

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

CONTÍNUO 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 possuía (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.

PERCEPÇÃO 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, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

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)

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.

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.

PELO DEUS DO SANGUE

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.

DUNGEON WORLD



Forasteiro. Você escuta os aldeões e camponeses cochichando de maneira nervosa por onde passa. Estranho. Mesmo seus companheiros de viagem, acostumados com suas histórias e modos distintos, não conseguem evitar olhar com assombro quando o veem se jogando aos urros contra seus inimigos, deliciando-se da batalha como um homem faminto em um banquete. Selvagem.

Eles não entendem o apetite pela batalha, a fome de destruição e o desejo pela conquista. Deixe que desviem o olhar, enquanto rezam para seus deuses, se ajoelham frente a lordes e reis, e se debruçam sobre seus preciosos livros. Você sabe que as melhores coisas da vida são esmagar seus inimigos, vê-los fugir diante de sua presença e ouvir os lamentos de suas viúvas.

Bárbaro.

APARÊNCIA: Escolha um de cada:

- Olhos atormentados, olhos assombrados, olhos selvagens e olhos sombrios
- Músculos poderosos, canelas longas, corpo magricela, corpo maleável
- Tatuagens estranhas, joias incomuns, totalmente desprovido de ornamentos
- Farrapos, sedas, roupa de catador, ou roupas totalmente inapropriadas para o clima

RAÇA:

Independente de sua raça, receba o movimento abaixo:

■ 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.

ALINHAMENTO:

Escolha um alinhamento:

CAÓTICO

Se afastar de uma convenção do mundo civilizado.

NEUTRO

Ensinar a alguém os modos de seu povo.

EQUIPAMENTO:

Você possui rações de masmorra (5 usos, peso 1), uma adaga (mão, peso 1), alguma lembrança de sua jornada ou de sua terra natal, e uma arma à sua escolha:

- 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 (5 usos, peso 1)
- Cota de malha (armadura 1, peso 1)

NOME

• Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Doria, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Verçin'geto, Barbozar, Clovis, Frael, Thraxax, 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

FOR	Base	Mod.	DANO
Fraco -1			10
DES			ARMADURA
Trêmulo -1			
CON			PU.
Doente -1			Atual
INT			P.V. Máx. = 8 + CON
Atordado -1			
SAB			CARGA:
Confuso -1			Carga = 8 + FOR
CAR			
Marcado -1			

UÍNCULOS:

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!

XP

NÍVEL:

próx. nível = nível atual + 7

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

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.

Você também começa o jogo com os seguintes movimentos:

■ 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

■ 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.

■ MUSCULOSO

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

■ 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.

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

CANÇÃO DA CURA

Quando curar usando arte arcana, cure +1d8 de dano.

CACOFONIA UIOLENTA

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, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

REFRÃO DA CURA

Substitui: Canção da Cura

Quando curar usando arte arcana, cure +2d8 de dano.

EXPLOSÃO SONORA UIOLENTA

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.

DUNGEON WORLD



Os poemas dizem que a vida de um aventureiro é cheia de caminhos abertos e de glória advinda da fortuna e do combate. Aquelas histórias contadas em tavernas cheias de fazendeiros com certeza têm algum fundo de verdade, certo? As canções capazes de inspirar tanto camponeses quanto a realeza – que acalmam as feras e incitam os homens ao frenesi – têm que vir de algum lugar.

É aí que entra o Bardo. Você, com sua língua de seda e raciocínio rápido, contador de histórias e cantador de canções. Qualquer simples menestrel é capaz de recontar um fato, mas apenas um verdadeiro Bardo é capaz de vivê-lo. Afivele suas botas, nobre orador. Afie aquela adaga oculta e atenda ao chamado. Alguém precisa estar lá, lutando lado a lado com os capangas, mercenários, e futuros heróis. Quem seria melhor do que você para escrever as histórias de seu próprio heroísmo?

Ninguém. Siga em frente.

APARÊNCIA: Escolha um de cada:

- Olhos Sábios, Olhos Impetuosos, Olhos Alegres
- Cabelo Extravagante, Cabelo Bagunçado, Cabelo Estiloso
- Roupas Refinadas, Roupas de Viagem, Roupas Pobres
- Corpo em Forma, Corpo Bem-nutrido, Corpo Esguio

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 menestrelis irá recebê-lo como seu convidado.

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.

EQUIPAMENTO:

Você possui rações de masmorra (5 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 3, peso 1) e espada curta (corpo a corpo, peso 1).

Escolha um:

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

NOME

• *Elfo*: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir.

• *Humano*: Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra.

FOR <i>Fraco -1</i>	Base	Mod.	DANO	6
DES <i>Trêmulo -1</i>			ARMADURA	
CON <i>Doente -1</i>			P.U.	Máx.: 
INT <i>Atordado -1</i>			Atual	
SAB <i>Confuso -1</i>			P.V. Máx. = 6 + CON	
CAR <i>Marcado -1</i>			CARGA:	Carga = 9 + FOR

ÚNCULOS:

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.

XP

NÍVEL:

próx. nível = nível atual + 7

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

ARTE ARCANIA

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.

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.

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?

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.

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

O ESCOLHIDO

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

REUIÇORAR

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

O EQUILÍBRIO ENTRE A VIDA E A MORTE

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

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.

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.

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

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.

PROTEÇÃO DIVINA

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

CURANDEIRO DEUOTO

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

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5.

ABENÇOADO

Requer: O Escolhido

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

APOFOSE

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.

INUENCIBILIDADE 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.

MÁR-FIR

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

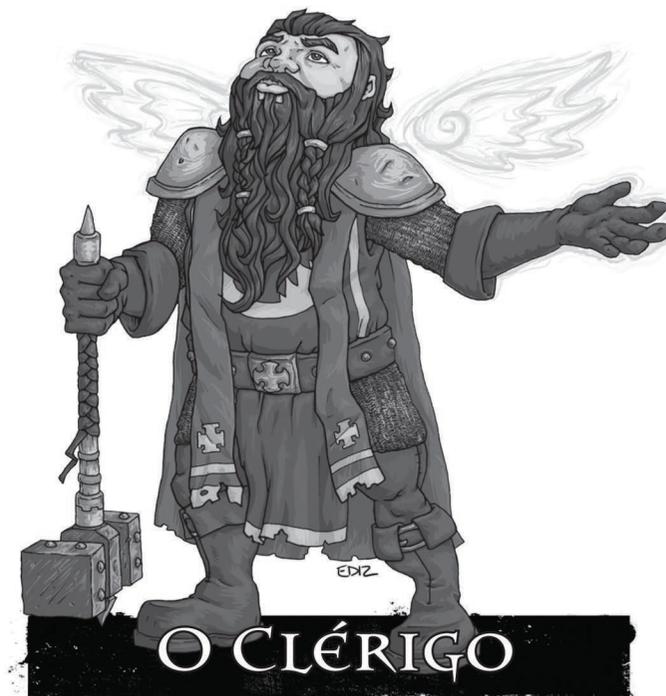
Quando conjurar um feitiço, com 10+ você pode optar por escolher um item da lista de 7-9. Caso o faça, escolha um dos efeitos abaixo também. Com 12+, escolha em desses efeitos de graça:

- 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.

DUNGEON WORLD



As terras de Dungeon World são um caos abandonado pelos deuses. Elas estão infestadas por mortos vivos, bestas de todos os tipos, e por vastas áreas anormais localizadas entre os locais civilizados – aqueles abençoados pela presença de templos. O mundo lá fora é um lugar sem divindades. E é exatamente por isso que ele precisa de você.

Levar a glória de seu deus até os descrentes não é apenas sua natureza – é o seu chamado. Cabe a você convertê-los com sua espada, maça e magia. É preciso dilacerar o coração ignorante das terras selvagens e plantar nele as sementes da fé. Alguns dizem que o melhor lugar para manter seus deuses é junto ao seu coração, mas você sabe que isso é besteira. Deus vive na lâmina de uma espada.

Mostre ao mundo quem é o senhor.

APARÊNCIA: Escolha um de cada:

- Olhos Bondosos, Olhos Afiados, Olhos Tristes
- Cabelo Trançado, Cabelo Estranho, Careca
- Robes Fluidos, Hábito, Traje Comum
- Corpo Esguio, Corpo Ossudo, Corpo Flácido

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.

ALINHAMENTO:

BOM

Colocar-se em perigo para curar outra pessoa.

ORDEIRO

Colocar-se em perigo seguindo os preceitos de sua igreja ou deus.

MAL

Prejudicar outra pessoa para provar a superioridade de sua igreja ou deus.

EQUIPAMENTO:

Você possui rações de masmorra (5 usos, peso 1) e 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 (peso 1) e rações de masmorra (5 usos, peso 1)
- Poção de cura (peso 0)

NOME

• *Anão:* Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya.

• *Humano:* Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine

FOR

Fraco -1

Base Mod.

DANO

6

DES

Trêmulo -1

ARMADURA

CON

Doente -1

INT

Atordado -1

PU

Atual

Máx.:

SAB

Confuso -1

P.V. Máx. = 8 + CON

CAR

Marcado -1

CARGA:

Carga = 10 + FOR

ÚNCULOS:

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) manterei a salvo.
- Estou trabalhando para converter _____ à minha fé.

XP

NÍVEL:

próx. nível = nível atual + 7

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 Helferth, 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.

■ 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.

■ 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.

■ 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 **conjurarmos 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.

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, 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 FIGRE

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.

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 rolamentos 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

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.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

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 TROUÃO

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.

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.

IRMÃ DO ESPREITADOR

Escolha um movimento da lista de classe do ranger.

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.

TERCER 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.

DUNGEON WORLD



O DRUIDA

Observe o que acontece ao redor da fogueira. O que o levou até essas pessoas, que fedem a poeira e suor da cidade? Talvez seja uma espécie de bondade – você os protege como a mãe urso cuida de seus filhotes? Seriam eles sua matilha agora? Que irmãos e irmãs estranhos você possui. Independente de sua inspiração, eles certamente fracassariam sem seus sentidos aguçados e garras afiadas. Você pertence aos locais sagrados – nasceu do solo e usa as marcas dos espíritos em sua pele. Talvez tivesse outra vida antigamente, pode até mesmo ter sido um morador da cidade como eles, mas não mais. Você abandonou aquela sua forma estática. Ouça seus aliados rezando para seus deuses esculpidos em pedra ou polindo suas conchas de prata. Eles falam da glória que encontrarão quando retornarem àquela cidade pestilenta que você abandonou. Os deuses deles são crianças, e seu aço uma falsa proteção. Você trilha os antigos caminhos, e usa as peles da própria terra. Receberá sua parte do tesouro, mas será que um dia você será como eles? Só o tempo dirá.

APARÊNCIA: Escolha um de cada:

- Olhos Sábios, Olhos Selvagens, Olhos Assombrosos
- Capuz de Pele, Cabelo Bagunçado, Cabelo Trançado
- Vestimenta Cerimonial, Couros Práticos, Peles Gastas

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.

ALINHAMENTO:

CAÓTICO

Destruir um símbolo de civilização.

BOM

Ajudar alguma coisa ou alguém a crescer.

NEUTRO

Eliminar uma ameaça não natural.

EQUIPAMENTO:

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 (2 usos, peso 1)
- Cachimbo halfling (peso 0)
- 3 antitoxinas (peso 0)

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, Nils, Wei

FOR Base Mod. Fraco -1		DANO 6
DES Trêmulo -1		ARMADURA
CON Doente -1		PU Atual P.V. Máx. = 6 + CON
INT Atordado -1		CARGA: Carga = 6 + FOR
SAB Confuso -1		
CAR Marcado -1		

UÍNCULOS:

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.

XP

NÍVEL:

próx. nível = nível atual + 7

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 ogo. 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.

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, 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, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

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.

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, conseqüentemente, recebe -1 durante toda a batalha.

FOCO NO ARMAMENTO

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

GUERREIRO SUPERIOR

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



É um trabalho ingrato – viver todos os dias pela sua armadura e habilidade com armas, mergulhando de cabeça no perigo. Ninguém tocará cornetas douradas em sua homenagem por ter recebido uma facada nas costelas por eles naquele bar em Bucksberg. Nenhum coro de anjos cantará sobre aquele dia que você os arrastou, ainda gritando, da beira dos Poços da Loucura. Nada disso. Esqueça-os. Você faz o que faz pela coragem e pela glória, pelos gritos da batalha e para sentir seu sangue ferver. Você é uma besta de ferro. Seus aliados podem carregar lâminas feitas de metal forjado mas, Guerreiro, você é de aço. Mostre suas cicatrizes com orgulho enquanto seus companheiros de viagem, sentados ao redor de uma fogueira na selva, lamentam seus próprios ferimentos. Você é a muralha – deixe que todo o perigo se choque contra seu corpo até ser reduzido a pó. No final, apenas o Guerreiro restará de pé.

APARÊNCIA: Escolha um de cada:

- Olhos Duros, Olhos Mortos, Olhos Ansiosos
- Cabelo Bagunçado, Cabelo Raspado, Elmo Usado
- Pele Calosa, Pele Bronzeada, Pele Cicatrizada
- Corpo em Forma, Corpo Flexível, Corpo Desgastado

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).

ALINHAMENTO:

BOM

Defender aqueles mais fracos que você.

NEUTRO

Derrotar um adversário à sua altura.

MAU

Matar um inimigo indefeso ou cercado.

EQUIPAMENTO:

Você possui sua arma favorita e rações de masmorra (5 usos, peso 1).

Escolha suas defesas:

- Cota de malha (armadura 1, peso 1) e equipamento de aventureiro (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 (peso 1), cataplasmas e ervas (peso 1);
- 22 moedas.

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, Hob

FOR Fraco -1	Base	Mod.	DANO 10
DES Trêmulo -1			ARMADURA
CON Doente -1			PU. Atual P.V. Máx. = 10+ CON
INT Atordoado -1			CARGA: Carga = 12+ FOR
SAB Confuso -1			
CAR Marcado -1			

UÍNCULOS:

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.

XP

NÍVEL:

próx. nível = nível atual + 7

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

■ **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.

■ **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 encaixe 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

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

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.

ENVENENAR

Você é capaz de aplicar até mesmo os venenos mais complexos com uma tacinha. 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.

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.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

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.

EUASÃO

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 7-9.

ROTA DE FUGA

Quando a situação sair do controle e você precisar fugir, diga qual é sua rota de fuga e role+DES. Com 10+, você vai embora. Com 7-9, 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?

DUNGEON WORLD



O LADRÃO

Ouçá os tolos, sentados ao redor da fogueira, vangloriando-se de seus feitos em uma ou outra batalha, e de como os deuses sorriem para seu alegre bando. Enquanto isso, você conta suas moedas e sorri para si próprio – esta sim é a emoção que se encontra acima de todas as outras, o segredo de Dungeon World que apenas você conhece: o lucro – enorme, obsceno e imoral.

Seus companheiros vivem reclamando daqueles momentos nos quais você se esgueirou sozinho sem avisá-los, mas sem a sua presença, qual deles não teria sido dividido por uma guilhotina voadora ou envenenado até a morte por uma antiga armadilha de agulhas? Deixe-os choramingar. Quando você não estiver mais se esgueirando sob a terra com eles, com certeza fará um brinde em sua homenagem, observando seus heroicos túmulos.

Claro que fará isso de dentro de seu castelo cheio de ouro, seu bandido!

APARÊNCIA: Escolha um de cada:

- Olhos Matreiros, Olhos Criminosos
- Cabeça Encapuzada, Cabelo Bagunçado, Cabelo Aparado
- Roupas Escuras, Roupas Extravagantes, Roupas Comuns
- Corpo Flexível, Corpo Pontudo, Corpo Flácido

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.

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.

EQUIPAMENTO:

Você possui rações de masmorra (5 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 3, peso 1);

Escolha um:

- Equipamento de aventureiro (peso 1);
- Poção de Cura (peso 0);

NOME

- *Halfling*: Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug

- *Humano*: Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley

FOR Base Mod. Fraco -1	DANO 8
DES Trêmulo -1	ARMADURA
CON Doente -1	P.U. Atual P.V. Máx. = 6 + CÔN
INT Atordado -1	CARGA: Carga = 9 + FOR
SAB Confuso -1	
CAR Marcado -1	

ÚNULOS:

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 falcatura.

XP

NÍVEL:

próx. nível = nível atual + 7

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?

FRUQUES 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 role+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

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos (e adicione um novo feitiço ao seu grimório):

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.

GRIMÓRIO EXPANDIDO

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

ENCANADOR

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

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, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

MESTRE

Requer: Prodigio

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 ENCANADOR

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

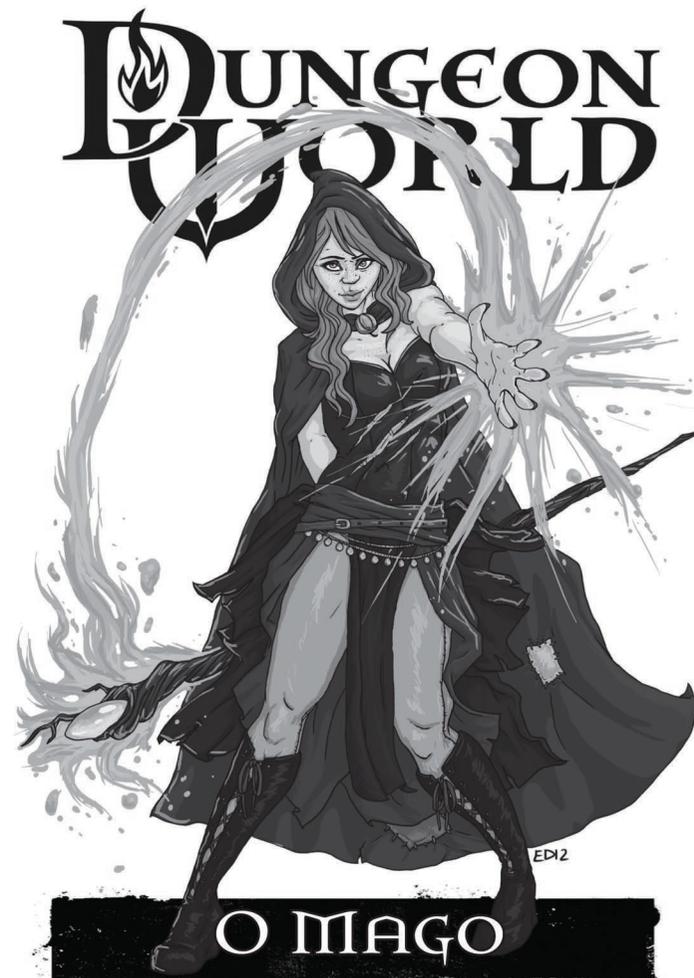
Quando utilizar feitiços para controlar as ações de outras pessoas, elas não se lembrarão do que fizeram sob suas ordens, e não lhe desejarão nenhum mal.

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.



Dungeon World tem regras, mas não as leis dos homens ou os caprichos de algum pequeno tirano. Regras maiores e melhores. Se um objeto for largado, ele cairá. Não é possível criar algo do nada. Os mortos permanecem mortos, não é isso mesmo? Ah, as coisas que dizemos a nós mesmos para tentar tornar suportáveis as noites longas e escuras.

Você passou tempo demais debruçado sobre aqueles tomos antigos, realizando experimentos que quase o enlouqueceram e invocações malditas que colocaram em perigo sua própria alma. E qual o objetivo de tudo isso? Poder, é claro. O que mais importa? Não apenas o poder de um rei ou de um país, mas o poder de fazer o sangue de um homem ferver em suas veias, ou de chamar um trovão dos céus e fazer a própria terra tremer. De desfazer todas as leis que o mundo considera tão importantes.

Deixe que fiquem lhe observando pelos cantos dos olhos, chamando-o de "bruxo" ou "diabolistas". Será que algum deles é capaz de lançar bolas de fogo de seus próprios olhos?

É. Achava mesmo que não.

APARÊNCIA: Escolha um de cada:

- Olhos Assombrosos, Olhos Afiados, Olhos Enlouquecidos
- Cabelo Estiloso, Cabelo Bagunçado, Chapéu Pontudo
- Robes Gastos, Robes Estilosos, Robes Estranhos
- Corpo Rechonchudo, Corpo Debilitado, Corpo Magro

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.

ALINHAMENTO:

BOM

Usar magia para ajudar diretamente outra pessoa.

NEUTRO

Descobrir informações a respeito de um enigma ou mistério mágico.

MAU

Usar magia para causar medo e terror.

EQUIPAMENTO:

Você possui seu grimório (peso 1) e rações de masmorra (5 usos, peso 1).

Escolha suas defesas:

- Armadura de couro (armadura 1, peso 1)
- Bolsa de livros (5 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)
- Três antitoxinas (peso 0)

NOME

- *Elfo*: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr
- *Humano*: Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xeno, Uri

FOR Base Mod. Fraco -1	DANO 4
DES Trêmulo -1	ARMADURA
CON Doente -1	PU Máx.: Atual P.V. Máx. = 4 + CON
INT Atordoado -1	CARGA: Carga = 7 + FOR
SAB Confuso -1	
CAR Marcado -1	

UÍNCULOS:

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.

XP

NÍVEL:

próx. nível = nível atual + 7

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.

■ 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.

■ 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.

■ 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

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

FAUOR 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 SANGRENTO

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.

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.

INVESTIR!

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

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, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

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 INTANSPONÍVEL

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.

INDOMÁVEL

Quando sofrer uma debilidade (mesmo as originadas de Proteção Sangrenta), receba +1 adiante contra quem a tenha causado.

CAVALheiro PERFEITO

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



O inferno os aguarda com uma eternidade de tormento em fogo, gelo ou o que quer que seja adequado aos pecados das multidões de condenados de Dungeon World. A única coisa que se interpõe entre as profundezas dessa terrível tortura e a salvação é você: um homem santo, uma máquina de guerra blindada, templário da Bondade e da Luz, certo? O Clérigo pode oferecer durante a noite suas preces aos deuses, que o escutarão do alto dos céus. O Guerreiro pode portar uma espada afiada em nome do “bem”, mas você sabe a verdade. Somente você. As mãos, os olhos, o doce golpe mortal dos deuses, isso é o que você é. Os dons da integridade e da virtude – e da justiça, e também da visão – são seus. Uma pureza de intenção da qual seus companheiros simplesmente não partilham.

Então, guie esses tolos, Paladino. Agarre-se à sua causa sagrada e traga a salvação a este mundo maldito.

Vae victis, não é mesmo?

APARÊNCIA:

Escolha um de cada:

- Olhos Bondosos, Olhos Impetuosos, Olhos Brilhantes
- Elmo, Cabelo Estiloso, Careca
- Símbolo Sagrado Desgastado ou Símbolo Sagrado Extravagante
- Corpo em Forma, Corpo Massivo, Corpo Esguio

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.

ALINHAMENTO:

ORDEIRO

Negar misericórdia a um criminoso ou infiel.

BOM

Colocar-se em perigo para proteger alguém mais fraco.

EQUIPAMENTO:

Você possui rações de masmorra (5 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 (peso 1);
- Rações de masmorra (peso 1) e poção de cura (peso 0);

NOME

Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia,

Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titanium

FOR	Base	Mod.	DANO
Fraco -1			10
DES			ARMADURA
Trêmulo -1			
CON			PU.
Doente -1			Máx.:
INT			Atual
Atordado -1			P.V. Máx. = 10 + CON
SAB			CARGA:
Confuso -1			Carga = 12+ FOR
CAR			
Marcado -1			

UÍNCULOS:

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.

XP

NÍVEL:

próx. nível = nível atual + 7

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

■ 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

Com 10+, você também recebe +1 adiante contra o PNJ. Com 6-, o alvo faz o que bem entender, e você recebe -1 adiante contra ele.

■ 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)

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Adquira o movimento adiante apenas em seu primeiro avanço de nível:

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.

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

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 UÍBORA

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.

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.

BEM TREINADO

Escolha mais um treinamento para seu companheiro animal.

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, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

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 UÍBORA

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.



Será que algum desses ratos da cidade com os quais você viaja já ouviu o chamado do lobo, ou sentiu os ventos uivando nos desolados desertos do Leste? Algum deles já caçou sua presa com um arco e uma faca como você? É claro que não. E é por isso que eles precisam de sua ajuda.

Guia. Caçador. Besta selvagem.

Você é tudo isso e mais. O tempo passado nas imensidões ermas pode ter sido solitário até agora, mas o chamado de algo maior – pode denominá-lo de destino, se quiser – o reuniu a essas pessoas. Eles parecem corajosos, fortes e poderosos. Você, no entanto, conhece todos os segredos existentes nas lacunas, coisas que nenhum deles sabe ou compreende.

Sem sua presença, eles estariam perdidos. Queime uma trilha através do sangue e da escuridão, andarilho.

APARÊNCIA: Escolha um de cada:

- Olhos Selvagens, Olhos Afiados, Olhos Animalescos
- Cabeça Encapuzada, Cabelo Bagunçado, Careca
- Capa, Camuflagem, Roupas de Viagem
- Corpo Flexível, Corpo Selvagem, Corpo Sarado

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 **10+** nos dados.

HUMANO

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

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.

EQUIPAMENTO:

Você possui rações de masmorra (5 usos, peso 1), armadura de couro (armadura 1, peso 1) e um fardo de flechas (munição 3, 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 (peso 1) e rações de masmorra (peso 1);
- Equipamento de aventureiro (peso 1) e fardo de flechas (munição 3, peso 1);

NOME

- *Elfo*: Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe
- *Humano*: Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana

FOR	Base	Mod.	DANO
<i>Fraço -1</i>			
DES			ARMADURA
<i>Trêmulo -1</i>			
CON			PU
<i>Doente -1</i>			<i>Máx.:</i>
INT			<i>Atual</i> <i>P.V. Máx. = 8 + CON</i>
<i>Atordoado -1</i>			
SAB			CARGA:
<i>Confuso -1</i>			<i>Carga = 11+ FOR</i>
<i>Confuso -1</i>			
CAR			
<i>Marcado -1</i>			

UÍNCULOS:

Preencha os espaços em branco com o nome de um de seus companheiros pelo menos uma vez:

- 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.

XP

NÍVEL:

próx. nível = nível atual + 7

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

■ **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

■ **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:

- Cabeça: Com **10+**, aplique o efeito de 7-9, mais seu dano. Com **7-9** o alvo não consegue fazer nada a não ser ficar parado babando por alguns momentos.
- Braços: Com **10+**, aplique o efeito de 7-9, mais seu dano. Com **7-9**, o alvo deixa cair qualquer coisa que esteja segurando.
- Pernas: Com **10+**, aplique o efeito de 7-9, mais seu dano. Com **7-9**, o alvo fica mancando e passa a se mover mais lentamente.

■ **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, pomba, rato, mula

Escolha uma base:

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

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

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

- ... e ataquem o mesmo alvo, some a ferocidade dele ao seu dano.
- ... e rastrearem 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.

TRUQUES

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

Luz (Truque)

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 (Truque, Contínuo)

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 (Truque)

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 (Nível 1, Invocação)

Diga o nome do espírito que deseja contatar (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.

Detectar Magia (Nível 1, Adivinhação)

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

Telepatia (Nível 1, 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.

Encantar Pessoa (Nível 1, 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.

FEITIÇOS DE 9º NÍVEL

Antipatia (Nível 9, 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 (Nível 9, 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.

Joia da Alma (Nível 9)

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.

Abrigo (Nível 9, 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 (Nível 9, 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.

DUNGEON WORLD



O GRIMÓRIO

FEITIÇOS DE MAGO

Invisibilidade (Nível 1, Ifusão, 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.

Mísseis Mágicos (Nível 1, Evocação)

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

Alarme (Nível 1)

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.

FEITIÇOS DE 3º NÍVEL

Desfazer Magia (Nível 3)

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.

Visões Através do Tempo (Nível 3, Adivinhação)

Conjure este feitiço ao observar uma superfície reflexiva para enxergar as profundezas do tempo. O MJ lhe revelará os detalhes de um portento 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 portento terrível. Raras serão as previsões que resultarão em “e você viverá feliz para sempre”. Desculpe.

Bola de Fogo (Nível 3, 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.

Imitação (Nível 3, 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.

Imagem Espelhada (Nível 3, Ifusão)

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.

Sono (Nível 3, 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

Jaula (Nível 5, 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 (Nível 5, 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.

Metamorfose (Nível 5, 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

Inuocar Monstro (Nível 5, 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 (Nível 7, 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 a 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 (Nível 7, 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.

Caminhar nas Sombras (Nível 7, Ifusão)

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.

Contingência (Nível 7, 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.

Nuvem Mortal (Nível 7, 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.

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 (Oração)

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 (Oração)

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 (Oração)

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 (Nível 1, 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 (Nível 1)

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

Detectar Alinhamento (Nível 1)

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 (Nível 1, 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).

Controlar o Clima (Nível 7)

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 (Nível 9)

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 (Nível 9)

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 (Nível 9, 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 (Nível 9)

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 (Nível 9, 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.

DUNGEON WORLD



O LIVRO DE ORAÇÕES

FEITIÇOS DE CLÉRIGO

Arma Mágica (Nível 1, 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 (Nível 1)

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 (Nível 1)

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 (Nível 3, 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.

Curar Ferimentos Moderados (Nível 3)

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

Escuridão (Nível 3, 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.

Ressurreição

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.

Prender Pessoa (Nível 3)

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 (Nível 5)

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.

Curar Ferimentos Críticos (Nível 5)

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

Adivinhação (Nível 5)

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.

Contágio (Nível 5, Contínuo)

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.

Palavras dos Silenciosos (Nível 5)

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.

Visão Verdadeira (Nível 5, Contínuo)

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 (Nível 5)

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.

FEITIÇOS DE 7º NÍVEL

Palavra de Retorno (Nível 7)

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 (Nível 7)

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

Destruição (Nível 7)

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 (Nível 7, 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 (Nível 7)

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.

Matar e Pisnar

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

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.

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.

Falar Difícil

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!

MOVIMENTOS BÁSICOS

Defender

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 diante contra ele;
- Cause ao atacante uma quantidade de dano igual ao seu nível.

Discernir Realidades

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 diante 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?

Negociar

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.

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.

DUNGEON WORLD



MOVIMENTOS AVANÇADOS

Último Suspiro

Quando estiver morrendo, vislumbre o que existe além dos Portões Negros do Reino da Morte (o MJ lhe fará uma descrição), e depois role (simplesmente role, sem +Nada – a Morte não liga para o quão durão ou legal você é). 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.

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.

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.

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

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 grório.
- 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.

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.

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, mas se contentar com algo que não é exatamente o que está procurando, mas quase. O MJ lhe dirá quais são suas opções.

Recuperar-se

Quando **não fizer nada além de descansar confortavelmente em segurança**, após um dia de descanso, recupere todos os seus PV. 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.

Recrutar

Quando espalhar por aí que está procurando um ajudante para contratar, role:

- +1 se disser que o pagamento é generoso;
- +1 se disser exatamente o que pretende fazer;
- +1 se disser que ficarão com uma parte do que for encontrado;
- +1 se sua reputação for boa por essas bandas.

Com **10+**, você consegue vários interessados habilidosos, escolhe quem vai contratar, e não recebe qualquer penalidade se não quiser levá-los consigo. Com **7-9**, você terá que se contentar com alguém perto do que queria, ou mandá-los embora. Com um **6-**, alguém influente, porém bastante incapaz, dirá que quer acompanhá-lo (um jovem corajoso, alguém com um parafuso solto, ou um inimigo secreto, por exemplo). Leve-o e agente as consequências ou mande-o embora. Caso mande algum interessado embora, receba -1 adiante para recrutar.

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.

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.

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 (sua escolha)
- 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
- Eles permitem que o monstro 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 esfalear o metal
- Armadura não ajuda contra o dano que eles causam (devido a 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 (ou sua espécie) 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

DUNGEON WORLD

O M

RETRATAR UM MUNDO FANTÁSTICO

ENCHER A VIDA DOS PERSONAGENS COM AVENTURAS

JOGAR PARA DESCOBRIR O QUE ACONTECE

PRINCÍPIOS

- 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

MOVIMENTOS

- 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 DA 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

**FRENTE DE
CAMPAÑA**

ELENCO:

O QUE ESTÁ EM JOGO:

PERIGO:
TIPO:

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS:
DESASTRE IMINENTE

PERIGO:
TIPO:

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS:
DESASTRE IMINENTE

FRENTE:

ELENCO:

O QUE ESTÁ EM JOGO:

PERIGO:
TIPO:

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS:
DESASTRE IMINENTE

PERIGO:
TIPO:

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS:
DESASTRE IMINENTE

FRENTE:

ELENCO:

O QUE ESTÁ EM JOGO:

PERIGO:
TIPO:

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS:
DESASTRE IMINENTE

PERIGO:
TIPO:

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS:
DESASTRE IMINENTE