

Regras

Efeitos: se um dos dados apresentar o valor **Alvo**, obtém-se um **Sucesso +0**. Se dois dados apresentarem o valor **Alvo**

obtem-se um **Sucesso +1** **Efeito**. Se a rolagem apresentar 2 resultados 6, independente do **Alvo**, obtém-se um **Sucesso +2** **Efeitos**. Os **Efeitos** são mecânicas benéficas ao executor da rolagem. Cada um só pode ser escolhido **uma vez**.

- Adiciona +1 ao Dano ou +1 ao Dano contra Vontade
- Em Jogadas de Ataque, adiciona um passo à Tabela de Lesão (vide as Tabelas no livro completo)
- Realizar ação de forma furtiva ou chamativa
- Recuperar 1 ponto de Vontade

- Realizar ação de forma rápida ou meticulosa
- Obter mais informações
- Impressionar ou assustar uma personagem da cena
- Concede um Sucesso +0 automático para a próxima rolagem com a mesma Conduta e Verbetes

Vitalidade: sempre que sofrer um **Dano**, role 1d6. Esta rolagem é chamada de **Rolagem de Vitalidade** e indica se os golpes recebidos pelo personagem são fatais ou lesões.

Fatal	Lesão	Lesão	Defende	Defende	Defende
1	2	3	4	5	6

Se **tirar 1**, a personagem ficará **ferida mortalmente** (deve ser curada ou **morrerá em 10 Rodadas**). Se **tirar 2 ou 3** sofre as consequências da **Tabela de Lesão** (vide o livro completo no site do **Flecha Mágica**). Danos maiores que +0 (dano padrão de um sucesso) faz com que os limites das **Lesões** subam. Por exemplo, um dano +1 fará com que o **número 4** também seja uma **Lesão**.

Um dano +2 fará com que os **números 4 e 5** sejam **Lesões**.

Condutas

As **Condutas** são formas pelas quais as personagens podem resolver as situações narrativas apresentadas no jogo. Uma personagem pode passar por uma porta com uma conduta **Criativa** (percutir uma canção com batidas ao ponto de alguém do outro lado se incomodar e abrir), com uma conduta **Forte** (derrubar a porta), de forma **Ágil** (abrir a fechadura da porta com uma gazua), com uma conduta **Carismática** (convencer alguém a abri-la), de uma forma **Inteligente** (procurar os pontos fracos da estrutura para desmontá-la), ou ainda de forma **Mística** (atear fogo com a magia **Ignis**). A prerrogativa da escolha da **Conduta** utilizada é do jogador, porém utilizar um **Verbete** com uma **Conduta** diferente da indicada na ficha trará **1 Desvantagem** à rolagem, **exceto** se o jogador descrever uma cena narrativa que justifique. Há seis condutas:

- Forte:** atividades de força, resiliência e resistência
- Ágil:** ações com agilidade, velocidade, sutileza e destreza
- Criativa:** formas não convencionais de resolver as situações

- Carismática:** uso da habilidade social, com empatia e malemolência
- Inteligente:** ações com o intelecto, sabedoria e conhecimento
- Mística:** para a conjuração de magia arcana ou divina

Conforme visto nas **Regras**, um ponto em uma **Conduta** garante ao personagem **+1d6** na rolagem. Dois pontos concedem **1 Vantagem** (+1 no resultado de um dado, exceto 1 natural).

Lembre-se: os **Verbetes** indicam qual **Conduta** se deve utilizar na rolagem. Utilizar outra conduta é possível, porém demanda que o **Jogador** faça uma descrição narrativa, do contrário a rolagem será realizada com **1 Desvantagem**.

Proteção: Armaduras e Escudos anulam o valor do **Dano**. Em um caso cujo escudo conceda **+1** de **Proteção**, o valor do dano reduz

em 1. Observe que os **valores 2 e 3** na **Rolagem de Vitalidade** sempre causam uma **Lesão**. Ou seja, a **Proteção** da personagem é efetiva apenas contra danos maiores que +0 (pois ela pode anulá-los).

Atacante: dano +2 Alvo: proteção +1

Ferido	(dano anulado)				
Mortalmente	Lesão	Lesão	Lesão	Defende	Defende
1	2	3	4	5	6

Regras

Atacante: dano +1 Alvo: proteção +2

Ferido	(dano anulado)				
Mortalmente	Lesão	Lesão	Defende	Defende	Defende
1	2	3	4	5	6

* Proteção extra não altera esta Lesão (2 e 3 sempre são Lesões)

Acúmulo de Lesões: nos casos em que a personagem acumular mais de uma **Lesão**, deve-se manter o **maior período**. Este será utilizado como **tempo restante** de cura para **todas as Lesões**.

Vontade: Os pontos de **Vontade** representam o quão obstinado a personagem está em executar uma ação. Se estes pontos acabarem, a personagem ficará **Abatida** (não poderá realizar ações e assumirá a condição de **Vagaroso**) por **1 Período** (1 hora), retornando à ativa com 1 ponto. Esses pontos podem sofrer prejuízo por ações ofensivas à moral, ao intelecto ou aos sentidos da personagem. Eles também podem ser consumidos para **Conjurar Magias** ou atribuir **2 Vantagens** à rolagem. Para recuperá-los deve-se fazer um **Descanso Curto** ou **Longo**.

1 nos Dados: uma rolagem que apresente o **número 1** no dado impede que os bônus de +1 ou +2 adquiridos nas **Vantagens** sejam aplicados. Porém, se a rolagem apresentar dois **valores 1** nos dados, ocorre um **Erro Crítico**. Neste caso o **jogador** deve escolher entre:

- Realizar uma jogada de Vitalidade (com Dano +0)
- Sugerir efeito negativo à narrativa com concordância do narrador

- Quebrar o item associado à jogada
- Perder 1 ponto de Vontade para anular o Erro Crítico (o teste se mantém como falha)

Combate

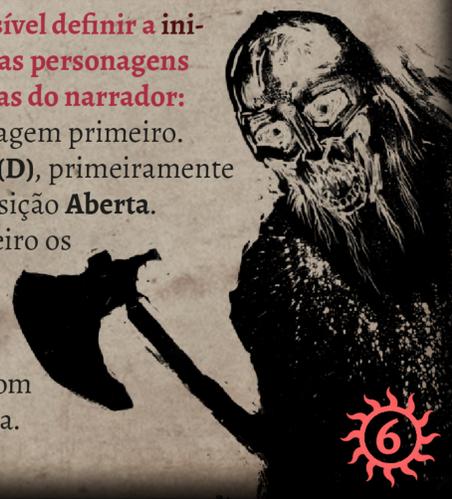
Os **Combates** são conflitos entre dois ou mais personagens dos jogadores ou do narrador (NPC). Para organizá-los repita os 2 passos abaixo até que o conflito seja resolvido:

- Todas as personagens podem realizar 1 Ação de Movimento, 1 Ação de Inventário e 1 Ação de Combate por Rodada. Cada jogador (narrador para os NPCs) declara quais ações vai consumir:**
 - Se reposicionar:** personagens **Engajados** podem se mover para posicionamento **Aberto**. Personagens na posição **Aberta** podem ser mover para **Engajado** ou **Distante**. Personagens na na posição **Distante** podem se mover para a posição **Aberta**. Em todos os casos se consome **1 Ação de Movimento**.
 - Usar item ou Recarregar:** o consumo de itens do inventário e em alguns casos, o recarregamento de armas de projétil, consome **1 Ação de Inventário**.
 - Conjurar Magia:** consome **1 Ação de Combate**.
 - Atacar Corpo-a-Corpo:** consome **1 Ação de Combate**.
 - Atacar à Distância:** consome **1 Ação de Combate**.
 - Fugir:** consome **1 Ação de Movimento** e deve estar **Distante**.
 - Outras Ações:** qualquer ação narrativa ou de rolagens de **Conduta** ou **Verbete**. Geralmente consome **1 Ação de Combate**.

- A partir das ações escolhidas é possível definir a iniciativa, considerando sempre que as personagens dos jogadores agem primeiro que as do narrador:**

- se escolherem **apenas** as opções **A** e **G**, agem primeiro.
- os que fizerem ataques **corpo-a-corpo** (**D**), primeiramente com posição **Engajado**, seguidos da posição **Aberta**.
- os **ataques à distância** (**E**), sendo primeiro os **Abertos**, seguidos dos **Distantes**.
- os que forem **conjurar magias** (**C**)
- os que forem **fugir** (**F**)

Livre: as ações **A** e **B** quando realizadas com outras ações **não** influenciam na iniciativa.



1 perança de que seus dias e noites voltem à normalidade. Todos agora almejam reencontrar **A Mão do Monarca** na es-minhada pelo Sol, e toda área ao oeste, norte, pradarias ao centro, e florestas ao leste, banhadas eternamente pela noite. Fundiram às noites, tornando toda região ao sul sempre iluminada pelo Sol, e toda área ao oeste, norte, pradarias ao portava também desapareceu. A partir deste fato os dias se morte. **A Mão do Monarca**, uma sagrada relíquia que o rei pelos **Herages**, espectros demoníacos que levaram todos à ao seu novo castelo das montanhas ao norte foi atacada Há 500 anos, uma diligência que levava o **Rei Liturâneo IX** início nos primeiros **DiEvos** (dias sem sol).

seguras nas matas ou rios. O ano é de **523**, cuja contagem se diante em cavernas, com poucas estradas, e raras travessias restas ao leste e a **Região das Vilas** ao sul. O território é abundante que serpenteiam as pradarias até alcançar as flo-afluente com montanhas ao oeste e norte, origem de rios e seus paceiros. Todos vivem em **Liturânea**, uma região acidentada curar enfermos; e os furtivos **Mascates**, escorregadios e tra-**Salvagens**, que detêm o interlúdio com os deuses para vivem na natureza e são bons combatentes à distância; os feiticeiros conhecidos como **Literatos**; os **Corjus**, que sobre-**Pelejas**, exímios guerreiros em combate corpo-a-corpo; os deuses urdem a ganância dos povos. Há cinco **Guildas**: os a ignorância sobre o desconhecido e o temor aos antigos **Dark Evo** é um RPG inspirado na Idade das Trevas, onde



Um jogo de
Rê & SirLockee

Fastplay

Este é o Fastplay do jogo de RPG Dark Evo. Baixe o livro completo gratuitamente na página do **Flecha Mágica** flechamagica.com/darkevo



Um jogo de Alta Fantasia e exploração em uma Idade Média distópica e coberta por uma escuridão sem fim.

2 e o narrador tem prerrogativa para confirmar. **sem ferramentas confere 1 Desvantagem. O jogador deve sugerir, 1 Vantagem, com o apoio de 2, confere 2 vantagens. Abrir portas Exemplos: executar ação com o apoio de uma personagem confere com 6 Natural não pode sofrer os redutores das Desvantagens. melhantes, porém implicam em redutores -1 e -2. Um dado não pode se beneficiar destes bônus. As Desvantagens são se- quanto que **Duas Vantagens** permitem adicionar +2 em um dado ou +1 em ambos os dados. Um dado que exibir **1 Natural** ou **2 Vantagens**. Uma **Vantagem** adiciona +1 em um dos dados, vantagens ou desvantagens nas rolagens. Há como receber **1 Vantagens e Desvantagens**: algumas situações podem conferir**

Testes Sem Risco Nos casos onde não existe risco o sucesso é garantido desde que a personagem possua o **Verbetes** associado. Veja as regras sobre os **Verbetes** no livro disponível no site do **Flecha Mágica**.

Faces. Para se obter sucesso, um ou mais dados devem exibir o número **Alvo**, que pode variar entre 6 (valor padrão), 5 ou 4, a depender da pontuação nos **Verbetes** associados à rolagem. Os jogadores (narrador inclusive) sempre rolam no mínimo 1 dado. Caso a personagem possua um ponto na **Condução** relacionada à rolagem, ele ganhará +1 dado (total de 2). Se ela possuir dois pontos na **Condução**, ganhará **1 Vantagem** (+1 no resultado de um dos dados rolados, desde que não seja um **1 natural**). Cada ponto ao **Verbetes** associado à rolagem, reduz o **Alvo** dos dados em 1 passo, sendo 1 ponto de 6 para 5, e 2 pontos de 5 para 4 (4 é o valor mínimo do **Alvo**).

Regra de Ouro: com respeito a todos, divirta-se!
Rolagens e Sucesso: este jogo utiliza apenas 2 dados de seis



Personagens

O texto de **criação de personagens** pode ser encontrado no PDF completo de **Dark Evo** disponível no site do **Flecha Mágica**. Mas como faço para jogar com este **Fastplay**? Simples! Acesse o **Rolador de Personagens** oficial de **Dark Evo** no link flechamagica.com.br/rolador-darkevo ou use o **QR Code** abaixo.



Crie seus personagens deste jogo neste lindo rolador! flechamagica.com.br/rolador-darkevo

Itens

O inventário deste jogo possui várias categorias de itens para uso nos jogos. Veja-os no livro completo ou utilize o **Rolador de Itens** disponível no **QR Code** ao lado.

Existem muitas regras relacionadas às magias do cenário de **Dark Evo**. Veja-as no livro completo que pode ser baixado no site do **Flecha Mágica**.

Magias

Gostou deste material, do livro PDF, do site e do Rolador de Dark Evo? **Inscreva-se no nosso canal do YouTube!**



youtube.com/@flechamagica

