você pode admitir o fracasso, mas este efeito não se encerrará até que você consiga se redimir.

 DEFENSOR CONVICTO

Quando defender, você sempre recebe +1 domínio, mesmo com 6-.

 PREPARAR ATAQUE

Quando matar e pilhar, escolha um aliado. O próximo ataque que ele realizar contra o seu alvo causará +1d4 de dano.

 PROTEÇÃO SAGRADA

Você recebe armadura +1 enquanto estiver em uma busca.

 VOZ DE AUTORIDADE

Você recebe +1 para comandar servos.

 HOSPITALÁRIO

Quando curar um aliado, cure +1d8 de dano.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista, ou da anterior

 PROVA DE FÉ

Requer: Favor Divino

Quando observar a conjuração de um feitiço divino, você pode perguntar ao MJ qual divindade o concedeu, e quais são seus efeitos. Receba +1 adiante se agir de acordo com as respostas.

 PUNIÇÃO DIVINA

Substitui: Punição

Enquanto estiver em uma busca, você causa +1d8 de dano.

 SEMPRE EM FRENTE

Substitui: Investida!

Quando liderar a investida rumo ao combate, aqueles que o seguirem recebem +1 adiante e armadura +2 adiante.

 DEFENSOR INTRANSPONÍVEL

Substitui: Defensor Convicto

Quando defender, você sempre recebe +1 domínio, mesmo com 6-. Se rolar 12+, no lugar de obter domínio, coloque-se no caminho da criatura atacante mais próxima. Você receberá uma vantagem clara contra ela, que será descrita pelo MJ.

 ATAQUE EM SEQUÊNCIA

Substitui: Preparar Ataque

Quando matar e pilhar, escolha um aliado. Além de causar +1d4 de dano no próximo ataque contra o mesmo alvo, seu aliado receberá +1 adiante contra ele.

 PROTEÇÃO DIVINA

Substitui: Proteção Sagrada

Você recebe armadura +2 enquanto estiver em uma busca.

 AUTORIDADE DIVINA

Substitui: Voz de Autoridade

Você recebe +1 para comandar servos. Com 12+, o subordinado transcende seu momento de medo e dúvida e faz o que você mandar com elevada efetividade e eficiência.

 HOSPITALÁRIO PERFEITO

Substitui: Hospitalário

Quando curar um aliado, cure +2d8 de dano.

 CAVALEIRO PERFEITO

Quando iniciar uma busca, escolha três dádivas no lugar de duas.

NOME:

ELFO: *Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe*
 HUMANO: *Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana*

NÍVEL

EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

APARÊNCIA

Escolha um de cada, ou escreva sua própria:

OLHOS: Selvagens, Afiados, Animalescos

CABELO: Encapuzado, Bagunçado, Careca

ROUPAS: Capa, Camuflagem, de Viagem

CORPO: Flexível, Selvagem, Sarado

ARMADURA



PTS. DE VIDA



Máximo (8+Constituição)

Atual

DANO



Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

Força FOR Fraco -1 <input type="checkbox"/>	Destreza DES Trêmulo -1 <input type="checkbox"/>	Constituição CON Doente -1 <input type="checkbox"/>
Inteligência INT Atordoado -1 <input type="checkbox"/>	Sabedoria SAB Confuso -1 <input type="checkbox"/>	Carisma CAR Marcado -1 <input type="checkbox"/>

ALINHAMENTO

- CAÓTICO**
 Libertar alguém de amarras literais ou metafóricas.
- BOM**
 Colocar-se em perigo para combater uma ameaça sobrenatural.
- NEUTRO**
 Ajudar um animal ou espírito selvagem.

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

Eu já havia guiado _____ anteriormente, e ele(a) ainda me deve por isso.

_____ nutre amizade pela natureza, e por isso, também lhe ofereci a minha.

_____ não respeita a natureza, logo, também não tem meu respeito.

_____ não entende a vida selvagem, mas eu lhe ensinarei.

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

COMPANHEIRO ANIMAL

Você possui uma conexão sobrenatural com um animal leal. Vocês não conseguem exatamente conversar, mas a criatura sempre age de acordo com sua vontade. Dê um nome ao seu companheiro animal e escolha uma espécie:

Lobo, puma, urso, águia, cachorro, falcão, gato, coruja, pombo, rato, mula

Escolha uma base:

- Ferocidade +2, Astúcia +1, Instinto +1, Armadura 1
- Ferocidade +2, Astúcia +2, Instinto +1, Armadura 0
- Ferocidade +1, Astúcia +2, Instinto +1, Armadura 1
- Ferocidade +3, Astúcia +1, Instinto +2, Armadura 1

Escolha uma quantidade de forças igual à ferocidade:

Ágil, corpulento, enorme, calmo, adaptável, reflexos rápidos, incansável, camuflagem, feroz, intimidador, sentidos aguçados, furtivo

Seu animal é treinado para enfrentar criaturas humanoides. Escolha uma quantidade adicional de treinamentos igual à astúcia:

Caçar, buscar, batedor, proteger, lutar com monstros, performance, trabalhar, viajar.

Escolha uma quantidade de fraquezas igual ao instinto:

Fujão, selvagem, lento, submisso, assustador, esquecido, teimoso, coxo

RAÇA

ELFO
 Quando empreender uma jornada perigosa através de terras ermas, independente de qual seja seu papel, você sempre conseguirá um acerto como se tivesse rolado nos dados.

HUMANO
 Quando preparar acampamento dentro de uma masmorra ou cidade, você não precisa consumir uma ração.

COMANDAR

Quando trabalhar com seu companheiro animal em alguma coisa para a qual ele é treinado...

- ... e atacarem o mesmo alvo, some a ferocidade dele ao seu dano.
- ... e rastreamos uma trilha, some a astúcia dele ao seu rolamento.
- ... e você sofrer dano, some a armadura dele à sua armadura.
- ... e você discernir realidades, some a astúcia dele ao seu rolamento.
- ... e você negociar, some a astúcia dele ao seu rolamento.
- ... e alguma pessoa interferir com vocês, some o instinto dele ao rolamento da pessoa.

TIRO AO ALVO

Quando atacar um inimigo surpreso ou indefeso à distância, você pode optar por causar seu dano, ou indique seu alvo e role+DES:

Com 7-9 aplique o efeito do alvo escolhido. Com 10+, também aplique seu dano.

- **Cabeça:** O alvo não consegue fazer nada a não ser ficar parado babando por alguns momentos.
- **Braços:** O alvo deixa cair qualquer coisa que esteja segurando.
- **Pernas:** O alvo fica mancando e passa a se mover mais lentamente.

CAÇAR E RASTREAR

Quando seguir uma trilha de pistas deixadas por criaturas que tenham passado por ali, role+SAB. Com 7-9, você consegue seguir o rastro até que haja uma mudança significativa em sua direção ou modo de viagem. Com 10+, você também pode escolher 1 dos itens abaixo:

- Obtenha alguma informação a respeito de sua presa, dada pelo MJ
- Determine o que causou a interrupção de seus rastros



Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

EQUIPAMENTOS

Máximo (11+FOR)



Atual

Rações de masmorra (○○○○○ usos, peso 1), armadura de couro (armadura 1, peso 1) e um fardo de flechas (○○○ munição, peso 1).

Escolha seu armamento:

Arco de caçador (próximo, distante, peso 1) e espada curta (corpo a corpo, peso 1);

Arco de caçador (próximo, distante, peso 1) e lança (alcance, peso 1);

Escolha um:

Equipamento de aventureiro (○○○○○ usos, peso 1) e rações de masmorra (○○○○○ usos, peso 1);

Equipamento de aventureiro (peso 1) e fardo de flechas (○○○ munição, peso 1);

 MEIO-ELFO

Em algum momento, sua linhagem tornou-se mestiça e as características da outra raça começaram a ficar mais evidentes. Ganhe o movimento inicial de elfo se escolheu ser humano durante a criação de personagens, ou vice-versa.

Você pode escolher esse movimento apenas em seu primeiro avanço de nível.

 EMPATIA SELVAGEM

Você é capaz de falar com os animais e de compreendê-los.

 PRESA CONHECIDA

Quando falar difícil sobre um monstro, use SAB no lugar de INT.

 GOLPE DA VÍBORA

Quando atacar um inimigo com duas armas ao mesmo tempo, adicione +1d4 ao dano causado devido à sua arma extra.

 CAMUFLAGEM

Enquanto permanecer imóvel em lugares naturais, seus inimigos serão incapazes de localizá-lo até que você se movimente de alguma forma.

 BEM TREINADO

Escolha mais um treinamento para seu companheiro animal.

 MELHOR AMIGO DO HOMEM

Quando permitir que seu companheiro animal receba um ataque que era direcionado a você, o dano é negado e a Ferocidade dele é alterada para 0. Se a Ferocidade atual do animal for 0, esta habilidade não pode ser usada. Após algumas horas de descanso, a Ferocidade de seu companheiro animal volta ao normal.

 APAGAR O SOL

Quando disparar, você pode gastar munição extra antes de rolar os dados. Para cada ponto de munição gasto dessa forma, escolha um alvo adicional. Role apenas uma vez e aplique o dano a todos os alvos.

 DEUSES EM MEIO À DESOLAÇÃO

Dedique-se a uma divindade (crie uma nova, ou escolha uma que já foi estabelecida anteriormente). Você recebe os movimentos de clérigo comungar e conjurar feitiços. Assim que escolher este movimento, seu personagem será considerado um clérigo de nível 1 para a utilização de feitiços. A partir daquele momento, sempre que ganhar um novo nível, aumente seu nível efetivo de clérigo em 1.

 SIGAM-ME

Quando empreender uma jornada perigosa, você pode realizar dois papéis. Faça uma rolagem separada para cada um deles.

 LOCAL SEGURO

Quando você preparar os turnos de guarda que ocorrerão durante a noite, todos recebem +1 para montar guarda.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista, ou da anterior

 DISCURSO SELVAGEM

Substitui: Empatia Selvagem

Você é capaz de falar com quaisquer criaturas que não sejam mágicas ou extraplanares, e de compreendê-las.

 PRESA DO CAÇADOR

Substitui: Presa Conhecida

Quando falar difícil a respeito de um monstro, use SAB no lugar de INT. Com 12+, além dos efeitos normais, você pode fazer ao MJ uma pergunta qualquer sobre o assunto.

 MORDIDA DA VÍBORA

Substitui: Golpe da Víbora

Quando atacar um inimigo com duas armas ao mesmo tempo, adicione +1d8 ao dano causado devido à sua arma extra.

 BARRIGA DO SMAUG

Quando descobrir o ponto fraco de seu alvo, suas flechas ganham penetrante 2.

 ANDARILHO

Substitui: Siga-me

Quando empreender uma jornada perigosa, você pode realizar dois papéis. Faça duas rolagens e utilize o melhor resultado para ambos os papéis.

 LOCAL AINDA MAIS SEGURO

Substitui: Local Seguro

Quando você preparar os turnos de guarda que ocorrerão durante a noite, todos recebem +1 para montar guarda. Todas as pessoas que passam a noite em um acampamento no qual você prepare os turnos de guarda recebem +1 adiante.

 OBSERVADOR

Quando caçar e rastrear, caso obtenha um acerto, você também poderá fazer ao MJ uma das perguntas presentes na lista de discernir realidades a respeito da criatura perseguida.

 TRUQUE ESPECIAL

Escolha um movimento de outra classe. Enquanto estiver trabalhando com seu companheiro animal, você terá acesso àquele movimento.

 ALIADO SOBRENATURAL

Seu companheiro animal é um monstro, e não um animal. Descreva-o. Dê a ele Ferocidade +2 e Instinto +1, e escolha um treinamento adicional.



“Retrate um mundo fantástico.”

“Encha a vida dos personagens com aventuras.”

“Jogue para descobrir o que acontece.”

PRINCÍPIOS DO MJ

- Desenhe mapas, mas deixe partes em branco;
- Dirija-se aos personagens, não aos jogadores;
- Abrace os elementos fantásticos;
- Faça um movimento consequente;
- Nunca diga o nome de seu movimento;
- Dê vida a todos os monstros;
- Dê nome a todas as pessoas;
- Faça perguntas e use as respostas;
- Seja um fã dos personagens;
- Pense perigosamente;
- Comece e termine na ficção;
- Pense também fora da cena.

MOVIMENTOS DO MJ

- Usar um movimento de monstro, perigo ou local
- Revelar uma verdade indesejada;
- Mostrar sinais de que uma nova ameaça está surgindo;
- Causar danos;
- Gastar os recursos dos personagens;
- Voltar seus movimentos contra eles próprios;
- Separá-los;
- Oferecer uma oportunidade adequada para uso das habilidades de uma classe;
- Mostrar uma desvantagem de sua classe, raça ou equipamento;
- Oferecer uma oportunidade, com ou sem custos
- Colocar alguém em apuros;
- Dizer a eles os requisitos ou consequências e depois perguntar.

MOVIMENTOS DE MASMORRA

- Mudar o ambiente;
- Apontar para uma ameaça iminente;
- Introduzir uma nova facção ou tipo de criatura;
- Utilizar alguma ameaça representada por uma criatura ou facção já existente;
- Fazer com que retornem por onde já passaram;
- Apresentar riquezas que venham com um preço;
- Apresentar um desafio para um dos personagens.

CRIANDO MONSTROS

O QUE É SABIDO QUE ELE FAZ?

Escreva um movimento descrevendo o que o monstro faz.

O QUE ELE QUER E COMO ISSO ACABA CAUSANDO PROBLEMAS PARA OS OUTROS?

Este é seu instinto. Escreva-o como uma ação pretendida.

COMO ELE NORMALMENTE CAÇA OU LUTA?

- Em grandes grupos: horda, d6 de dano, 3 PV
- Em pequenos grupos, algo entre 2 e 5: grupo, d8 de dano, 6 PV
- Por conta própria: solitário, d10 de dano, 12 PV

O QUÃO GRANDE ELE É?

- Menor que um gato doméstico: minúsculo, mão, -2 de dano
- Do tamanho de um halfling: pequeno, corpo a corpo
- Tamanho humano: corpo a corpo
- Tão grande quanto uma carroça: grande, corpo a corpo, alcance, +4 PV, +1 de dano
- Muito maior que uma carroça: enorme, alcance, +8 PV, +3 de dano

QUAL É SUA DEFESA MAIS IMPORTANTE?

- Tecido ou carne: armadura 0
- Couro ou couraça grossa: armadura 1
- Malha ou escamas: armadura 2
- Armadura completa ou ossos: armadura 3
- Proteção mágica permanente: armadura 4, mágico

PELO QUE ELE É RECONHECIDO?

(ESCOLHA TODAS AS QUE SE APLIQUEM)

- Força incomparável: +2 de dano, poderoso
- Habilidade de ataque: role o dano duas vezes e escolha o melhor resultado
- Habilidade de defesa: armadura +1
- Ataques precisos: +1 penetrante
- Resistência incrível: +4 PV
- Enganação e truques: furtivo, escreva um movimento que trate de seus truques sujos
- Adaptação útil, como anfíbio ou asas: adicione uma qualidade especial que reflita a adaptação
- Bênção dos Deuses: divino, +2 de dano ou +2 PV ou ambos
- Magia e feitiços: mágico, escreva um movimento que trate de seus feitiços

QUAL SUA FORMA MAIS COMUM DE ATAQUE?

Anote isso junto ao dano da criatura. Respostas comuns incluem: um tipo de arma, garras, uma magia específica. Então responda às perguntas abaixo:

- Seus armamentos são violentos e óbvios: +2 de dano
- Permitem que mantenha seus inimigos distantes: alcance
- Seus armamentos são pequenos e frágeis: reduza seu dado de dano para o próximo dado menor.
- Seus armamentos são capazes de cortar ou atravessar o metal: grotesco, +1 penetrante, ou +3 penetrante se for capaz de estraçalhar o metal
- Armadura não ajuda contra o dano que eles causam (devido à magia, tamanho, etc): ignora armadura
- O monstro normalmente ataca à distância (com flechas, feitiços ou outros projéteis): próximo, distante ou ambos (sua escolha).

QUAL(IS) DESSAS CARACTERÍSTICAS O DESCREVE?

(ESCOLHA TODAS AS QUE SE APLIQUEM)

- Não é perigoso devido aos ferimentos que causa, mas por outros motivos: reduza seu dado de dano para o próximo dado menor, escreva um movimento que mostre o motivo pelo qual ele é considerado perigoso
- Se organiza em grupos que podem ser convocados para ajudar: organizado, escreva um movimento a respeito da maneira como ele chama seus companheiros para ajudá-lo
- É tão esperto quanto um humano ou similar: inteligente
- Se defende ativamente com um escudo ou similar: cuidadoso, armadura +1
- Coleciona coisas que os humanos consideram valiosas (ouro, gemas, segredos): mesquinho
- Veio de outro mundo: planar, escreva um movimento a respeito do uso de seus poderes e conhecimentos extraplanares
- É mantido vivo por algo além de sua biologia: +4 PV
- Foi feito por alguém: construído, dê ao monstro uma qualidade especial ou duas que reflitam sua construção ou propósito
- Sua aparência é perturbadora, terrível ou horrível: terrível, escreva uma qualidade especial descrevendo o motivo pelo qual o monstro é tão horrendo
- Não possui órgãos ou anatomia discernível: amorfo, armadura +1, +3 PV
- O monstro é muito antigo – mais velho que os homens, elfos e anões: aumente seu dado de dano para o próximo dado maior
- Odeia a violência: role seu dano duas vezes e escolha o pior resultado



NOME _____

CAMPANHA

AVENTURA

Descrição:

ELENCO

O QUE ESTÁ EM JOGO

PERIGO _____

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

PERIGO _____

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

DESASTRE IMINENTE

DESASTRE IMINENTE

PERIGO _____

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

PERIGO _____

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

DESASTRE IMINENTE

DESASTRE IMINENTE

NOME

Descrição:

CAMPANHA

AVENTURA



ELENCO

O QUE ESTÁ EM JOGO

PERIGO

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

PERIGO

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

DESASTRE IMINENTE

DESASTRE IMINENTE

PERIGO

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

PERIGO

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

DESASTRE IMINENTE

DESASTRE IMINENTE



NOME _____

Descrição:

CAMPANHA

AVENTURA

ELENCO

O QUE ESTÁ EM JOGO

PERIGO

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

PERIGO

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

DESASTRE IMINENTE

DESASTRE IMINENTE

PERIGO

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

PERIGO

TIPO _____

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS _____

DESASTRE IMINENTE

DESASTRE IMINENTE

