

GUÍA DO DUNGEON WORLD



BRUNO
PROSAICO
2013

Quando você ler e entender
Dungeon World, role +INT...



GUIA DO DUNGEON WORLD

Título original: Dungeon World Guide.

Autores: Eon Fontes-May e Sean M. Dunstan.

Tradução: Alisson Vitório, Francioli Araújo, Ronaldo Yoru, Francisco Martellini e Rodrigo Oliveira.

Diagramação: Alisson Vitório e Bruno Prosaiko.

Ilustrações: Bruno Prosaiko (capa, contra-capas e mago da página X), Walthoz Bastien (Mapa de Campanha) e fontes diversas distribuídas sob licença Creative Commons.

VERSÃO BETA

31.12.2013





AGRADECIMENTOS

“Este livro que você tem em mãos, é fruto de uma longa jornada cheia de aventuras, grandes desafios e muito companheirismo. Sim, heróis existem, são pessoas comuns que batalham suas próprias lutas, mas encontram tempo e forças - entre uma xícara e outra de café - para criar e produzir em prol da comunidade. É por isso que eu não poderia deixar de registrar aqui esse agradecimento especial. Um muitíssimo obrigado a:

Francisco Martellini - Escritor, entusiasta de ficção científica e autor do blog Além da Imaginação - <http://alemdaimaginacaorpg.wordpress.com>

Francioli Araújo - Um dos autores do blog Forja RPG e o estopim disso tudo.
<http://www.forjarpg.net/>

Ronaldo Yoru - Jogador multissistema, além de ter uma namorada gente fica que ajudou na tradução.

Alisson Vitória - O coordenador e idealizador dessa empreitada! -
<http://mestredasantigas.blogspot.com>

Bruno Prosaiko - Seu talento fez com que nosso guia ganhasse um clima todo Old School. Valeu por ter ficado até de madrugada ajudando na diagramação!

Rodrigo Oliveira - Mineiro, apreciador de RPGs diversificados, e boardgamer.



SUMÁRIO

O que é, e por que nós escrevemos.	5
A Mecânica Básica:	6
Como a conversação foi.	6
Os Movimentos do MJ	8
Resultados 7-9: O que significam?	9
Movimentos suaves e pesados	12
Como funciona o combate?	14
Sem iniciativa, como assim?	16
Engatilhando movimentos em combate - Qual, quando, por que?	18
Sucessos parciais e encontros	21
Qual o nível de desafio dos combates?	22
Lidando com múltiplos oponentes	24
Vários monstros contra um PJ	24
Vários PJ contra um monstro	25
Mais ideias e inspirações	26
Movimentos Customizados	31
Construindo o Mundo	36
Frentes, Perigos e Presságios.	39
Exemplo de Frente de Campanha	41
NOVAS RAÇAS	44
Classes de Compêndio	47
Exemplo de Jogo	54
Concluindo	62

O QUE É, E POR QUE NÓS ESCRREVEMOS.

Provavelmente você está lendo isto devido à empolgação para jogar Dungeon World, mas as regras não ficaram claras. Acredito que ao término da leitura você pegará o jeito. Será fantástico quando tudo for compreendido, porque Dungeon World realmente é um jogo incrível.

Assim que terminei de ler o livro pela primeira vez, me senti confortavelmente e pensei, “esse é o jogo Old School que eu esperava”. Ele fornece as regras e estrutura para aventuras reais, tem regras que impulsionam a ação, mesmo quando os jogadores falham. Especialmente quando os jogadores falham.

A maneira como os Movimentos do Mestre e Jogador trabalham juntos é como um grande pêndulo, sempre empurrando para trás e para frente e criando o impulso que mantém o jogo funcionando. Sacou a metáfora? Talvez soe estranho, talvez não...

Quando comecei a vasculhar vários fóruns on-line, descobri que um monte de jogadores iniciantes têm problemas com as regras. Eles descobrem algumas coisas boas, ficam animados para experimentar o jogo, mas a mecânica é muito diferente do que estão acostumados. Pode causar certo estranhamento, especialmente se você não tem experiência com Apocalypse World, jogo em que Dungeon World se baseia (e que logo será publicado no Brasil pela Retropunk). Acho que é pela necessidade de desaprender algumas coisas sobre como você joga RPG antes de saborear o Dungeon World.

Este pequeno livro irá ajudá-lo a fazer isso. Nada foi reescrito e não há regras alternativas aqui, esse não é o tipo de auxílio que será encontrado. Todos os conselhos que você precisa para executar o jogo estão no livro básico. Aqui você encontrará o resultado da pesquisa das perguntas mais comumente feitas e respostas em linguagem simples, com exemplos em profundidade. No momento em que estiver pronto, acho que você ficará totalmente imerso neste jogo, e como eu disse antes: Rapaz... É fantástico quando você finalmente compreende!



A MECÂNICA BÁSICA: COMO A CONVERSAÇÃO FLUI.

Vamos começar pelo primeiro grande desafio: O mestre do jogo (MJ) não rola dados em Dungeon World, pode até rolar o dano dos inimigos, mas os personagens do mestre (PdM) não rolam dados para nada. Ao invés de rolar dados, o MJ realiza “movimentos” e um destes movimentos pode ser “Causar Dano”.

No entanto, este movimento não é arbitrário, o MJ não diz simplesmente “Hum.. O orc acerta você, causando 5 pontos de dano“, **são as jogadas de dados dos jogadores que determinam as consequências de todos os movimentos**. Uma versão simples do que acontece em Dungeon World é a seguinte:

1. O MJ apresenta a configuração de uma ameaça, mas não sua conclusão;
2. Os jogadores respondem e provavelmente jogam alguns dados;
3. O MJ narra os resultados baseado nas rolagens dos jogadores.

A mecânica dos dados é fácil de entender: Existem três categorias de resultados.

- Com um resultado de 10 ou mais (10+), o jogador alcança um sucesso total e tudo ocorre da melhor forma possível;
- Com um resultado de 7 a 9 (7-9), o jogador alcança um sucesso parcial; ele não conseguiu tudo que quis, ou pode conseguir o que queria, mas precisará sacrificar alguma coisa;
- Com 6 ou menos (6-) ele falha.

Existe uma diferença entre falha em Dungeon World e falha em muitos outros jogos. Em Dungeon World, quando o jogador falha em um teste, o MJ realiza um movimento. Essa nova terminologia acaba confundindo muita gente e na verdade é algo muito simples.

Quando as regras dizem “faça um movimento”, o que ela quer dizer

realmente é que alguma coisa acontece...

Alguma coisa além de simplesmente uma falha. Ao invés de um beco sem saída, as falhas dos jogadores trazem consequências: a situação fica pior ou eles têm que pagar um preço.

Então, o que o jogo diz é que alguma coisa acontece e é assim que você mantém o jogo excitante. Ao invés de deixar os jogadores darem voltas, você empurra situações perigosas em direção a seus personagens dizendo “e agora?”. Ao invés de dizer “você falhou no teste de abrir fechaduras”, você diz algo como “você falhou em abrir a fechadura rapidamente, os guardas estão virando a esquina quando a última tranca da fechadura cai no lugar.” ou “uma sirene estridente apita, você acionou o alarme mágico!”.

“Você foca nos riscos e nas recompensas, não em um sistema binário passar/falhar dos testes de perícias”.

Com um resultado de 7 a 9, os personagens tem que lidar com determinadas consequências, mas com um erro (6-) estas consequências são muito piores. Muitos movimentos possuem consequências já estipuladas para resultados 7-9, mas para alguns, você terá que as estipular.

Resultados 7-9 engatilharão movimentos suaves, enquanto as consequências de falhas (6-) são chamadas de movimentos severos. Um é pior do que o outro. Só isso.

Então, a base da conversação que falamos e está presente no Dungeon World é: você prepara uma situação perigosa onde a falha tem um preço e os jogadores responderão a esta situação. Quando a resposta dos jogadores engatilhar um Movimento, eles jogam, e o MJ lhes diz as consequências se necessário. O MJ interpretará os resultados da rolagem dos jogadores de forma que avance o jogo, sempre avançando o jogo.



OS MOVIMENTOS DO MJ

Quando o jogador obtém um valor entre 7-9 o MJ realiza um movimento suave ou um movimento pesado se o jogador errar o teste (6-). Mas o que são estes movimentos? O que eles implicam na realidade?

Um movimento não é uma manobra exotérica que o MJ realiza quando está conduzindo uma aventura de Dungeon World, na verdade:

“Se você observar a lista de movimentos do MJ e lê-la cuidadosamente, você perceberá que são coisas que já fazemos em outros RPGs.”

Então, o que o Dungeon World faz é codificá-los para tornar o seu uso mais fácil. Se você já conduziu uma aventura em qualquer outro sistema, com certeza você já colocou alguém em evidência ou revelou uma verdade inesperada, você só não a denominou desta forma.

Então porque Dungeon World tem essas listas de movimentos? Simples, elas mantêm o jogo fluindo. Sempre que os jogadores se dirigem ao MJ, um movimento deve ser realizado, mas...

“... isso só significa que alguma coisa acontece!”

Nunca se esqueça disso: um movimento significa apenas que alguma coisa acontece no jogo. Nem mais, nem menos.

Em seu âmago, os movimentos foram criados para gerar SEMPRE, situações perigosas. A lista inteira é um apanhado de coisas que podem ameaçar os personagens ou tornar suas vidas mais interessantes – e todo aventureiro precisa de um pouco de desafios – tudo isso alinhado com os Princípios. Mostrar sinais de uma ameaça aproximando-se - mantém os jogadores no limite e lhes avisa que alguma coisa ruim está para acontecer. Revelar uma verdade inesperada pode ser algo como “estamos sendo seguidos” ou “o vampiro não foi destruído”.

“Não importa a forma que eles tomem, os Movimentos estão ali para clarear sua imaginação quando os jogadores olharem para você com expectativas”.

Isso acontece frequentemente quando você está descrevendo alguma ação

ou eles são mal sucedidos em uma rolagem e precisam de uma resposta.

Na maioria das vezes, você, como mestre, nem precisará olhar a lista de Movimentos. Seus instintos de MJ irão falar mais alto e você conduzirá o jogo como sempre fez em outros sistemas. O livro diz que o MJ você deve fazer um Movimento quando o jogador fizer uma rolagem ou quando eles dirigirem-se a você com expectativas, mas isso é apenas formalidade.

“O MJ não precisa correr para a lista sempre que os dados forem rolados”.

Instintivamente você saberá o que fazer quando os dados forem rolados, mas quando precisar de uma ajudinha consulte as listas, mas lembre-se: “Nem tudo que você quer fazer estará na lista, mas não deixe de fazê-lo”.

RESULTADOS 7-9: O QUE SIGNIFICAM?

A primeira coisa que você deve ter em mente é que **um resultado 7-9 é fundamentalmente um sucesso...** um sucesso parcial ou um sucesso com um custo.

Mas como devo julgar estes sucessos apropriadamente? O primeiro passo é identificar precisamente o que o jogador está querendo fazer e dar-lhe apenas metade ou conceder-lhe tudo se ele estiver disposto a dar algo em troca.

O personagem está tentando saltar sobre um balcão? Talvez ele consiga, mas se desequilibre.

Consulte a lista de Movimentos do MJ e veja o que se aplica, por exemplo:

Vamos dizer que o personagem está tentando escalar um desfiladeiro; ele rola +FOR (força) e obtém 8. Ele definitivamente não despenca do desfiladeiro, então o que acontece?

Algumas ideias que surgem de uma olhada rápida na lista de movimentos do MJ:

- ... *Consumo de recursos: ele gasta um uso de seus equipamentos de aventureiro, na forma de cordas, pítons e ganchos;*



- ... Informe as exigências pergunte: ele consegue subir metade do caminho e percebe que está muito pesado; ele tem que soltar alguma coisa ou descer;
- ... Provoque dano: ele escorrega algumas vezes durante a subida; ela ganha algumas escuriações e perde alguns pontos de vida.

Também é possível fazer algo mais sutil. Você pode separá-lo do resto do grupo criando um ataque aéreo enquanto os outros membros do grupo permanecem lá embaixo. Neste caso, o MJ não deve informar que o ataque é em consequência do resultado nos dados. Ao invés disso experimente dizer algo como:

“Você está escalando muito lentamente, mas está progredindo. O resto do grupo está esperando por você, mas você vê alguma coisa a distância aproximando-se rapidamente... parece uma grande ave de rapina! Ela o vê, exposto na face da rocha e está descendo para o ataque!”

Isso é um artifício e encaixa-se perfeitamente com a sugestão do livro de nunca dizer o nome do movimento que está usando. Na ficção, o pássaro está atacando porque o personagem foi muito lento na escalada, mas nas notas que o MJ faz, o pássaro ataca devido o resultado obtido nos dados. Vejamos outro exemplo:

Tentando passar por dois guardas, o ladrão obtém 9 em Desafiar o Perigo. Isso não é Negociação; não existe influência. Então o que acontece?

Fundamentalmente isso foi um sucesso, então os guardas não irão prendê-lo, mas eles não estão totalmente convencidos. Algumas ideias de como conduzir a situação:

- ... Consumo de recursos: eles pedem suborno (claro que eles chamam de um “pagamento imediato de multa”);
- ... Ofereça uma oportunidade com um custo: um deles sairá para confirmar a estória; o personagem pode tentar derrotar o guarda que está sozinho, mas terá que agir rápido.
- ... Sucesso parcial: eles deixarão o personagem passar, mas não sozinho. Ele estará onde quer, mas terá um guarda com ele.

Então, na prática o que acontece é que...

Eles não vão receber tudo o que queriam, ou receberão mais do que esperavam.

Abaixo uma pequena lista de movimentos do MJ em ação, que podem ser aplicada em diferentes situações.

Consequências Piores, Escolhas Difíceis:

- *Substitua um perigo antigo por um novo;*
- *O perigo é evitado temporariamente, mas aumenta de intensidade (mais inimigos ou maiores riscos);*
- *Ação bem sucedida, mas efeitos não desejados: pode enfurecer o inimigo ao invés de assustá-lo, por exemplo;*
- *Ameaça um aliado ao invés do inimigo;*
- *O faz perder alguma coisa: dinheiro, equipamentos, uma boa posição, etc.;*
- *Duas opções, ambas com benefícios e desvantagens;*
- *Danifica alguma coisa importante para os jogadores: equipamentos, uma viga de suporte, um esconderijo, reputação, etc.;*
- *São constrangidos por um contratempo;*
- *Se tornam alvo de um outro inimigo;*
- *Tropeçam, desequilibram ou deixam cair um item;*
- *Mudam sua posição ou posicionamento para um pior;*
- *Deixam passar alguma coisa importante: um detalhe, um perigo, um inimigo escondido, uma mudança de circunstâncias, etc;*
- *Adiciona uma nova ameaça do ambiente: fogo, fumaça, quebra de suportes, deslizamento de rochas, inundação, etc.;*
- *Divindade, NPC ou monstro enfurecido;*
- *Eles ficam desequilibrados, confusos ou em uma posição desfavorável, receba -1 adiante.*

Outra forma interessante de conduzir um resultado 7-9 são as clássicas escolhas difíceis. Oferece dois resultados diferentes para a ação e deixe-os escolher. Podem ser dois resultados bons ou dois resultados ruins, o importante é fazer com que os jogadores tenham a sensação de estar sacrificando alguma coisa. Veja o que o jogador está tentando fazer e tente dividi-la em duas par-



tes, faça-o escolher uma das partes, por exemplo:

Então, você está tentando bloquear a porta para que todos consigam fugir pelos fundos, correto? Não tem tempo para isso, os inimigos já estão na porta. Você pode tentar segurar a porte para seus aliados escaparem, ou podem todos correr para os fundos, mas estarão todos encurralados.

Você pode desarmá-lo ou derrubá-lo, mas não as duas coisas.

Você pode bloquear este ataque, ou receber o dano e golpear-lo novamente.

Você tem tempo apenas para segurar a orbe ou disparar uma flecha no cara que está tentando alcançá-la. O que você fará?

MOVIMENTOS SUAVES E PESADOS

Um movimento suave é a preparação e o movimento pesado é a consequência.

Quando os personagens estão investigando uma caverna e o MJ diz: “*o chão começa a tremer, algumas rochas começam a cair, parece que uma avalanche está vindo sobre vocês!*” Isso é um movimento indireto. Alguma coisa está acontecendo para ameaçar os personagens, está é a preparação.

Da mesma forma, como o MJ diz “*um lunático investe contra você com uma faca na mão!*” ele está desenhando uma situação e esperando pela resposta dos jogadores.

Quando o jogador falha em sua rolagem de dados, é hora de apresentar-lhes as consequências, que normalmente vem na forma de um movimento pesado, ou direto: “*as rochas estão caindo por toda parte, sofra cinco pontos quando uma delas bate em sua cabeça, amassando o seu elmo*” ou “*o lunático corta seu abdômen com a faca, causando seis pontos de dano.*”

Mas nem sempre as consequências de uma falha serão um movimento indireto. O MJ pode querer fazer isso se estiver criando um efeito de bola de neve, tornando as coisas piores, mas avançando a narrativa. Exemplo:

MJ: Ok, você está correndo dos guardas por uma ruela escura e suja. Parece Desafiar o Perigo. Vá em frente e faça o teste.

PJ: Rolei um 6! Isso é uma falha!

MJ: Com certeza é! Você está tentando despistá-los no labirinto de ruelas, mas está muito escuro; você tropeça em um pilha de lixo por trás desta taverna. Garrafas de vidro quebram e você cai com um tûm. Os guardas ouvem o barulho e conseguem determinar com precisão a sua localização e estão virando a esquina agora, a apenas alguns passos de você. O que você faz?

Tecnicamente, o MJ poderia ter prendido o personagem nesta situação. Este teria sido o preço da falha. Ao invés disso, escalonando a situação, o MJ aumenta a tensão e realiza um movimento indireto, deixando o personagem em evidência. Sendo assim, sua criatividade não deve ser bloqueada por nenhuma regra, determine o ritmo da narrativa.

As regras dizem que o MJ pode executar um movimento suave ou severo de acordo com sua vontade.

Recapitulando:

- Os movimentos do MJ foram planejados para colocar os personagens em situações de perigo e seguir com as possíveis consequências;
- Os movimentos dos PJ respondem a estas situações e fornecem ao MJ um guia de como narrar as consequências das rolagens.
- Todas as rolagens de dados feitas pelos jogadores engatilharão uma resposta do MJ, e cada movimento do MJ engatilhará uma resposta dos jogadores.

A narrativa então vai se desenvolvendo como um pêndulo: de um lado para o outro. Certo?

Toda essa conversa sobre movimentos e suas consequências foi com o objetivo de nos prepara-lo para uma das coisas mais bacanas, excitantes e possivelmente mal compreendidas para novos jogadores de Dungeon World: **O Combate.**



COMO FUNCIONA O COMBATE?

Muitos MJs (veteranos ou não) ficam confusos pela maneira como o Dungeon World lida com o combate. Principalmente porque o MJ não rola dados e as ações não são divididas em turnos, rodadas ou qualquer coisa parecida. Não se preocupe, é normal ficar confuso no início. Tudo fará sentido em breve, mas há algo que eu preciso que você faça antes de prosseguirmos:

“Esqueça o que você sabe sobre RPGs por um minuto.”

Imagine que você é um jovem garoto(a) novamente, segurando em suas mãos a caixa vermelha com um dragão na capa e você não possui nenhum conhecimento prévio sobre rodadas de combate, iniciativa ou qualquer outra coisa. Como você narraria o combate? Provavelmente não seria no modelo de baseado em grids e turnos; os jogos de tabuleiro fazem isso. Você provavelmente narraria um combate de forma mais parecida com os romances que você leu, uma série de mudanças rápidas que pulam de uma cena para outra, seguindo os personagens principais na peleja. É exatamente assim que Dungeon World funciona.

O MJ não rola dados, ao invés disso ele vai usando seus movimentos para apresentar perigos aos PJ, como um inimigo que ataca, utilizando as respostas dos jogadores para finalizar estes ataques.

Como flui o combate em Dungeon World

1. O MJ narra o início da ação dos seus personagens não jogadores (PnJ)
2. O PJ responde a sua ação;
3. Se a resposta dispara um movimento, o PJ rola os dados;
4. O MJ narra a conclusão da ação, baseada no resultado obtido pelo PJ nos dados.

Vejamos um exemplo de combate:

MJ: O guerreiro balança a clava de osso em sua direção. O que você fará?

PJ: Eu o golpeio do lado e esmago seu crânio!

MJ: Parece que temos um matar e pilhar aqui! Role os dados.

PJ: Sucesso parcial com 8, correto?

MJ: Isso mesmo. Você desferiu o primeiro golpe, mas o inimigo é implacável. Os dois estão se golpeando mutuamente, em uma briga realmente sangrenta. Os dois rolam o dano.

“Então dados continuam sendo rolados quando os personagens se deparam com perigos ou possibilidades, só que os personagens rolam os dados e o MJ interpreta os resultados.”

O combate flui facilmente desta forma, sem passar a sensação de que os jogadores estão agindo em turnos acertando uns aos outros. O trabalho do MJ é apresentar situações perigosas e esperar pela reação dos jogadores. A resposta dos personagens (normalmente na forma de rolagem de dados) determinará as consequências da situação que você apresentou.

Se ajudar, pense nas Jogadas de Proteção do D&D. Quando o mestre diz “O mago maligno conjura uma magia sobre você. Faça um teste de Vontade.” o mestre narra o que o NPC está tentando fazer e aguarda pela jogada do personagem para fornecer o resultado. O mestre não informa ao jogador que ele foi afetado pela magia até que ele tenha feito o seu teste de resistência. É exatamente assim que o Dungeon World funciona, o tempo todo.

Então, eu mencionei o preparo de situações perigosas antes, vamos voltar a isso por um momento. Esta “situação perigosa” é algo que você faz em todos os níveis do jogo. Quando você está projetando Frentes ou ganchos de aventura, você está criando complicações, certo? O combate é apenas uma micro-versão da mesma coisa.

Toda vez que você focar em um personagem, você está destacando alguma coisa que pode causar-lhes riscos, e perguntando como ele lida com isso.

Alguns exemplos de perigos pedindo para serem respondidos:

- *O goblin se lança contra você, o que você faz?*
- *Quando o pilar se quebra, o teto começa a desmoronar sobre você, o que você faz?*
- *Os arqueiros começam a atirar através da clareira, as flechas estão*



zunindo ao seu lado, o que você faz?

- *O ogro levanta sua clava acima da cabeça e começa a descê-la em sua direção, o que você faz?*
- *Você levanta seu escudo bem a tempo. O martelo do inimigo acerta o escudo e ele continua a golpeá-lo de novo e novamente. Ele está golpeando seu escudo, seu braço começa a ficar dormente, mas você não está ferido. Rapidamente os golpes se direcionam para baixo, mirando suas pernas. O que você faz?*

Após determinar as consequências das respostas dos personagens é sua vez de reagir novamente. O MJ responderá ao acontecido anteriormente com outra situação perigosa. Você se acostumará, porque é a extensão natural do que está acontecendo no jogo. Diga algo como: *“O orc acerta o seu ombro, mas o golpe o faz abrir a guarda e você aproveita a oportunidade. Seu ataque abre um talho na armadura da criatura, que grita de dor, enquanto segura sua arma e tenta desarmá-lo. O que você faz?”. Pegue o resultado da rolagem anterior e impulse para um nova situação, é assim que flui o combate em Dungeon World.*

Em seguida, o jogador vai responder mais uma vez a esta nova ameaça, provavelmente rolará alguns dados e logo após voltará a atenção para você a fim de descobrir o que acontecerá. Nesse vai e vem, continue criando situações interessante para todos e respondendo a elas.

Sem temer ser repetitivo, é sempre bom lembrar que em Dungeon World, uma jogada SEMPRE será disparada em resposta a um perigo determinado pelo MJ, sendo assim, as descrições do combate são velozes e furiosas. Também vale lembrar que toda a ação deve ser descrita no modo ficcional, o que torna as cenas muito mais emocionantes.

SEM INICIATIVA, COMO ASSIM?

A falta de um sistema de rodadas de combate e iniciativa confunde muitas pessoas que entram em contato com o Dungeon World pela primeira vez e eu confesso que isso me fez travar na segunda sessão que eu narrei. Simplesmente não sabia para onde ir, uma situação que nunca havia ocorrido antes.

Em Dungeon World não existe uma mecânica separada para o combate. O combate acontece como todo o resto do jogo, de forma que a história não é quebrada e levada para uma unidade de tempo diferente, dividida em rodadas

ou qualquer coisa parecida.

Só porque alguém saca uma espada, isso não significa que o fluxo do jogo mude.

Isso, se me permitem, é uma das grandes sacadas do jogo, pois não quebra o ritmo da narrativa, mas o mantém de forma dinâmica. A ação passa apenas da descrição do que estava acontecendo em outra situação, para a descrição do que está acontecendo em combate. Quando narramos, por exemplo, um personagem tentando esgueirar-se para dentro de um castelo, podemos dar um zoom em sua ação e descrever pequenas ações, como “a que distância você está da borda do parapeito que está observando?” mas não precisamos usar uma Ação Padrão ou Ação de Movimento para fazê-lo.

Então, sem um sistema de iniciativa, o combate resume-se a idas e vindas, o fluxo normal de ação e reação. Algumas vezes o jogador vai querer realizar mais de uma ação, como “*Eu conjuro Força de Touro e ataco!*” Sem problema, pois como o fluxo é natural, ninguém está limitado a apenas uma ação em seu “turno”. Se o jogador estiver realizando muitas ações, pause e pergunte aos outros o que estão fazendo neste tempo. Pense nisso como um filme de ação, e você, como MJ dirige as cenas. Enfatize a cena em um jogador, mostra uma cena excitante (no bom sentido), deixe o suspense no ar e em sentido horário passe para o próximo jogador. Ainda existe uma estrutura, mas não roamos os dados para isso.

Sempre que possível, tente fazer com que o “turno” de um jogador flua em direção ao do outro jogador, mudando a ameaça para o próximo personagem ou destacando um movimento que possa afeta-los, como:

Ok, Guerreiro, seus ataques dispersam o grupo de goblins. Um dos goblins está indo em sua direção Ranger, o que você faz?

Utilizando essa técnica, você consegue quebrar a estrutura do turno criando uma ameaça a um outro personagem, tornando a cena ainda mais dinâmica. Enquanto o personagem A age, crie uma ameaça ao personagem C e pergunte como ele responde a ela, e em seguida volte a ordem de sentido horário normal.

“Então, ele arremessa o machado de lado e tenta agarrar você, guerreiro. O machado voa em sua direção, ladrão, ele voa direto na direção de sua cabeça, o



que você faz?... ok, o ladrão se esquivava da lâmina, demais! Guerreiro, ele dá um bote em direção ao seu pescoço, como você vai impedir isso...?”

Esse tipo de descrição reforça a ideia de que se está acontecendo uma batalha, não que se está jogando um jogo de tabuleiro, e seu personagem está sendo ameaçado a todo o momento, não apenas em seu “turno” ou no “turno dos monstros”. Não existe um único momento seguro, de forma que os personagens tem sempre que se manter atentos, ao invés de esperar pelo seu turno na ordem de iniciativa.

ENÇATILHANDO MOVIMENTOS EM COMBATE - QUAL, QUANDO, POR QUE?

Os jogadores tem muita liberdade no Dungeon World, ao contrário de alguns jogos que possuem tipos específicos de ataques, ou regras para se esquivar em vez de bloquear. No Dungeon World, as ações dos personagens são baseadas na ficção do jogo e os personagens podem, literalmente, tentar o que quiserem.

O que os personagens podem fazer não está limitado aos movimentos disponíveis no livro. Algumas vezes é possível realizar alguma ação que sequer dispara um movimento, como atacar um inimigo indefeso ou surpreso – nestes casos não se realiza um matar e pilhar, o dano é causado de forma direta.

Algumas vezes poderá parecer difícil para o MJ decidir qual movimento usar ou em que ordem e isso é absolutamente normal!

Preste MUITA atenção à forma como os jogadores descrevem suas ações e isso o ajudará a determinar o movimento que deverá usar. É muito importante que toda a atenção esteja voltada para o mundo ficcional, pois o que acontecer na mesa, suas decisões em relação aos movimentos, tem que fazer sentido em sua mesa de jogo.

Não sinta-se preso a uma determinada regra. Se em uma situação foi utilizado um determinado movimento, isso não quer dizer que acontecerá a mesma coisa sempre. **Cada circunstância é única!**

O que você quer dizer com “ficção de jogo”?

Esse termo “ficção do jogo” ou simplesmente “ficção” será mencionado com bastante frequência. As pessoas dirão algo assim “siga a ficção para decidir”. Esse não é um código secreto! A expressão se refere apenas aos fatos estabelecidos pelo cenário e situação.

Os golens de pedra são imunes ao fogo em seu mundo? O jogador disse que seu personagem está segurando o cajado com ambas mãos e não com uma?

Ambos exemplos são parte da ficção - informações que os PJs estabelecem como uma verdade em seu mundo.

Minha ficha de personagem diz que eu tenho Força 15, mas isso não é ficção de jogo, são só regras. Quando descrevo a estrutura do meu Ranger como Músculos Assombrosos, aí sim estou falando da ficção. Isso importa em Dungeon World porque é a ficção que engatilha os movimentos, então se falo ao MJ que meu Ranger está ameaçando o clérigo fracote, ele pode lembrar dos músculos assombrosos e dizer que o clérigo está se borrando todo, sem necessidade de rolagem.

Em alguns jogos, falar “você rasga a perna dele”, pode ser uma mera descrição, mas em Dungeon World aquela perna trará sérios problemas agora. Importa aqui! Quando estiver em dúvida, dê uma olhada na ficção de jogo que foi estabelecida pra ver o que faz sentido. Se o livro diz algo que contradiz o contexto do jogo como você o imaginou, dê preferência à ficção.

Faça perguntas, e use as respostas!

Vamos aos exemplos?

Exemplo 1

MJ: O esqueleto arqueiro, do outro lado da sala, começa a atirar em você.

O que você faz?

PJ: Eu mergulho buscando cobertura atrás do pilar.



MJ: Me parece Desafiar o Perigo, jogue +DES para evitar as flechas.

Exemplo 2

MJ: O esqueleto arqueiro, do outro lado da sala, começa a atirar em você. O que você faz?

PJ: Eu mergulho buscando cobertura atrás do pilar.

MJ: Você não estava ao lado do pilar? Sim! Você pode mergulhar para trás do pilar sem problemas. As flechas estão passando por você como loucas. Sair da sua proteção vai ser um pouco difícil.

Nos dois exemplos, a situação inicia-se da mesma forma, um esqueleto arqueiro atirando flechas contra um personagem do outro lado da sala, mas a forma como o mestre conduz a cena difere e muito. No primeiro caso, o ataque do esqueleto engatilha um movimento, no segundo caso não, tudo uma questão do que o mestre considera mais apropriado para a sua sessão de jogo.

Pequenas diferenças na descrição do jogador, podem levar a diferentes formas de determinar os movimentos que são disparados.

Exemplo 3

MJ: O esqueleto arqueiro, do outro lado da sala, começa a atirar em você. O que você faz?

PJ: Eu corro até ele, mergulhando e esquivando-me, e quando eu chegar perto o suficiente eu irei golpeá-lo em sua cabeça com meu martelo de guerra!

MJ: Certo, parece que você está Desafinando o Perigo aqui, com todas estas flechas. Jogue para este primeiro... (PJ obtém 11)... ok, você consegue se aproximar desviando graciosamente das flechas. Ele observa sua aproximação, solta o arco e saca a adaga no exato momento que você fica de frente a ele. Jogue Matar e Pilhar se ainda deseja lutar com ele.

Exemplo 4

MJ: O esqueleto arqueiro, do outro lado da sala, começa a atirar em você. O que você faz?

PJ: Eu corro até ele, e quando eu chegar perto o suficiente eu irei golpeá-lo em sua cabeça com meu martelo de guerra!

MJ: Corre DIRETO? Ok! As flechas voam por toda parte e uma delas acerta seu ombro, causando 3 pontos de dano, mas você está na frente do esqueleto agora. Ele não esperava por isso e você chegou antes que ele conseguisse sacar a

adaga. Cause dano.

No Exemplo 3, o MJ poderia determinar que o esqueleto foi pego de surpresa, mas as ações do personagem custaram um tempo precioso que permitiu que a criatura pudesse preparar-se, já no Exemplo 4, o MJ decide com que o movimento maluco do personagem, colocando-o a mercê dos ataques, mas surpreendendo a criatura que não teve tempo de agir apropriadamente. Como o personagem já havia tomado dano em função da sua ação, o MJ poderia tomar esta decisão baseado no bom senso.

Misturando essas opções tornará o jogo variado e interessante, ao invés de um jogo de números estáticos. Algumas criaturas são mais inteligentes que outras, reagem mais rapidamente que outras ou são mais facilmente intimidadas.

Cada oponente é ligeiramente diferente, mas não são necessárias mecânicas para simular isso em Dungeon World.

Lembre-se também que:

Cada luta e cada movimento dentro de uma luta são casos únicos.

Coloque o mundo ficcional em primeiro plano, pense no que faz sentido e faça todos os seus movimentos fluírem a partir daí.

SUCESSOS PARCIAIS E ENCONTROS

Quando os dados começam a rolar em um combate, os resultados 7-9 logo começarão a aparecer e embora os movimentos Matar e Pilhar e Disparar venham com sua própria lista de resultados, é preciso criatividade para misturar os resultados para que o combate não se torne uma chata sucessão de rolagens de dados.

Essa dica precisa ser repetida Ad infinitum, portanto não se esqueça:

Foque a ficção e deixe que as consequências partam dela.

Se o personagem está lutando contra uma criatura maior ou bem mais poderosa, ela poderia machucar o braço do escudo do personagem, derrubá-lo ou empurrá-lo. O personagem pode ficar pregado na parede, preso contra um



muro, ser colocado em evidência, a arma do personagem pode ficar presa na barriga do oponente, que dessa forma acaba desarmando o personagem (e o mestre aproveita para usar o movimento Usar Recursos). A lista de movimentos dos monstros fornece um bom direcionamento em relação à forma como eles reagem em combate.

Os resultados 7-9 também podem ser usados para ameaçar outro personagem, e porque não? Dividir o grupo, disparar uma armadilha no meio do combate, todas estas são consequências válidas de um resultado 7-9 em combate. O mestre deve antecipar-se as ações dos jogadores para criar cenas interessantes no caso de um sucesso parcial.

Se o jogador descreve seu personagem saltando para desferir um ataque e rola 7-9, você pode descrever a cena assim: “quando você salta contra o inimigo, deixa o flanco aberto...”.

Se o personagem está focado na defesa, ele certamente estará prestando mais atenção aos ataques do inimigo do que aos seus movimentos e perceberá tarde demais que está se colocando em uma posição mais perigosa.

QUAL O NÍVEL DE DESAFIO DOS COMBATES?

Já ouvi essa pergunta sendo feita algumas vezes e eu mesmo me fiz esta pergunta quando li o Dungeon World pela primeira vez, ficando bem incrédulo até colocar uma horda de mortos-vivos contra alguns personagens de primeiro nível. No primeiro nível, os personagens podem enfrentar quantos inimigos o mestre achar apropriado.

É fácil aumentar ou diminuir a dificuldade de um encontro: Basta realizar movimentos suaves ou pesados. Se você deseja tornar a luta mais difícil, use movimentos pesados – faça com que o inimigo seja mais rápido e furtivo. Descreva como ele usa sua lança pra manter os PJs à distância, ou como ele esquiva e gira pelo campo de batalha, surpreendendo os jogadores, lutando com unhas e dentes. “Você golpeia o goblin no estômago, mas ele agarra seu braço e começa a mastiga-lo, essa coisa está alucinada e não sente dor!”

Lembre-se, você está focando na ficção aqui, esse não é um jogo onde a classe de armadura e os dados de danos comandam tudo.

Os monstros em Dungeon World são diferenciados pela descrição, não por fatores mecânicos.

A forma como o mestre do jogo descreve o monstro é que ditará qual a sua diferença para outros de sua espécie, não fatores mecânicos.

As criaturas não são meras coleções de pontos de vida, se os personagens vão enfrentar um gigante, entenda que ele é um gigante enorme e os personagens se comparam a camundongos perto dele. Aproximar-se de alguém que tem braços do tamanho de uma casa já é um grande desafio. Os jogadores precisam ser criativos quando enfrentando esse tipo de desafio.

Se quiser tornar as coisas mais fáceis, diga aos jogadores que os gigantes são estúpidos e lentos, permitindo que os personagens corressem e atacassem suas pernas, fazendo-os cair e ficar em uma posição mais vantajosa para os personagens. Não descreva como eles poderiam golpear os personagens jogando-os longe.

Preste atenção nessas duas descrições:

1. MJ: *“O kobold salta sobre você balançando uma corrente sobre a cabeça”.*

PJ: *“Darei uma estocada nele com minha espada!”*

MJ: *Parece um Matar e Pilhar, vamos lá, role os dados.*

2. *O kobold salta sobre você, balançando uma corrente sobre a cabeça. Ele parece um dervixe rodopiante, voando através do campo de batalha com seu enferrujado mangual improvisado.*

PJ: *“Darei uma estocada nele com minha espada!”*

MJ: *“Ele está pulando para trás e pra frente como se estivesse enlouquecido, enquanto gira aquela corrente zunindo, você precisará Desafiar o Perigo só pra conseguir chegar perto a fim de atingi-lo. Se conseguir, poderá rolar seu Matar e Pilhar.*

Temos a descrição de dois kobolds, sendo que no segundo exemplo, também é descrito seu posicionamento ficcional e suas táticas: Um inimigo astuto e habilidoso, não um idiota qualquer. A qualquer momento você pode realizar esses pequenos truques pra ajustar a batalha, se precisar. Você já trapaceou em uma jogada de dados enquanto mestrava? Acho que todos já fizemos isso.



Mas em Dungeon World, é o mais próximo disso que você chegará, em vez de mudar resultados das jogadas, embelezará a o mundo do jogo, o cenário, fazendo com que a ficção se aproxime de sua ideia de quão difícil esses inimigos são. O mais importante é manter a ficção sempre como prioridade na batalha (através da descrição), e deixar os movimentos fluírem a partir dela.

Mantenha o jogo fluindo e não se preocupe com números no campo de batalha, os jogadores SEMPRE vão pensar em uma tática para sobrepujar os desafios. Se a ficção pede que você jogue os personagens no meio de um cemitério repleto de carniçais, faça!

O mestre não está preso a estatísticas e encontros equilibrados. Você tem total controle sobre os monstros e o encontro será desafiador na medida em que você desejar, nem mais, nem menos. É bem mais fácil do que criar combates baseados em níveis de desafios ou reserva de XP.

LIDANDO COM MÚLTIPLOS OPOSTOS

Não importa o sistema ou estilo de jogo que estejamos jogando, mais cedo ou mais tarde vamos nos deparar com situações onde combater múltiplos oponentes é necessário, seja em uma tentativa desesperada pela sobrevivência ou simplesmente para provar que o seu personagem “é o cara”.

O grande problema é que lidar com múltiplos oponentes normalmente deixa o combate extremamente lento.

O Dungeon World lida com este problema facilmente, sem deixar as cenas de combate mais lentas e mantendo um dinamismo que faz todos os outros RPGs parecerem fusquinhas perto de uma Ferrari, mas qual é a mágica?

Desde o primeiro artigo e como se enfatiza muitas vezes no livro do Dungeon World, todas as cenas se passam no mundo ficcional, então, independente do número de oponentes enfrentados, nenhuma descrição é feita em termos de mecânicas de regras, mas sim do ponto de vista ficcional.

Você não vai dilacerar um personagem só porque ele foi cercado por goblins e nem os personagens irão necessariamente derrubar um ogro em apenas um turno só porque o estavam flanqueando.

VÁRIOS MONSTROS CONTRA UM PJ

Quando os personagens estiverem lidando com vários oponentes ao mesmo tempo, pegue o maior dado de dano de todos os oponentes, role e some +1 para cada monstro além do primeiro.

A cidade estava infestada de mortos-vivos. Enquanto afastavam-se do templo que lhes serviu de proteção, viram-se cercados por diversos monstros. A única saída era lutar. Quatro esqueletos (d6 de dano) e um dragonbone (d10+3 de dano) atacavam.

No exemplo acima, temos cinco oponentes, quatro esqueletos, cada um causando d6 de dano e um dragonbone causando d10+3 de dano. De acordo com a regra, seriam jogados 1d10+3 (o maior dado de dano) e ao valor obtido, seriam somados mais 4 pontos de dano.

O mestre rola 1d10+3 e obtém 9, que é somado aos +4 pelo número de criaturas além do primeiro, totalizando 13 pontos de dano.

Um personagem só pode engajar-se com apenas um inimigo do bando inimigo por vez. Pergunte o que ele faz, quem ataca e como lida com a situação de estar cercado. Usar Matar e Pilhar contra o inimigo com o qual esteja engajado e Desafiar o Perigo como forma de reação aos demais inimigos é uma forma de lidar com a situação. O jogador poderá usar Matar e Pilhar contra um inimigo e simplesmente receber o dano dos demais.

VÁRIOS PJ CONTRA UM MONSTRO

Agora que sabemos o que acontece quando vários monstros atacam um personagem, o que acontece quando vários personagens atacam um único monstro?

Depende.

O inimigo é hábil o suficiente para defender-se de todos os atacantes?

No caso do inimigo ser pequeno ou não possuir treinamento, é bem possível que um personagem faça o movimento Matar e Pilhar enquanto os demais simplesmente causam seus danos, já que o monstro não consegue defender-se apropriadamente. No entanto, não diga simplesmente “vá em frente e causa dano”, justifique dizendo que o inimigo está completamente focado em lutar contra um dos personagens ou descreva-o abrindo sua guarda para os demais.



Caso o inimigo seja grande ou suficientemente habilidoso para enfrentar vários personagens ao mesmo tempo, é possível narrar algo como:

O ogro recebe cinco pontos de dano do seu ataque, mas golpeia com seu poderoso punho causando quatro de dano em você, quase o derrubando. Ele gira em direção ao ladrão que está por trás dele enquanto você recupera o equilíbrio. Ladrão, o que você fará?

Lembre-se que você não está limitado a um determinado número de ações ou uma estrutura inflexível de turnos. Se o inimigo for rápido, grande ou habilidoso o suficiente, então você só está narrando os movimentos do combate e ele pode reagir a vários oponentes e ainda representar uma ameaça.

Quantas ações Bruce Lee dispunha em seu turno? Ele poderia lidar com vários oponentes ao mesmo tempo? Será que em seus filmes um combate era dividido em turnos?

Não existem benefícios mecânicos em flanquear, mas sempre pode haver benefícios na ficção por fazê-lo. Mesmo que você pense que o inimigo pode lidar com dois oponentes por vez, ele deveria ter alguma desvantagem, então conceda algo aos personagens. Talvez, por ao flanquear, os personagens não precisam fazer Desafiar o Perigo pelos ataques, ou talvez tenham de fazê-lo, mas as penalidades devido às falhas sejam menores, como uma menor quantidade de dano.

MAIS IDEIAS E INSPIRAÇÕES

Avance a narrativa através de escolhas difíceis

Nos combates, os jogadores devem ser confrontados, sempre, por decisões difíceis. Sempre apresente algumas opções, cada uma com um custo: Defender ou atacar? Se você se engajar com este inimigo, você se exporá aquele. Crie situações nas quais duas coisas são ameaçadas ao mesmo tempo e uma escolha precise ser feita, mas lembre-se estas escolhas nem sempre precisam ser ruins. Ofereça duas opções igualmente boas e deixe que o jogador escolha:

Você tem uma visão clara tanto do Capitão quanto do Bruxo, em qual deles você está mirando?

Você pode pegar o ídolo que está caindo antes do cultista, ou pode atirar nele enquanto ele pula para pegar o ídolo. O que você faz?

Faça mais do que causar dano

Quando um jogador falha em sua jogada de Matar e Pilhar, seu personagem sofre dano, mas esta não é a única opção.

A regra diz “o monstro faz um ataque”, não “o monstro causa dano”.

Causar dano é só uma das muitas opções disponíveis em Dungeon World. Verifique os Movimentos do MJ e escolha um deles. Derrube-o, segure sua arma, ameace um aliado, coloque-o em evidência, danifique sua armadura, agarre-o, cerque-o. Por pautar-se na ficção acima das regras, as possibilidades são infinitas.

Não existe essa de “não é o seu turno”

Um dos maiores problemas dos sistemas baseados em turnos é no que diz respeito a retroatividade de ações, ou a impossibilidade de realizar/criar determinadas situações. Se você já agiu, não poderá reagir a um perigo e tentar salvar um companheiro em perigo. São as regras.

É natural que o MJ estipule uma ordem na mesa para resolver as ações/situações, mas é preciso ter muito cuidado para que isso não se torne uma quebra da ação em turnos. Quando alguma coisa acontecer, pule a sequência e permita que o jogador/personagem possa reagir, permitindo que ele interrompa, se possível.

Clérigo: Então os kobolds estão correndo em minha direção? Eu só tenho 3 pontos de vida. Eu seguro o meu escudo um pouco mais alto e rodo o meu martelo de guerra tentando mantê-los a distância!

MJ: Isso se parece com Defender. Você está se defendendo, vá em frente e role.

Clérigo: Seis! Erro total!

MJ: Isso é ruim, muito ruim. Eis o que acontece: Guerreiro - lembra-se



que você disse anteriormente que você entra em uma espécie de transe de batalha? Que o tempo parece reduzir o seu ritmo ao seu redor? Bem, você está lutando contra vários kobolds, mas consegue observar o clérigo cometendo um terrível engano. Ele segura o escudo em uma direção e balança seu martelo de guerra em outra, abrindo sua guarda completamente para o ataque do inimigo. Você percebe o bando de kobolds em carga em direção a ele. Então você olha para o mago e vê um kobold esgueirando-se por trás dele prestes a atacar. Você tem uma fração de segundo para fazer alguma coisa, mas você não tem tempo de salvar ambos.

Guerreiro: Então eu posso Ajudar o clérigo e transformar este erro em um 7? Ou eu posso defender o mago?

MJ: Exatamente, mas você tem que decidir agora!

Seria plausível causar dano ao clérigo, mas ao invés disso o MJ deu ao guerreiro, que estava próximo, a chance de reagir ao acontecido e evitar algo bem pior, mesmo não sendo o “turno” do guerreiro. Como a narrativa precisa avançar através de escolhas difíceis, o MJ informou que um kobold esgueirava-se atrás do mago, criando uma situação de tensão.

É claro que mais tarde, o MJ deve permitir que o mago tenha a chance de reagir ao kobold, mas à cena foi emprestada uma tensão necessária, que sugeria uma escolha difícil, que requisitou a interferência de um outro personagem fora de uma estrutura de turnos, algo que seria muito difícil, para não dizer impossível em sistemas que adotam o sistema de turnos.

Aproxime e afaste o foco da ação

As mecânicas de Dungeon World funcionam bem para qualquer escala de ações. Não importa se o personagem está tentando esgueirar-se por trás de dois vigias em uma torre, ou se o está fazendo em um campo de batalha. Uma jogada pode servir para descrever uma ação instantânea ou mesmo uma ação demorada, tudo de acordo com a vontade do narrador.

Algumas vezes o jogador irá testes Desafiar o Perigo para um único momento de ação, como esquivar-se da lâmina do atacante antes que ele contra-ataque, outras vezes para uma sequencia bem mais longa, como esquivar-se de uma saravada de flechas enquanto se corre através de uma ponte sobre um

poço em chamas.

Como um filme, o narrador deve dar um close em uma cena da batalha, criar um momento de tensão, e então pular em outra cena. Com uma única jogada defina algumas cenas importantes e então volte para outra cena.

Valorize os resultados 7-9

Os resultados 7-9 não devem vir simplesmente na forma de dano, afinal ele é um sucesso com um preço. Você deve fazer um movimento completo com este resultado, similar ao 6-, mas ao invés de um movimento pesado utiliza-se um movimento suave, mas isso não é, de forma alguma, limitante. Lembre-se SEMPRE de preparar a próxima cena com um resultado desta magnitude.

Você consegue cortá-lo, mas ele contra-ataca desferindo diversas estocadas. Receba 4 de dano, enquanto ele força ainda mais o ataque forçando-o a recuar.

Esta construção da cena inclui um fator de posicionamento que pode ser explorado e ajuda a criar tensão. Tudo deve vir com um custo. Faça os resultados 7-9 se parecerem com sacrifícios.

Utilize vários inimigos como um enxame

Se você precisa ameaçar os personagens dos jogadores com uma grande quantidade de inimigos, dê ao grupo uma grande quantidade de pontos de vida e quando estes pontos de vida se esvairam, eles são dispersados. Na ficção você trata cada inimigo como um atacante separado e os mata como lacaios de Dungeons & Dragons – alguns poucos pontos de vida cada. Quando o guerreiro brande a sua espada e causa 8 de dano, ele provavelmente matará uns três ou quatro inimigos. Subtraia 8 da reserva de pontos de vida do enxame.

É provável que cada personagem lute com um grupo de atacantes e deve receber dano normalmente (maior dado de dano, mais um ponto de dano por cada criatura atacando). Quando a reserva de pontos de vida acabar, as criaturas terão sofrido baixas, terão se retirado ou se rendido.

Isso permite criar cenas épicas de batalhas, enchendo os olhos dos jogado-



res, com descrições de seus personagens cortando seus inimigos em dois no campo de batalha, enquanto estão cercados por todos os lados.

Lembre-se dos movimentos do MJ

Embora seja óbvio, é válido lembrar que os movimentos do MJ não terminam quando o combate começa. Não se esqueça de aplicar movimentos como Separar o Grupo, posicionando os inimigos ou através de características do campo de batalha.

Mostrar uma Desvantagem do Equipamento é sempre interessante. Se o guerreiro tem um martelo de guerra com +Alcance, então o cerque com pequenas criaturas, fazendo com que a arma se torne um empecilho. Todos estes movimentos preparam futuras escolhas difíceis.

Embora alguns movimentos do mestre pareçam não se aplicar em certas situações, mas observe que todos eles possuem interpretações bem amplas. O que você acha de Revelar uma Verdade Inesperada? Esta verdade pode ser qualquer coisa, literalmente qualquer coisa que o personagem não gostaria de ouvir:

Parece que ele está vestindo uma cota de mitral sobre o robe.

Parece que o troll está se regenerando. O ferimento causado pelo seu golpe está completamente curado.

Você ouve o som de mais guardas de aproximando.

E nunca se esqueça de finalizar com o clássico “o que você faz?”

Porque este sistema funciona

O sistema funciona porque ao invés de quebrar o combate em pequenos turnos de precisão cirúrgica, com escolhas limitadas a serem feitas, ele se torna um combate cinematográfico cheio de movimentos e ações. Os ataques possuem consequências reais e parecem reais; cortar a perna de um inimigo significa que ele provavelmente irá cair. Incapacitar o braço da espada significará o final da luta e isso não é um movimento especial ou Talento: isso é apenas algo que o jogador pode fazer.

Cada movimento do jogador ou do mestre do jogo é feito para criar o efeito de bola de neve na ação, propelindo-a para frente e transformando a batalha em algo sujo, caótico e provação satisfatória.

Ele funciona porque você sempre diz SIM!

O que mais você precisa saber?

Até aqui foram explanados os aspectos mais complicados para alguém que lê Dungeon World pela primeira vez. Esperamos que a estrutura de movimentos do jogador/mestre esteja totalmente clara agora, e que você esteja empolgado pra jogar.

Os próximos tópicos serão dedicados em ajudá-lo a criar histórias e rolar uma boa partida. O livro de regras contém dicas preciosas e ótimos conselhos para mestrar o jogo, certifique-se de ler tudo! Entretanto, nas páginas restantes desse livreto, cobriremos assuntos pontuais que devem ser esclarecidos para os MJs: Criar Movimentos customizados e desenvolver Frentes coesas.

MOVIMENTOS CUSTOMIZADOS

Movimentos customizados são muito legais de escrever e promovem um desafio adicional para os jogadores se divertirem também. O livro possui algumas orientações básicas para a criação de movimentos customizados, mas algumas pessoas tem dificuldade em escrevê-los. Vamos dar uma olhada em como elaborá-los com qualidade.

Você lembra como as aventuras d20 pré-publicadas sempre tem uma barra lateral ou algo parecido que diz, “um teste bem sucedido de Percepção CD 15 revelará a seguinte informação...” Então, isso é o que você tentará fazer com um movimento customizado: Algo que acontecerá e que você deseja se preparar antecipadamente.

O livro de regras também diz “[Um movimento customizado] torna-se importante quando está amarrado a um lugar definido e um momento particular”, esse é um ótimo conselho. É algo que normalmente poderia ser coberto pelos movimentos básicos, com consequências óbvias, como se você escrevesse um teste de “Desafiar o Perigo” com antecedência, já que são conhecidos com exatidão quais os possíveis resultados.

É normal haver muitas rolagens de 7-9 durante a aventura e com certeza isso pode começar a minar sua imaginação. Ter algo pré-planejado para esses momentos é legal. Entretanto, não se prepare demais, você não quer que as escolhas se tornem muito restritas de modo que elas possam ocorrer uma vez ou outra. Acredito que um bom movimento customizado deveria ter consequências que podem ser interpretadas pelo MJ de acordo com a necessidade,



em vez de situações raríssimas.

Vamos a alguns exemplos; eles sempre ajudam...

Esse é um movimento customizado do qual me orgulho de ter escrito para minha campanha: Simples e bacana, com opções e resultados claros. Além disso, está associado a uma determinada situação que poderá ocorrer repetidamente durante a aventura. A versão final ficou muito boa.

“Quando você for agarrado pelas vinhas de sangue, role+DES. Com 10+, escolha ambos. Com 7-9, escolha um:”

... Seu equipamento permanece intacto;

... Você não sofre ferimentos;

Entretanto, a versão original era um pouco diferente e não muito boa, parecia com algo do tipo:

“Quando você é agarrado pelas vinhas de sangue, role +DES.

Com 10+, todas opções. Com 7-9, escolha uma das opções da lista:”

... Seu equipamento não é danificado;

... Você sai ileso;

.. Você consegue se libertar”

Esse não foi um bom movimento, na verdade foi bem ruim, e por uma série de razões. Primeiro, lhe dá todas alternativas com um 10+, e apenas uma com 7-9, parece um pouco incoerente para mim. Além disso, o maior problema é a terceira opção, “...Você consegue se libertar”, é horrível. É uma total falta de escolha: os jogadores obviamente escolherão se libertar. Na verdade, precisam fazê-lo para avançar no jogo, por isso um 7-9 não é uma escolha real no fim das contas.

Em vez disso, trabalhei na versão final, onde os jogadores optam por receber um ferimento ou perder algo. Os PJs conseguirão se libertar das vinhas, isso é claro; a questão é qual o custo disso para eles? Acredito que funcione bem melhor.

Gostei do resultado das Vinhas de Sangue, porque é simples e oferece muitas opções. Os jogadores precisam escolher o que é mais importante para eles, mas o MJ decide o resultado final: Como vocês se ferem? Qual equipamento é danificado? É algo que nos podemos usar várias vezes sem tornar banal.

Aqui está outro movimento customizado do fórum *Something Awful*, co-escrito por mim e pelo usuário *Supreme Court*. Ele estava jogando em um cenário de piratas e obviamente era necessário criar um movimento para simular o balançar pelos aprestos do navio durante uma batalha naval. Digo, é uma sessão com piratas e coisas assim acontecem o tempo todo, certo? Seria bom ter um movimento com essa utilidade.

Supreme Court fez um rascunho para o movimento:

Quando se balançar pelo convés, role +DES.

Com 10+, todas opções. Com 7-9, escolha uma opção:

... você surpreende o inimigo;

... você causa +1d4 de dano;

... você não se esborracha horripelmente contra o deque;

Claro que há ótimas ideias aí. Ele definiu alguns pontos interessantes para as acrobacias com os aprestos e cordas sobre o convés: Você quer surpreender seu inimigo e não deseja cair desajeitadamente para a morte. Porém, as opções ainda não estão adequadas à proposta do movimento, algo está faltando.

Percebe-se que uma das opções é uma escolha quase obrigatória: Com um 7-9, quem não optaria por “não se esborrachar horripelmente contra o deque”? Em um 10+, os PJs surpreenderiam o inimigo e causariam +d4 de dano, ok, mas em um 7-9 eles não morrem de jeito algum. Além do mais, isso não parece ser um sucesso parcial, fora que não está explícito que é um movimento voltado ao combate.

Voltamos à prancheta e conversamos sobre o movimento para deixa-lo mais claro. Em primeiro lugar, o PJ deveria cair somente numa falha. Com isso definido, sabemos que esse seria um movimento muito utilizado em uma aventura de piratas, mas não poderia ser supervalorizado de modo que deixasse os movimentos básicos isolados. Refleti que surpreender o inimigo era suficiente, sem a necessidade de causar dano extra. Pensando sobre as opções



por alguns minutos, cheguei a essa versão interessante e lapidada:

Quando você se balançar em uma corda na direção de algum maldito bastardo, apertando uma faca entre os dentes, role +DES:

Com 10+, um de vocês é derrubado quando você aterrissa;

Com 7-9, ambos são derrubados quando você aterrissa;

Com uma falha, você passa direto!

Todos adoraram! Combina perfeitamente com a ideia do movimento customizado por várias razões. A primeira delas, como todo bom movimento customizado, está bem amarrado a uma situação que pode ocorrer mais de uma vez no jogo. Segundo, os resultados devem deixar algum espaço aberto pra ficção, como o alvo ser derrubado, ou talvez jogado para fora do cesto no topo do mastro, ou quem sabe ele deixar cair a pistola pouco antes de realizar um disparo. Finalmente, os resultados 7-9 apresentam escolhas difíceis: O PJ consegue o que ele deseja, mas não acontece como planejado. Além disso, ele desencadeia alguma outra ação em que o jogador e seu alvo estão envolvidos.

Escrevendo os Resultados

Quando você estiver escrevendo a lista de opções, simplifique. Já vi algumas pessoas escreverem movimentos customizados com cinco ou seis escolhas, quase sempre isso é muito. Seu movimento deve ser instantaneamente reconhecido e fácil de assimilar, algo que não tire os jogadores da ficção com uma lista enorme de decisões. Dê uma olhada nos movimentos “oficiais”; a maioria deles tem três opções, quatro no máximo. Muitos pensam em todas as complicações que podem ocorrer, e tentam cobrir cada resultado possível.

Não faça isso. Crie uma lista curta com grande impacto, assim os jogadores podem escolher com facilidade aquilo que os interessa. Os detalhes dependem muito do contexto ficcional, no momento em que ocorrem, então apenas tente colocar a essência, pois o resto será preenchido durante o jogo.

Além disso, é importante que você reflita sobre quais opções serão apresentadas ao jogador em um 7-9, e o que vai acontecer com as que ele não escolher; os resultados por omissão. Fica implícito que, se você não escolher uma determinada opção, então o oposto acontecerá.

Por exemplo:

Escolha um:

... Eu não pego seu dinheiro;

... Eu não o golpeio.

Você tem uma escolha: Se não o golpear, pegará seu dinheiro. Se não pegar o dinheiro dele, dará um belo soco em sua fuça. O jogador opta nesse caso pelo que não acontecerá, mas ele não pode ter tudo. A opção que ele não escolher? Virá à tona. Confuso não? Esse é o motivo pelo qual você deveria evitar essas não-escolhas, qualquer opção imprescindível deveria ser escrita no movimento, como algo a ser adquirido. Não apresente um resultado como “você sobrevive à explosão”, apenas diga “Quando você pressiona o botão de autodestruição, sobrevive à explosão, mas escolha uma das opções da lista...”

Dê uma olhada nesse movimento horrível:

Quando você se esgueirar pelo prédio à procura do pacote, role +AlgunsCoisa. Com 10+, escolha 4. Com 7-9, escolha dois:

... Os guardas não prendem você;

... As cameras não detectam você;

... O alarme não dispara;

... Você encontra o que veio procurar;

... Você consegue sair em segurança.

Isso está uma merda, não é? Há muitas opções, algumas delas se sobressaindo: Se a câmera o detectasse, o alarme provavelmente dispararia, certo?

Se os guardas o pegassem, como você conseguiria sair em segurança ao mesmo tempo? Existem diversas maneiras de elaborar um movimento como esse, observe os dois exemplos abaixo e perceba a diferença de tom entre eles:

Com um 7-9, escolha um:

... Você consegue encontrar o pacote;

... Os guardas não alcançam você.

Com um 7-9, escolha um:

... Você deixa alguma pista que o incrimina.

... Você dispara o alarme enquanto estiver no local.



O primeiro movimento é limpo e elegante: Você consegue pegar o pacote, mas precisa lutar contra alguns guardas, ou pode se desvencilhar dos guardas, mas deixará o pacote para trás. O segundo movimento definitivamente não está trabalhado; não há opção para fugir sem represália. A única escolha verdadeira do jogador é se ele deseja lidar com o problema agora ou depois. Ambos movimentos são usáveis, cobrem a mesma situação ficcional, mas diferem bastante no tom do seu jogo. Interessante não?

Sendo assim, quando você for escrever seus próprios movimentos customizados, já sabe o que deverá fazer: Esteja certo do que está em jogo, nada de desafios com consequências drásticas ou medíocres, ou seja, não apresente vitórias instantâneas ou tampouco mortes súbitas. Tenha certeza que os resultados impulsionam a ficção da maneira correta: Sucessos totais, parciais e falhas. Faça com que as escolhas sejam sucintas, porém amplas: Sucintas o suficiente para serem claras, e amplas o bastante para serem usadas múltiplas vezes. Mantenha o texto breve e legível para que os jogadores entendam facilmente quais escolhas estão disponíveis e seu impacto ficcional.

Faça com os movimentos sejam interessantes!

CONSTRUINDO O MUNDO

Faça perguntas, Deixe espaços em branco.

Sabemos que dois dos mais importantes princípios de Dungeon World são desenhar mapas deixando áreas em branco e fazer perguntas usando suas respostas. Sabemos, também, que não é preciso determinar todas as aventuras de uma campanha antecipadamente (jogar para descobrir o que vai acontecer, lembra?). Definimos um lugar para os pjs começarem, traçamos dois ou mais pontos de interesse, mas deixando o resto indefinido até que surja de forma natural durante o jogo. O que não significa que você não possa ter, em pensamento, seu mapa pronto antes do jogo.

Muitos MJs ficam mais confortáveis criando tudo de antemão, estabelecendo um mundo inteiro com cidades, masmorras, ruínas antigas entre diversas outras fantasias totalmente definido e preenchido antes dos jogares sequer ter pensado no tipo de personagens que eles queiram jogar. Todo estilo de mestrar pode funcionar em Dungeon World, entretanto requer pequenas mu-

danças: quando você estabelecer um ponto de interesse, não o defina além do básico. Não mapeie, não o preencha de monstros. Ao invés disso, faça de 2 a 3 perguntas e deixe as respostas em branco.

O que constitui uma questão interessante? Bem, para começar, ela deve ser a questão principal. Algo que aponta para uma verdade maior, algo escondido. Logicamente, você quer que sua pergunta se transforme em mais perguntas, preenchendo o mundo como você deseja. Digamos que você coloque um templo antigo no meio da floresta. Uma simples pergunta sobre ele poderia ser:

“A que divindade este templo foi dedicado?”

...mas isso não seria muito importante. A resposta, naturalmente, não levantaria mais perguntas por ser muito básico; a resposta poderia ser:

“Grix, Deus da Tempestade.”

Mas isso, realmente, não desencadeia nenhuma nova pergunta. Queremos perguntas que podem nos levar a mais perguntas. Então vamos expandir isto. Uma fácil maneira de expandir nosso exemplo acima é especificar algo interessante sobre o templo e/ou divindade:

“A que divindade esquecida o templo é dedicado?”

...é uma ótima questão; Não só porque podemos criar algumas definições sobre o deus, como também conduz a outras indagações, por exemplo:

“Por que o deus foi esquecido?”.

Além das questões que funcionam como sementes de ideias, você pode desejar ter um final em aberto que possa ser facilmente desmembrado em novas aventuras caso seja necessário. Novas ameaças, batalhas épicas, vilões tirando vantagem de situações ruins para seus próprios fins. Continuando com o exemplo do templo, digamos que você tem a ideia de que existem alguns selos antigos no templo, e algo acontecerá caso eles sejam quebrados ou desfeitos, o que é um bom gancho para uma aventura, correto? Aqui está ficando bem interessante, porém: pare por aí. Não planeje o que acontecerá se



ou quando o selo se desfizer. “Jogue para descobrir o que aconteceu”.

Então mantenha a ideia, mas expresse-a como uma pergunta...

“O que acontecerá quando o selo for quebrado?”

...e pare em uma questão com grande potencial; São selos que estão guardando algo bom ou algo ruim? E se não for uma questão de “se”, mas uma questão de “quando”, que evento fará com que os selos se quebrem?

Agora você ainda tem o seu gancho para aventura e está em aberto. E essa abertura fará com que sua aventura seja mais fácil e fluida de se trabalhar do que uma em que tudo esteja pré-estabelecido. Seus jogadores não estarão seguindo um enredo já construído. Farão sua própria história.

É melhor ter presságios que são iniciados pelos jogadores, ou ao menos coisas que eles tenham chance de impedir. Se você tinha decidido desde o início que o selo seria desfeito cinco semanas depois do início da campanha, ou quando as duas luas se alinharem, então é possível que a ameaça seja apresentada quando os PJs estiverem no meio de algum outro evento, caso contrário os PJs nunca serão capazes de encontrar o templo, ou tentar destruir o selo em primeiro lugar, e você apenas teria seu tempo desperdiçado ao pensar e criar uma série de eventos, que não seriam de interesse de todos os jogadores.

Falaremos um pouco mais sobre isto depois, mas o que você precisa se lembrar de quando as coisas saírem dos trilhos é: deixe acontecer, e ajuste suas Frentes e Presságios de acordo com a conformidade. Seus rascunhos e ideias são apenas um guia, não é um caminho restrito e sem volta. Não tenha medo em ajustá-los conforme sua necessidade.

Quando você deixa questões em aberto, é possível preencher as lacunas vazias com as respostas dos próprios jogadores, ou adequá-las ao tom de sua campanha mesmo tendo um tom diferente do começo da aventura. A razão de fazer perguntas e deixá-las em branco em Dungeon World é que você pode aprender que o jogo se desenvolve junto com o seu avanço. Isso não significa que você não pode ao mesmo ter uma breve ideia de o que será encontrando antes dos aventureiros chegarem lá, apenas deixe os detalhes em aberto. Então, não prescreva a história. Ao invés disto, preencha seu mundo com interes-

santes perguntas para seus jogadores responderem enquanto o jogo avança.

FRENTES, PERIGOS E PRESSÁGIOS.

Então como você faz para ter uma campanha excitante e cheia de acontecimentos sem prescrever alguma coisa? O livro de regras lhe uma ferramenta interessante para isto: Frentes.

Frentes são uma maneira formidável de organizar um jogo aberto. Eu acredito que, uma vez que você pegar o jeito acabará usando Frentes em todos os jogos que mestrear. Eu uso. Combiná-las com Perigos normalmente é bem fácil, mas pode se tornar um desafio quando falamos em bons Presságios. Eu tenho visto muitas pessoas usando os Presságios como um mapa para suas campanhas. Mas eles não estão prescrevendo a campanha, certo? Portanto, não crie uma longa lista de eventos. Ao invés disto, seus Presságios devem servir a dois propósitos maiores. Primeiro, os eventos devem alertar os jogadores que alguma Ameaça Iminente. Segundo, eles serão algo ruim que os aventureiros deverão impedir. Isto é importante. Os Presságios não acontecem nos bastidores, como:

“O Warlord Grak encontrou a Chave do Portal.”

...isto não é um Presságio, é apenas algo que você decidiu que aconteceria. Ao invés, considere como os jogadores saberão sobre isto. Como o Warlord procurará a chave? O que ele fará caso a encontre? Esses são os Presságios.

Todo Perigo deve ter uma lista de Presságios, mas não faça uma lista muito extensa, apenas alguns eventos chaves numa linha de tempo. Novamente, estes não devem ser eventos pré-determinados que você tenha em mente. Cada Presságio deve surgir naturalmente como o próximo da lista. Ele deve seguir de forma lógica entro da ficção jogo ao invés de começar de forma aleatória. No exemplo abaixo nosso Presságio pode ser:

“Os servos do Warlord Grak partem a procura da Chave.” e “O Portal é aberto e os demônios se espalham.”.

...são coisas que os jogadores notarão e vão querer impedir por vontade própria. Elas são reais sinais dentro da ficção do jogo que Warlord Grak está atrás de algo maior. Agora isso é um Presságio.



Algo importante a se lembrar sobre Presságios é que eles podem ser pontos de virada na campanha. Se os personagens derem fim ao Warlord antes dele encontrar a Chave do Portal, o que você fará? Ajustará os seus Presságios, é claro. Você poderia dizer que o segundo-comandante do Warlord Grak assumiu as hordas deixando o lugar onde o Warlord foi derrotado. Mas esta não seria a melhor solução por uma razão muito importante: isso faz com que os jogadores sintam que suas ações não influenciam no jogo, violando o princípio “jogar para descobrir o que acontece”.

Quando você substitui um Cara Mau A por um Cara Mau B e continua girando em torno da mesma trama como se nada tivesse acontecido, então você está empacado. Você não está criando o jogo que os jogadores querem, ao invés disso você estará criando o jogo que você quer jogar.

A real força das Frentes é a flexibilidade. Frentes dão a sua campanha uma estrutura que você pode construir a partir de ações, tendo espaço suficiente para expandir e improvisar em resposta as ações dos jogadores. Warlord Grak está morto? Então talvez Akbar, seu filho, assuma as hordas queira parar de buscar pela estúpida lenda de uma chave e parta para conquistar novas terras. Agora você pode separar isso numa Frente com seu próprio Elenco e Presságios.

E sobre o Portal? Não deixará de existir devido à morte do Warlord. Frentes não são caminhos predeterminados, portanto você poderá ainda utilizá-la. Bastará ajustá-la um pouco. Existe alguém no Elenco da Frente que possa se tornar o elemento principal dela? Talvez aquele estudioso que os jogadores consultaram durante a aventura tenha sido atraído pelos poderes do Portal. Assim, essa frente se transforma em duas frentes para você usar.

Frentes não são estáticas. São apenas ferramentas organizacionais para ajudá-lo a construir o estilo de campanha aberta que Dungeon World demanda. Toda vez que os jogadores forçaem uma mudança, olhe para suas Frentes e veja como ela deveria responder. Esta técnica de vai-e-vem não lhe parece familiar? É o mesmo modo como os movimentos fluem entre o MJ e os PJs e voltam pra ficção. O jogo inteiro funciona assim. Legal, né?

EXEMPLO DE FRENTE DE CAMPANHA

Vamos dar uma olhada neste cenário de campanha, já está preparado e pronto para rolar. Observe sua descrição e configuração, e como ele se traduz em Frentes, Perigos e Questões Interessantes.

O grande ancião Axstalrath - por Sean M.Dunston

A Ilha Crescente é uma pequena ilha que recentemente atraiu uma atenção perigosa. A ilha foi colonizada por humanos por volta de cinco anos atrás, fato este que aborreceu a população nativa da região, os Homens-Lagarto. Felizmente, os Homens-Lagarto têm pouco interesse nas coisas que acontecem fora de seus pântanos, portanto um tratado instável de “viver e deixar viver” formou-se naturalmente.

O pequeno **Porto de Taramos** foi fundado no leste da costa da ilha, e não demorou muito para que **depósitos de ferro fossem encontrados** próximos à floresta do sul. Uma mina foi construída rapidamente, e a cidade de **Rockbreak** surgiu para dar suporte à mina, bem como para explorar as proximidades da floresta. A cidade de **Windward** na parte norte da ilha onde havia muita terra arável. Suprimentos do continente chegavam uma vez por mês para suprir algumas necessidades que os colonos tinham, mas a Ilha Crescente é quase autossuficiente.

Três semanas atrás, **o dragão apareceu.**

Chegou sem aviso, arrasando todos os navios na baía de Taramos, rasgando as ruas principais, e abrindo uma cratera numa área bem específica no meio da ilha. Uma vez feito, **se instalou no vulcão** oceânico nas proximidades. O dragão apenas deixa seu ninho para destruir qualquer navio que busque ajuda do continente e impedindo a comunicação entre os povoados da ilha. Uma tentativa de ataque naval ao ninho vulcânico da criatura foi completamente anulada antes mesmo que os soldados pusessem os pés na pequena ilha. Nas semanas seguintes ao ataque da besta, algumas pessoas passaram a adorá-la numa tentativa de acalmar a fera. O culto ao dragão foi declarado ilegal pelo Governo do Porto de Tamaros, mas apenas os fez recorrer ao subterrâneo como refúgio onde eles crescem sem controle. Poderia passar semanas antes que o con-



tinente percebesse algum problema e demoraria até que eles enviassem ajuda, portanto a ilha está por conta própria.

Um chamado tem sido feito para as pessoas dispostas a sair e tentar contato com as cidades isoladas, para tentar descobrir por que essa parte específica da ilha foi destruída, o que há nas ruínas subterrâneas revelada nas terras arrasadas, e talvez... Apenas talvez... Destruir o dragão.”

... O que você faz?



Pontos de Interesse

Porto de Taramos é a capital e único contato com o mundo lá fora. É cercada por recifes, mas o porto considera os recifes uma fácil maneira de conduzir o tráfego e manter afastados os invasores do mar. Há um grande Farol ligado à Mansão do Lorde de Taramos, que tem vista para a baía.

A cidade na extremidade sul da ilha é **Rockbreak**. A mineração e exploração madeireira da cidade são as principais fontes de comércio da ilha. Desde o aparecimento do dragão, a comunicação entre Rockbreak e o Porto de Taramos foi cortada.

A **Lança do Deus Mar** é uma ilha vulcânica onde o dragão fez seu ninho. Os destroços carbonizados dos últimos três navios de guerra da ilha estão ao largo da costa sul.

Ss't'k'llst é o maior povoado dos Homens-Lagarto e “capital” das criaturas por padrão. Além de Ss't'k'llst (pronuncia-se Sisticalisti), os Homens-Lagarto ocupam a maior parte do pântano Greenscale e os aldeões ficam fora.

Para os habitantes da ilha a **Floresta das Algas**, é apenas um emaranhado de algas e plantas marítimas. Ela é, de fato, parte do povoado dos Elfos do Mar que esbarra na ilha. Os Elfos do Mar deixaram-se apenas recentemente serem descobertos pelos habitantes da ilha.

Windward é a cidade agrícola do norte. Há um pequeno local entre Rockbreak e Porto de Taramos para descanso e reabastecimento, os moradores chamam de ponto de passagem.

Um dos mais estranhos mistérios da ilha é o **Monólito**, uma coluna cilíndrica de seis metros de diâmetros e quinze pés de altura, coberta de runas intraduzíveis. Em noites de meia-lua, as runas brilham e a coluna projeta um feixe de luz diretamente para o céu. Nunca houve explicação para este fenômeno. O enorme redemoinho ao lado do Monólito é chamado de Olho do Deus do Mar, e gira constantemente nas profundezas inexploradas.

Os dois locais parecem ser interligados de alguma forma, mas até então, os estudiosos estão perplexos.

Perguntas para os jogadores

Qual de vocês é um estrangeiro encalhado aqui?

Qual de vocês conhece a ilha como a palma de sua mão, sendo nascido e criado aqui?

Se você é um elfo do mar, porque você se revelou aos habitantes da superfi-



cie? Como seu povo se sente a este respeito?

Você conhece pessoalmente um dos cultistas do Dragão. Quem eles são e porque eles não ouviram seus conselhos para se afastar?

O que você ouviu a respeito do Templo Misterioso na pequena ilha a sudeste?

O que você sabe sobre o Monólito que mais ninguém sabe?

Caso você seja um homem lagarto, porque você abandonou os pântanos? Porque você está andando com estes mamíferos?

NOVAS RAÇAS

MOVIMENTOS RACIAIS DO HOMEM LAGARTO

Guerreiro: Suas garras permitem que você cause o dano de sua classe sem uma arma.

Druida: Você tem acesso a um novo Terreno: Pântanos Fétidos

Ladrão: Quando você Desafia o Perigo para se esconder em pântanos ou folhagem densa você é bem sucedido como se tivesse rolando 10+

Ranger: Seu companheiro pode escolher “emboscar” como um treinamento.

MOVIMENTOS RACIAIS DO ELFO DO MAR

Bardo: Graças a sua voz de sereia, você pode oferecer sua presença ou felicidade como influência quando você Negocia.

Guerreiro: Qualquer arma que você usa adquire o rótulo “Preciso”.

Mago: Você pode preparar um nível adicional de magias.

Clérigo: Você é sintonizado ao deus do mar. Sua religião pode ter o domínio “Oceano e seus Segredos”.

PERIGO: O DRAGÃO (INIMIGO ARCANO)

O dragão Axstlath escolheu a Ilha do Crescente como seu ninho por várias razões; ela é isolada e separada da civilização, ela está intrigada pelo monólito no deserto, o vulcão é o local perfeito para pôr seus ovos, e quando seus ovos chocarem a ilha está cheia de comida indefesa sem formas de escapar.

Impulso: defender e cuidar de seus filhotes

Presságios Terríveis

- O dragão contata os magmin vivendo sob o vulcão
- O dragão trama voltar os homens lagarto contra os humanos
- O dragão destrói uma patrulha naval do continente
- Os filhotes do dragão descem até a ilha e se alimentam

Desastre Iminente: Destruição

PERIGO: OS CULTISTAS DO DRAGÃO (ORGANIZAÇÃO AMBI-CIOSA)

Os cultistas acreditam que podem pacificar o dragão através de adoração.

Impulso: adorar o dragão como a um deus

Presságios Terríveis

- Cidadãos de Porto Taramos ficam inquietos, então o culto ganha membros
- Lei Marcial é declarada
- Os cultistas do dragão tomam Porto Taramos
- O dragão destrói o farol próximo ao solar de Lorde Taramos
- O culto toma o poder e oferece a cidade ao dragão

Desastre Iminente: Usurpação

PERIGO: OS MAGMIN (HORDAS)

Impulso: se fortalecer, pôr seus inimigos em fuga.

Desastre Iminente: Tirania.

Presságios Terríveis

- Magmin aparecem nas praias do oeste
- Eles cavam pela mina e tomam Rockbreak



- Eles fazem um acordo traiçoeiro com os cultistas do dragão
- Eles oferecem os cultistas como comida para a ninhada do dragão

O QUE ESTÁ EM JOGO

**O que está nas cavernas reveladas pelo ataque do dragão ao centro da ilha? O que lá dentro o dragão quer tanto?*

**O que acontecerá com Rockbreak, agora que ela está isolada?*

**Que papel o Monólito terá no destino da ilha?*

**Os homens lagarto no pântano irão quebrar sua tênue trégua com os humanos e ficar ao lado do dragão?*

**Porque os elfos do mar da floresta de algas estão se revelando aos habitantes da ilha pela primeira vez?*

ELENCO DA CAMPANHA

Lorde William Taramosis o Prefeito de Porto Taramos; a família Taramos fundou o primeiro assentamento na ilha e permanece influente.

Linsa Craneis a Mestre de Obras na mina Rockbreak, que por sua vez faz dela a Prefeita da vila Rockbreak. Os aldeões a respeitam e suportam suas decisões sem hesitação.

Karlov Grey foi identificado como o provável fundador e atual líder do Culto do Dragão, apesar de sua localização rotineira por vezes ser um segredo. Ninguém tem certeza de quem ele era antes do culto começar.

Lsst'I representa os interesses do Povo Lagarto em Porto Taramos, de políticas comerciais a questões de fronteiras, mantendo a paz entre as espécies. Ele sempre alegou lutar apenas pela paz e coexistência, mas quão confiável ele é?

Rajak Aço-Vermelho pouco é conhecido sobre o Rei dos Magmin, ou com que propósito ele leva seu povo à conquista. Um mistério ainda a ser resolvido.

CLASSES DE COMPÊNDIO

Classes de compêndio são cobertas no capítulo Técnicas Avançadas para se Aprofundar na Terra.

Elas não são como as classes regulares escolhidas no início do jogo; elas são escolhidas enquanto você avança de nível e a maior parte delas exige algum tipo de requisito. Estes requisitos são tipicamente algo que o personagem tenha realizado ou experimentado no jogo. O usuário Emonghas do fórum SomethingAwful escreveu várias delas. Estas estão entre as minhas favoritas entre as que ele postou; talvez alguma o inspire a usá-las, ou criar suas próprias.

CLASSE DE COMPÊNDIO: ANDARILHO DO ABISMO

Ao viajar até o abismo e ser afetado permanentemente por ele, você pode escolher este movimento ao subir de nível:

❑ **Marcado pelo Abismo:** O abismo deixou sua marca em você e você sofre algum tipo de debilidade física, o MJ irá lhe dizer os detalhes. Por sua vez, uma vez por batalha você pode simplesmente causar seu dano a um inimigo à sua escolha, usando o poder do abismo para pegá-lo desprevenido.

Após ter escolhido Marcado pelo Abismo, os seguintes movimentos contam como movimentos de classe para você. Você pode escolher desta lista sempre que subir de nível:

❑ **Caminhar pelo Abismo:** Quando você guia alguém através do abismo, rola +SAB. Com 10+, você chega em segurança no destino pretendido.

Com 7-9, você sai do abismo, mas o MJ irá escolher um:

... você sai em um lugar onde você nunca esteve antes.

... alguma coisa seguiu você para fora do abismo.

❑ **Sustentado pela Ausência:** Quando um movimento diz a você para gastar rações, ignore. O abismo provê seus sustento agora.

❑ **O Abismo Olha de Volta:** Quando alguém Discernir Realidades a seu respeito ou de outra maneira estudá-lo ou observá-lo atentamente, você pode



fazer uma única pergunta da lista de Discernir Realidades a respeito dele.

NOVA RAÇA: AUTÔMATO

Diversos jogadores criaram houserules para Warforged, uma raça popular em D&D. É uma nova raça à qual escolher durante a criação de personagem, para qualquer classe, projetada para emular algumas das características de uma máquina viva.

Movimentos raciais iniciais para Autômatos de qualquer classe

Sustentado pelo Ferro: Caso um movimento o diga para gastar rações, ignore-o. Você é um robô, porque você precisaria comer?

Homem de Metal: Você não pode ser curado por meios mágicos ou maldanos; você ou outra pessoa podem executar reparos em você sempre que você Prepara Acampamento ou Recuperar-se, permitindo que você se cure normalmente. Adicionalmente, quando você realiza o Último Suspiro e obtém 7-9, você se desativa e entra em modo de espera até que alguém possa repará-lo, o MJ irá dizer a você o que será necessário para isso.

Vínculos Alternativos:

_____ ajudou em minha manutenção.

_____ conhecia meu criador.

Eu sou uma amigo da família de _____ a muito tempo.

A fragilidade e desejos humanos de _____ me confundem.

CLASSE DE COMPÊNDIO: AUTÔMATO FAZ-TUDO

Quando você é um Autômato e passa tempo tentando se aprimorar, você pode escolher este movimento ao subir de nível:

Chassi Modular: Quando você Prepara Acampamento e passa algumas horas se modificando, escolha duas características. Você recebe +1 contínuo a todas as rolagens utilizando um deles, mas -1 contínuo a todas as rolagens utilizando o outro até você passar tempo modificando a si mesmo novamente.

Após você escolher Chassi Modular, os seguintes movimentos contam como movimentos de classe para você. Você pode escolher desta lista sempre que subir de nível:

□ Armamento Integrado: Quando você integra uma única arma em seu corpo, escolha um da lista abaixo. Este movimento pode ser escolhido múltiplas vezes; acrescente outra opção ou nova arma a cada vez.

◇ ... a arma pode se estender e retrair à vontade, dando a ela um rótulo de alcance adicional.

◇ ... a arma se dobra em um compartimento no corpo, totalmente oculta da visão.

◇ ... você projetou um sistema para tornar o golpe das armas mais forte. Acrescente +Poderoso a ela.

□ Reparador de Engrenagens: Quando você tenta reparar uma peça de maquinário complexo, role +Int. Com 10+, você a coloca em perfeitas condições. Com 7-9, ela funciona, mas existem alguns problemas que o MJ irá tornar aparente. Em caso de falha você a deixa em condições piores que no início, o MJ irá fornecer detalhes.

□ Perfeição Mecânica: No começo da sessão, role +nada. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Você pode gastar um de domínio por vez para receber +1 adiante antes de rolar, usando lógica e precisão mecânicas para se assegurar do sucesso.

□ Se Equipar: Quando recolhe partes em um inimigo, role +Con. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Você pode gastar domínio um para um para fazer um movimento da lista de movimentos do inimigo que você recolheu; o MJ irá lhe dizer o que está disponível. Você só pode ter um destes movimentos por vez, e quando acabar seu domínio você perde o movimento - você precisará colher um novo inimigo.



NOVA RAÇA: DRAGÃO

Sim, um dragão: a clássica besta astuta e ambiciosa acumuladora de ouro. Porque não? Foi pedido de um jogador, e Emong a escreveu com um pouco de ajuda do fórum SA.

Movimento raciais iniciais para Dragões de qualquer classe

Estômago sem Fundo: Quando um movimento o diz para gastar rações, gaste uma a mais que o normal.

Transformação Dracônica: Como um dragão seus dentes, garras, e arma de sopro causam dano de classe, e você pode voar caso você seja este tipo de dragão. Você tem acesso a todos os seus movimentos de classe como um dragão, desde que você possa executá-los razoavelmente sem mãos. Você também pode tomar uma forma humanóide. Diga ao MJ que sua forma humanóide tem uma imperfeição; um sinal revelador de que você é um dragão disfarçado: olhos reptilianos, língua de lagarto, qualquer coisa. Escolha algo difícil, mas não impossível, de esconder.

Vínculos Alternativos

Eu tenho certeza que _____ roubou algo de meu tesouro.
 _____ fez um pacto comigo em troca de conhecimento perdido.
 _____ se acha muito importante, para alguém tão pequeno.

CLASSE DE COMPÊNDIO: GRANDE WYRM

Se você for um dragão, e conscientemente permitir que um mal significativo ocorra com algo ou alguém importante para você em nome da cobiça e da avariza você pode tomar este movimento quando subir de nível:

Dormir em uma Pilha de Ouro: para cada 100 peças de ouro adicionadas a sua pilha, ganhe +1 de domínio. Gaste este domínio (e consequentemente, sua pilha) para ganhar +domínio gasto para Negociar e conseguir fazer as coisas de seu jeito.

Somente quando tiver ganhado Dormir em uma Pilha de Ouro, os movimentos subsequentes contam como movimento de classe para você. Você

também pode escolher desta lista sempre que subir de nível:

☐ **Magia Dracônica:** Você ganha o movimento Ritual como a classe Mago, com a diferença que pode escolher entre +INT ou +CAR quando o usa. Se você já possuir o movimento Ritual, ganha o movimento do Mago Prodígio no lugar, e pode memorizá-lo mesmo sem o seu livro de magias.

☐ **Incendiar os Campos:** Sua baforada usa um dado de dano um nível maior que seu dano de classe. (1d4 -> 1d6 -> 1d8 -> 1d10 -> 2d6)

☐ **Língua de Serpente:** Quando você Discernir Realidades sobre uma pessoa, pode perguntar “O que ela mais deseja?”.

☐ **A Espécie Superior:** Quando você Falar Difícil exagerando e enfatizando a importância dos dragões e sua história com seu conhecimento, automaticamente tem sucesso como se tivesse rolando um 10+.

CLASSE DE COMPÊNDIO: MESTRE DA BEBEDEIRA

Quando você passa por uma bebedeira de três dias, e lida com as consequências, você pode tomar este movimento quando sobe de nível:

☐ **Beber Feito um Demônio:** Quando você toma um gole de uma bebida alcoólica, role +CON. Com 10+, você tem 3-embriaguez. Em 7-9, você tem 2-embriaguez. Você pode reduzir sua embriaguez em um sempre que curar 1d4 de dano.

Somente quando escolher Beber Feito um Demônio, os movimentos seguintes contam como movimentos de classe para você. Você pode escolher também desta lista sempre que subir de nível:

☐ **Movido a Álcool:** Escolha entre Matar e Pilhar ou Lançar uma Magia, se você tiver. A partir de agora sempre que usar o movimento escolhido role +embriaguez ao invés do que o movimento diz.

☐ **Frac para Bebida:** Quando usar Beber Feito um Demônio, você ganha +1 de embriaguez.



Ver Dobrado: Quando você Desafia o Perigo tropeçando e cambaleando pelo caminho, role +embriaguez.

Fígado de Ferro: Você pode ignorar os efeitos de um veneno. Depois do que você faz com seu corpo todos os dias, veneno é somente uma gota no oceano.

CLASSE DE COMPÊNDIO: ANDARILHO DA PELE

Quando você veste a pele de um animal como tática de intimidação durante o combate, você pode escolher este movimento quando sobe de nível:

Andar Como os Animais: Quando você veste a pele de um animal perigoso em batalha, ela te transmite uma parte de sua natureza selvagem, concedendo a seus ataques +1 de perfuração.

Somente quando escolher Andar Como os Animais, os seguintes movimentos contam como movimentos de classe para você. Você pode escolher desta lista também sempre que subir de nível:

Falar Como os Animais: Quando você está vestindo a pele de um animal, você ganha a habilidade para falar com animais facilmente como se estivesse conversando com uma pessoa. Animais irão percebê-lo como uma criatura comum da pele que estiver usando.

Selvageria Emprestada: Ao atacar enquanto usa a pele de um animal perigoso, você causa +1d4 de dano devido a natureza feroz do animal que corre pela suas veias.

Tornar-se a Fera: você escolhe o movimento Metamorfose como a classe Druida, exceto que ele só pode ser usada para mudar para a forma completa de um animal da pele que estiver vestindo.

Emong oferece estas recomendações para escrever classes de compêndio:

“O conceito é a parte mais fácil, algo que se resume a uma ou duas sentenças descrevendo o que define a classe. Como, “Alguém que foi corrompido e distorcido pelo abismo.” ou “Alguém que bebe tanto que transformou isto em um estilo de luta.” Deve ser o tipo de personagem que é possível com as regras básicas, mas sem mecânicas para um tema específico. Você pode facilmente jogar com um lutador bêbado ou um caminhante corrompido, mas não há movimentos especiais para reforçar sua escolha. Assim você pode escrever alguns por si só.

Classes de compêndio tem qualificações que um personagem deve possuir. Nem sempre é tão fácil quanto pode parecer. Algumas classes, como o Andarilho do Abismo, tem requisitos óbvios. Outras vezes, onde não nenhum evento óbvio que pode acioná-la, ela vem com algo temático, como a classe Grande Wyrm para a raça dragão: Grande Wyrm é sobre como fazer um dragão mais dracônico, então o personagem precisa ser ganancioso o suficiente para que desista de algo com o que se importa pelo ouro. Ele precisa amar mais o ouro. Este é um bom ajuste temático.

O movimento inicial provavelmente é o mais importante dos movimentos, e não somente porque ele tem ser escolhido primeiro. O movimento inicial também deve definir o espírito completo da classe. Você poderia ter apenas aquele movimento e sentir como se adquirisse aquela classe de compêndio. O primeiro movimento do Mestre Bêbado dá ao jogador uma razão para beber constantemente, o do Grande Wyrm dá uma razão para ser ganancioso, esse tipo de coisa. Ele define as etapas para o restante das habilidades de classe.

Depois que o personagem escolhe o movimento inicial, ele ganha acesso aos movimentos secundários. Estes devem fazer o personagem estar mais sintonizado com o tema da classe, de forma comportamental. Grande Wyrm é a melhor classe que eu já escrevi para demonstrar a ideia. O tema da classe é fazer o personagem ser mais dracônico, então o que são dragões?

Dragões são gananciosos (Dormir em uma Pilha de Ouro), poderosos (Incendiar os Campos), mágicos (Magia Dracônica), astutos (Língua de Serpente) e arrogantes (A Espécie Superior). Então, cada movimento que um



personagem escolhe o leva cada vez mais próximo do que a classe representa, neste caso o dragão icônico.

O manual básico tem muita informação sobre como escrever movimentos personalizados, esta informação se aplica aqui também. Quando escrever movimentos de compêndios de classe, compare-os com os movimentos oficiais em termos de utilidade e força. Um movimento que vai acontecer com menos frequência deve ser mais poderoso que um movimento que será usado o tempo todo.

Não crie movimentos que dupliquem os oficiais, ou que os substituam em utilidade. Se você quer fazer sua classe melhor em combate corpo a corpo, não substitua Matar e Pilhar. Dê ao movimento um bônus no lugar: “Ao Matar e Pilhar enquanto estiver transformado em lobisomem...”. Também, tire proveito do fato de que cada membro da classe irá ter o mesmo movimento inicial. O restante dos movimentos de sua classe de compêndio devem fluir deste inicial, tanto no tema quanto nas mecânicas.”

- Originalmente postado no fórum SomethingAwful

EXEMPLO DE JOGO

Este é um trecho de minha campanha, alguma coisa real para continuar, assim você poder ver como estas regras e princípios trabalham de verdade. Você verá alguns dos movimentos em ação, junto com a informação de como este livreto está sendo usado em um jogo de verdade. Há muitas explicações e comentários na barra lateral, assim você pode entender sem interromper o fluxo do texto. A propósito, no mundo real todos estes personagens tem nomes, é claro, mas para o propósito deste exemplo vamos identificá-los apenas por sua classe.

MJ: “Muito bem, então a porta para a torre ancestral está entreaberta e vocês decidem entrar. A ante-sala de pedra está cheia de poeira e detritos mas eles foram mexidos em alguns lugares, como se algo tivesse andado por aqui. A sua frente está um conjunto de portas duplas ornamentadas feitas de granito sólido, e as paredes são cobertas com belos afrescos esculpidos representando cenas da guerra ancestral dos anões. Aqui há algo interessante: um pequeno esqueleto humanóide no canto, destruído além do reconhecimento

a muito tempo atrás. Também há arranhões profundos no chão de pedra, como se metal tivesse sido arrastado por ele¹.”

Ranger: “As portas duplas estão trancadas? Estou indo abri-las.”

Ladrão: “Espere! Você disse que há um esqueleto? E arranhões no piso, certo? Pode ser uma armadilha de lâmina. Todo mundo para trás e me deixem fazer o que eu sei. Eu escolho usar Truques do Ofício...²”

Ele pega os dados e começa a rolar.

MJ: “Parece bom, o que você está fazendo? Como exatamente está procurando por armadilhas? O que está fazendo? Está procurando pela sala, cutucando com um bastão?”³”

Ladrão: “Boa pergunta. Eu estou investigando os arranhões primeiro e procurando a partir de que ângulo eles foram feitos, e olhando para ver se consigo identificar de onde as lâminas saem. Eu acho que estou andando com muito cuidado para identificar placas de pressão ou armadilhas de fio. Somente olhando acuradamente o lugar todo. Parece bom? Muito bem... Eu rolo um 11! Então eu tenho a resposta para três perguntas, certo? Há uma armadilha aqui e o que a ativa? O que ela faz quando é ativada? E o que mais está escondido aqui?”⁴”

MJ: “Certo, Uau, muito bom. Há definitivamente uma armadilha, é claro, ativada ao girar a maçaneta da porta.”

O Ranger imita que está soltando a maçaneta da porta de repente.

MJ: “Não é uma armadilha de lâmina como você suspeitava, não há nenhuma abertura para lâminas. Na verdade, é realmente estranho. Há fios visíveis no batente da porta ligados aos afrescos de pedra nas paredes da esquerda e da direita, como se eles fossem painéis que abrem deslizando quando a maçaneta da porta é girada. A coisa mais estranha é o esqueleto no canto: ele era um kobold, mas não parece que ele morreu por causa de uma lâmina: ele definitivamente foi prensado mortalmente por algo grande.”

Esta é uma barra lateral onde eu irei adicionar comentários sobre o que está acontecendo: explicações sobre meu raciocínio, meus pensamentos nos bastidores, coisas assim.

1 Sempre deixe claro o que aventura exige, certo? Não esconda detalhes ou faça os jogadores Discernirem Realidades a todo momento.

2 Este também é um bom exemplo para oferecer uma oportunidade que se encaixa em uma das habilidades de classe

3 Sempre faça perguntas! Como você está fazendo isto? O que isso lhe parece? Entre nos detalhes do jogo.

4 Veja como eu respondo a estas perguntas sem dizer tudo. Não seria divertido, deve haver um mistério. É claro, eu tenho que lhe dar as respostas, ele as conquistou, mas não significa que não se pode manter a tensão mesmo enquanto se explica a situação toda



Ranger: "A coisa toda parece realmente estranha. Eu vou ficar aqui e Discernir Realidades para entender o que está acontecendo. Eu rolo um 8, então tenho somente uma pergunta: O que aconteceu aqui recentemente?"⁵

MJ: "Você olha para baixo e inspeciona os rastros deixados na poeira. Um grupo de pequenas criaturas passou por aqui, provavelmente mais kobolds. E é evidente que os dois painéis abriram deslizando, e algo muito grande saiu. Seja lá o que foi, isto anda em duas pernas e espremeu o kobold até a morte. O resto do grupo parece que conseguiu chegar até a porta que se fechou atrás deles.

Ladrão: "Certo, eu estou desarmando a armadilha, usando Truques do Ofício. Eu pego um alicate, um pedaço de fio e uma pequena lâmina, e começo a trabalhar no mecanismo da porta.⁶ Eu rolo um 7, o que exatamente isso significa?"

MJ: "Significa uma escolha⁷. Enquanto você estava mexendo no interior, encontrou dois conjuntos de fios. Este artesanato dos anões é bastante complicado mas você percebe que um dos fios abre os painéis e o outro ativa algum mecanismo. Desativar um irá acionar o outro, então você tem de escolher qual deles irá cortar."

Ladrão: "Então eu posso ativar um mecanismo desconhecido ou abrir os painéis? Ugh... Eu deixo os painéis se abrirem. Todos entrem na sala e estejam prontos."

MJ: "Os painéis abrem com um solavanco, impulsionados por algum sistema hidráulico ou algo do tipo. Eles entram nas paredes e expõem pequenas alcovas, do tamanho certo para conter os dois gigantes de bronze em seu interior. Eles são antigos autômatos dos anões, com seu mecanismo revestido com pesadas placas de bronze forjadas para a guerra. Eles não se ativaram, ao que tudo indica, o ladrão escolheu sabiamente aqui. Eles estão sentados, totalmente imóveis. Eles tem rubis inseridos nos olhos, que estão fixos a frente."⁸

Mago: "Quão grandes são os rubis?"

5 Certo, então obviamente a vítima anterior desta armadilha já se tornou um esqueleto agora, então ela não é exatamente recente, mas eu não preciso ser rigoroso. Claramente, eu devo a ele uma explicação.

6 Depois de algum tempo, os jogadores passam a dizer exatamente o que eles estão fazendo quando usam um movimento, sem necessidade de perguntas.

7 Isso é complicado; algumas vezes é difícil determinar quais exatamente são as escolhas para um 7-9, especialmente em uma armadilha simples. Aqui, eu pensei sobre o que esta armadilha faz e dividi em duas partes. Há autômatos na parede, e a armadilha os ativa e liberta. Estou descrevendo as consequências e perguntando, aqui.

8 Isto é definitivamente a apresentação de um tesouro por um preço. Você só sabe que algo perigoso vai acontecer.

Todos murmuram

Guerreiro: “Não faça isso de novo, só deixe-os aí. Você é pior que o ladrão, não é ele que deveria ser o ganancioso?”

Mago: “Eu preciso deles para meus experimentos... eles são componentes mágicos.”⁹

MJ: “Você tem certeza? Como se todos os seus feitiços fossem alimentados por pedras preciosas? Eu não sabia disso.”

Mago: “Não, somente certos rituais. Eu, uh... trituro-os até virarem pó e uso isso para pintar um círculo mágico.”¹⁰

MJ: “Eles são grandes, tão grandes quanto os punhos do halfling. Perfeitos para sua algibeira de componentes.”

Todos sussurram novamente

Guerreiro: “Não faça isso. Isto provavelmente vai trazê-los a vida e fazer que matem a nós todos. É só deixá-los aí.”

Ladrão: “Eu reclamo o outro rubi! Você não pode ter todos!”

Mago: “Eu vou fazer isso. Me aproximo do mecanismo e desprendo um rubi com meu canivete. O que preciso rolar para isso?”

MJ: “Nenhuma rolagem, só precisa fazer isso”¹¹. Você cutuca em volta das órbitas metálicas e o rubi se desprende, caindo em sua mão. No momento em que isso acontece, entretanto, o mecanismo volta a vida com uma velocidade surpreendente, e as mãos se dirigem para o seu pescoço tentando agarrá-lo. O que você faz?”¹²

Mago: “Ahh! Eu salto fora e tento ficar atrás do Guerreiro!”

MJ: “Soa como se você estivesse Desafiando o Perigo agindo rápido, ro-le+DES.”

Mago: “...é um 5. Falha total?”

MJ: “Definitivamente, o mecanismo é muito rápido para você. A grande mão de bronze salta para fora e o agarra pelo pescoço, te levantando em um

9 Eu tenho certeza que ele está somente inventando desculpas, mas achei um detalhe interessante então vou pressioná-lo com isso.

10 Que legal! Uma coisa que eu gosto sobre Dungeon World é que coisas como essa acontecem o tempo todo, algum comentário casual irá se transformar em algo importante. Mantenha as orelhas de pé para este tipo de detalhe! Certamente, eu irei seduzi-lo com estes recém importantes rubis.

11 Arrancar uma pedra preciosa não é um teste de Força ou algo assim. Lembre-se, Dungeon World não é sobre dificuldade, é sobre consequências. Eu não vejo nenhuma razão por que o Mago não pode fazer isto.

12 Aqui está, este é o início do combate. Mas não há nenhuma iniciativa, nós apenas passamos por isso. Eu descrevo o início do ataque do monstro e espero pela resposta. Neste caso, ele decide saltar longe então eu chamo Desafiar o Perigo. Parece óbvio: o perigo é ser agarrado.



estrangulamento, seus pés pendem a poucos centímetros do chão. Como o resto de vocês reage?¹³”

Ladrão: “Eu me escondo no canto até entender o que está acontecendo.”

Guerreiro: “Eu posso correr e tentar quebrar o mecanismo do punho”? Como, esmagar seu braço com meu martelo?

MJ: “É claro. Como você corre em direção da besta de bronze, seu outro braço se levanta e a mão gira, transformando-se em uma lâmina giratória. Ele começa a oscilar conforme você se aproxima”.

Guerreiro: “Então isto é Matar e Pilhar?”¹⁴

MJ: “Você está tentando machucar a coisa, ou somente fazer com que ela o solte?”

Guerreiro: “Machucar ela, é claro. Ele vai continuar nos atacando de qualquer maneira. Eu quero esmagar seu braço.”

MJ: “Isto é Matar e Pilhar, então, é claro. Role+FOR”.

Ranger: “É um 9, nada mau.”

MJ: “Você descarrega nele, mas esta coisa é muito mais rápida do que você esperava. Seu braço dispara como um raio e a lâmina giratória te fere através da armadura com... 5 de dano, sangue escorre pela sua cou-raça. Mas isto te concedeu uma abertura, enquanto o braço está estendido você leva seu martelo de guerra para segurar o braço e esmagar através do revestimento de bronze.”

Guerreiro: “Ha! 9 pontos de dano.”

MJ: “Uau, sim, a espessa armadura de metal absorve grande parte da força de seu golpe, mas é uma grande quantidade de dano então ela racha e se quebra. O braço mecânico se parte e o Mago cai no chão ofegante.¹⁵ Ranger, o que você está fazendo?¹⁶ Apenas assistindo a tudo?”

Ranger: “De jeito nenhum, eu tenho um tiro certo agora que o mago foi solto. Eu pego meu arco e atiro no mecanismo. Na verdade, Eu vou usar Tiro ao Alvo para acertar direto nos olhos!”

MJ: “Espere um pouco, ele tem de estar surpreso ou indefeso. Você está

13 É bom passar para a ação do próximo personagem enquanto o personagem atual está em perigo. Isto os deixa com o senso de suspense que é necessário para a tensão da batalha.

14 Você pode criar um argumento para Matar e Pilhar ou Desafiar o Perigo aqui. Se o objetivo é somente fazer o mecanismo soltar o mago, talvez ele Desafie o Perigo da lâmina enquanto bate para libertar seu amigo. Mas o jogador está sugerindo Matar e Pilhar, o que me diz que ele está tentando causar dano ao inimigo. Só para ter certeza, eu esclareço.

15 Isto foi um julgamento. 9 pontos é uma quantidade severa de dano, e o Guerreiro disse especificamente que seu objetivo era libertar o Mago. Eu acho que está uma saída realista.

16 Os outros jogadores já fizeram alguma ação mas o Ranger não havia feito nada ainda, então eu me dirijo para ele em seguida.

parado bem ali, ele definitivamente está te vendo.”¹⁷

Ranger: “Certo, então isto é Disparar. Isso é um 7, quase não consigo. Acho que vou escolher... reduzir minha munição em 1, e sou forçado a disparar diversas vezes.”

MJ: “Faz sentido, a coisa é coberta com placas metálicas. Os primeiros disparos refletem direto.”¹⁸”

Ranger: “Com certeza! Sim, as primeiras flechas foram desviadas, mas eu finalmente consigo um tiro certo entre as placas, indo fundo no maquinário. Causo 6 de dano. Oh, mas aqui diz que se meu Companheiro Falcão atacar o mesmo alvo, eu adiciono sua Ferocidade ao meu dano.”

MJ: “Tudo bem, mas como seu falcão danifica este tanque totalmente blindado? Eu acho que suas garras não conseguem nem mesmo arranhar esta coisa.”¹⁹”

Ranger: “Hum... e quanto a minha flecha finalmente atingir, e o falcão sobrevoando impelir a flecha dentro dele? Como, se ele pegasse a flecha e empurrasse ela mais fundo no maquinário?”

MJ: “Isto seria incrível! Sim, ele empurra a flecha dentro da coisa e faíscas começam a saltar para todos os lados; ele está se contraindo todo mas continua funcionando. Você está se sentindo orgulhoso por alguns segundos, mas então sente uma dor violenta em suas costelas. Alguma coisa te apunhalou pelas costas, é o segundo mecanismo que você esqueceu enquanto estava focado no primeiro. Leva 6 pontos de dano como se o punho tivesse passado direto pela sua armadura de couro.”

Ranger: “O que?! Eu não fazia ideia de que ele tinha sido ativado também!”

MJ: Sim, vocês estavam totalmente focados no problema do mago.”²⁰”

Ladrão: “Certo, esta é minha chance. Eu estou agachado no canto, certo? Nenhum dos mecanismo estava me vendo? Eu quero me esgueirar e usar Ata-que pelas Costas.”

MJ: “É difícil dizer onde a atenção deles está, eles não se movem ou olham em volta pessoas normais. Por que você não tenta esgueirar-se atrás de um

17 Por mais legal que este movimento pudesse ser, algumas vezes regras são regras, não concordam?

18 Sempre que um movimento pedir para um jogador escolher uma opção, deve ser algo que faça sentido na ficção. Então, eu gosto de vir para cima com as razões do metajogo mesmo para pequenas coisas como esta; isto faz o mundo parecer mais real.

19 Aqui estamos novamente, fazendo perguntas ao jogador. Sempre se certifique que os Movimentos façam sentido na ficção. Se você não ver imediatamente como algo pode funcionar, pergunte ao jogador como ele vê isto funcionando e muitas vezes você consegue uma boa resposta que aprimora a cena.

20 Isto pode parecer duro, mas é verdadeiro. Eles nunca mencionaram ter olhado para a segunda alcova. Eu usei isto como uma oportunidade de ouro para revelar uma verdade inconveniente e fazer o outro inimigo tornar-se conhecido.



deles?²¹”

Ladrão: “Desafiar o Perigo, correto? Com Des? Sai um 12, sem problema. Eu sou como uma sombra.”

MJ: “Ótimo, enquanto o segundo mecanismo está apunhalando seu amigo Ranger, você se move por trás dele facilmente.”

Ladrão: “Então Ataque pelas Costas diz que eu devo escolher entre meu dano total, ou posso rolar +DES para obter benefícios adicionais. Eu sou um jogador, eu vou com a segunda... um 9; Eu escolho reduzir sua armadura em 1.”

MJ: “Legal, como você fez isso, exatamente?²²”

Ladrão: “Eu forço uma placa metálica para que ela se solte. Como se eu apertasse meu florete contra uma junta exposta e então uso minha adaga na outra mão para soltar um grande pedaço de armadura.”

MJ: “Parece bom, este grande pedaço de metal manchado cai no chão com grande barulho e o autômato vira-se para você. A cabeça gira 180 graus e o braço se articula, então ele está encarando você agora, sem nem mesmo virar o corpo todo.”

Ladrão: “Eu sei que é ruim para mim, mas isso é muito legal.”

MJ: “Sim! Ele levanta ambos os braços, que gotejam o sangue do Ranger, e está prestes a descê-los sobre você. Enquanto isso, do outro lado da sala, contraindo-se, o mecanismo que está quase quebrado continua funcionando. Ele levanta uma espessa perna e se prepara para pisotear o Mago que está caído no chão.”

Mago: “Eu quero atingir ele com Misseis Mágicos!”

MJ: “Ao invés de rolar para longe do pisão?”

Guerreiro: “Eu posso Defender ele para que não seja pisado enquanto faz isto?”²³

MJ: “Certamente. Role +Con para Defender ele.”

Guerreiro: “Droga, só um 8. Eu tenho Domínio 1 e irei gastar ele para reduzir o dano do ataque pela metade. Eu balanço meu martelo de guerra no caminho da perna que está chutando, jogando para o lado alguns dos golpes.”

21 Algumas vezes é obvio quando um inimigo está surpreso ou indefeso. Outras vezes não. Em ambos os casos, escolher Desafiar o Perigo (o perigo é ser notado) age como uma série de “testes de furtividade”. O perigo, é claro, é ser visto.

22 Este é um dos lugares onde mecânicas e ficção se encontram, e outra coisa que gosto em Dungeon World. Se você vai reduzir a armadura de alguém, me diga como irá fazer isto. Estamos todos reunidos em volta desta mesa para imaginar outro mundo juntos, então vamos entrar nos mínimos detalhes agora e sempre. Movimentos e jogo fictício devem ser indissociáveis; você não pode fazer um movimento sem explicá-lo dentro do jogo.

23 Isto acontece bastante em um combate sem iniciativa: as ações dos jogadores sobrepõem-se umas as outras; elas podem acontecer simultaneamente ou podem ser interrompidas. É muito legal se você consegue lidar com isso. Para mim, ter todos os jogadores dizendo suas ações direto faz isto ficar mais excitante, como se todos fossem livres. Basta priorizar e resolvê-las na ordem em que façam sentido.

MJ: “Certo, muito bom, somente alguns dos chutes realmente funcionam e atingem o Mago, que leva somente 3 de dano. Vá em frente como seus Mísseis Mágicos.”

Mago: “...eu rolo um 9. O feitiço é conjurado mas eu tenho que escolher algo que irá dar errado. Eu atraio atenção indesejada ou me coloco em uma situação complicada. Os Mísseis Mágicos causam 5 de dano, perfurante de armadura.”

MJ: “Como isso lhe parece? O feitiço, quero dizer, o que é exatamente?”²⁴

Mago: “Diz apenas que são de ‘pura energia mágica’ mas eu meio que imaginei isso como sendo raios elétricos.”

MJ: “Perfeito! Então essa coisa está pisoteando você com um pé metálico extremante pesado, você está ficando machucado e surrado, forçando toda sua concentração nestes descargas elétricas. Elas atingem o mecanismo e o fritam completamente, fazendo a coisa entrar em curto-circuito. Ele está desequilibrado.”

Mago: “E sobre atrair atenção indesejada ou me colocar em uma situação complicada?”

MJ: “Certo, eu quase esqueci. Hum, quando a coisa fica sem equilíbrio ela começa a tombar de repente, devido ao momento do seu ataque. Ela vai cair em cima de você, você tem uma fração de segundo antes de ser esmagado.”²⁵ Mas agora vamos trocar para o Ranger e o Ladrão novamente, eles tem seu inimigo flanqueado mas parece que ele pode encarar qualquer direção a vontade. Ele balança em direção ao Ladrão com suas mãos de lâminas.”

Ladrão: “Eu vou desviar o golpe com meu florete e tentar arremessar minha adaga em uma área exposta, onde eu arranquei o revestimento.”

MJ: “Soa como Matar e Pilhar para mim, certo?”

Ladrão: “... Ah não! Falha total, um 4!”

MJ: “Ha, cara, esta coisa é muito mais forte que você, de jeito nenhum você pode aparar contra ela. Ela golpeia direto pela sua tentativa e enterra tanto a lâmina em seu braço com... 7 pontos de dano e você está preso contra a parede. A lâmina está atravessada no seu ombro até a parede, você não pode ir para lugar nenhum. Então sua cabeça gira em torno para encarar o

24 Faça perguntas e construa as respostas! Enquanto você está montando a cena, vá em frente e pergunte qualquer pequena dúvida que passar na sua mente. Mesmo em meio ao combate, por que não?

25 A primeira coisa que você deve pensar quando “atenção indesejada ou colocar-se em uma situação complicada” é que aquele personagem vai ser atacado, mas este não é definitivamente o caso. O que significa apenas que algo ruim acontece para colocá-lo em perigo. Pode ser qualquer coisa!



Ranger.²⁶”

Ranger: “Antes que isso possa fazer alguma coisa, eu jogo meu arco e cravo nela.”

MJ: “Muito bem, isto é Matar e Pilhar também. Isto pode definitivamente lidar com vocês dois ao mesmo tempo.”

Ranger: “É um 8 para Matar e Pilhar, então eu acho que nós ferimos um ao outro, certo?”

MJ: “Hmmm, o que acha de escolha difícil no lugar? Aqui estão meus termos; o Ladrão está preso diretamente atrás do mecanismo e você atravessou ele com sua lança. A coisa oscila bastante e por uma fração de segundo, você tem uma visão limpa do mecanismo interno. Você pode comprimir sua lança lá e trespassar a armadura completamente, mas provavelmente você vai trespassar direto e ferir o Ladrão. Então você não vai levar dano mas o Ladrão sim. Isso seria interessante?”²⁷

Ladrão: “Seria interessante.”

Ranger: “Sim, isso é incrível. Eu vou fazer isso. São 7 pontos de danos.”

MJ: “Certo, o Ladrão leva 5 pontos de dano, mas basta para incapacitar o mecanismo. Ele sofre uma parada com sua lança atravessada. Ambos os mecanismos estão derrotados, agora. Todos respiraram profundamente e começam a limpat a poeira quando escutam um barulho ritmado. Vocês percebem que está vindo das portas duplas. Alguma coisa está empurrando elas pelo outro lado, tentando abrir...”²⁸

26 Verdade seja dita, a coisa toda com “sua cabeça gira em torno” é algo que me veio somente no momento porque soava mais legal. É justo, porém, por que quando eu criei o monstro eu dei a ele o movimento: “Revelar uma função oculta”. Eu usei o movimento da criatura e no momento apenas inventei tudo! E por causa deste pequeno detalhe, isto tornou-se ficcionalmente possível para os mecanismos lutarem com oponentes em flancos diferentes com a mesma facilidade.

27 Eu inventei isso; não está nas regras. Mas está no espírito das regras com certeza; o resultado de um 7-9 é sempre sobre sucessos com consequências. Eu gosto de verificar com os jogadores para que eles tenham a chance de reclamar. É importante todos estarem na mesma página. Neste caso, eles acharam legal então nós seguimos com isso.

28 Eu estou dando sinais de que uma ameaça está se aproximando para levar a aventura para o próximo evento.

CONCLUINDO

Algumas reflexões finais sobre o jogo

Então lá vai, você terminou o guia. Em seu cerne, Dungeon World é extremamente simples e incrivelmente dinâmico, mas ele não é um sistema que tem regras para tudo, para sermos honestos. Existem algumas coisas que ele não considera: não há níveis de habilidade, por exemplo. Não há uma maneira

de dizer como seu personagem pode construir uma cadeira, ou dar um nó de marinheiro. Não há modificadores de dificuldade para tiros curtos ou tiros longos, ou regras para um 20 natural de uma tentativa desesperada. Isto não é um descuido, é inteiramente intencional. A Sage Kobold Productions não escreveu um jogo cheio de regras para simular precisamente um mundo medieval. Há muitos outros jogos que você pode escolher para isso.

Eles lançaram este jogo para que possamos sentar em volta de uma mesa e ter aventuras detonantes como nos livros e filmes. Os personagens não tem uma cesta cheia de habilidades por que o jogo não é sobre isto. Ao invés de determinar quão difícil uma ação deve ser, Dungeon World pergunta a você “qual o preço de falhar?”. Os movimentos foram projetados para levar a ação para frente e conduzir a sessões excitantes, cheias de consequências e compensações, sacrifícios e ações heróicas. É um jogo que sabe ao que veio, e foca 100% em seus objetivos. Eu penso que é óbvio que ele conseguiu.

Espero que este livreto tenha ajudado, e espero que ele tenha esclarecido qualquer confusão que você tenha sobre o sistema. Apenas se concentre em seu metajogo na ficção. Perguntar parece loucura. Quando estiver em dúvida, basta seguir sua intuição e dizer o que faz mais sentido, o que a aventura demanda, e seja lá o que for para fazer a vida dos personagens mais interessantes. Se você e seus jogadores entrarem neste jogo procurando assumir grandes riscos e receber grandes recompensas, vocês vão terão grandes momentos. Então mãos a obra!

Para continuar a discussão e conselhos sobre este grande jogo, nós sugerimos que você se junte ao fórum oficial, hospedado em <http://apocalypse-world.com/forums> em “Hacks”.

Você pode também checar o fórum SomethingAwful Trad Games; ele é cheio de grandes conversas e pessoas realmente entusiasmadas. Os autores deste guia passam por lá o tempo todo! Encontre-o em forums.somethingawful.com.



Dungeon World é um jogo incrível de exploração de masmorras e aventuras fantásticas no estilo Old School, criado pela **Sage Kobold Productions** e lançado no Brasil pela **Secular Games**.

Se você leu o livro de regras e está ansioso para jogar, mas **teve algum problema para entender como fazê-lo funcionar** em sua mesa, este guia feito por fãs ajudará a deixar tudo mais claro. Voltado ao Mestre de Jogo, o guia está **lotado de explicações detalhadas sobre a estrutura dos movimentos**, vários exemplos de jogo mostrando as regras em ação, inúmeras dicas de **como impulsionar o combate** e conselhos de **como organizar sua campanha**.

Uma vez que você esteja seguro sobre as regras e como elas funcionam, o livro também apresenta algumas **classes de compêndio** para seus jogadores e a **construção de um cenário de campanha**, com Perigos e Maus Presságios preparados para suas aventuras.

Ah! É claro que não poderiam faltar os dragões.

