



Dark Sun



Um jogo de
Rê & SirLockee



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



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



Inscreva-se no **Flecha Mágica**
para conhecer nosso conteúdo
youtube.com/@flechamagica



Baixe os arquivos deste
RPG no site do **Flecha Mágica**
flechamagica.com/darkevo

Um jogo de
Rê & SirLockee



Índice

Introdução	4	Curar Ferimentos	18
O Conto	5	Enganar	18
Regras	7	Entreter (Cantar, Dançar, Tocar)	18
Regra de Ouro	7	Equilibrar	18
Rolagens e Sucesso	7	Escalar	18
Testes Sem Risco	7	Esconder nas Sombras	19
Vantagens e Desvantagens	7	Esquivar e Desengajar	19
Efeitos	8	Falsificar	19
Vitalidade	8	Forjar Armaduras Pesadas	19
Proteção	9	Forjar Armas Corpo-a-Corpo	19
Acúmulo de Lesões	9	Forragear	19
Vontade	9	Tabela de Forrageio	20
1 nos Dados	9	Furtar	20
Personagens	10	Historiar	21
Pelejas	10	Intimidar	21
Mascates	11	Investigar Pistas	21
Salvagentes	11	Ler e Escrever	21
Corjus	12	Liderar	21
Literatos	12	Mover Silenciosamente	21
Evolução das Personagens	13	Nadar	22
Condutas	14	Navegar Barcos e Navios	22
Verbetes	15	Perceber Ambiente ao Redor	22
Falhas	15	Persuadir	22
Testes Sem Risco	15	Praticar Alquimia	22
Abrir Fechaduras	16	Rastrear	22
Atacar Corpo-a-Corpo	16	Reparar Objetos	22
Atacar Desarmado	17	Sobreviver nos Ermos	22
Atacar à Distância	17	Treinar Animais	22
Barganhar	17	Itens	23
Cavalgar	17	Venda	23
Caçar	17	Itens Quebrados	23
Confeccionar Armaduras Leves	17	Peso	23
Confeccionar Armas de Madeira	18	Armas, Escudos e Armaduras Mágicas	23
Conhecer Idiomas	18	Itens de Sobrevivência	24
Cozinhar	18	Alimentos e Ervas	25

Instrumentos Musicais	26
Projéteis	26
Detalhes das Armas	26
Armas Leves	27
Armas Médias	28
Armas Grandes	29
Poções	30
Armaduras Leves	31
Armaduras Pesadas	31
Escudos	32
Ferramentas	32
Armas Mágicas	32
Benefícios (Armas Mágicas)	32
Benefícios de Magia (Armas Mágicas)	33
Forjar Armas Mágicas	34
Maldições	34
Combate	35
Posicionamento	36
Medidas de Tempo	37
Tipos de Ações	37
Condições	38
Descanso e Recuperação	38
Tabelas de Lesão	39
Tabela de Lesão A	39
Tabela de Lesão B	39
Tabela de Lesão C	40
Tabela de Lesão D	40
Tabela de Venenos (V)	40
Magias	41
Falha	41
Efeitos	41
Consumo de Vontade	41

Curatio (Cura)	42
Daemonium (Demônio)	43
Fortitudo (Fortitude)	43
Glacies (Gelo)	43
Ignis (Fogo)	44
Incantare (Encantar)	44
Invocare (Invocar)	44
Lux (Luz)	45
Mortus (Necromancia)	45
Praesidium (Proteção)	45
Puritas (Pureza)	46
Sanguis (Sangue)	46
Saxum (Pedra)	46
Somnum (Dormir)	47
Tempus (Tempo)	47
Umbra (Sombra)	47
Venenum (Veneno)	48
Ventus (Vento)	48
Veritas (Verdade)	48
Visio (Visão)	48
Vita (Vida)	49
Liturânea	50
A Maldição da Noite	50
Região das Vilas	51
Minas de Broanor	51
Mapa de Liturânea	52
Oeste Esquecido	54
Morada dos Trolls	54
Floresta de Calântia	55
Cálido Nortenho	55
Panteão de Liturânea	56
Bestiário	57
Nível de Dificuldade	58
Bestas	58
Demônios	60
Exóticos	61
Herages	62
Humanos	64
Mortos-Vivos	64
Gerador de Inimigos	66
Poderes Únicos	67
Ficha de Personagem	68





Dark Evo

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

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

O Sonto

Quando muitos anos se passam sem grandes problemas, as profecias são esquecidas. Ouvidas em histórias, lendas, apenas por pessoas antigas: sábios e anciãos. Ocorre que, as maldições nunca dormem. Naquele dia, uma se cumpriu. A pior de todas elas. Houve uma parada brusca nas rodas da caruagem real entre o chão de pedras. Monarca estava só, em viagem, carregando sua relíquia como sempre o fazia...



As imagens deste jogo foram obtidas gratuitamente nos sites [DenUngeHerrHolm](#) e [FreePik](#)

Então a noite veio. As sombras foram crescendo em formatos assustadores tomando todo o céu enquanto o sangue rubro do monarca escorria por sua mão já sem vida. Naquele dia, tudo em **Liturânea** mudou. Enquanto a maldição se estendia extinguindo raio após raio do Sol, as pessoas se desesperavam sobre o fenômeno. Se seria algo da natureza, se iria passar. E eles esperaram. E não passou, **nos últimos 523 anos**, não passou. A noite tomou conta de quase todo o norte, leste e oeste da região de **Liturânea**. O sul restou eternamente iluminado (até demais) pelo sol que queimava o solo e tudo ao redor intensamente. A profecia da **Maldição da Noite** se cumpriu.

A relíquia **Mão do Monarca** já resistia há muitos anos, de geração em geração sendo passada à pessoa herdeira do trono. Todos sabiam da necessidade de proteção à relíquia, no entanto, ninguém sabia o que ela realmente era. Alguns diziam ser uma coroa, ou um anel, um manto, uma imagem, mas nunca fora vista, era um segredo repassado entre monarcas e era obrigatório que a portasse junto de si.

Aqui o mestre ou o grupo em conjunto podem decidir o que seria a **Mão do Monarca** e o que de fato ocorreu com ela ou, deixar em suspense. O que for divertido para seu grupo!

O mundo agora era gritantemente dividido entre o breu da escuridão, a penumbra e a aridez do sol escaldante. As pessoas tiveram que se adaptar. A vida, era pautada nessa divisão. A maior parte passou a viver na penumbra, na área de intersecção. Ninguém sabia ao certo o que habitava o breu, coisas misteriosas e formadas pelas sombras se moviam por lá. Ao sul, com o aumento da intensidade do sol, tudo secou. O que antes foi próspero, hoje é arriscado, feito de trocas, sem saber ao certo como reverter ou mudar a situação. Disputas se acirram, recursos são consumidos. E é assim que começa a nossa aventura.

Regras

Regra de Ouro: com respeito a todos, divirta-se!

Rolagens e Sucesso: este jogo utiliza apenas **2 dados de seis**

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 **Conduta** relacionada à rolagem, ele ganhará +1 dado (total de 2). Se ela possuir dois pontos na **Conduta**, ganhará **1 Vantagem** (+1 no resultado de um dos dados rolados, desde que não seja um **1 natural**). Cada ponto ao **Verbete** 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**).

Testes Sem Risco

Nos casos onde **não** existe risco o sucesso é garantido desde que a personagem possua o **Verbete** associado. Veja as regras completas sobre os **Verbetes** a partir da página 15.

Vantagens e Desvantagens: algumas situações podem conferir vantagens ou desvantagens nas rolagens. Há como receber **1** ou **2 Vantagens**. Uma **Vantagem** adiciona **+1** em um dos dados, enquanto que **Dois Vantagens** permitem adicionar **+2** em um dado ou **+1** em ambos os dados. Um dado que exibir **1 Natural** não pode se beneficiar destes bônus. As **Desvantagens** são semelhantes, porém implicam em redutores **-1** e **-2**. Um dado com **6 Natural** não pode sofrer os redutores das **Desvantagens**.





Exemplos: executar ação com o apoio de uma personagem confere **1 Vantagem**, com o apoio de 2, confere **2 vantagens**. Abrir portas sem ferramentas confere **1 Desvantagem**. O jogador deve sugerir, e o narrador tem prerrogativa para confirmar.







Regras

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

obtém-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**
-  **Se for uma Jogada de Ataque, adiciona um passo à Tabela de Lesão, caso ocorra**
-  **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 Verbete**

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
					

Se **tirar 1**, a personagem ficará **ferida mortalmente** (deve ser curada ou **morrerá em 10 rodadas**). Se **tirar 2 ou 3** (quando o atacante não possuir valor de **Dano**) sofre as consequências da **Tabela de Lesão**. 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**.

Regras

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

Atacante: dano +1 Alvo: proteção +2

Ferido			(dano anulado)		
Mortalmente	Lesão	Lesão*	Defende	Defende	Defende

* 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)




Personagens

Criação das Personagens: neste capítulo veremos os **5 passos** para a criação das personagens. Todas as personagens começam suas aventuras no **Nível 1**. Vide a sessão **Evolução das Personagens** neste capítulo para mais detalhes.

PASSO 1 - Escolher a Guilda da Personagem

A **Guilda** é uma representação cultural, ideológica ou de hábitos, que empregam arquétipo ao estilo de jogo almejado pelos **Jogadores**. Escolher a **Guilda** é o primeiro passo.

 **Pelejas:** especialistas em armas e combate.

Possuem **1 Ponto** nas **Condutas Forte, Ágil e Criativa**.

Possuem **1 Ponto** nos **Verbetes Atacar Corpo-a-Corpo, Atacar Desarmado, Atacar à Distância, Cavalgar, Confeccionar Armaduras Leves, Escalar, Esquivar e Desengajar, Forjar Armas Corpo-a-Corpo, Intimidar, Liderar, Nadar, Perceber Ambiente ao Redor, Reparar Objetos**, além de poder escolher outros **3 Verbetes** de **Nível 1**.

Possuem **5 Pontos** de **Vontade** (valor da Vontade Máxima).

Possuem proficiência em **todas as Armas** (Leves, Médias ou Pesadas), **Escudos, Armaduras** (Leves e Pesadas) e **Elmos**.


Possuem **10 ouros**, e deve **escolher um** entre os 2 kits abaixo:

Kit de Equipamentos 1

Espada Curta, Corselete Acolchoado, Escudo de Madeira, Pederneira, Queijo, Odre de Cerveja e Coldre de Água.

Kit de Equipamentos 2

Bardiche, Armadilha de Urso, Corselete Acolchoado, Tocha, Carne Seca, Odre de Cerveja e Coldre de Água

 **Mascates:** furtivos e perigosos, são os ladrões mais habilidosos.

Possuem **1 Ponto** nas **Condutas Ágil, Criativa e Carismática**.

Possuem **1 Ponto** nos **Verbetes Abrir Fechaduras, Atacar à Distância, Barganhar, Cavalgar, Conhecer Idiomas, Enganar, Entreter (Cantar, Dançar, Tocar), Equilibrar, Escalar, Esconder nas Sombras, Furtar, Historiar, Intimidar, Investigar Pistas, Ler e Escrever, Mover Silenciosamente, Nadar, Perceber Ambiente ao Redor, Persuadir**, e pode escolher outros **3 Verbetes** de **Nível 1**.

Possuem **5 Pontos** de **Vontade** (valor da Vontade Máxima).

Possuem proficiência em Armas Leves e Médias, e Armaduras Leves.

Escudos e Elmos os prejudicam (**2 Desvantagem** se usá-los).


Possuem **10 ouros**, e deve **escolher um** entre os 2 kits abaixo:

Kit de Equipamentos 1

2 Punhais, Corselete de Couro, Flauta Doce, Coldre de Água, Carne Seca, Ânfora de Óleo e Ferramentas de Ladrão.

Kit de Equipamentos 2

Arco Curto, 20 Flechas, Corselete de Couro, Corda de Cânhamo, Frutas, Coldre de Água e Ferramentas de Ladrão.

 **Salvagentes:** os ordeiros clérigos que buscam salvar todos.

Possuem **1 Ponto** nas **Condutas Forte, Carismática e Mística**.

Possuem **1 Ponto** nos **Verbetes Atacar Corpo-a-Corpo, Cavalgar, Confeccionar Armaduras Leves, Conhecer Idiomas, Curar Ferimentos, Entreter (Cantar, Dançar, Tocar), Historiar, Investigar Pistas, Ler e Escrever, Nadar, Perceber Ambiente ao Redor, Persuadir, Reparar Objetos**, além de mais **3 Verbetes** de **Nível 1**.

Possuem **6 Pontos** de **Vontade** (valor da Vontade Máxima).

Possuem proficiência em todas as Bestas (porém somente com Quadrelos), Funda, Aprisionador, Bastão, Cajado, Cajado-Funda, Cetro, Clava, Martelo, Maça, Martelo Lucerno, Martelo de Batalha, todas as Armaduras, Elmos e Escudos.

Pode escolher **2 Magias Divinas** entre **Curatio, Glacies, Incantare, Lux, Puritas, Somnum, Tempus, Veritas e Vita**. Eles devem escolher uma **Divindade** (vide Capítulo Liturânea, pág 56) e precisam de um **Símbolo Divino** para conjurar.


Possuem **10 ouros**, e deve **escolher um** entre os 2 kits abaixo:

Kit de Equipamentos 1

Maça, Corselete de Couro, Escudo de Madeira, Açúcar Mascavo, Peixe, Coldre de Água e Símbolo Divino.

Kit de Equipamentos 2

Funda, 20 Pedras, Corselete de Couro, Escudo de Madeira, Ração de Viagem, Coldre de Água e Símbolo Divino.

 **Corjus:** sobreviventes dos ermos e excelentes arqueiros.

Possuem **1 Ponto** nas **Condutas Ágil, Criativa e Inteligente**.

Possuem **1 Ponto** nos **Verbetes Atacar Desarmado, Atacar à Distância, Cavalgar, Caçar, Confeccionar Armas de Madeira, Cozinhar, Curar Ferimentos, Escalar, Esquivar e Desengajar, Forragear, Mover Silenciosamente, Nadar, Perceber Ambiente ao Redor, Rastrear, Sobreviver nos Ermos, Treinar Animais**, além de poder escolher outros **3 Verbetes** de **Nível 1**.

Possuem **5 Pontos** de **Vontade** (valor da Vontade Máxima).

Possuem proficiência em Armas Leves, Armas Médias, Arco Longo e Arco Longo Composto, Armaduras Leves e Escudos (não usa Elmos).


Possuem **10 ouros**, e deve **escolher um** entre os 2 kits abaixo:

Kit de Equipamentos 1

Arco Curto, 20 Flechas, Corselete de Couro, Legumes Frescos, Coldre de Água, Corda de Cânhamo e Ferramentas de Carpintaria.

Kit de Equipamentos 2

Zarabatana, 30 Ferpas de Madeira, Escudo de Madeira, Corselete de Couro, Frutas, Coldre de Água e Ferramentas de Couraria.

 **Literatos:** feiticeiros que dominam a magia arcana.

Possuem **1 Ponto** nas **Condutas Carismática, Inteligente e Mística**.

Possuem **1 Ponto** nos **Verbetes Barganhar, Conhecer Idiomas, Cozinhar, Falsificar, Forragear, Historiar, Investigar Pistas, Ler e Escrever, Liderar, Nadar, Persuadir, Praticar Alquimia, Reparar Objetos**, além de mais **3 Verbetes** de **Nível 1**.

Possuem **6 Pontos** de **Vontade** (valor da Vontade Máxima).

Possuem proficiência em Adaga, Faca, Funda, Punhal, Bastão, Cajado, Cajado-Funda, Cetro e Robe de Couro Nobre. O uso de armaduras, elmos ou escudos impede a conjuração.

Pode escolher **3 Magias Arcanas** entre **Daemonium, Fortitudo, Glacies, Ignis, Incantare, Invocare, Mortus, Praesidium, Puritas, Sanguis, Saxum, Somnum, Tempus, Umbra, Venenum, Ventus** e **Visio**. Deve ter **uma mão livre** para conjurar. Deve possuir um **Grimório** com os detalhes místicos das magias.

Possuem **10 ouros**, e deve **escolher um** entre os 2 kits abaixo:

Kit de Equipamentos 1

Funda, 20 Pedras, Tinta e Pena, Coldre de Água, Pão e Grimório.

Kit de Equipamentos 2

Adaga, Tinta e Pena, Papiro, Coldre de Água, Carne Seca e Grimório.

PASSO 2 - Escolher +3 Verbetes de Nível 1

Cada **Guilda** possui um conjunto fixo de **Verbetes**. Além destes o jogador deve escolher **+3 Verbetes de Nível 1** (uma bolinha).

PASSO 3 - Escolher Magias (para Salvagentes e Literatos)

Somente para as Guildas **Salvagentes** e **Literatos**, deve-se escolher as magias listadas no **Nível 1** (uma bolinha).

PASSO 4 - Escolher o Kit de Equipamentos

Escolha **um** entre os dois Kits listados na **Guilda** escolhida.

PASSO 5 - Definir o Nome, o Segredo e a Divindade


Escolha um **Nome** e um **Segredo**: uma missão secreta que somente você e o narrador conhecem. Se a personagem **tentar** resolver este segredo durante a **Sessão de Jogo** ganhará **+1 de XP** no final. Se for resolvido, deve-se desenvolver um novo segredo. A escolha da **Divindade** (página 56) é opcional, **exceto** para os **Salvagentes**.


Evolução das Personagens (do Nível 1 ao 20)

As personagens **evoluem 1 Nível por Sessão de Jogo**, podendo chegar até o **Nível 20**. A cada nível eles ganharão **5 Pontos de XP** e **+1 XP** se tentarem resolver seu **Segredo**. Com esses pontos o jogador pode, quando quiser, comprar as melhorias abaixo:

 **+1 Vontade (Máximo 20): 5XP**

 **Conduta: comprar Nível 1 com 3XP ou Nível 2 com 7XP**

 **Proficiência: uma nova proficiência em 1 arma (1XP), 1 armadura (9XP) ou 1 escudo (6XP).**

 **Magias: comprar Nível 1 com 6XP, Nível 2 com 15XP e Nível 3 com 30XP (somente aquelas listadas na relação da Guilda)**

 **Verbete: comprar Nível 1 com 3XP ou Nível 2 com 5XP**

Além disso, as **Guildas** ganham as melhorias conforme abaixo:

Pelejas	Nível 5: 2 Ataques por Rodada; Nível 13: Rerolar Jogadas de Vitalidade (1x por Sessão); Nível 20: 3 Ataques por Rodada
Mascates	Nível 5: ataques furtivos ¹ com Armas Médias; Nível 13: 2 Ataques/Rodada; Nível 20: ataques furtivos ¹ deixam o alvo ferido mortalmente se acertar
Salvagentes	Nível 5: Sucesso +0 automático em Curar Ferimentos; Nível 13: +1 magia divina de Nível 3* ² ; Nível 20: conjurar Curatio e Vita de Nível 2 sem custo ²
Corjus	Nível 5: adquire 1 animal que lhe compreende; Nível 13: 2 Ataques/Rodada; Nível 20: ataques furtivos ¹ deixam o alvo ferido mortalmente se acertar
Literatos	Nível 5: +1 magia arcana de Nível 3* ² ; Nível 13: conjurar duas magias/Rodada, sendo 1 de Nível 1; Nível 20: conjurar todas magias de Nível 1 sem custo ²


¹ Ataques com Mover Silenciosamente deixam o inimigo ferido mortalmente ou reduz 1 Natureza Herage


² Sem custo: sem consumo de Vontade (e sem rolagem necessária)

* É necessário que a magia em questão já esteja no Nível 2. Se não estiver, obtém quando puder


Conduitas


As **Conduitas** 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**.

Verbetes

Os **Verbetes** são verbos com um significado narrativo que podem ser utilizados para exercer um

tipo específico de ação no jogo. Eles tendem a ser objetivos, tais como **Forjar Armaduras Pesadas**, mas podem (e devem) se flexibilizados pelos jogadores (com consentimento do narrador). O **Verbete** acima serve para benefícios na atividade de forja, mas também poderia por exemplo ser utilizado para “identificar o peso de uma bigorna só com o olhar”. A ideia dos verbetes é apontar seu uso na narrativa de forma direta, mas também deve permitir que os jogadores desdobrem seu significado em novos improvisos. O **Narrador deve** incentivar o uso flexível dos **Verbetes** ofertando **Vantagens** para as soluções criativas, porém se atentando às mecânicas nas descrições.

Falhas: após uma falha **não** é possível **rerolar** um teste semelhante, somente após **1 dia**. O **Narrador** tem a palavra final.

Testes Sem Risco: conforme indicado no quadro **Testes Sem Risco** na página 7, quando a situação não for perigosa à personagem, o sucesso é automático quando se utiliza um **Verbete** pontuado. Personagens que **não** possuam o **Verbete** em questão deverão realizar o teste. Há, porém, uma **pontuação padrão** para os resultados automáticos: eles sempre são sucessos com valor igual à quantidade de pontos no **Verbete menos 1**. Ou seja, um **Verbete** com 1 marcação resulta em um **Sucesso +0**, e com 2 marcações em um **Sucesso +1**. Isso significa que se a personagem quiser obter um sucesso maior do que o padrão, deverá realizar uma rolagem. Esta mecânica é útil em **Testes Sem Risco** tais como o próprio **Forjar Armaduras Pesadas**. Ele não demanda teste, mas produzirá itens com menos **Proteção** (+0 ou +1) se assim utilizada. Atente-se à descrição dos **Verbetes**.

Verbetes

Os **Verbetes** apresentados nesta lista possuem algumas informações importantes destacadas em **tags**

para facilitar a orientação mecânica e narrativa. As tags são:

sem risco Indica que o Verbeta **normalmente** não envolve uma rolagem de dados. Porém, podem ocorrer situações narrativas que justifiquem-na, sempre em concordância entre Jogador e Narrador.

regra Além das interpretações narrativas, indica que há **regras mecânicas** associadas ao Verbeta.

combate Verbeta **geralmente** aplicado à situações de combate, porém não exclusivamente a isso.

Conduta A cor diferenciada desta tag indica a **Conduta** associada ao **Verbeta**. Pode ser utilizado com outra **Conduta**, porém o jogador deverá narrar uma circunstância que justifique, do contrário o teste será realizado com **1 Desvantagem**. Se não for necessário teste, a falta da narrativa reduz a qualidade do sucesso em 1 passo (de +1 para +0, por exemplo, ou de +0 para uma falha).

 **Abrir Fechaduras** **Inteligente (IN)** **sem risco** **regra**

Utilizado para abrir fechaduras de quaisquer tipos. **Regra:** necessita de **Ferramentas de Ladrão**, do contrário aplicar **2 Desvantagens** ou reduzir o **Sucesso Automático**.

 **Atacar Corpo-a-Corpo** **Forte (FR)** **combate** **regra**


Utilizado para ataque **Engajado** ou **Aberto** com **Armas Corpo-a-Corpo**. **Regra:** exercê-lo sem armas aplica 1 Desvantagem. Exercê-lo consome uma **Ação de Combate**.

 **Atacar Desarmado** **Forte (FR)** **combate** **regra**


Utilizado para ataque **Engajado** ou **Aberto** sem armas.
Regra: Exercê-lo consome uma **Ação de Combate**.

 **Atacar à Distância** **Ágil (AG)** **combate** **regra**


Utilizado para ataque **Aberto** ou **Distante** com **Armas à Distância**. **Regra:** Se estiver **Engajado**, sofrerá **1 Desvantagem**. Exercê-lo consome uma **Ação de Combate**.

 **Barganhar** **Carismática (CA)** **sem risco**

Alguns **Verbetes**, como é o caso do **Barganhar** acima, não possuem descrição associada. Isto é intencional, para incentivar sua interpretação variada. O **Barganhar** por exemplo poderia ser utilizado para “negociar preços”, como também para “oferecer suborno para uma fuga da prisão”. O Narrador pode beneficiar ideias criativas com **1 ou 2 Vantagens**.

 **Cavalgar** **Ágil (AG)** **sem risco** **combate** **regra**

Regra: Se utilizado em Combate, o ato de cavalgar em si não demanda rolagens, porém ataques ou investidas sob situações perigosas podem exigir rolagens. Um atacante montado ganha **1 Vantagem** sobre qualquer inimigo que não estiver portando **Armas de Haste**. Adversários recebem **1 Desvantagem** para atacar, porém se estiverem com **Armas de Haste** recebem **1 Vantagem**. Se ambos estiverem montados as **Vantagens** e **Desvantagens** se anulam.

 **Caçar** **Inteligente (IN)**

 **Confeccionar Armaduras Leves** **Inteligente (IN)** **sem risco** **regra**


Permite criar **Armaduras Leves** de **couro** normalmente com no máximo **+1 de Proteção**. **Regra:** necessita de **Ferramentas de Couraria**, insumos (couro) e **dois dias** de trabalho.


 **Confeccionar Armas de Madeira** **Inteligente (IN)** **sem risco** **regra**

Permite criar ou reparar armas exclusivamente de **madeira** e escudos. Exemplos: azagaias, flechas, virotes, cajados etc. Os limites de **Dano** devem ser observados por cada arma. Ou seja, uma arma que normalmente é +1 não poderá ser confeccionada como +2 sem meios mágicos associados. **Regra:** necessita de **Ferramentas de Carpintaria**, insumos de madeira (teixo, freixo, ulmeiro ou carvalho) e **2 dias** de trabalho.

 **Conhecer Idiomas** **Inteligente (IN)** **sem risco** **regra**

Falar idiomas diferentes do **Comum**. **Regra:** para erudição em tais idiomas é necessário 1 ponto no **Verbete Ler e Escrever**.


 **Cozinhar** **Criativa (CR)** **sem risco**


 **Curar Ferimentos** **Mística (MI)** **regra**

Este **Verbete** sempre exige rolagem pois pode não ser efetivo. Um **Sucesso +0** estabiliza uma personagem **ferida mortalmente** (mas ela permanece desacordada pelo restante das **10 rodadas**) **OU** reduz 6 horas da **Lesão**. Um **Sucesso +1** reanima uma personagem **ferida mortalmente** (ela acorda) **OU** reduz em 1 dia a **Lesão**, podendo curar totalmente lesões mais brandas (medidas em horas). **Sucessos +2** reduz 3 dias da **Lesão** **OU**, como um milagre, podem estabilizar **mortos** no **Período (1 hora)** anterior, deixando-os desacordados por 1 hora. Em todos os casos **não** permite curar **Venenos**.


 **Enganar** **Carismática (CA)**

 **Entreter (Cantar, Dançar, Tocar)** **Criativa (CR)** **sem risco**

 **Equilibrar** **Ágil (AG)**

 **Escalar** **Forte (FR)** **regra**

Regra: falhar provoca queda. Para cada 3 metros de queda faça uma **Rolagem de Vitalidade** com **Dano +3** e **Lesão C**. Quedas superiores à **15 metros** são fatais.

 **Esconder nas Sombras** **Ágil (AG)** **regra**

Regra: Não pode ser exercido com **Armaduras Pesadas**. Movimentos e ataques anulam o efeito. Há risco de falha.


 **Esquivar e Desengajar** **Ágil (AG)** **combate** **regra**

Regra: Se utilizado para **Esquivar**, permite ao personagem evitar um ataque. Deve ser anunciado após a rolagem e consumirá a próxima **Ação de Combate** do personagem, tendo êxito ou não. Ataques com **Sucesso +1** ou **+2** exigem esses respectivos sucessos na rolagem de **Esquivar**. Personagens que estiverem **Engajados** e tentarem sair para a posição **Aberta** podem sofrer um ataque do adversário (**Ação Livre**). Para evitar tais ataques deve-se fazer uma rolagem de **Desengajar** (como **Ação Livre**).

 **Falsificar** **Inteligente (IN)** **sem risco**

 **Forjar Armaduras Pesadas** **Forte (FR)** **sem risco** **regra**

Permite forjar **Armaduras Pesadas** de **placas** ou **talas**, normalmente de ferro ou aço, com no **máximo +2 de Proteção**. **Regra:** necessita de **Ferramentas de Ferreiro**, insumos (ferro), **quatro dias** de trabalho e uma forja (com fornalha e bigorna). Escudos de ferro podem ser feitos, porém com máximo de **+1 Proteção**.

 **Forjar Armas Corpo-a-Corpo** **Forte (FR)** **sem risco** **regra**

Permite criar ou reparar escudos e armas de **ferro** ou **aço**, ou metais semelhantes, como a prata. Os limites de **Dano** devem ser observados por cada arma. Ou seja, uma arma que normalmente é +1 não poderá ser confeccionada como +2 sem meios mágicos associados. **Regra:** necessita de **Ferramentas de Ferreiro**, insumos, **três dias** de trabalho e uma forja (com fornalha e bigorna). Para **Armas Mágicas**, vide a **página 32**.

 **Forragear** **Inteligente (IN)** **sem risco** **regra**

Permite procurar recursos na natureza, geralmente de caráter medicinal ou alimentar. **Regra:** não há risco, porém uma


rolagem pode melhorar os resultados do forrageio. A mecânica de forrageio tem como base a quantidade de itens obtidos no ato de **Forragear**. Para cada item, o **Jogador** deve **rolar 2d6**, obtendo assim o índice na **Tabela de Forrageio** abaixo. Quantos itens podem ser obtidos depende da pontuação que a personagem possui neste **Verbete**, se recebe ajuda de outras personagens (que obrigatoriamente tenham esse **Verbete**), e se deseja um sucesso automático sem risco ou prefere rolar (com possibilidade de falha). Um **Sucesso +0** (veja as regras nas páginas 3 e 4) garante **1 item** (uma rolagem de 2d6), um **Sucesso +1** garante 2 itens e por fim um **Sucesso +2** lhe dá direito à 3 itens.

Tabela de Forrageio

2	Cardamomo	Gengibre moído. Consumir permite agir primeiro no Combate , independente da ação. Duração 1 hora.
3	Cimicifuga	Cura qualquer Lesão não permanente do tipo A e B .
4	Confrey	Reduz Lesão em 1 dia (pode curar totalmente).
5	Alcachofra	Faz aquele que ingerir sempre falar a verdade. Pode ser diluída em água. Duração de 1 hora.
6	Babosa	Se ingerida, concede +1 de Proteção por 3 Rodadas.
7	Camomila	Concede 2 Vantagens em Condutas Carismáticas contra aquele que consumir. Duração 1 hora.
8	Valeriana	Quem ingerir dorme profundamente por 8 horas.
9	Equinácea	Cura os Venenos V4, v5 e v6 (tabela na página 40).
10	Oleandro	Se ingerir role 1d6 . Os resultados 1 e 2 provocam o veneno V4, 3 e 4 o veneno V5 e 5 e 6 o veneno V6 (página 40).
11	Alecrim	O consumo diluído cura 1d6 pontos de Vontade .
12	Calêndula	Permite reanimar personagens feridas mortalmente (elas acordam). Também estabiliza mortos no último Período (1 hora) , deixando-as desacordadas por 1 Período (1 hora) .


Furtar **Criativa (CR)** **regra**

Regra: falhar faz com que o alvo perceba o furto. O ladrão deve indicar o item ou deixar que o **Narrador** arbitre.


 **Historiar** **Inteligente (IN)** **sem risco**


 **Intimidar** **Carismática (CA)** **combate** **regra**


Pode ou não ser utilizado em **Combate**. **Regra:** este **Verbete** possui **Efeitos** próprios que podem ser escolhidos pelo intimidador com o intuito de prejudicar o intimidado. Um **Sucesso +0** garante a escolha de **1 Efeito**. **Sucessos +1** ou **+2** permitem a escolhada de **2** ou **3 Efeitos**, respectivamente. Cada **Efeito** só pode ser escolhido uma única vez.


 **Provoca 1 Dano contra Vontade**


Note que os **Efeitos** listados na página 2 indicam uma possível escolha de **+1 de Dano** contra **Vontade**. Esses **Efeitos** podem ser escolhidos juntos para causar **2 de Dano**

 **Se obtiver Sucesso +2, faz com que o alvo fuja (estando ou não em Combate) sem Desengajar**

 **Se estiver em Combate, o alvo perderá sua próxima Ação**

 **O alvo larga um item que estiver segurando (à escolha do Jogador)**


 **Se estiver em Combate Engajado com a personagem, o alvo tentará se afastar para a distância Aberta sem Desengajar**

 **Investigar Pistas** **Inteligente (IN)** **sem risco**

 **Ler e Escrever** **Inteligente (IN)** **sem risco**

 **Liderar** **Carismática (CA)** **sem risco** **regra**

Regra: liderar com voz de comando um grupo de pessoas para enfrentarem uma situação com muita desvantagem pode demandar uma rolagem, a critério do **Narrador**.

 **Mover Silenciosamente** **Ágil (AG)** **combate** **regra**

Regra: a personagem será percebida se falhar no teste. Se usado em **Combate** e a personagem estiver portando **Armas Leves**, um ataque bem-sucedido garante **Dano igual a 3**. Esta regra vale igualmente para **Atacar Corpo-a-Corpo** e **Atacar à Distância**, pois mesmo à distância o preparo do arco ou o manejo da funda chamariam a atenção do alvo. **Atacar Desarmado** pode ser utilizado se houver 2 pontuações.


 **Nadar** **Forte (FR)** **regra**

Regra: não é possível nadar com **Armaduras Pesadas**. Caso a personagem queira remover a armadura, terá que fazer um teste de **Nadar** com **1 Desvantagem**. Se bem-sucedido, a personagem perderá a armadura, que afundará por completo.

 **Navegar Barcos e Navios** **Inteligente (IN)** **sem risco**

 **Perceber Ambiente ao Redor** **Criativa (CR)** **sem risco** **regra**

Regra: o **Narrador não** deve pedir testes para situações sem risco real às personagens. Por exemplo, se houver uma armadilha com dano potencial, o teste pode ser solicitado à critério do **Narrador**. Neste caso, uma falha deve ser respondida com o acionamento da armadilha. Note que para desarmar armadilhas deve-se utilizar os **Verbetes Sobreviver nos Ermos** ou **Reparar Objetos** (ou outro, se aplicável), em teste separado.

 **Persuadir** **Carismática (CA)** **sem risco**

 **Praticar Alquimia** **Mística (MI)** **regra**

Regra: permite a prática da calcinação, dissolução, separação, fermentação e destilação de materiais, geralmente líquidos, para se alcançar outro estado ou efeito. Na prática o **Narrador** pode permitir que a personagem crie as poções, perfumes ou bebidas apresentadas nos **Itens**, atentando-se aos **ingrediente** (quando citados). É necessário ter acesso às **Ferramentas de Alquimia**, uma fornalha e **1 hora** para o preparo.

 **Rastrear** **Criativa (CR)** **sem risco**

 **Reparar Objetos** **Inteligente (IN)** **sem risco** **regra**

Regra: pode ser utilizado para desarmar armadilhas (com teste).

 **Sobreviver nos Ermos** **Criativa (CR)** **sem risco** **regra**

Regra: pode ser utilizado para desarmar armadilhas (com teste).

 **Treinar Animais** **Carismática (CA)** **sem risco**

Itens

Os **Itens** estão organizados em **Sobrevivência**, **Alimentos e Ervas**, **Instrumentos Musicais**, **Armas Leves**, **Armas Médias**, **Armas Pesadas**, **Projéteis**, **Escudos**, **Armaduras Leves**, **Armaduras Pesadas**, **Poções** e **Ferramentas**.

Venda: como regra geral, se uma personagem tentar vender um item, deve-se considerar metade do seu valor apresentado nas tabelas, podendo haver negociações com **Barganhar**.

Itens Quebrados: não possuem utilidade nas mecânicas de jogo, porém podem ser úteis narrativamente. Pode-se consertar com os **Verbetes** apropriados, considerando se eles são armas (**Confeccionar Armas de Madeira** ou **Forjar Armas Corpo-a-Corpo**), armaduras (**Confeccionar Armaduras Leves** ou **Forjar Armaduras Pesadas**) ou inventário ordinário (**Reparar Objetos**). Além dos materiais necessários, deve-se dispor de **1/4 do valor do item** (para cima) para consertá-lo.

Peso: este jogo **não** faz controle de carga ou peso, porém as personagens só podem carregar a quantidade de itens que couber na **Ficha da Personagem**. Observe que o campo **Qtde** (quantidade) presente na ficha, para cada linha de item, deve ser usado com parcimônia. Carregar **20 flechas é razoável**, porém **2 Armaduras Pesadas, não**. O **Narrador** pode arbitrar.

Armas, Escudos e Armaduras Mágicas: este livro não traz uma relação pronta de itens mágicos. Há, entretanto, a possibilidade de criá-los com o uso da magia **Incantare** associada à materiais especiais (como prata, por exemplo) e outras magias. Vide as regras específicas neste capítulo, página 32. O **Narrador** poderá fornecer tais itens nas aventuras.

Itens de Sobrevivência: com usos variados, podem fazer a diferença para o sucesso das aventuras. O **Narrador** deve premiar soluções criativas com **1 ou 2 Vantagens**.

Item	Detalhes	Ouro
Água Benta	Permite afastar e queimar (Dano 2 B) mortos-vivos	25
Agulha	Utilizada para costura	< 1
Algibeira	Própria para carregar moedas escondidas	1
Ânfora de Óleo	Inflamável, queima por 3 Rodadas (Dano 2 B)	2
Apito	Confeccionado com madeira	< 1
Cera para Lacrar	500g, para lacrar cartas com brasão	< 1
Coberta de Inverno	Proteger do frio	3
Corda de Cânhamo	18 metros, capaz de sustentar 5 pessoas	3
Esmeril	Utilizado para afiar ferramentas e armas	1
Espelho de Metal	Reflete a imagem de forma fosca	10
Ganchos de Ferro	10 unidades, para escalar ou fixar portas	4
Garrafa de Vidro	Comporta 1 litro, quebra facilmente	1
Giz	Útil para riscar paredes em masmorras	< 1
Lanterna	Ilumina 9m ² , apaga com vento e chuva	7
Lanterna Furta-Fogo	Ilumina 9m ² , chama protegida, pode cobrir luz	12
Mochila	Organiza e esconde equipamentos	1
Panela de Ferro	Ótima para cozinhar alimentos	1
Papiro	Utilizado para livros, cartas ou pergaminhos	1
Pederneira	Produz faíscas, ideal para ascender fogueiras	1
Perfume	Artigo de luxo de aldeões abastados	5
Rede de Pesca	2m ² de corda de cânhamo entrelaçada	4
Roupas Comuns	De uso comum entre os aventureiros e aldeões	< 1
Sabão	Feito de gordura animal, sem aromatizante	1
Saco de Dormir	Próprio para pernoitar nos ermos	3
Saco Pequeno	Útil para carregar e esconder itens	1
Símbolo Divino	Item dos membros da guilda Salvagentes	25
Sineta	Produz barulho estridente se tocado	1
Tinta e Pena	Útil para escrever livros e pergaminhos	8
Tocha	Ilumina 9m ² , apaga com vento e chuva	1
Vela	Iluminação discreta de 1m ² , apaga facilmente	< 1

Alimentos e Ervas: Fica a critério da mesa se haverá narrativas associadas à alimentação. Alguns alimentos são perecíveis. Os detalhes mecânicos das **Ervas** estão no **Verbetes Forragear**.

Item	Detalhes	Ouro
Açúcar Mascavo	500g de açúcar petrificado de cor marrom	1
Alcachofra	Erva cujas flores têm caráter esotérico	80
Alecrim	Planta aromática com efeito esotérico	80
Babosa	Erva suculenta que auxilia a cicatrização	70
Calêndula	Erva cujas pétalas têm efeitos medicinais	200
Camomila	Erva geralmente diluída para acalmar	80
Canela	500g de pó de especiaria para temperar	3
Cardamomo	Erva aromática usada como especiaria	50
Carne Seca	500g (serve para 2 dias). Perecível (duração de 5 dias)	2
Cimicifuga	Rizoma (caule subterrâneo) com fins medicinais	100
Coldre de Água	Cada coldre sustenta por 1 dia	< 1
Confrey	Folhas ou emplastro para fins medicinais	50
Equinácea	Erva cujas raízes têm efeitos de antivenenos	50
Frutas	1kg para viagem (2 dias). Perecível (dura de 3 dias)	< 1
Legumes Frescos	500g (serve para 1 dia). Perecível (duração de 5 dias)	< 1
Manteiga	500g de gordura para temperar	1
Odre de Mel	500g de açúcar líquido viscoso	2
Oleandro	Arbusto cujas folhas possuem alta toxicidade	70
Ovos	Quantia suficiente para 1 dia de viagem	1
Pão	Suficiente para alimentar 2 pessoas por 1 dia	< 1
Peixe	500g (serve para 1 dia). Perecível (duração de 2 dias)	3
Pimenta	500g de condimento picante para temperar	2
Queijo	500g (serve para 1 dia). Perecível (duração de 2 dias)	< 1
Ração de Viagem	Grãos para 3 dias. Não perecível	1
Sal	1 saco de sal moído usado para temperar	< 1
Valeriana	Erva cujo extrato tem efeitos sedativos	120
Verduras Frescas	500g (serve para 1 dia). Perecível (duração de 4 dias)	< 1
Odre de Cerveja	Se consumido em excesso pode embriagar	2
Odre de Hidromel	Mais forte que cerveja, pode embriagar	3
Odre de Vinho	Bebida nobre usada como acompanhamento	5


Instrumentos Musicais: Fornecem **1** ou **2** **Vantagens** ao usar **Entreter** (**Cantar, Dançar, Tocar**) ou outras **Condutas Carismáticas**.


Item	Detalhes	Ouro
Alaúde	Cordofone em formato de pêra com 11 cordas	35
Charamela	Instrumento cilíndrico de sopro com extremidade aberta	3
Flauta Doce	Instrumento cilíndrico de sopro com espessura regular	2
Lira	Instrumento de cordas semelhante a uma harpa	25
Tambor	Instrumento de percussão em forma de barril	6
Trombeta	Instrumento metálico de sopro usado para guerra	3
Viola	Cordofone pequeno com 5 pares de cordas	30
Xilofone	Idiofone percutido com paletas de metal	25


Projéteis: utilizados em armas de ataque à distância.


Item	Detalhes	Ouro
Ferpas de Madeira	30 unidades, Projéteis para zarabatanas, Perfuração	< 1
Pedras de Funda	20 unidades, Projéteis para fundas, Concussão	-
Flechas	20 unidades. Projéteis para todos os arcos, Perfuração	3
Virotes	20 unidades. Projéteis perfurantes para bestas	2
Quadrelos	20 projéteis sem pontas para bestas (úteis para Salvagentes)	3


Detalhes das Armas: as listas de armas apresentam informações indicadas na coluna **Detalhes** que são comuns a todas elas. Atente-se a esses indicativos para compreender suas mecânicas.


 **Conduta Flexível:** todas as **Armas Leves** podem ser utilizadas com as **Condutas Forte** ou **Ágil** sem desvantagens, mesmo se forem utilizadas para ataques corpo-a-corpo.


 **Ambidestria:** quando indicado, as **Armas Leves** podem ser utilizadas em pares, **uma em cada mão**. Não é necessário que se use a mesma arma (por exemplo, pode ser uma **Adaga** e um **Chicote**). Isso permite que a personagem execute **2 ataques** na mesma **Rodada**, sendo o segundo com **1 Desvantagem**. A personagem **não** pode portar escudos se estiver com duas armas.

 **Duas Mãos:** indicativo de que a arma em questão necessita de ambas as mãos para ser manuseada. **Não** pode portar escudos.

 **Tabela de Lesão:** indica a **Tabela de Lesão** a ser rolada em caso de êxito no ataque e um resultado **Lesão** na **Rolagem de Vitalidade**. Virá indicada como **uma letra** após o valor de dano, podendo assumir os valores A, B, C ou D. Exemplo: **+o Dano A**

 **Dano:** indica o aumento da possibilidade de provocar **Lesão** em caso de sucesso no ataque. Normalmente virá com os valores **+0** (mais zero de dano), **+1**, **+2** ou **+3**, com o sufixo da **Lesão**.

 **Recarregar:** necessário utilizar **Ação de Inventário** para recarregar.

 **À Distância:** devem utilizar o **Verbetes Atacar à Distância**. Com exceção do Aprisionador, da Funda e do Cajado-Funda, devem disparar com distância **Aberta** ou **Distante**, ou sofrerão **1 Desvantagem**. Todas as armas podem ser **arremessadas** (9m) porém **Armas Médias** ou **Pesadas** sofrem respectivamente **1** ou **2 Desvantagens**, exceto se marcadas com **À Distância**. O valor entre parênteses indica o **alcance máximo** em metros da arma.


Armas Leves: tipos de armas que oferecem sutileza aos ataques, ideais para aqueles que querem ser furtivos e silenciosos.

Item	Detalhes	Ouro
Adaga	+o Dano A, Ambidestria, Corte ou Perfuração	2
Arco Curto	+o Dano B, Duas Mãos, À Distância (100m)	30
Besta de Mão	+o Dano A, Ambidestria, À Distância (100m), Recarregar	100
Chicote	+o Dano A, Ambidestria, Corte	1
Dardo	+o Dano A, Ambidestria, À Distância (15m), Recarregar, Perfuração	1
Estrepes (3 unidades)	3 ou 4 puas de ferro conectadas formando um triângulo. Não pode ser utilizada como arma. Ao invés disso, joga-se 3 Estrepes no chão e, se o adversário se aproximar, receberá +o Dano com Lesão A. Consome Ação de Combate. Se pisadas, elas quebram.	3
Faca	+o Dano A, Ambidestria, Corte	1
Funda	+o Dano A, À Distância (15m)	1
Machadinha	+o Dano A, Ambidestria, Corte	3
Punhal	+o Dano A, Ambidestria, Perfuração	1
Rapieira	+o Dano B, Perfuração	15
Zarabatana	+o Dano A, À Distância (15m), Recarregar	5

Armas Médias: Todas as armas de porte médio provocam **1 Desvantagem** no **Verbete Mover Silenciosamente**.

Item	Detalhes	Ouro
Alfange	+1 Dano A, Espada de Ocidéns Curvada, 1 gume, Corte	12
Aprisionador	À Distância, interrompe a próxima ação	30
Arco Curto Composto	+1 Dano A, Duas Mãos, À Distância (150m)	75
Armadilha de Urso	Precisa de 1 Turno (10 min) para armar. Se estiver bem escondida e for pisada, causa +1 Dano A	10
Arpão	+1 Dano A, Perfuração, possui 9m de corda	20
Azagaia	+1 Dano A, À Distância (20m), Recarregar, Perfuração	5
Açoite	+0 Dano B, Corte	2
Bardiche	+2 Dano A, Machado com Lança, Duas Mãos, Corte	12
Bastão	+0 Dano A, Concussão	1
Besta Leve	+1 Dano B, À Distância (100m), Recarregar	75
Bidente	+1 Dano A, Duas Mãos, Perfuração	5
Bordona	+2 Dano A, Duas Mãos, Fauchard aprimorada, Perfuração	15
Cajado	+0 Dano A, Concussão	1
Cajado-Funda	+0 Dano A, À Distância (20m)	1
Cetro	+0 Dano A, Concussão	1
Cimitarra	+1 Dano A, Lâmina em forma de lua, Corte	12
Clava	+0 Dano B, Concussão	2
Espada Curta	+1 Dano B, 2 gumes, Corte	15
Falchion	+1 Dano A, Espada de 1 gume, Corte	12
Fauchard	+1 Dano B, Duas Mãos, Lança com 2 lâminas, Perfuração	10
Foice	+0 Dano A, Corte	1
Gládio	+1 Dano B, Espada de Broanor, 2 gumes, Corte	16
Khopesh	+1 Dano B, Espada de Ocidéns, 1 gume, Corte	16
Machado	+1 Dano B, 1 gume, Corte	17
Machete	+0 Dano B, 1 gume, Corte	2
Mangual	+1 Dano B, Concussão e Perfuração	17
Martelo	+1 Dano B, Concussão	17
Maça	+1 Dano A, Concussão	12
Maça-Estrela	+1 Dano B, Concussão e Perfuração	17
Sabre	+0 Dano B, Lâmina curvada, 1 gume, Corte	10

Armas Grandes: Todas as armas de porte grande provocam **2 Desvantagens** em **Mover Silenciosamente**, e **1 Desvantagem** em **Esconder nas Sombras** e **Nadar**.


 **Armas de Haste:** algumas **Armas Grandes** possuem hastes longas, fornecendo **1 Vantagem** contra adversários montados.

Item	Detalhes	Ouro
Alabarda	+2 Dano C, Haste com Machado, Duas Mãos, Corte	22
Arco Longo	+2 Dano B, Duas Mãos, À Distância (200m)	75
Arco Longo Composto	+2 Dano C, Duas Mãos, À Distância (300m)	150
Bec de Corbin	+1 Dano B, Haste com 2 pontas, Duas Mãos, Perfuração	15
Besta Pesada	+2 Dano B, À Distância (200m), Recarregar	100
Bill-Guisarme	+1 Dano C, Haste com Gancho, Duas Mãos, Corte	24
Clava com Espinhos	+1 Dano B, Concussão e Perfuração	5
Claymore	+3 Dano B, Duas Mãos, dois gumes, Corte	50
Espada Bastarda	+3 Dano C, Duas Mãos, dois gumes, Corte	80
Espada Larga	+2 Dano B, Duas Mãos, um gume, Corte	45
Espada Longa	+2 Dano C, Duas Mãos, dois gumes, Corte	50
Fauchard Gancho	+1 Dano C, Duas Mãos, Haste com 2 Ganchos, Corte	22
Flamberge	+3 Dano B, Duas Mãos, dois gumes, Corte	50
Glaive	+3 Dano B, Haste com Lâmina larga, Duas Mãos, Corte	80
Glaive Guisarme	+3 Dano C, Haste com Lâmina e Gancho, Duas Mãos, Corte	85
Guisarme	+1 Dano B, Haste com Gancho, Duas Mãos, Corte	20
Lança	+2 Dano C, Haste com Ponta, Duas Mãos, Perfurante	25
Machado de Guerra	+3 Dano C, Duas Mãos, dois gumes, Corte	50
Machado de Lenhador	+1 Dano C, um gume, Corte	18
Martelo Lucerno	+2 Dano C, Haste com Martelo, Duas Mãos, Concussão	12
Martelo de Batalha	+2 Dano B, Concussão	55
Montante	+3 Dano C, Duas Mãos, dois gumes, Corte	80
Partisan	+2 Dano B, Haste com Ponta, Duas Mãos, Perfurante	26
Pique	+3 Dano B, Haste com Ponta, Duas Mãos, Perfurante	82
Ranseur	+2 Dano C, Haste com Ponta, Duas Mãos, Perfurante	30
Spetum	+2 Dano B, Haste 3 pontas pequenas, Duas Mãos, Perfurante	35
Tridente	+2 Dano C, Haste com 3 Pontas, Duas Mãos, Perfurante	40
Voulge	+2 Dano B, Haste com Machado, Duas Mãos, Corte	24

Poções: soluções alquímicas criadas pelo **Verbetes Praticar Alquimia**. O valor informado na coluna **Ouro** indica o preço de aquisição do item, enquanto que o valor da coluna **Custo** indica a quantidade que o alquimista deve dispor para criá-la (além do ingrediente citado).

Item	Detalhes	Custo / Ouro
Antídoto	Poção de Equinácea que cura qualquer tipo de Veneno (tabela da página 40). Deve ser ingerida.	50 / 140
Bomba de Fumaça	Odre de Açúcar e Sal que cria uma fumaça branca de 3m ² . Quem estiver dentro da área só poderá realizar sua Ação de Movimento . Dura 1d6 Rodadas.	30 / 100
Calmante Natural	Poção de Valeriana que adormece quem ingerir por 1 dia.	100 / 300
Cura Lesões Graves	Poção de Cimicifuga que cura qualquer Lesão não permanente dos tipos A , B e C (vide páginas 39 e 40).	80 / 270
Cura Lesões Leves	Emplastro de Confrey que reduz Lesão em 3 dias.	60 / 180
Elixir da Vontade	Poção de Alecrim que recupera toda Vontade .	50 / 200
Entorpecente	Chá ou vapor de Camomila . Concede 2 Vantagens em Condutas Carismáticas contra aquele que consumir ou inalar. Duração de 2 hora.	60 / 200
Odre Explosivo	Sal de Urina , Cinzas Vulcânicas e Carvão triturados e revestidos por um odre de couro. Explode com impacto causando Dano 2 e Lesão C em uma área de 3m ² .	100 / 300
Poção da Verdade	Chá ou vapor de Alcachofra . Aquele que ingerir ou inalar sempre falará a verdade. Duração de 2h.	60 / 200
Poção da Vida	Poção de Calêndula para reanimar (acordar na hora) feridos mortalmente e mortos nas últimas 8 horas .	150 / 400
Poção de Iniciativa	Poção de Cardamomo que permite agir primeiro no Combate , independente da ação. Duração 8 hora.	40 / 150
Poção do Vigor	Poção de Babosa que concede +1 de Proteção por 1h.	40 / 120
Veneno Natural	Veneno de Oleandro . Se ingerido rolar 1d6 e consultar a Tabela de Venenos na página 40.	30 / 120
Ânfora de Ácido	Cinzas Vulcânicas oxidadas por um processo químico. Causa queimaduras em 1 alvo com Dano 3 e Lesão C .	100 / 300
Ânfora de Óleo	Óleo inflamável de origem vegetal ou animal que queima por 3 turnos e causa Dano 2 e Lesão B .	1 / 2

Armaduras Leves: vestimentas de couro ou tecido ajustadas para fornecer alguma proteção, mas sem causar restrições de movimentação ou agilidade às personagens.

 **Proteção:** quase todas as armaduras e escudos possuem algum bônus de **Proteção**. Este valor é acrescentado à ficha da personagem e mecanicamente reduz os valores de **Dano** aplicados em caso de sucesso nas **Jogadas de Ataque**. As que não apresentarem valor de **Proteção**, oferecem algum outro benefício relacionado às **Lesões**, seja reduzindo uma categoria da **Lesão** provocada pelo ataque (de C para B, por exemplo), ou até anulando alguns efeitos (como é o caso do **Elmo**, que evita completamente **Lesões** aplicadas à cabeça). Não é possível reduzir uma categoria de **Lesão** da **Tabela de Lesão A**.

Item	Detalhes	Ouro
Corselete de Couro	+1 Proteção	5
Corselete Acolchoado	+1 Proteção, 1 Vantagem em Liderar (vestimenta nobre)	10
Robe de Couro Nobre	Reduz 1 categoria de Lesão, pode ser usado por Literatos	20
Gibão de Peles	+1 Proteção, Reduz 1 categoria de Lesão	50
Brigantina	+1 Proteção, Reduz 1 categoria de Lesão, 1 Desvantagem em Mover Silenciosamente, 1 Vantagem em Liderar (nobre)	80
Loriga	+2 Proteções, 1 Desvantagem em Mover Silenciosamente	120

Armaduras Pesadas: Todas elas possuem **1 Desvantagem** na **Conduta Ágil** e inviabilizam o uso de **Esconder nas Sombras** e **Nadar**.

Item	Detalhes	Ouro
Cota de Malha	+1 Proteção, Reduz 2 categorias de Lesão	75
Cota de Talas	+2 Proteções, Reduz 1 categoria de Lesão	120
Brunea	+2 Proteções, Reduz 2 categorias de Lesão	150
Loriga Segmentada	+2 Proteções, Reduz 2 categorias de Lesão, evita (se forem sorteadas, nada acontece) as Lesões A2 e B2	400
Armadura de Batalha	+3 Proteções, Reduz 2 categorias de Lesão	2000
Armadura Completa	+3 Proteções, todas Lesões são de categoria A, possui Elmo	4000
Elmo	Proteção para a cabeça que evita (se forem sorteadas, nada acontece, mas o Elmo quebra) as Lesões A4, B4, B6 e D5	20

Escudos: oferecem **Proteção** e opções mecânicas em **Combate**. Ambos escudos permitem, **uma vez por Combate**, acrescentar **+1 de Proteção** (+2 no total). O **Jogador** deve anunciar se quer utilizar este benefício **antes** da **Rolagem de Vitalidade**. Uma vez declarada a intenção, independente do resultado, o **Escudo de Madeira** se quebra (ficando inutilizado), e o **Escudo de Ferro** cai no chão (precisa de uma **Ação de Movimento** para pegá-lo).

Item	Detalhes	Ouro
Escudo de Madeira	+1 Proteção	5
Escudo de Ferro	+1 Proteção, 1 Desvantagem em Equilibrar	10

Ferramentas: conjunto de itens para uso em **Verbetes** específicos cujos nomes estão listados nos **Detalhes**.

Ferramentas	Detalhes	Ouro
de Alquimia	Um kit contendo fole, cadinho, tenaz, tesoura, tacho, balança, frascos, pederneira, funil e ingredientes básicos como água, sal, carvão, entre outros. Possibilita o uso do Verbete Praticar Alquimia .	50
de Carpintaria	Um kit contendo graminho, régua, malho, alguns formões, serra e punhal. Permite Confeccionar Armas de Madeira .	30
de Couraria	Itens como agulha, tiras de tecido e cânhamo, e ferramentas como sovela, martelo de madeira, unguento para colar e punhal. Viabiliza Confeccionar Armaduras Leves .	30
de Ferreiro	Ferramentas contendo fole, estampas (martelos), maço, mandril, e algumas pinças. Permite a execução de Forjar Armaduras Pesadas e Forjar Armas Corpo-a-Corpo .	30
de Ladrão	Kit de itens contendo giz, graxa, óleo, tesouras, gazuas, alicates, alça de metal e pregos. Permite exercer Abrir Fechaduras , do contrário receberá 2 Desvantagens .	50

Armas Mágicas: todas as armas mágicas possuem um **nível**, que varia de **1** à **3**. Para cada **nível**, a arma ganha **1 Benefício**. Algumas armas também podem (chance de 1 em 6) possuir **1 Maldição**.

Benefícios: há **3 tipos** de benefícios, aqueles destinados às **Armas** (de ataque), os dos **Elmos**, e os dos **Escudos e Armaduras**. Um

benefício de um tipo **não** pode ser escolhido para outro tipo de item (não é possível usar os benefícios de Elmos para Armas, por exemplo). **Não** é possível escolher o mesmo benefício duas vezes (para itens de nível 2 ou 3), **exceto** o benefício chamado **Magia**, que é utilizado para infundir **uma única magia** no item (**não** é possível infundir 2 magias distintas no mesmo item, somente a mesma magia com níveis maiores ou usos).









Benefícios - Tipo de Item - Detalhes

Indestrutível	Todos	Torna o item indestrutível
Corpo-a-Corpo	Armas	+1 Vantagem na Jogada de Ataque com o Verbetes Atacar Corpo-a-Corpo
À Distância	Armas	+1 Vantagem na Jogada de Ataque com o Verbetes Atacar à Distância
Dano	Armas	+1 Dano (máximo 4)
Mais Lesão	Armas	Aumenta 1 categoria de Lesão (máxima Lesão D)
Proteção	Escudos e Armaduras	+1 Proteção (máximo 4)
Menos Lesão	Elmos, Escudos e Armaduras	Reduz 1 categoria de Lesão (mínima Lesão A)
Magia	Todos	Este benefício pode ser escolhido mais de uma vez. Veja as regras para este benefício no quadro abaixo.

Benefícios de Magia

Para itens de **Nível 1**, pode escolher **1 Magia** de **Nível 1** para ser conjurada **1 vez por Descanso Longo**. Para itens de **Nível 2**, pode escolher aumentar o **Nível da Magia** para **2**, ou incrementar a conjuração para **2 vezes por Descanso Longo**. Para itens de **Nível 3** que já possuam uma **Magia** de **Nível 2**, pode escolher aumentá-la para **Nível 3** ou incrementar a quantidade de conjurações por **Descanso Longo** da **Magia** de **Nível 2**. Para os itens de **Nível 3** que possuam **Magia** de **Nível 1** com **2 conjurações**, pode incrementar o número de conjurações para **3** ou aumentar a **Mágia** para **2**. **Restrições:** para infundir **Magia** em itens de **Nível 1**, é necessário ter um **Literato** ou **Salvagente** com domínio do **Nível 1** da **Magia Incantare** e com domínio da **Magia** que será infundida, também em **Nível 1**. A mesma regra vale para os demais níveis: itens de **Nível 2** ou **3** precisam de uma personagem com conhecimento nas magias **Incantare** e na magia infundida nos **Níveis 2** ou **3**, respectivamente.

Forjar Armas Mágicas: o processo de forja mágica é complexo e perigoso. Para cada **Nível** de arma mágica (que vai de **1 ao 3**), deve-se considerar os detalhes listados a seguir:

-  **Uma Forja.** Mesmo que o item seja essencialmente de madeira, o ato de infundir os meandros mágicos requer manipulação de metais raros.
-  **Alguém com 2 pontos no Verbete específico ao item em questão.** Ou seja, Confeccionar Armaduras Leves, Confeccionar Armas de Madeira, Forjar Armaduras Pesadas ou Forjar Armas Corpo-a-Corpo.
-  **Para confecção de itens de Nível 1, um item não-mágico que sirva de insumo para o que será criado.** Para itens de Nível 2, um item mágico de Nível 1, e para aqueles de Nível 3, um item mágico de Nível 2. Deve-se utilizar o mesmo item (uma faca não serve de insumo para um elmo, por exemplo).
-  **Um Literato ou Salvagente que conheça a magia Incantare.** Para confeccionar itens de nível 1, deve-se ter 1 ponto nesta Magia. Para itens de nível 2 ou 3, deve-se ter respectivamente 2 ou 3 pontos nesta Magia.
-  **Para infundir um benefício Magia, um Literato ou Salvagente que conheça a magia em questão, no nível apropriado.**
-  **Itens de Nível 1 precisam de 300 moedas para a confecção (além dos demais componentes).** Itens de Nível 2 precisam de 600 moedas e itens de Nível 3 precisam de não menos que 1000 moedas.
-  **Itens de madeira devem ser confeccionados com os Teixos de Calântia, uma madeira exótica que cresce somente em Calântia, ao leste.** Armaduras Leves devem ser criadas com Couro dos Trolls e tecidos nobres da Região das Vilas. Itens de metal devem ser forjados com a Prata de Broanor.
-  **Forjar um item mágico requer 2d6 dias de trabalho (8 horas por dia).**

Maldições: qualquer item mágico tem a **chance de 1 em 6** de ser amaldiçoado. O **Narrador** deve escolher secretamente um número de 1 a 6 e pedir ao Jogador uma rolagem. Se a face do dado mostrar o número escolhido, **o item é amaldiçoado.** O **Narrador** pode escolher entre a lista abaixo ou criar suas próprias maldições.

Maldições

Esquecido A personagem nunca lembra dos nomes de ninguém (só apelidos).

Insônia Ao dormir, jogue 1d6. Se tirar de 1 a 3, não consegue dormir.


Medroso Tem profundo medo de tavernas. Não se sente bem ao frequentá-las.

Falso rico Sempre paga todas as contas, não aceita ajuda financeira de ninguém.

Honesto Só fala a verdade, sempre!

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:

 **1** **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:**

A 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**.

B 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**.


C Conjurar Magia: consome **1 Ação de Combate**.

D Atacar Corpo-a-Corpo: consome **1 Ação de Combate**.

E Atacar à Distância: consome **1 Ação de Combate**.

F Fugir: consome **1 Ação de Movimento** e deve estar **Distante**.

G Outras Ações: qualquer ação narrativa ou de rolagens de **Conduta** ou **Verbete**. Geralmente consome **1 Ação de Combate**.

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

1º se escolherem **apenas** as opções **A** e **G**, agem primeiro.

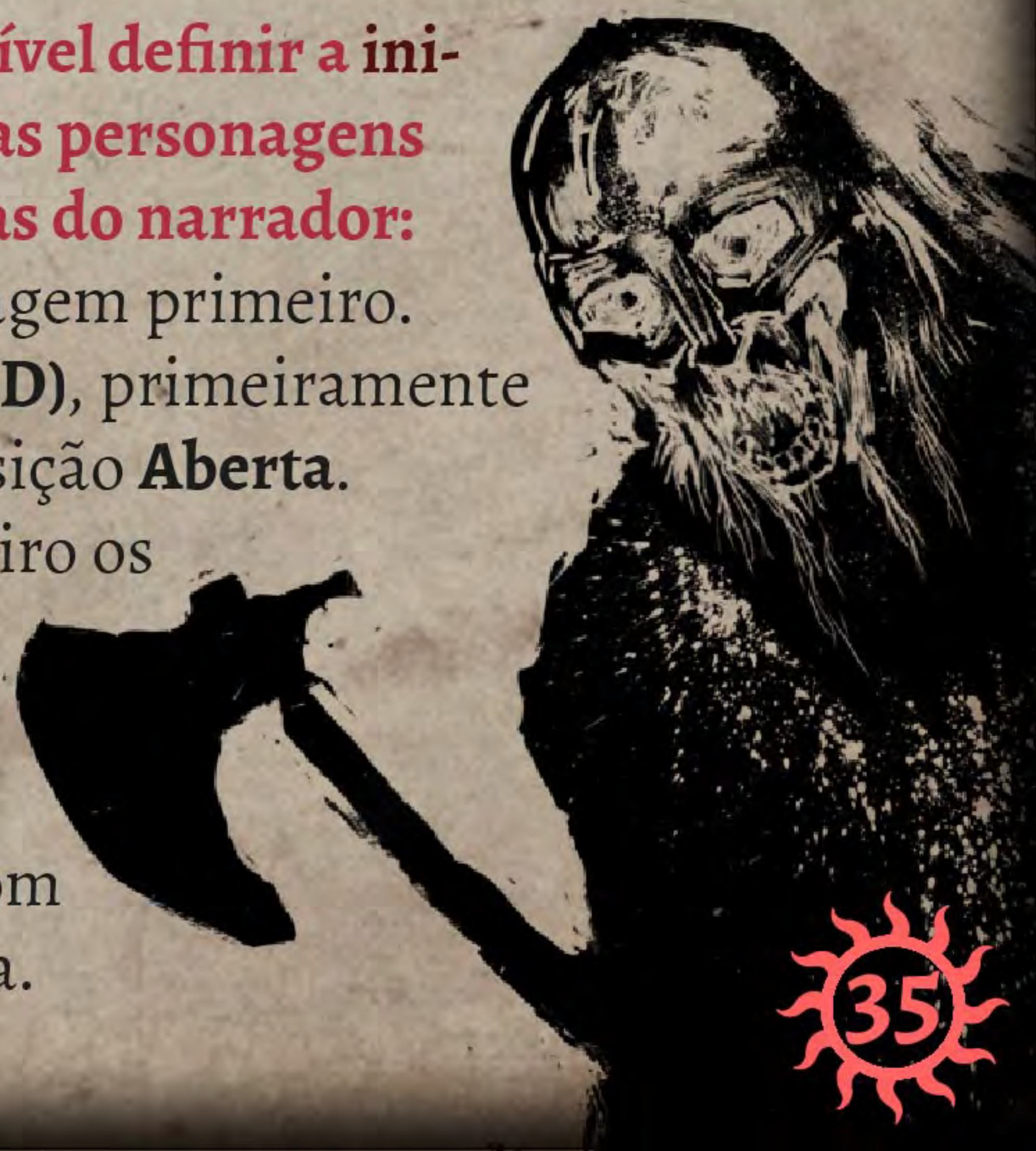
2º os que fizerem ataques **corpo-a-corpo (D)**, primeiramente com posição **Engajado**, seguidos da posição **Aberta**.

3º os ataques **à distância (E)**, sendo primeiro os **Abertos**, seguidos dos **Distantes**.

4º os que forem **conjurar magias (C)**


5º os que forem **fugir (F)**


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




Posicionamento: durante os combates as personagens podem se posicionar em três opções: **Engajado**, **Aberta** e **Distante**.

		+1 Vantagem Atacar Corpo-a-Corpo		
Fugir				Fugir
Posição Distante Aliados	Posição Aberta Aliados	Posição Engajada Aliados Inimigos	Posição Aberta Inimigos	Posição Distante Inimigos


 **Engajado:** fornece +1 Vantagem aos ataques realizados com o Verbetes Atacar Corpo-a-Corpo contra outros que também estiverem engajados. Também é possível atacar corpo-a-corpo personagens na posição Aberta. A partir desta posição só é possível se mover para a posição Aberta e, neste caso, todos que estiverem engajados poderão realizar um ataque (Ação Livre). Para evitar isso a personagem deve realizar uma rolagem com o Verbetes Esquivar e Desengajar (Ação Livre). Algumas armas à distância possuem desvantagens de manuseio na posição Engajada (vide capítulo Itens). Conjuradores engajados podem sofrer ataques de todas personagens que estiveram nesta posição quando forem conjurar suas magias. Para evitar, devem ter sucesso em Esquivar e Desengajar. Do contrário, recebem o ataque e perdem a conjuração (sem consumir o uso diário).

 **Aberta:** permite se movimentar para as posições Engajado e Distante. Permite atacar corpo-a-corpo inimigos na posição Aberta e Engajada, e atacar à distância qualquer posição.

 **Distante:** pode se mover para Aberto ou realizar uma fuga da batalha. Só é possível realizar ataques à distância ou através de magias que tenham alcance suficiente. Esta posição só poderá ser assumida quando houver aliados Abertos ou Engajados, impedindo os inimigos de se aproximarem. Do contrário a posição se tornará Aberta. Para se aproximar de um inimigo Distante quando houver outros Engajados ou Abertos, deve-se ter sucesso em Esquivar e Desengajar para não receber um ataque dos inimigos (Ação Livre).

Medidas de Tempo: além das medidas convencionais como os minutos, horas, dias, semanas, meses e anos, este jogo possui algumas medidas próprias para fins de organização. Observe que propositalmente não citamos os segundos por serem ínfimos aos controles medievais de passagem de tempo (exceto se sua mesa quiser, claro, podem existir relógios mecânicos), e as estações, pois desde a **Maldição da Noite** a passagem dos solstícios e equinócios foi afetada (não há estações, apesar de que algumas regiões de **Liturânea** possuem tais características).


 **Rodada: equivalente à 1 minuto. Em combates, as personagens podem exercer ações específicas por Rodada (vide Tipos de Ações).**


 **Turno: equivalente à 10 minutos (ou 10 Rodadas).**


 **Período: equivalente à 1 hora (ou 6 Turnos).**


Tipos de Ações: a cada **Rodada** as personagens podem executar todas as ações (uma de cada) descritas abaixo:


 **Ação de Combate: pode exercer UMA das opções a seguir:**


 Realizar um ataque corpo-a-corpo


 Realizar um ataque à distância


 Conjurando uma magia


 Fazer uma rolagem de Conduta ou Verbete


 Exercer uma Ação de Movimento extra (além da já permitida)


 **Ação de Inventário: permite exercer UMA das opções a seguir:**


 Pegar e consumir um item do inventário (exemplo: poção)


 Trocar de arma (guardar uma arma e empunhar outra)

 Pegar um item ou uma arma no chão








 Em alguns casos, recarregar uma arma de projétil (ex.: Besta Leve) ou empunhar uma arma de arremesso (ex.: Dardo). Note que algumas armas de projétil recarregam com Ação Livre (ex.: Arco Curto)

 Tirar ou portar/vestir elmos e escudos. Tirar Armaduras Leves consomem 1 Rodada, e tirar Armaduras Pesadas consomem 1 Turno.

 **Ação de Movimento: permite se mover em combate (vide Posicionamento). Personagens caídos consomem esta ação para se levantar. Se tentar Fugir, deve evitar a perseguição com Esconder nas Sombras.**

 **Ação Livre: ações que podem ser realizadas a qualquer momento (como falar) ou durante a Rodada (como recarregar um Arco).**

Condições: durante o jogo as personagens podem assumir algumas condições. Abaixo temos um **rol não taxativo** das possíveis condições do jogo. Cabe ao **Narrador** controlar outras condições quando necessário.

-  **Caído:** qualquer situação na qual a personagem esteja deitada ou ajoelhada no chão por estar subjulgada por um inimigo (uma ação deliberada de rolar no chão, para fins narrativos e mecânicos, pode não significar a condição Caído). Nesta condição a personagem não pode atacar ou conjurar magias. Se estiver em condições, poderá por exemplo rolar para um canto e Esconder nas Sombras (a critério do Narrador). Para se levantar a personagem consome 1 Ação de Movimento.
-  **Abatido:** condição que dura 1 Período (1 hora) na qual a personagem assume quando acabam seus pontos de Vontade. Enquanto estiver nesta condição ela não poderá realizar nenhuma ação (exceto coisas triviais como falar ou se levantar).
-  **Ferido Mortalmente:** ocorre quando a personagem receber um ataque (ou magia) e tirar o número 1 na Rolagem de Vitalidade. Neste caso o Narrador deve contar 10 Rodadas. Se a personagem não for curada neste tempo, ela morrerá.
-  **Morto:** após as 10 Rodadas na condição Ferido Mortalmente a personagem morre, podendo ser revivida apenas por efeitos mágicos, plantas ou itens alquímicos raros.
-  **Vagaroso:** a personagem não pode Fugir e, para se movimentar entre as Posições, precisa consumir todas as suas Ações. Normalmente dura 1 Período (1 hora). Não pode realizar 2 ataques (Ambidestria ou outro tipo).
-  **Lesionado:** indica que a personagem assumiu um ou mais tipos de Lesão. Deve ser anotada na ficha, marcando o tempo restante para que a lesão seja curada e mantendo o maior tempo se houver mais de uma.
-  **Exausto:** se a personagem ficar 3 dias sem um Descanso Longo ela ficará Exausta, recebendo 1 Desvantagem. Se ficar 4 dias receberá 2 Desvantagens. Ao ficar 5 dias ficará Abatida e Vagarosa. Para cada dia após o sexto ela precisa ter sucesso em Sobreviver nos Ermos, ou vai desmaiar de sono.

Descanso e Recuperação: há 2 tipos de descanso: o **Descanso Curto** tem duração de 1 Período (1 hora) e permite recuperar 3 pontos de Vontade. O **Descanso Longo** dura 8 Períodos (8 horas) e permite recuperar **Leões** e **todos** os pontos de Vontade.

Tabelas de Lesão: toda vez que uma personagem recebe um ataque ela deve realizar sua **Rolagem de Vitalidade**. Se nesta rolagem ela tirar os números 2 ou 3 (ou mais, caso haja dano não coberto pela **Proteção**), ela sofrerá uma **Lesão** de A a D (ou de Veneno), sendo as lesões A mais brandas, e as D mais fortes. A **Tabela de Lesão** associada ao ataque está descrito no dano com uma letra após o valor do mesmo (exemplo: +1 Dano **B**). Uma vez definida a **Tabela de Lesão**, **sempre** o jogador deve **rolar 1d6**, para sua personagem quando **receber um ataque**, ou para os NPCs quando **realizar um ataque** (o Narrador **não** rola neste caso). O valor obtido no 1d6 mostrará o tipo da **Lesão**, como também o tempo necessário para curá-la. Anote-a na ficha, mantendo o maior tempo para mais de uma Lesão. Vide detalhes nas **páginas 8 e 9**.

Tabela de Lesão A

-1d6 – Detalhes

- A 1 Cicatriz permanente e aparente. Armas de ataque empunhadas **se quebram**.
- A 2 Corte profundo. Duração de **6 horas**, com **1 Desvantagem** nas **Condutas Fortes**.
- A 3 Torção no braço. Duração de **4 horas**, com **1 Desvantagem** nas **Condutas Ágeis**.
- A 4 Pancada na cabeça. Duração: **2 horas** e **1 Desvantagem** nas **Condutas Inteligentes**.
- A 5 Luxação na cintura. Duração de **1 hora**, impedindo assumir a posição **Engajada**.
- A 6 Escoriações com sangramento brando por **1 hora**, sem desvantagens.

Tabela de Lesão B

-1d6 – Detalhes

- B 1 Cicatriz permanente evidente. Escolher entre perder um olho, uma orelha ou 3 dedos da mão. Provoca **1 Desvantagem** permanente em **Condutas Carismáticas**.
- B 2 Corte profundo no abdômen, com duração de **3 dias**, causando **1 Desvantagem** nas **Condutas Fortes**.
- B 3 Braço quebrado. Duração: **2 dias** com **1 Desvantagem** nas **Condutas Ágeis**.
- B 4 Corte na cabeça. Duração: **1 dia** com **1 Desvantagem** nas **Condutas Inteligentes**.
- B 5 Clavícula deslocada, com duração de **12 horas**, fazendo com que todos os seus ataques tenham **0 (zero) de Dano**.
- B 6 Escoriações graves na cabeça por **6 horas**, provocando **1 Desvantagem** em **Mística**.

Tabela de Lesão C

-1d6 – Detalhes

- C 1 Uma de suas mãos foi cortada (perdeu o membro) de forma permanente. Você precisa ser curado ou sangrará até morrer em 1 dia. Não será mais possível usar armas de duas mãos, portar uma arma e um escudo, ou portar duas armas.
- C 2 Corte no peito. Duração: **9 dias** com **2 Desvantagens** nas **Condutas Ágeis**.
- C 3 Perna quebrada, com duração de **6 dias**, aplicando a condição **Vagaroso**.
- C 4 Irritação grave nos olhos, com duração de **3 dias**, causando **2 Desvantagens** nas **Condutas Místicas**.
- C 5 Percepção sensorial afetada, com duração de **1 dia**, causando **2 Desvantagens** nas **Condutas Criativas**.
- C 6 Sangramento no abdômen por **12h**, definindo o valor máximo de **Vontade** para **2**.

Tabela de Lesão D

-1d6 – Detalhes

- D 1 Você sofreu um ferimento no coração (lesão permanente). Você **morrerá** em **8 horas**. As chances de salvá-lo são a **Poção da Vida**, a erva **Galêndula**, um **Sucesso +2** em **Curar Ferimentos** ou através do **Nível 1** da magia **Vita**. Fica **Abatido** neste tempo.
- D 2 Uma perna foi cortada (perdeu o membro) de forma permanente. Se nenhuma cura for aplicada, morrerá em 1 dia. Deve-se escolher entre: um aparato mecânico (cadeira de rodas), uma perna de pau ou duas muletas para se movimentar.
- D 3 Idêntica à **Lesão C1** (uma de suas mãos foi cortada).
- D 4 Perfuração abdominal por **10 dias** e **2 Desvantagens** nas **Condutas Ágeis e Fortes**.
- D 5 Maxilar quebrado com duração de **10 dias**. Você **não poderá falar** por este período e sofrerá **2 Desvantagens** nas **Condutas Carismática e Criativa**.
- D 6 Braços torcidos por **7 dias** com **1 Desvantagem** em **todos os Verbetes** pelo período.

Tabela de Venenos (V)

-1d6 – Detalhes


- V 1 Doença letal que **matará** a personagem em **1 hora (1 Período)**.
- V 2 Veneno letal que **matará** a personagem em **8 horas (8 Períodos)**.
- V 3 Febre que deixará a personagem **Abatida e Vagarosa** por **3 dias**.
- V 4 Alergia que impede **uso de armaduras** e de **conjurar magias** por **3 dias**.
- V 5 Moléstia que provoca **2 Desvantagens** em **todas as Condutas** por **2 dias**.
- V 6 Mal-estar que deixará a personagem **Vagarosa** por **1 dia**.


Magias

As **Magias** possuem **3 Níveis** de poder. O **Nível 1** (1ª bolinha) **não** reduz o **Alvo para 5**. Ao invés disso ele habilita usar a magia **1 vez por dia** com **Alvo 6**. A partir do **Nível 2** (2ª bolinha) pode-se lançar **2 vezes por dia** a magia de **Nível 1** com **Alvo 5** e terá acesso ao **Nível 2** (mais poderosa) podendo conjurá-la **1 vez ao dia** com **Alvo 6**. Por fim, no **Nível 3** (3ª bolinha) se tem acesso aos 3 níveis da magia, podendo conjurar **3 vezes por dia** no **Nível 1** com **Alvo 4**, **2 vezes por dia** no **Nível 2** com **Alvo 5** e **1 vez por dia** no **Nível 3** (a mais forte) com **Alvo 6**. As magias **sempre** são conjuradas com a **Conduta Mística**, mas podem consumir pontos de **Vontade** para **evitar** rolagens.

 **Nível 0 (zero): não a conhece e não pode conjurar**

 **Nível 1: pode conjurá-la 1x/dia em seu 1º Nível de poder com Alvo 6 OU consumindo 2 Vontades**

 **Nível 2: pode conjurá-la 2x/dia em seu 1º Nível de poder com Alvo 5 OU consumindo 2 Vontades, e 1x/dia em seu 2º Nível de poder com Alvo 6 OU consumindo 4 Vontades**

 **Nível 3: pode conjurá-la 3x/dia no 1º Nível de poder com Alvo 4 OU consumindo 2 Vontades, 2x/dia no 2º Nível de poder com Alvo 5 OU consumindo 4 Vontades, e finalmente 1x/dia em seu 3º Nível de poder com Alvo 6 OU consumindo 6 Vontades**

Falha: falhar na rolagem **consome** o uso **diário** da magia.

Efeitos: magias de ataque acertam se o conjurador conseguir lança-las (rolagem ou **Vontade**). A **Rolagem de Vitalidade** tem os mesmos efeitos, porém há casos em que a magia **só aplicará seus efeitos** nos alvos que **rolarem** os números **1** (**Ferido Mortalmente**), **2** ou **3** (**Lesão**), ou maiores (dano maior que zero), neste caso, **sem considerar** a **Proteção** do alvo.

Consumo de Vontade: pode-se consumir **Vontade** para conjurar as magias **sem** rolar dados. A única **restrição** é que o **jogador** ou o **narrador** (NPCs) devem declarar o consumo da **Vontade** **antes** de rolar. Do contrário, pode-se consumir **1 Vontade** para **+2 Vantagens** (que pode não ser suficiente para conjurar a magia).

As **Magias** apresentadas nesta lista possuem algumas informações importantes destacadas em **tags** para facilitar a orientação mecânica e narrativa. As tags são:

arcana Magias disponíveis **apenas** para os **Literatos**.

divina Magias disponíveis **apenas** para os **Salvagentes**.

utilidade Indica a utilidade da magia, tais como **ataque**, **defesa**, **cura** ou **suporte**.

toque Indica que a personagem conjuradora deve estar na **mesma Posição** que o alvo.

adjacente Indica que a personagem conjuradora deve estar no mínimo na **Posição adjacente** ao alvo. Neste caso deve-se considerar que inimigos **Abertos** ou **Engajados** estão dentro do alcance de uma personagem nestas mesmas **Posições**, porém que personagens alvos nas **Posições Distantes não** (o conjurador deverá se aproximar delas, sejam inimigos ou aliados). Para fins mecânicos fora de combate, elas podem alcançar alvos em até **15 metros** de distância.

pessoal Só pode ser lançada no **próprio** conjurador.

distante Alcança alvos em **todas as Posições**. Para fins mecânicos fora de combate, elas podem alcançar alvos em até **50 metros**.


 **Curatio (Cura)** **divina** **cura** **toque**

Nível 1: permite curar **1 dia** de **Lesão OU** estabilizar personagens **feridas mortalmente** (elas acordam) **OU** curar os **Venenos** dos tipos **V5** ou **V6** (vide página 40).

Nível 2: permite curar **5 dias** de **Lesão OU** curar os **Venenos** dos tipos **V3** ou **V4** (vide página 40).

Nível 3: permite curar **qualquer Lesão não** permanente **OU** curar os **Venenos** dos tipos **V1** ou **V2** (vide página 40).

Em **todos** os casos cura somente **1 Alvo**.

 **Daemonium (Demônio)** **arcana** **suporte** **toque**

Cântico para empoderar **1 Alvo** com força demoníaca.

Nível 1: Fornece **+1 Dano** **OU** **+1 Proteção** por **3 Rodadas**.

Nível 2: Fornece **+1 Dano** e **+1 Proteção** **OU** **+2 Proteção** e uma conjuração da magia **Ignis (Nível 1)**, ambos por **10 Rodadas**.

Nível 3: Fornece **+2 Dano** e **+2 Proteção** e uma conjuração da magia **Ignis (Nível 2)** **OU** **+3 Proteção** e asas de demônio que permitem o alvo voar, ambos por **1 Período (1 hora)**.

No caso das conjurações, ambas serão realizadas com **Alvo 6**, também podendo ser realizadas pelo consumo de **Vontade**.

Nos **três níveis** a personagem ganha **2 Desvantagens** na **Conduta Carismática** devido à aparência demoníaca.

 **Fortitudo (Fortitude)** **arcana** **suporte** **adjacente**

Empodera **1 Alvo** com força extraordinária.

Nível 1: Fornece **+1 Dano** (somente para **Conduta Forte**) **OU** **+1 Proteção** por **5 Rodadas**.

Nível 2: Fornece **+2 Dano** (somente para **Conduta Forte**) **OU** **+2 Proteção** por **15 Rodadas**.

Nível 2: Fornece **+3 Dano** (somente para **Conduta Forte**) **OU** **+3 Proteção** por **1 Período (1 hora)**.

 **Glacies (Gelo)** **divina** **arcana** **ataque** **adjacente**

Nível 1: Dispara uma lança de gelo em **1 Alvo**, com **2 Dano A** **OU** **1 Dano A** mais a condição **Vagaroso** (por **2 Rodadas**).

Nível 2: Dispara duas lanças de gelo em **1 ou 2 Alvos**. Se ambas foram contra o mesmo alvo, provocam juntas **3 Dano B** mais a condição **Vagaroso** (por **2 Rodadas**). Se forem em alvos diferentes, provocam **2 Dano A** (cada).

Nível 3: Chuva de lanças de gelo acertando **todos** (aliados ou inimigos) que estiverem em uma **Posição** especificada pelo conjurador (no máximo adjacente). Provoca **3 Dano A** mais a condição **Vagaroso** (por **2 Rodadas**) em todos.

 **Ignis (Fogo)** **arcana** **ataque** **distante**

Nível 1: Dispara uma seta flamejante em **1 Alvo** com **1 Dano B** **OU** duas setas flamejantes em **2 Alvos** com **0 Dano B** (cada).

Nível 2: Dispara duas setas flamejantes em **2 Alvos** com **2 Dano B** **OU** uma bola de fogo em **todos** (aliados ou inimigos) que estiverem em uma **Posição**, com **1 Dano B** (cada).

Nível 3: Provoca uma grande explosão em **todos** (aliados ou inimigos) que estiverem em uma **Posição**, com **3 Dano B**.

 **Incantare (Encantar)** **divina** **arcana** **suporte** **toque**

Nível 1: Permite encantar **1 Alvo** obrigando-o a **se render** por **3 Rodadas** **OU** obrigando-o a **fugir** por **2 Rodadas**. O alvo **pode resistir** (**Rolagem de Vitalidade**) contra **Dano 0** (1, 2 ou 3 falha).

Nível 2: Permite encantar **1 Alvo** tornando-o seu seguidor por **1 Turno (10 Rodadas)**. O alvo **pode resistir** com uma **Rolagem de Vitalidade** contra **Dano 1** (se tirar 1, 2, 3 ou 4 o alvo **não** resiste).

Nível 3: Encanta **1 Alvo** tornando-o seu seguidor por **1 dia**. O alvo **resiste** se tirar 6 em uma **Rolagem de Vitalidade** (Dano 2).

Observação: só afeta inimigos com **Natureza Herage 0 (zero)**.

Permite criar **Armas Mágicas**. Vide as páginas 32, 33 e 34.

 **Invocare (Invocar)** **arcana** **suporte** **adjacente**

Capaz de invocar efeitos mágicos ou criaturas de outros planos.

Nível 1: invoca um **disco flutuante voador** por **1 hora** capaz de suportar peso equivalente à 4 pessoas **OU** um **familiar** (uma pequena criatura mágica inteligente, que pode voar, e possui 1 Nível em todas Conduas e Verbetes, e 4 pontos de Vontade).

Ela permanece ativa até “morrer” ou caso o conjurador a dispense ou conjure outro familiar.

Nível 2: invoca uma **Besta Espectral** **OU** uma **Fada Eidética** para seguir suas ordens por **10 Rodadas**. Vide o capítulo **Bestiário**.

Nível 3: invoca um **Corruptor** **OU** um **Celestial** para seguir suas ordens por **10 Rodadas**. Vide o capítulo **Bestiário**.


 **Lux (Luz)** divina ataque suporte adjacente

Afasta ou destrói mortos-vivos, **sem Rolagem de Vitalidade**.

Nível 1: uma luz instantânea capaz de afugentar todos os mortos-vivos de **Natureza Herage 0 (zero)** por **3 Rodadas OU** uma luz azulada (apenas para iluminar) com alcance adjacente (15m) com duração de **1 Dia** (ou apagada pelo conjurador).

Nível 2: luz instantânea capaz de afugentar todos os mortos-vivos de **Natureza Herage 1 ou inferior** por **4 Rodadas OU** destruir um único morto-vivo de **Natureza Herage 0 (zero)**.

Nível 3: luz instantânea capaz de afugentar todos os mortos-vivos de **Natureza Herage 2 ou inferior** por **5 Rodadas OU** destruir todos mortos-vivos de **Natureza Herage 0 (zero)**.


 **Mortus (Necromancia)** arcana suporte toque

Permite controlar as energias malignas da não-vida.

Nível 1: Invoca um **Esqueleto** de **Natureza Herage 0 (zero)** (vide **Bestiário**, página 64) por **1 Dia OU** causa um ferimento necrótico em **1 Alvo** com **Dano 1** e **Lesão** fixa do tipo **B3**.

Nível 2: Invoca um **Zumbi** de **Natureza Herage 1** (vide **Bestiário**, página 64) **OU** invoca **2 Esqueletos** de **Natureza Herage 0 (zero)** (vide **Bestiário**, página 64), todos por **1 Dia**.

Nível 3: Invoca uma **Aparição** de **Natureza Herage 2** (vide **Bestiário**, página 65) **OU** invoca **3 Zumbis** de **Natureza Herage 1** (vide **Bestiário**, página 64), todos com duração de **1 Dia**.

 **Praesidium (Proteção)** arcana defesa pessoal

Há 2 formas: **Armadura** que consome **1 Ação de Combate** para conjurar e tem duração de **8 horas**; e o **Escudo**, que surge no momento em que o conjurador sofrer um ataque (**Ação Livre** fora da **Rodada**) para tentar evitá-lo, e é instantâneo (só um ataque).

Nível 1: Armadura com **+1 Proteção OU** Escudo com **+2 Proteção**.

Nível 2: Armadura com **+2 Proteção OU** Escudo com **+3 Proteção**.

Nível 3: Armadura com **+3 Proteção OU** Escudo que sempre bloqueia o ataque (ignora qualquer ataque ou magia).

 **Puritas (Pureza)** **arcana divina suporte toque**

Permite purificar, transformar ou criar alimentos ou água.

Nível 1: Permite purificar alimentos para 10 pessoas **OU** purificar 10 litros de água. Remove venenos e maldições.

Nível 2: Cria alimentos para 10 pessoas **OU** cria 10 litros de água **OU** transforma água em vinho (até 3 litros).

Nível 3: Permite alimentar (comida e água) magicamente 10 pessoas por 3 dias (não precisam comer ou beber neste tempo).

 **Sanguis (Sangue)** **arcana ataque suporte adjacente**

Consome sangue dos inimigos fortalecendo o conjurador.

Nível 1: Permite causar **1 Dano A** a **1 Alvo**. Se o alvo for ferido (não passar na **Rolagem de Vitalidade**), cura **6 horas** de **Lesão** do conjurador **OU** fornece **+1 Proteção** por **1 Rodada**.

Nível 2: Permite causar **2 Dano B** a **1 Alvo**. Se acertar cura **1 dia** de **Lesão** do conjurador **OU** fornece **+1 Proteção** por **3 Rodadas**.

Nível 3: Causa **0 (zero) Dano** a **1 Alvo**, porém caso ele não passe na **Rolagem de Vitalidade**, sempre provoca a **Lesão D1** (ou desconta **1 ponto** da **Natureza Herage** de criaturas).

 **Saxum (Pedra)** **arcana ataque adjacente**

Nível 1: Conjura uma pedra sobre **1 Alvo** com **1 Dano A** **OU** petrifica suas pernas (fica **Vagaroso**) por **3 Rodadas** caso não passe em uma **Rolagem de Vitalidade** com **Dano 0** (1, 2 ou 3 falha).

Nível 2: Conjura 3 pedras contra **3 Alvos** com **1 Dano B** em cada, ou **3 Dano B** no mesmo alvo **OU** petrifica (não age por **5 Rodadas**) se falhar (1, 2, 3 ou 4) na **Rolagem de Vitalidade** (**Dano 1**).

Nível 3: Conjura uma grande pedra que cai sobre **todos** em uma **Posição**, causando **3 Dano D** **OU** petrifica para sempre **1 Alvo** que falhar (1, 2 ou 3) na **Rolagem de Vitalidade** com **Dano 0 (zero)**.

Observações: em todos os **Níveis** desta magia cuja a opção seja **petrificar**, a **Proteção** do **Alvo não** influencia na **Rolagem de Vitalidade**. Além disso, o efeito de petrificar **não** funciona contra inimigos cuja **Natureza Herage** seja superior a **1**.


 **Somnum (Dormir)** divina arcana suporte adjacente

Nível 1: Faz com que **1 Alvo** durma por **5 Rodadas** se falhar (1, 2 ou 3) em uma **Rolagem de Vitalidade** contra **Dano 0 (zero) OU** cria um campo extrassensorial ao redor de um aliado que esteja dormindo, permitindo que ele acorde ao menor sinal de perigo.

Nível 2: Faz **1 Alvo** dormir por **5 Rodadas** se falhar (de 1 a 5) em uma **Rolagem de Vitalidade** contra **Dano 2 OU 3 Alvos** dormirem por **5 Rodadas** se falharem (1, 2 ou 3) na **Rolagem de Vitalidade** de **Dano 0**.

Nível 3: Faz **todos** inimigos (a escolha do conjurador) em uma **Posição** dormirem por **5 Rodadas** se falharem (1, 2, 3 ou 4) em uma **Rolagem de Vitalidade** contra **Dano 1**.

Todas só funcionam contra **Natureza Herage 0 (zero)** ou **1**.

 **Tempus (Tempo)** divina arcana suporte toque

Controla os efeitos do tempo nas ações das personagens.

Nível 1: Permite que **1 Alvo** se movimente muito mais rápido por **3 Rodadas**. Concede **+1 ataque** por **Rodada OU +1 Vantagem** na **Conduta Ágil** e movimentação de **2 Posições** por **Ação de Movimento** (podendo dividi-las antes e depois do ataque).

Nível 2: Permite que **1 Alvo** role novamente **1 Ação de Combate** por **3 vezes** ou por **8 horas**, o que acabar primeiro.

Nível 3: O **Jogador** pode fazer **1 Pergunta** ao **Narrador** sobre o futuro da história. O **Narrador** deve responder honestamente.

 **Umbra (Sombra)** arcana ataque suporte toque

Nível 1: Cria uma grande sombra que dificulta a visão de **todos** nesta **Posição**, causando **1 Desvantagem** nos ataques **OU** faz com que sua sombra ataque **1 Alvo** (toque) com **2 Dano A**.

Nível 2: Transforma-se em uma sombra por **3 Rodadas**, capaz de **evitar todos os ataques**, mas incapaz de qualquer ação **OU** faz a sombra do inimigo prendê-lo (sem **Ação de Movimento**) por **5 Rodadas** se falhar (de 1 a 5) na **Rolagem de Vitalidade** (**Dano 2**).

Nível 3: Transforma-se em uma sombra por **10 Rodadas**, que **não pode ser atacada**, porém pode atacar e conjurar magias.


 **Venenum (Veneno)** **arcana** **ataque** **adjacente**

Provoca envenenamento em **1 Alvo** que falhar na **Rolagem de Vitalidade** contra o **Dano** indicado, **sem** considerar **Proteção**.

Nível 1: Ataque de **Dano 1** que provoca o **Veneno V6** **OU** ataque de **Dano 0 (zero)** que provoca o **Veneno V5**.

Nível 2: Ataque de **Dano 2** para **Veneno V4** **OU** **Dano 1** para **V3**.

Nível 3: Sempre acerta, obrigando o alvo a **rolar 1d6** na **Tabela de Venenos** **OU** ataque de **Dano 3** que provoca **Veneno v2**.

 **Ventus (Vento)** **arcana** **ataque** **suporte** **distante**

Nível 1: Causa um forte vento contra **1 Alvo** interrompendo sua próxima **Rodada** (**Rolagem de Vitalidade** com **Dano 1**, alvo falhando de **1 a 4**) **OU** ataca com uma rajada de vento com **1 Dano A**.

Nível 2: Cria um tornado contra **1 Alvo** com **2 Dano B** **OU** cria vento protetor (**1 Alvo**) que aplica **+2 Proteção** por **3 Rodadas**.


Nível 3: Grande tornado contra **todos os Alvos** de uma **Posição** provocando **Dano B** **OU** permite que **1 Alvo** voe por **1 Período (1h)**.

 **Veritas (Verdade)** **divina** **suporte** **toque**

Nível 1: Faz **1 Alvo** dizer a verdade **1 vez** **OU** descubri a próxima ação de **1 Alvo** (o **Narrador** deve responder). Em ambos os casos o alvo **não resiste** se falhar (**1 a 4**) na **Rolagem de Vitalidade** de **Dano 1**.

Nível 2: Descubre se alguém próximo está mentindo **OU** faz **1 Alvo** dizer a verdade por **1 hora** se não resistir (de **1 a 5**) a um **Dano 2**.

Nível 3: Faz **1 Pergunta** ao **Narrador** e o mesmo deve responder com honestidade **OU** pelo próximo **1 Dia**, todos que forem tocados falam a verdade se falharem (de **1 a 5**) contra **Dano 2**.

 **Visio (Visão)** **arcana** **suporte**

Clarividência que permite ao conjurador descobrir o futuro ou perceber o invisível. O **Narrador** deve responder honestamente.

Nível 1: Enxerga algo escondido ou invisível nas proximidades.

Nível 2: Faz **1 Pergunta** que deve ser respondida com **Sim** ou **Não**.

Nível 3: Faz **2 Perguntas** que devem ser respondidas por completo.

 **Vita (Vida)** **divina** **suporte** **toque**

Nível 1: Permite curar **1 Alvo** de uma **Lesão D1 OU** permite curar **1 Alvo** dos **Venenos V1** ou **V2 OU** faz com que **1 Alvo ferido mortalmente** seja reanimado instantaneamente (acorda).

Nível 2: Permite **reviver 1 Alvo** que morreu (após **10 Rodadas Ferido Mortalmente**) nas últimas **8 horas OU** é capaz de **regenerar** membros perdidos (lesões permanentes) de **1 Alvo**, removendo as **Desvantagens**. O membro volta instantaneamente.

Nível 3: Permite **reviver 1 Alvo** que morreu (após **10 Rodadas Ferido Mortalmente**) no último **1 dia**.

Liturânea

A região da **Liturânea** é um vale cercado por montanhas intransponíveis aos povos que lá residem. Há rios que cruzam toda a extensão, mais perigosos ao leste e quase congelados aos norte, fornecendo sustento e vias para o tráfego de passageiros e mercadorias entre as regiões. Uma região mais acidentada cobre o oeste até o limiar montanhoso conhecido como **Morada dos Trolls** ao norte. A grande **Floresta de Calântia** é predominante ao leste, cercada ao sul pelas pradarias que se abrem próximas da **Região das Vilas**, e ao norte pelo **Cálido Nortenho**, talvez a parte mais perigosa de toda a região, com picos altíssimos, matas fechadas e com a maior parte das estradas destruídas.

A Maldição da Noite

Há pouco mais de 500 anos uma diligência que levava uma importante relíquia conhecida como a **Mão do Monarca** foi interceptada por criaturas conhecidas como **Herages**. A partir deste momento algo sobrenatural tomou conta de **Liturânea**: toda região teve a passagem dos dias interrompida. O Sol não se move mais na região sul (parte mais clara do mapa), deixando o local protegido dos **Herages** (que supostamente morrem sob o Sol), mas que em contrapartida vem deixando o local cada vez mais árido, em alguns pontos até desértico devido ao calor ininterrupto. Por outro lado, toda a região leste, oeste e norte fica constantemente coberta pela noite, pela escuridão eterna. A Lua prossegue em seu ciclo normal, mas a noite não se esvai. Há uma região de intermédio entre o dia e a noite, chamada de **penumbra**, que acabou se tornando a única favorável ao plantio. Pelo fato de não ser mais possível registrar os dias, o termo **DiEvo** (passagem de 24 horas) passou a ser adotado e registrado com clepsidras, com velas marcadas com traços ou pregos que caem de hora em hora, ou por cálculos esotéricos relacionados à Lua.

Região das Vilas

Local com maior concentração das vilas de **Liturânea**. Uma das capitais, conhecida como **Broanor**, a Grande Cidade, detém a maior população. Hoje está decaída, com castelos abandonados, criminalidade à flor da pele, ruelas esquecidas e precariamente abastecida com os alimentos trazidos da **penumbra**. Por sorte o **Lago de Larize** se manteve presente mesmo com o dia escaldante, fornecendo água à população. A força de sua forja ainda persiste, mesmo com o término formal das rotas comerciais com as **Minas de Broanor**, antiga província. Há outras várias pequenas vilas na região, contornadas por rios abundantes e estradas ainda vigorosas. As poucas matas resilientes ficaram concentradas nas montanhas ao sudoeste e no bosque à sudeste da capital. A **Academia dos Literatos** está quase abandonada, mas manteve seus costumes vivos. Os adoradores dos deuses antigos, **Solimon**, o deus dos povos, **Mustafar**, o deus da guerra, **Larize**, a deusa das águas, e a Serpente Branca **Aurora**, ainda mantiveram suas capelas erguidas pelo suor e sacrifício, mesmo com desgosto dos colonos.

Minas de Broanor

As grandes montanhas ao sul escondem uma riqueza mineral que há séculos mantiveram a hegemonia de seu antigo reino central **Broanor**. Após os acontecimentos da **Maldição da Noite** o vínculo político se desfez, não amistosamente, e agora as vilas que lá existem são independentes, cada uma governada por um **Barão do Ferro**. Com o Sol sempre presente a região assumiu um clima tropical de florestas selvagens, ao ponto de destruir as vilas que haviam nas pradarias. Os mineradores migraram suas moradas para cavernas e regiões próximas das montanhas ao sul. Isso lhes trouxe vantagens na fortificação do lugar e na proteção contra o calor extremo. Dizem que viver por lá é tão agradável quanto viver na **penumbra**.



Quilômetros
0 20 40 60

Oeste Esquecido

Ocidéns

Morada dos Trolls

Broanor

Minas de Broanor

Liturânea

Cálido
Nortenho

Herágea

Baixe este mapa no
site do **Flecha Mágica**
flechamagica.com/darkevo

Coriális

Floresta de
Calântia

Região
das Vilas

Oeste Esquecido

O vale semiárido contornado por colinas e montanhas transformou o oeste em um lugar de difícil acesso pelas estradas. Suas fortes correntezas que alternam em grandes períodos de seca e transbordo deixaram as viagens por via fluvial perigosas e impossíveis de estabelecer pontes seguras para as vias terrestres. O acesso pelas montanhas é possível, mas as viagens com carruagens são perigosas, e até impossíveis em alguns trechos. Todos esses fatores culminaram na definição apropriada do termo **Esquecido** para o vale na região oeste de **Liturânea**.

Há algumas vilas dispersas na região, todas com rotas de comércio estabelecidas com **Ocidéns**, a maior cidade do oeste. **Ocidéns** detém uma ampla cultura acadêmica, com **Literatos** em posições de liderança tanto das **Academias**, quanto das regiões da cidade. Dizem que os mais poderosos praticantes da magia vivem aqui. Existe também uma tradição de batalha moldada na sobrevivência, seja enfatizada por traços de combate físico, ou até mesmo ligadas aos deuses **Poente**, o deus da resistência, **Lázarus**, deus da cobiça e da ganância, e **Lúbitos**, o deus da esperança.

Morada dos Trolls

Se há ou não trolls, criaturas com três metros de altura movidas por necessidades primitivas, ninguém sabe. Verdade ou não, as lendas contam que esses seres existem em **Liturânea** muito antes dos humanos, e passaram a ocupar os picos desta região para se protegerem dos recentes ataques por parte dos **Herages**, e muito antes disso dos próprios humanos. Apesar das dificuldades inerentes ao terreno montanhoso, existem guildas governadas por **Corjus**, adoradoras da deusa **Aquilas**, a Grande Águia. Há também uma próspera vila chamada **Rêves** situada nos cânions no centro da região, somente acessada pelas trilhas escondidas nas montanhas. Existem cavernas por aqui? Milhares, com infinitos túneis e regiões subterrâneas sob as montanhas.

Floresta de Calântia

A grande floresta de **Calântia** cobre toda a região leste de **Liturânea** com sua imensa variedade de animais, plantas, rios e cavernas. É conhecida como a **Floresta das 100 Tribos** devido à grande variedade de povos que lá residem. Em sua região periférica há registros de grandes lagos e confluência dos rios que surgem na floresta, sempre cercados por pequenas vilas e baixos relevos. Há cavernas espalhadas pela borda leste junto às montanhas como também nas matas fechadas. Os povos da floresta adoram muitas divindades, como **Zanera**, a deusa da dança, ou **Boen**, o deus das tribos.




















No extremo norte da mata está a cidade de **Coriális**, a maior influência cultural de **Liturânea**, complexa por sua natureza política descentralizada organizada em feudos, pela pluralidade de crenças, pelas escolas de armas de poderosos **Pelejas**, e pelas tribos de **Corjus** espalhadas na região urbana e no entorno da cidade. Dizem que há dezenas de estradas que cortam a floresta, mas os mapas não trazem essas informações.

Cálido Nortenho

O longínquo norte de **Liturânea** detém a região mais perigosa para os viajantes e aventureiros. Contam as lendas que foi lá que a **Maldição da Noite** cantou suas primeiras estrofes. Além dos perigos naturais tocantes à região acidentada pelas montanhas, florestas e rios agressivos, a neve assola as poucas vilas e estradas, tornando seus povos isolados e esquecidos. A todo momento aqueles que resolvem desbravar o local são atacados pelos **Herages**, desde humanóides até criaturas voadoras enormes. A maior concentração de sobreviventes está localizada na cidade de **Herágea**, que resiste fortemente aos ataques de outras sociedades nômades e às próprias criaturas malignas. Mesmo com toda dificuldade dizem que lá estão as mais afiadas espadas dos **Pelejas** e as guildas de **Mascates** mais resistentes.

Panteão de Litrânea

Os diversos povos de todas as regiões de Litrânea são politeístas e aceitam a diversidade das divindades e seus costumes relacionados. As antigas guerras santas presentes antes da **Maldição da Noite** hoje estão praticamente extintas. Os lituranos são pessoas de fé em sua grande maioria, mas há aqueles que não seguem nenhuma divindade específica. Em relação às divindades, não há um sentimento sobre o bem ou o mal no qual elas inspiram, mas as escrituras dos **Salvagentes** as classificam como **Benignas**, **Neutras** ou **Malignas**. Um **Salvagente** deve seguir o interesse de sua divindade, do contrário ela poderá desapropriá-lo de seus poderes divinos.

 Aquilas , a Grande Águia	Neutra	Morada dos Trolls
 Aurora , a Serpente Branca	Benigna	Região das Vilas
 Belqueder , o Deus das Armas	Benigna	Floresta de Calântia
 Boen , o Deus das Tribos	Neutra	Floresta de Calântia
 Cheher , a Deusa das Árvores	Neutra	Floresta de Calântia
 Eris , o Deus do Fogo	Maligna	Cálido Nortenho
 Fórticos , o Deus da Forja	Benigna	Minas de Broanor
 Ghemlene , a Deusa das Flores	Benigna	Floresta de Calântia
 Ghohana , a Deusa das Ferramentas	Neutra	Cálido Nortenho
 Larize , a Deusa das Águas	Benigna	Região das Vilas
 Lázaros , o Deus da Ganância	Maligna	Oeste Esquecido
 Lúbitos , o Deus da Esperança	Benigna	Oeste Esquecido
 Mustafar , o Deus da Guerra	Maligna	Região das Vilas
 Poente , o Deus da Perseverança	Neutra	Oeste Esquecido
 Ridalin , a Deusa das Cavernas	Maligna	Floresta de Calântia
 Solimon , o Deus dos Povos	Benigna	Região das Vilas
 Tholivan , o Deus dos Rios	Neutra	Floresta de Calântia
 Zanera , a Deusa da Dança	Benigna	Floresta de Calântia
 Zúr-Natam , o Deus Vampiro	Maligna	Cálido Nortenho

Bestiário

As principais criaturas antagonistas são chamadas de **Herages**. Além delas, há ainda aparições, trolls, demônios, mortos-vivos, animais corrompidos, gárgulas, dragões, humanos, entre outros. A critério do **Narrador**, podem existir outras criaturas, como por exemplo, goblinóides. Todos os antagonistas são simplificados: para as rolagens de **Verbetes**, eles terão apenas a informação de quantos dados e qual o alvo, independente da ação a ser executada. Para ataques e magias haverá na ficha de cada criatura mais detalhes. Algumas criaturas podem ter pontos de **Vondade**, cujo funcionamento é idêntico aos das personagens dos **Jogadores**. Todas as criaturas possuem a **Natureza Herage**: um número com valor inicial em **0 (zero)** que indica quantos **Ferimentos Mortais** (valor **1** na **Rolagem de Vitalidade**) o inimigo deve receber antes de **morrer** (eles geralmente não ficam inconscientes por **10 rodadas** como as personagens, mas o **Narrador** pode decidir). Ou seja, uma criatura com **Natureza Herage** igual a **1** **não vai morrer** quando sua primeira **Rolagem de Vitalidade** resultar no **valor 1**. Ela vai continuar no combate normalmente, mas seu valor de **Natureza Herage** cairá para **0 (zero)**. Ao receber outro ataque bem-sucedido e, desta vez, ao **tirar 1** na **Rolagem de Vitalidade**, ela morrerá. Esta mesma regra vale para valores mais altos de **Natureza Herage**. Quanto maior, mais vezes a criatura terá que tirar o **valor 1** na **Rolagem de Vitalidade** antes de morrer. Note que os demais valores da **Rolagem de Vitalidade**, referentes às **Lesões**, funcionam como nas personagens. As **Tabelas de Lesões**, porém, devem ter seus efeitos ajustados às fichas simplificadas: as criaturas **não** têm as **Condutas** discriminadas, e por isso devem ter as mecânicas aplicadas de forma geral, não em **Conduta** específica como nas personagens.

Nível de Dificuldade: no canto superior esquerdo dos quadros há um número de 0 (zero) a 5 que representa a dificuldade da criatura. Uma criatura de **Nível 0 não** oferece riscos a uma personagem inicial. Uma criatura de **Nível 5** é **praticamente indestrutível**, independente dos níveis e do tamanho do grupo de personagens.

Bestas

Animal Corrompido

0

Qualquer animal. A corrupção dos **Herages** alterou o corpo destas criaturas tornando-as apodrecidas e cobertas por fungos e negrume.

Verbetes: 1d6 com Alvo 5

Proteção: 0

Mordida ou Garra: 1x/Rodada, 1d6 com Alvo 5, 0 (zero) Dano A

Pontos de Vontade: 0

Natureza Herage

0

Besta Espectral

1

Humanoide com 2 metros de altura com negrume escorrendo pelo corpo e expelindo fumaça. Urra como um urso e porta uma grande lança.

Verbetes: 2d6 com Alvo 5

Proteção: 1

Mordida, Garra ou Lança: 2x/Rodada, 2d6 com Alvo 5, 1 Dano B

Pontos de Vontade: 1

Natureza Herage

1

Minotauro

1

Humanoide de 2 metros com corpo humano, cabeça e rabo de touro. Bastante agressivo e incapaz de raciocínio sensiente. Possui um machado.

Verbetes: 1d6 com Alvo 6

Proteção: 1

Chifre ou Machado: 2x/Rodada, 2d6 com Alvo 5, 2 Dano B

Pontos de Vontade: 1

Natureza Herage

2

Troll

2

Gigante de 3 a 4 metros com tronco curvado, couro de animal ou pelos pelo corpo. Pode possuir de uma a três cabeças. Carregam troncos como armas. Geralmente são hostis, mas podem viver em comunidades. Não confiam nos humanos por motivos históricos. Enxergam no escuro.

Verbetes: 2d6 com Alvo 6

Proteção: 2

Pancadas ou Tronco: 3x/Rodada, 2d6 com Alvo 4, 2 Dano C

Pontos de Vontade: 3

Natureza Herage

3

Dragão

4

Animal reptiliano com asas e garras, extremamente inteligente e orgulhoso. Fala diversos idiomas, é capaz de lançar magias e baforadas.

Verbetes: 2d6 com Alvo 3

Proteção: 4


Mordida ou Garra: 5x/Rodada, 2d6 com Alvo 4, 3 Dano D


Pontos de Vontade: 20

Magias: pode lançar 10 magias de Nível 1/dia, 3 magias de Nível 2/dia e 1 magia de Nível 3/dia. Conhece as seguintes magias: Daemonium, Glacies, Ignis, Incantare, Invocare, Mortus, Saxum, Venenum e Visio.

Baforadas: o Narrador deve escolher 1 tipo. Pode lançar 5x por dia.

 **Fogo:** Acerta todos no alcance adjacente com 3 Dano C.

 **Gelo:** Acerta todos no alcance adjacente com 2 Dano C, porém os alvos atingidos perdem a próxima Rodada (congelados).

 **Veneno:** Acerta todos no alcance adjacente com Dano 2, porém se acertar, o alvo deve rolar 1d6 na Tabela de Venenos (página 40).

 **Outro:** O Narrador é livre para definir outros tipos de baforada.

Transformação: a qualquer tempo o dragão pode se transformar em um humano. Em tal estado ele é mais fraco, mas ele pode voltar a sua forma natural em 1 Rodada.

Natureza Herage IO

Demônios

Demônio Caçador

1

Criatura humanoide com chifres e pele vermelha. Possui tendências malignas mas podem fazer acordos. Usam escudos, espadas ou arcos.

Verbetes: 2d6 com Alvo 5

Proteção: 1

Ataque com Armas: 2x/Rodada, 2d6 com Alvo 5, 1 Dano B

Pontos de Vontade: 2

Natureza Herage 2

Cicatriz Alada

1

Humanoide com asas, língua de cobra e rabo. Possui voz áspera e tenta corromper humanos. Ataca com garras e cospe fogo (5x por dia).

Verbetes: 2d6 com Alvo 6

Proteção: 0

Garra ou Cuspir Fogo (adjacente): 2x/Rodada, 2d6 com Alvo 5, 1 Dano B

Pontos de Vontade: 1

Natureza Herage 2

Sussurro Noturno

3

Um espectro humanoide que pode se transformar em um humano idoso para seduzir pessoas. É inteligente e prefere a fuga ao invés do combate, mas se encurralado lutará até a morte. Usa adagas de lâmina vermelha.

Verbetes: 1d6 com Alvo 6

Proteção: 1

Chifre ou Machado: 2x/Rodada, 2d6 com Alvo 5, 2 Dano B

Magias: pode lançar 6 magias de Nível 1/dia, 3 magias de Nível 2/dia e 1 magia de Nível 3/dia. Conhece as magias Incantare, Invocare e Umbra.

Pontos de Vontade: 10

Natureza Herage 3

Balrog

4

Um lorde demoníaco das profundezas que comanda suas hostes para capturar ou matar os humanos em prol de sua magnitude. Pode voar, possui um chicote ardente e é invulnerável ao fogo. Pode atear fogo.

Verbetes: 2d6 com Alvo 3

Proteção: 4

Chicote ou Garra: 5x/Rodada, 2d6 com Alvo 4, 3 Dano D

Magias: pode lançar 8 magias de Nível 1/dia, 4 magias de Nível 2/dia e 2 magia de Nível 3/dia. Conhece as magias Daemonium, Ignis, Invocare, Mortus, Saxum, Tempus, Umbra e Ventus.

Pontos de Vontade: 16

Natureza Herage 10

Exóticos

Fada Eidética

1

Criatura humanoide com asas e pele azulada, emite luz por onde voa e tem uma voz doce. Parece amigável, mas mata suas vítimas para comer.

Verbetes: 2d6 com Alvo 5

Proteção: 0

Garras ou Adagas: 2x/Rodada, 2d6 com Alvo 5, 1 Dano B

Magias: pode lançar 3 magias de Nível 1/dia e 1 magia de Nível 2/dia. Conhece as magias Curatio, Praesidium, Sanguis e Ventus.

Pontos de Vontade: 4

Natureza Herage 1

Gárgula

2

Criatura de pedra com aparência animalésca ou humanoide. Elas podem voar e atacam com garras e lanças. Ficam imóveis espreitando vítimas.

Verbetes: 2d6 com Alvo 6

Proteção: 3

Pancadas ou Tronco: 3x/Rodada, 2d6 com Alvo 4, 2 Dano B

Magias: pode lançar 6 magias de Nível 1/dia e 3 magia de Nível 2/dia. Conhece as magias Saxum e Somnum.

Pontos de Vontade: 10

Natureza Herage 3

Celestial

3

Um ser divino que busca expurgar almas para salvá-las do mundo decadente. Tem ódio por humanos e os culpa pela Maldição da Noite.

Verbetes: 2d6 com Alvo 4

Proteção: 3

Espada ou Lança: 3x/Rodada
2d6 com Alvo 4, 3 Dano B

Magias: pode lançar 10 magias de Nível 1/dia, 6 magias de Nível 2/dia e 1 magia de Nível 3 por dia. Conhece as magias Curatio, Glacies, Ignis, Lux, Tempus, Veritas, Visio e Vita.

Pontos de Vontade: 14

Natureza Herage 5



Herages: todos os **Herages** são humanoides de feições humanas e corpos capazes de se transfigurar em espectros. Eles são sensíveis à luz e as lendas contam que não podem se expor ao sol. Em termos de mecânica, suas fichas possuem o item **transfigurar** para indicar os efeitos de suas transformações. Todo humano morto por um **Herage** se transformará em um **Herage Andarilho** em 1 hora.

Andarilho

1

Espectro que ronda estradas e florestas em busca de suas vítimas.

Verbetes: 2d6 com Alvo 5

Proteção: 1

Ataque com Armas: 2x/Rodada, 2d6 com Alvo 5, 1 Dano B

Transfigurar: 3 vezes/dia. Fica incorpóreo (não sofre ou provoca dano).

Pontos de Vontade: 3

Natureza Herage 2

Morcerage

1

Humanoide com asas que se assemelha a um grande morcego. Pode voar.

Verbetes: 2d6 com Alvo 5

Proteção: 0

Garras ou armas: 2x/Rodada, 2d6 com Alvo 5, 1 Dano B

Transfigurar: 3 vezes/dia. Fica incorpóreo (não sofre ou provoca dano).

Magias: 3 magias de Nível 1 e 1 de Nível 2 por dia. Possui a magia Sanguis.

Pontos de Vontade: 3

Natureza Herage 1

Corruptor

2

Grande criatura com asas de penugem enegrecida. Captura pessoas com sua cauda espiralada e as leva para o seu covil nas montanhas distantes.

Verbetes: 2d6 com Alvo 5 **Proteção:** 2

Cauda: 3x/Rodada, 2d6 Alvo 4, 2 Dano B

Transfigurar: 6 x/dia. Fica incorpóreo (não sofre ou provoca dano), mas por 1 Rodada pode atacar e não ser atacado.

Magias: 5 magias de Nível 1/dia e 3 magia de Nível 2/dia. Conhece as magias Somnum, Umbra e Ventus.

Pontos de Vontade: 10

Natureza Herage 3



Sicário

3

Semigigante espectral que carrega dois machados e é tido como carrasco.

Verbetes: 2d6 com Alvo 4

Proteção: 3

Ataque com Armas: 5x/Rodada, 2d6 com Alvo 4, 3 Dano C

Transfigurar: 5 vezes/dia. Fica incorpóreo (não sofre ou provoca dano), mas por **2 Rodadas** pode atacar e **não** ser atacado.

Magias: 2 magias de Nível 1 e 2 por dia. Conhece as magias Glacies e Venenum

Pontos de Vontade: 6

Natureza Herage 5

Noturno

4

Humanoide semigigante com quatro braços e chifres. Seus olhos ardem em fogo constante e seus comandos são capazes de levantar os mortos.

Verbetes: 2d6 com Alvo 3

Proteção: 4

Mordida ou Garra: 6x/Rodada, 2d6 com Alvo 4, 3 Dano D

Transfigurar: 10 vezes/dia. Fica incorpóreo (não sofre ou provoca dano), mas por **3 Rodadas** pode atacar e **não** ser atacado.

Magias: pode lançar 8 magias de Nível 1/dia, 6 magias de Nível 2/dia e 2 magia de Nível 3/dia. Conhece as magias Daemonium, Glacies, Ignis, Incantare, Invocare, Mortus, Saxum, Umbra e Vita. Além disso, ele pode conjurar a magia **Mortus** até **3 vezes por Rodada** (de qualquer Nível).

Pontos de Vontade: 18

Natureza Herage 10

Draconage Imortal

5

Draconage é uma criatura reptiliana com asas e garras similar a um Dragão, porém maior e mais forte. Ninguém nunca viu um Draconage, mas as antigas escrituras dizem que eles existem desde o início da maldição.

Verbetes: 2d6 com Alvo 3

Proteção: 4

Mordida ou Garra: 10x/Rodada, 2d6 com Alvo 3, 4 Dano D

Transfigurar: Sempre que quiser, ficando incorpóreo (não sofre ou provoca dano), mas por **6 Rodadas** pode atacar e **não** ser atacado.

Magias: pode lançar 20 magias de Nível 1/dia, 16 magias de Nível 2/dia e 10 magia de Nível 3/dia. Conhece **todas** as magias.

Pontos de Vontade: 30 **Baforadas:** pode usar 10x/dia. Escolher 1 entre as baforadas disponíveis na criatura Dragão (página 59).

Transformação: **não** pode assumir a forma de um humano.

Natureza Herage 20



Humanos

Humano Maligno

Humano que comete atos nefastos, sem escrúpulos ou arrependimentos.

Verbetes: 1d6 com Alvo 5

Proteção: 0

Adaga ou Arco Curto: 1x/Rodada, 1d6 com Alvo 5, 0 (zero) Dano A

Pontos de Vontade: 0

Natureza Herage

0

0

Assassino

Humano que se esgueira pelas sombras matando as pessoas das vilas.

Verbetes: 2d6 com Alvo 5

Proteção: 1

Espada Curta, Adaga ou Arco Curto: 2x/Rodada, 2d6 com Alvo 5, 1 Dano B

Pontos de Vontade: 1

Natureza Herage

1

1

Feiticeiro

Humano que se iniciou na magia e foi corrompido pelos Herages.

Verbetes: 2d6 com Alvo 5

Proteção: 1

Funda ou Adaga: 2x/Rodada, 2d6 com Alvo 5, 1 Dano A

Magias: 5 magias de Nível 1 e 2 de Nível 2 por dia. Conhece as magias Ignis, Praesidium e Venenum.

Pontos de Vontade: 3

Natureza Herage

1

2

Mortos-Vivos

Esqueleto

Humanoide reanimado com corpo decomposto formado apenas por ossos. Não matém consciência. Provoca **1 Desvantagem** contra projéteis.

Verbetes: 1d6 com Alvo 6

Proteção: 0

Espada Curta ou Arco Curto: 1x/Rodada, 1d6 com Alvo 5, 0 (zero) Dano A

Pontos de Vontade: 0

Natureza Herage

0

0

Zumbi

Humanoide reanimado com corpo putrefato, sem consciência ou credo. Podem abrir portas ou subir escadas. Atacam com pancadas e mordidas.

Verbetes: 1d6 com Alvo 6

Proteção: 1

Mordida ou Pancada: 1x/Rodada, 2d6 com Alvo 5, 1 Dano B

Pontos de Vontade: 0

Natureza Herage

1

2

Aparição

2

Espectro translúcido e incorpóreo que manteve parte de sua consciência em um estado *post mortem* geralmente associado a alguma perda pessoal. Ele pode deferir golpes, mas em caso de acerto, não provoca dano. Ao invés disso o alvo deve fazer uma **Rolagem de Vitalidade**. Se tirar 1, vai envelhecer 1d6 vezes 10 anos de idade, podendo morrer (se alcançar 90 anos, morre). Só é acertado por magia ou armas de prata e, se for o caso, foge do combate.

Verbetes: 2d6 com Alvo 6

Proteção: 0

Toque do envelhecimento: 1x/Rodada, 2d6 com Alvo 4 (sem dano)

Pontos de Vontade: 1

Natureza Herage 3

Troll Tumular

3

Um troll de 3 ou 4 metros que voltou dos mortos através da corrupção dos Herages. Ele manteve certa consciência mas fica em constante conflito devido a sua ânsia incessável de corromper todas as criaturas vivas.

Verbetes: 2d6 com Alvo 6

Proteção: 3

Pontos de Vontade: 6

Pancadas ou Tronco: 4x/Rodada, 2d6 com Alvo 4, 2 Dano C

Corrupção: 10x/dia ele pode corromper o alvo de um ataque. O alvo deve fazer uma **Rolagem de Vitalidade**. Se ele **tirar 1**, voltará como um **Zumbi** em **3 Rodadas** exceto se for curado (estabilização normal). Os demais resultados provocam Lesão normalmente.

Natureza Herage 6

Vampiro

4

Humano morto-vivo capaz de tornar outros seus servos ou semelhantes.

Verbetes: 2d6 com Alvo 3

Proteção: 3

Mordida ou Garra: 10x/Rodada, 2d6 com Alvo 3, 3 Dano D

Magias: pode lançar 10 magias de Nível 1/dia, 7 magias de Nível 2/dia e 2 magia de Nível 3/dia. Conhece as magias Daemonium, Fortitudo, Glacies, Incantare, Invocare, Mortus, Praesidium, Sanguis, Saxum, Somnum, Tempus, Umbra, Venenum e Visio.

Transformação: pode assumir a forma de qualquer animal ou humano.

Mordida: 10x/dia, ao atacar pode transformar o alvo em **Zumbi** (regras iguais a do **Troll Tumular**) ou transformar o alvo em um **Vampiro**. Para isso ele deve **segurar** o alvo (um ataque bem-sucedido) por **2 Rodadas** sem sofrer ataques. Neste caso o alvo **não** pode resistir (alguém deve ajudá-lo).

Pontos de Vontade: 18

Natureza Herage 10



Gerador de Inimigos: opcionalmente o **Narrador** poderá gerar seus próprios inimigos através da tabela abaixo. Considere o **Nível de Dificuldade (ND)** como parâmetro para escolhê-lo.

ND - NH - Verbetes - Proteção - Vontade - Ataque

0	0	1d6 Alvo 6	0	0	1x/Rodada, 1d6 Alvo 6, 0 Dano A
0	0	1d6 Alvo 5	0	0	1x/Rodada, 1d6 Alvo 5, 0 Dano A
1	0	1d6 Alvo 5	0	0	1x/Rodada, 1d6 Alvo 5, 1 Dano A
1	0	1d6 Alvo 4	0	0	1x/Rodada, 1d6 Alvo 5, 2 Dano B
1	1	1d6 Alvo 4	0	0	1x/Rodada, 1d6 Alvo 5, 2 Dano C
1	1	1d6 Alvo 4	1	0	1x/Rodada, 2d6 Alvo 6, 0 Dano A
1	1	2d6 Alvo 6	1	1	1x/Rodada, 2d6 Alvo 6, 1 Dano A
1	1	2d6 Alvo 6	1	1	1x/Rodada, 2d6 Alvo 6, 1 Dano B
1	1	2d6 Alvo 6	1	1	1x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 0 Dano A
1	1	2d6 Alvo 6	1	1	1x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 1 Dano A
1	1	2d6 Alvo 5	1	1	1x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 1 Dano B
1	1	2d6 Alvo 5	1	2	1x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 2 Dano A
1	1	2d6 Alvo 5	1	2	1x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 2 Dano B
2	1	2d6 Alvo 5	2	2	1x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 2 Dano C
2	1	2d6 Alvo 5	2	2	2x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 0 Dano A
2	2	2d6 Alvo 5	2	2	2x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 1 Dano B
2	2	2d6 Alvo 4	2	2	2x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 2 Dano B
2	2	2d6 Alvo 4	2	2	2x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 3 Dano C
2	2	2d6 Alvo 4	2	3	1x/Rodada, 2d6 Alvo 4, 1 Dano A
2	2	2d6 Alvo 4	2	3	1x/Rodada, 2d6 Alvo 4, 2 Dano B
2	2	2d6 Alvo 4	2	3	3x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 1 Dano A
2	2	2d6 Alvo 4	2	3	3x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 2 Dano B
2	2	2d6 Alvo 4	2	3	3x/Rodada, 2d6 Alvo 4, 0 Dano A
2	3	2d6 Alvo 4	2	3	3x/Rodada, 2d6 Alvo 4, 1 Dano B
2	3	2d6 Alvo 4	2	3	4x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 1 Dano B
2	3	2d6 Alvo 4	2	3	4x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 2 Dano C
2	3	2d6 Alvo 4	3	4	4x/Rodada, 2d6 Alvo 4, 0 Dano A
3	3	2d6 Alvo 4	3	4	4x/Rodada, 2d6 Alvo 4, 1 Dano B
3	3	2d6 Alvo 4	3	4	5x/Rodada, 2d6 Alvo 5, 1 Dano C
3	3	2d6 Alvo 4	3	4	5x/Rodada, 2d6 Alvo 4, 1 Dano B
3	3	2d6 Alvo 4	3	4	5x/Rodada, 2d6 Alvo 4, 2 Dano C

NH = Natureza Herage

Poderes Únicos: pode-se adicionar um poder único aos inimigos. Escolha ou role 1d66 (1d6 para dezena e 1d6 para unidade).

1d66 – Poder Único

- 11 Seus cantos podem enfeitiçar as pessoas (resistir com **Intimidar** ou **Persuadir**)
- 12 Possui poder de se fundir ao solo, rochas ou paredes
- 13 Provoca ferrugem em metais com o toque (**2d6 com Alvo 5**)
- 14 Explode ao morrer (**2 Dano C** em uma área de 3m²)
- 15 Pode ficar invisível (só pode ser percebido pelo som)
- 16 Possui sangue ácido (se ferido causa **2 Dano C** no atacante engajado)
- 21 Se transforma em lobo se estiver sob a luz do sol (mantém valores da ficha)
- 22 Pode se teletransportar para lugares conhecidos
- 23 É capaz de comandar os pássaros (inclusive tornando-os hostis)
- 24 Pode putrefazer carne de seres vivos ao toque (**2d4 Alvo 5, 1 Dano C**)
- 25 Possui poder de andar e subir nas paredes como uma aranha
- 26 Só é capaz de ser ferido com armas mágicas, de prata ou magias
- 31 Uma vez por dia pode *obrigar* uma personagem a refazer a rolagem
- 32 Pode se fingir de morto (sem batimentos ou respiração) por **10 dias**
- 33 Possui língua reptiliana capaz de deferir golpes ácidos (**2d5 Alvo 5, 2 Dano B**)
- 34 Absorve **2 pontos** de **Vontade** do alvo ao toque (**2d6 com Alvo 5**)
- 35 Provoca ressecamento em couro ou madeira com o toque (**2d6 com Alvo 5**)
- 36 Pode petrificar com o olhar (**Rolagem de Vitalidade**, se tirar **1** é petrificado)
- 41 Possui a capacidade de respirar debaixo d'água
- 42 Percebe se alguém está mentindo (provoca **2 Desvantagens** em **Enganar**)
- 43 Possui imunidade a qualquer tipo de fogo, inclusive mágico
- 44 Pode se transformar em qualquer pessoa, com voz idêntica inclusive
- 45 Não precisa se alimentar ou beber água para sobreviver
- 46 Pode aumentar 1/4 do seu tamanho (ganhando **+1 Dano** e **+1 Proteção**)
- 51 Não fala, mas é capaz de se comunicar com pensamentos (não lê a mente)
- 52 Profundo conhecedor das artes como pintura, culinária e música
- 53 Transforma sua pele em pedra, mantendo seu movimento (**+2 Proteção**)
- 54 Pode transformar líquido em veneno (role na **Tabela de Venenos**, pág 40)
- 55 Tem uma velocidade incrível (**+1 ataque por Rodada**)
- 56 É capaz de reviver um aliado por dia (toque)
- 61 Pode agir antes de todos durante o combate (inclusive dos jogadores)
- 62 Possui meandros mágicos capazes de criar ilusões (não causam dano)
- 63 Ignora qualquer pontuação de **Proteção** de seus alvos nos ataques
- 64 Sorte misteriosa (pode refazer rolagens se tirar todos números ímpares)
- 65 A **Maldição da Noite** o corrompeu (**+1 de Natureza Herage**)
- 66 Volta à vida após **1 hora** desacordado (se regenera completamente)



Jogador

Nível

XP

Personagem

Guilda

Segredo

Detalhes da Guilda

Lesão

Vontade Vontade Máxima

Proteção

Condutas Verbetes

- Esquivar e Desengajar (AG)
- Falsificar (IN)
- Forjar Armaduras Pesadas (FR)
- Forjar Armas Corpo-a-Corpo (FR)
- Forragear (IN)
- Furtar (CR)
- Historiar (IN)
- Intimidar (CA)
- Investigar Pistas (IN)
- Ler e Escrever (IN)
- Liderar (CA)
- Mover Silenciosamente (AG)
- Nadar (FR)
- Navegar Barcos e Navios (IN)
- Perceber Ambiente ao Redor (CR)
- Persuadir (CA)
- Praticar Alquimia (MI)
- Rastrear (CR)
- Reparar Objetos (IN)
- Sobreviver nos Ermos (CR)
- Treinar Animais (CA)

- Forte (FR)
- Ágil (AG)
- Criativa (CR)
- Carismática (CA)
- Inteligente (IN)
- Mística (MI)

- Abrir Fechaduras (IN)
- Atacar Corpo-a-Corpo (FR)
- Atacar Desarmado (FR)
- Atacar à Distância (AG)
- Barganhar (CA)
- Cavalgar (AG)
- Caçar (IN)
- Confeccionar Armaduras Leves (IN)
- Confeccionar Armas de Madeira (IN)
- Conhecer Idiomas (IN)
- Cozinhar (CR)
- Curar Ferimentos (MI)
- Enganar (CA)
- Entreter (Cantar, Dançar, Tocar) (CR)
- Equilibrar (AG)
- Escalar (FR)
- Esconder nas Sombras (AG)

Inventário

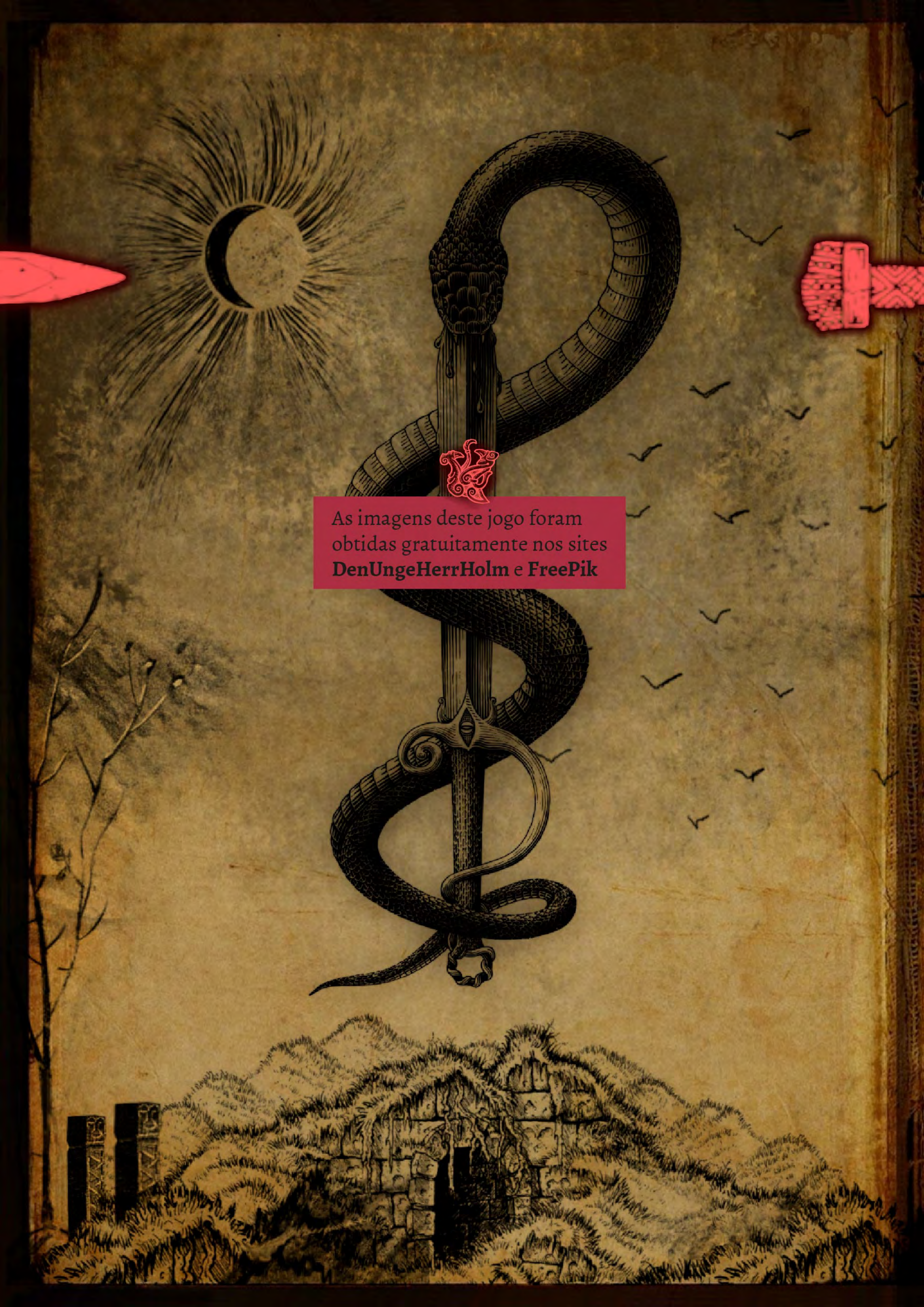
Ouro

Item Detalhes Qtde

Item	Detalhes	Qtde

Magias

- Curatio (Cura)
- Daemonium (Demônio)
- Fortitudo (Fortitude)
- Glacies (Gelo)
- Ignis (Fogo)
- Incantare (Encantar)
- Invocare (Invocar)
- Lux (Luz)
- Mortus (Necromancia)
- Praesidium (Proteção)
- Puritas (Pureza)
- Sanguis (Sangue)
- Saxum (Pedra)
- Somnum (Dormir)
- Tempus (Tempo)
- Umbra (Sombra)
- Venenum (Veneno)
- Ventus (Vento)
- Veritas (Verdade)
- Visio (Visão)
- Vita (Vida)



As imagens deste jogo foram
obtidas gratuitamente nos sites
DenUngeHerrHolm e **FreePik**