



MASMORRAS CRUEIS

D&D 5E HOMEBREW

**MUITOS CHEGAM, PROCURANDO A FORTUNA E A GLORIA
NESTE DOMINIO DOS AMALDICOADOS...**

Tradução PT-BR: Castellani

Quaisquer sugestões ou opinião a respeito da tradução, entrar em contato com recastellani@gmail.com

Quaisquer dúvidas e/ou opinião a respeito da diagramação, entrar em contato comigo, pelo e-mail:
rpgerros@hotmail.com.br

Versão desta Edição:
Masmorras Cruéis V1.0

Diagramação PT-BR:
Paulo César

Dedico o meu trabalho a minha mãe falecida em 2017.
Obrigado por ter me comprado a Caixa de Dungeons e Dragons da Grow!

MASMORRAS CRUÉIS

MASMORRAS CRUÉIS É UM CONJUNTO não-oficial de regras e mecânicas modulares projetado para adicionar coragem, perigo, risco e dificuldades a qualquer jogo de D&D 5e. A vida de um aventureiro não é fácil, e a sobrevivência nunca deve ser garantida.

Masmorras Cruéis enfoca três temas principais: exploração, sobrevivência e riqueza. Explore cantos esquecidos do mundo e faça novas descobertas. Sobreviva gerenciando seus recursos e aproveitando ao máximo suas habilidades. Ganhe fama, fortuna e poder em suas aventuras - ou caia na ruína e na loucura como muitos antes de você.

Seja esperto, tenha cuidado e seja corajoso. As *Masmorras Cruéis* o aguardam. Sua longa jornada começa...

Follow this project at
www.reddit.com/r/darkerdungeons5e

Support my work at
www.ko-fi.com/giffyglyph

Contact me at
u/giffyglyph · [@giffyglyph](https://twitter.com/giffyglyph) · giffyglyph@gmail.com

Versão 1.5

Masmorras Cruéis faz referência ao material da quinta edição do *Livro do Jogador*, do *Guia de Xanathar para Todas as Coisas*, *Guia do Volo para Monstros* e *Tomo de Inimigos de Mordenkainen*. Entre em contato comigo se você tem alguma dúvida ou feedback. Obrigada pela leitura!

~ Giffyglyph, Junho de 2018

Prefácio	2	Vida e Morte	31
Temas Principais.....	2	Saúde.....	31
Modos de jogo.....	2	Sangrando.....	31
Criação de Personagens	4	Feridas Persistentes.....	31
Subindo de Nível	8	Lesões Permanentes.....	32
Treinamento.....	8	Morrendo.....	32
Premiando com Experiência	9	Traindo o Destino.....	33
Equipamento	10	Morte.....	33
Espaço de Inventário.....	10	Ressurreição.....	33
Desgaste e Rasgo.....	14	Reencarnar.....	33
Qualidade do Item.....	14	Doença Mortal	34
Munição.....	15	Contraindo Doenças.....	34
Itens Mágicos.....	15	Viver com Doença.....	35
Cargas de Item.....	15	Espalhando a Doença.....	35
Têmpera.....	16	Diagnóstico.....	36
Agir	17	Cura Mágica.....	36
Defesa ativa.....	17	Imunidade Mágica.....	36
Iniciativa Ativa.....	18	Compêndio de Doenças.....	37
Graus de Sucesso.....	19	Descanso e Tempo de	
Interação Social.....	20	Inatividade	40
Testes de Perícia.....	20	Descanso Curto.....	40
Ferramentas.....	20	Descanso Longo.....	42
Testes de Conhecimento.....	20	Fazendo uma Jornada	44
Assistência.....	20	A Fase de Jornada.....	44
Inspiração.....	20	Papéis.....	45
Condições	21	Ritmo de Viagem.....	46
Aplicando Condições.....	23	Encontros.....	47
Estressando	24	Sementes de Encontro.....	48
Estresse.....	24	Tabelas Aleatórias	49
Aflições.....	27	Economia de PdMs	52
Magia Perigosa	28	FAQ	54
Refluxo.....	28	Folhas de Personagem	57
Magia Regional.....	30		

PREFÁCIO

MASMORRAS CRUÉIS É UMA COLEÇÃO de regras domésticas usadas em meus próprios jogos de D&D para adicionar recursos. Pessoalmente, acho o conjunto de regras baunilha da 5e sem brilho. Ao invés de adicionar novos conteúdos (classes, monstros, magias, etc), este manual se concentra em ajustes e extensões para a mecânica subjacente da 5e - significa que *Masmorras Cruéis* devem ser compatíveis com todas as classes, criaturas ou magias personalizados de que você gosta.

TEMAS PRINCIPAIS

Existem 6 temas que *Masmorras Cruéis* estabelece:

- 1. Atrito:** Aventurar-se não é um estilo de vida fácil, e a exposição constante ao perigo tem um impacto duradouro sobre os aventureiros. Os personagens ganham ferimentos duradouros, perdem membros, e até enlouquecem com o estresse, enquanto armas e armaduras ficam lascadas e quebradas.
- 2. Inventário:** Um inventário restrito é um inventário interessante. Tomamos uma poção na masmorra ou em alguma corda? Se eu vestir a armadura pesada, que corta meu inventário pela metade, você pode levar um pouco do meu equipamento para mim? Os personagens rastreiam seus equipamentos não por peso, mas por posicionamento, o que é muito mais relacionado.
- 3. Sobrevivência:** Todo mundo precisa de comida, água e descanso. Sobrevivência básica é um tema central de muitas aventuras, onde a fome e a exaustão são uma ameaça genuína à vida de um personagem. Os personagens precisam pensar sobre seus recursos para ter uma chance de sobreviver nas selvas.
- 4. Tempo:** Leva muito tempo para fazer algo significativo. Isso ajuda o mundo a evoluir em um ritmo mais natural à medida que semanas, meses e até anos passam - reis envelhecem e morrem, pequenas ameaças se transformam em perigos iminentes, fortalezas são construídas e destruídas.
- 5. Viagens:** As florestas são escuras e perigosas, e as viagens de longa distância devem refletir isso. A jornada faz parte da aventura. Ao tornar a viagem muito mais difícil, os jogadores devem tomar decisões importantes sobre onde vão, como chegam lá e o que levam consigo.
- 6. Riqueza:** O ouro é importante e todos querem isso. A riqueza é a chave do poder - ou, no mínimo, a chave para uma vida de conforto. As despesas são geralmente muito mais elevadas dado o aumento na duração de tempo de inatividade, por isso os personagens devem procurar valiosos tesouros para pagar seus débitos - o mundo não é bom para os pobres.

CADA TABELA É DIFERENTE

Masmorras Cruéis é um conjunto modular de regras - sintase à vontade para ajustar, substituir e eliminar todas as mudanças desejadas. Não gosta de geração aleatória de personagem? Ignore isto. Prefira seu próprio sistema de iniciativa? Fique com ela. Pensa que o sistema de inventário também é limitado? Amplie isso.

Essas regras são escritas como eu iria rodar um jogo, mas cada tabela é diferente. Tome as regras que você acha que são boas para seu próprio jogo, e deixe o resto.

CRÉDITOS E INFLUÊNCIAS

Criado por: Giffyglyph

Arte: Chris Bourassa

Estresse: Masmorras Cruéis

Inventário: Matt Rundle's Anti-Hammerspace Tracker

Talhos de Arma: James Young's Ten Foot Polemic

Pontos de Destino: Warhammer Fantasy Roleplay 2e

Sucesso a um Custo: Fate Core

Viagens e Jornadas: The angry GM, Adventures in Middle-Earth

Conselhos e Testes: 1d4damage, a8bmiles, ace_of_shovels, Android117, baronbadass1, coldermoss, darkstreetlights123, Durins_cat, EADreddtit, grit-glory-games, heimdall237, LeVentNoir, warpwalkers

MODOS DE JOGO

Masmorras Cruéis contém muitos recursos e ajustes, e nem todos são iguais - alguns afetam o jogo mais drasticamente do que outros.

Por conveniência, as regras principais são agrupadas em três modos amplos de jogo: *Radiante*, *Sombrio* e *Infernal*. Defina e escolha os recursos certos para o seu jogo.

RADIANTE

Esses recursos podem ser descartados em praticamente qualquer jogo de 5e sem qualquer alteração significativa de tons. Estes introduzem pequenos ajustes e mudanças com foco em atividades de imersão.

- Espaço de inventário:** Adicione um sistema de inventário baseado em espaços que se concentre no tamanho e no posicionamento do item, não no peso.
- Munição:** Rastreie munição usando termos abstratos em vez de por flecha.
- Graus de sucesso:** Adicione uma opção de sucesso a um custo para os personagens para tornar os testes com falha mais interessantes.
- Interação social:** Permitir que Inteligência e Sabedoria sejam usadas apropriadamente em situações sociais, diminuindo o Carisma.
- Testes de perícia:** Desvincula perícias de habilidades, permitindo que habilidades sejam usadas com qualquer modificador de habilidade relevante.
- Testes de conhecimento:** Como o Mestre, o teste de conhecimento do personagem é feito em segredo para fornecer informações incorretas e induzir ao erro se elas falharem.
- Jornadas de longa distância:** Tornar as viagens de longa distância mais interessantes para os jogadores com uma nova fase de Jornada e responsabilidades de viagem.
- Traindo o destino:** Permite que os personagens escapem da morte certa, gastando um raro ponto de destino.
- Assistência:** Permite que os personagens ajudem uns aos outros com bônus passivos e evitem novas rolagens para várias tentativas.
- Ferramentas:** Torne as ferramentas e as vantagens mais valiosas, concedendo bônus adicionais.

SOMBRIO

Essas características tornam a vida mais difícil para os personagens e combates mais mortais. Use isso para ajudar a obscurecer o tom do seu jogo.

- **Treinamento:** Faça com que os personagens paguem ouro e treinem com um mentor se quiserem subir de nível.
- **Estresse e Afições:** Acompanhe o bem-estar mental dos personagens e avarias potenciais.
- **Condições:** Acompanhe as condições dos personagens, colocando um novo foco em recursos como comida e água.
- **Teste de resistência contra a morte:** Torna a morte do personagem mais provável, com falhas persistentes no teste de resistência contra a morte.
- **Desgaste e Rasgo:** Rastreie o dano ao equipamento e permita que os personagens consertem e temperem seus equipamentos.
- **Qualidade do item:** Acompanhe a qualidade dos itens, afetando seu valor e como eles são tratados por PdMs.
- **Descanso e tempo de inatividade:** Adicione uma escala de tempo mais realista para o seu jogo, fazendo um descanso longo demorar uma semana inteira.
- **Ferimentos e Lesões:** Adicione ferimentos persistentes para que o combate tenha um impacto duradouro nos personagens.
- **Magia perigosa:** Torne a magia um risco maior para seus conjuradores com refluxo e consequências.
- **Doença mortal:** Enjoe e infeccione uma séria ameaça aos personagens com doenças crescentes.

INFERNAL

Esses recursos alteram as principais partes da experiência baunilha da 5e. Use estes se você quiser modificar alguns dos mecanismos subjacentes do seu jogo.

- **Geração de personagens aleatórios:** Faça os jogadores rolarem seus personagens aleatoriamente para criar um grupo de aventuras verdadeiramente imprevisível.
- **Defesa ativa:** Substitua as jogadas de ataque de monstros por jogadas de defesa do jogador para que seus jogadores se sintam mais ativos e envolvidos durante o combate.
- **Iniciativa ativa:** Permite que os jogadores escolham quem age em seguida para um combate mais dinâmico, substituindo a iniciativa baseada em turnos por uma iniciativa ativa.
- **Experiência centrada no tesouro:** Recompense os jogadores com XP por encontrar tesouros e trazê-los de volta à cidade.

COMO COMEÇAR

É fácil começar a usar Masmorras Cruéis no seu jogo de 5e - apenas siga estes simples passos:

1. **Escolha os recursos:** Decida o que incluir no seu jogo. Se você estiver modificando um jogo já ativo, tente adicionar apenas uma ou duas alterações de cada vez.
2. **Converse com seus jogadores:** Diga aos seus jogadores o que você estará fazendo e por quê. Algumas das características do Masmorras Cruéis mudam as principais suposições sobre a experiência da 5e, então você deve ter certeza de que todos os jogadores estão conscientes e confortáveis antecipadamente.
3. **Experiência:** Você pode descobrir que alguns recursos não se encaixam no seu jogo ou configuração particular. Isso está ok – troque recursos dentro e fora como melhor se adapte à sua tabela, ou altere regras para criar sua própria variante personalizada.
4. **Divirta-se:** aproveite seu jogo, independente de como você o joga.

CHANGELOG

Darker Dungeons is an evolving compilation of rules. Here's a log of all the major tweaks and changes to the ruleset.

v1.0, Feb 25 2018

- Added chapters: Character Creation, Leveling Up, Equipment, Taking Action, Stressing Out, Life & Death, Rest & Downtime, Random Tables.

v1.1, Mar 30 2018

- Released Mar 30 2018.
- Added chapters: Preface, Making a Journey.
- Magic users can now chose one cantrip and one spell.
- Added experience tables to help calculate XP rewards.
- Fate points are now capped at 3.
- Split lingering physical effects into wounds and injuries.
- Added descriptions to the categories of Stress.
- Characters now gain an Affliction at 100, 150, and 175 Stress — up from just 100.
- Reaching a sanctuary now reduces and caps Stress to 75.
- Greater Restoration can now be used to remove Afflictions.
- Intelligence and Wisdom now have social applications.
- Added inventory & vehicle container categories.
- Item quality now affects item resale value.
- Clarified the timing of events during the long rest phase.
- Added new character sheets.

v1.2, Apr 13 2018

- Added chapters: NPC Economy, FAQ.
- Added new races and specialisations from XGtE & VGtM.
- Magic users can now chose their spells manually.
- Inventory size is now modified by character size.
- Added equipment size tables.
- Added spells, notes, and templates to character sheets.
- Added examples for equipping characters and conditions.

v1.3, May 4 2018

- Grouped main features into different modes of play: Radiant, Dark, and Stygian.
- Separated Conditions from Stress & Afflictions.
- Added new equipment examples and guidelines for magical containers.
- Added examples to the action changes in Chapter 4.
- Added missing XGtE spells to the tables in Appendix A.
- Expanded FAQ with some new questions.

v1.4, May 15 2018

- Added chapter: Dangerous Magic.
- Added quick reference guide.
- Added examples to Life & Death and Rest chapters.
- Added guidelines for resurrection magic.
- Ammunition is now tracked using ammunition dice.

v1.5, Jun 1 2018

- Added chapter: Deadly Diseases.
- Added new races and subraces from MTotE.
- Added equipment tempering.
- Added encounter seeds to "Making a Journey".
- Added an inventory page to the character sheet.



CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

PERSONAGENS EM *MASMORRAS CRUÉIS* NÃO são criados como personagens regulares de D&D — você não consegue escolher quem ou o que você é. Em vez disso, os principais detalhes do seu personagem — raça, classe, habilidades, perícias, etc. — são todos gerados aleatoriamente.

Isso pode resultar em algumas escolhas não muito usuais de personagens, mas tudo bem. Personagens são feitos para terem defeitos, não perfeitos. Aprender a fazer o melhor das suas habilidades únicas é uma grande parte da experiência.

PASSO 1. RAÇA

Seu primeiro passo é ver de qual raça seu personagem é — role um d100 e verifique a tabela de Raças de Personagens para ver o que você é. As raças não são ponderadas igualmente, então algumas — como as humanas — serão mais comuns do que outras.

RAÇAS DE PERSONAGENS

d100 Raça	d100 Raça	d100 Raça
01 Aasimar	40-41 Golias	93 Monstro
02-04 Draconato	42 Meio-elfo	94 Tabaxi
05-19 Anão	43 Meio-orc	95-98 Tiefling
20-29 Elfo	44-50 Halfling	99 Tritão
30-31 Firbolg	51-90 Humano	00 Escolha
32-33 Gith	91 Kenku	
34-39 Gnomo	92 Homem-lagarto	

Algumas raças têm escolhas adicionais a serem feitas — ancestralidade, lucratividade, idiomas, etc. Gere esses resultados aleatoriamente usando as tabelas listadas no Apêndice A, re-rolando quaisquer duplicatas.

Tendência: Ao decidir sobre a tendência do seu personagem, ignore quaisquer restrições de tendência racial — como uma criatura mortal, você escolhe sua própria moralidade.

SUB-RAÇAS

Algumas raças têm uma variedade de sub-raças para escolher, determinando habilidades e perícias adicionais. Role nas tabelas abaixo para ver qual tipo você é. Como nas raças, elas nem sempre são ponderadas de forma igual.

AASIMAR	ANÃO	TIEFLING
01-33 Caído	01-45 Colina	01-12 Asmodeus
34-67 Protetor	46-90 Montanha	13-23 Baalzebul
68-00 Flagelo	91-00 Duergar	24-34 Dispater
		35-45 Fierna
		46-56 Glasya
		57-67 Levistus
		68-78 Mammon
		79-89 Mephis- topheles
		90-00 Zariel
HALFLING	GITH	
01-50 Pés Leves	01-50 Githyanki	
51-00 Robustos	51-00 Githzerai	
ELFO	MONSTROS	
01-10 Drow	01-10 Bugbear	
11-20 Eladrin	11-35 Goblin	
21-50 Alto	36-50 Hobgoblin	
51-60 Do Mar	51-75 Kobold	
61-70 Shadar-kai	76-90 Orc	
71-00 Floresta	91-00 Yuan-ti	
		GNOMO
		01-45 Floresta
		46-90 Rochas
		91-00 Profundezas

SEM TALENTOS

Talentos não são suportados por padrão em *Masmorras Cruéis*, então algumas opções raciais — como a variante humana — não estão disponíveis para os jogadores.

RESTRIÇÕES DE CAMPANHA

Masmorras Cruéis inclui todas as raças e sub-raças do *Livro do Jogador*, *Guia de Volo para Monstros*, e *Tomo dos Inimigos de Mordenkainen* por padrão. Se isso não servir para seu cenário de campanha, sinta-se à vontade para adicionar ou remover raças da tabela *Raças de Personagens*.

PASSO 2. ANTECEDENTES

Em seguida, role para ver o que seu personagem costumava fazer antes de se tornar um aventureiro.

ANTECEDENTES

d100 Antecedente	d100 Antecedente
01-07 Acólito	50-56 Nobre
08-14 Charlatão	57-63 Forasteiro
15-21 Criminoso	64-70 Sábio
22-28 Artista	71-77 Marinheiro
29-35 Herói do Povo	78-84 Soldado
36-42 Artesão da Guilda	85-91 Órfão
43-49 Eremita	92-00 <i>Escolha</i>

Você obtém as vantagens e os idiomas do seu antecedente, mas não obtém nenhum equipamento, característica ou, ainda mais importante, recursos especiais.

Se o seu antecedente lhe pedir para escolher uma proficiência ou idioma, gere o resultado aleatoriamente. Role qualquer duplicata até obter algo novo.

PASSO 3. CLASSE

Agora você sabe o que seu personagem costumava ser, é hora de ver que classe ele se tornou.

CLASSE DE PERSONAGEM

d100 Classe	d100 Classe
01-08 Bárbaro	57-64 Patrulheiro
09-16 Bardo	65-72 Ladino
17-24 Clérigo	73-50 Feiticeiro
25-32 Druida	81-88 Bruxo
33-40 Guerreiro	89-96 Mago
41-48 Monge	97-00 <i>Escolha</i>
49-56 Paladino	

Você ganha os recursos, as habilidades e as vantagens de sua classe, mas não obtém nenhum equipamento dela.

Algumas classes exigem escolhas adicionais — habilidades, ferramentas, idiomas — para gerá-las aleatoriamente, re-rolando quaisquer duplicatas.

TRUQUES E MAGIAS

Se você é um conjurador, você pode escolher seus truques iniciais e magias manualmente como de costume para sua classe.

ESPECIALIZAÇÕES DE CLASSE

Se o seu grupo exige uma especialização no nível 1, role nas tabelas abaixo para ver qual é a sua especialidade.

DOMÍNIOS DE CLÉRIGO

d100 Domínio	d100 Domínio
01-10 Conhecimento	51-60 Tempestade
11-20 Enganação	61-70 Vida
21-30 Guerra	71-80 Forja
31-40 Luz	81-90 Morte
41-50 Natureza	91-00 <i>Escolha</i>

ESTILO DE LUTA

d100 Estilo	d100 Estilo
01-16 Arquearia	65-80 Proteção
17-32 Defesa	81-96 Duas Armas
33-48 Duelismo	97-00 <i>Escolha</i>
49-64 Armas Grandes	

ORIGEM DE FEITIÇARIA

d100 Origem	d100 Origem
01-19 Linhagem Dracônica	58-76 Magia Sombria
20-38 Magia Selvagem	77-95 Tempestade
39-57 Alma Divina	96-00 <i>Escolha</i>

PATRONOS TRANSCENDENTAIS

d100	Patrono	d100	Patrono
01-19	Arquifada	58-76	Celestial
20-38	O Corruptor	77-95	Lâmina
39-57	O Grande Antigo	96-00	<i>Escolha</i>



PASSO 4. ESCORES DE HABILIDADE

Agora você definiu quem é seu personagem, é hora de ver do que eles realmente são capazes. Siga o processo abaixo — por ordem — para gerar aleatoriamente suas pontuações de habilidade:

- 1. Rolagem:** Role 3d6 para cada atributo em ordem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e finalmente Carisma.
- 2. Role novamente:** Re-role um atributo de sua escolha e mantenha o melhor resultado.
- 3. Troca:** Você pode fazer uma troca de quaisquer dois atributos.
- 4. Raciais:** Aplique seus bônus raciais.
- 5. Modificadores:** Finalmente, calcule seus modificadores de habilidades.

VALORES DE HABILIDADE E MODIFICADORES

Valor	Modificador	Valor	Modificador	Valor	Modificador
01	-5	08-09	-1	16-17	+3
02-03	-4	10-11	0	18-19	+4
04-05	-3	12-13	+1	20-21	+5
06-07	-2	14-15	+2	22-23	+6

Seu personagem pode ter uma habilidade incomum, mas tudo bem. Aprenda a fazer o melhor uso de seus pontos fortes enquanto protege seus pontos fracos.

PASSO 5. DETALHES DO PERSONAGEM

Agora você estabeleceu o que seu personagem é, você pode começar a traçar alguns detalhes pessoais.

APARÊNCIA

Use as tabelas abaixo para determinar sua idade relativa, altura, peso e a característica mais distintiva. Você pode decidir os detalhes precisos de sua aparência.

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

d100 Idade	d100 Altura
01-39 Jovem adulto	01-05 Muito baixo
40-74 Meia-idade baixa	06-30 Baixo
75-91 Meia idade alta	31-70 Mediano
92-97 Velho	71-95 Alto
98-00 Ancião	96-00 Muito Alto

d100 Peso	d100 Distinção
01-05 Muito magro	01-20 Cicatriz
06-30 Magro	21-40 Tatuagem
31-70 Mediano	41-60 Piercing
71-95 Gordo	61-80 Marca de nascença
96-00 Muito Gordo	81-00 Sotaque

VARIANTES RACIAIS

As descrições de aparência podem significar coisas muito diferentes dependendo da sua raça. Um elfo *muito baixo* é muito baixo para os padrões élficos, enquanto um halfling *alto* é alto para os padrões halflings.

MOTIVAÇÃO

Role para ver qual é a principal motivação de seu personagem na vida. Isso pode explicar por que ele se tornou um aventureiro ou qual é o objetivo geral dele. Você pode escolher exatamente como essa motivação se manifesta nas ações de seu personagem.

MOTIVAÇÕES DO PERSONAGEM

d100	Motivação
01-06	Conquista Para se tornar o melhor
07-12	Aquisição Para obter bens ou riqueza
13-18	Equilíbrio Para trazer todas as coisas em harmonia
19-24	Beneficência Para proteger, curar e consertar
25-30	Criação Para construir ou fazer coisas novas
31-36	Descoberta Para explorar, descobrir e ser pioneiro
37-42	Educação Para informar, ensinar ou treinar
43-48	Hedonismo Para desfrutar de todas as coisas sensuais
49-54	Libertação Libertar para ele e/ou outros
55-60	Nobreza Para ser virtuoso, honesto e corajoso
61-66	Ordem Para organizar e reduzir o caos
67-73	Diversão Para se divertir, para aproveitar a vida
74-79	Poder Para controlar e liderar os outros
80-85	Reconhecimento Para obter aprovação, status ou fama
86-91	Serviço Para seguir uma pessoa ou grupo
92-97	Compreensão Para buscar conhecimento ou sabedoria
98-00	Escolha

HÁBITOS

Todo mundo tem um hábito de algum tipo — role para ver o hábito que seu personagem pegou durante a vida. Eles podem ou não estar cientes de que fazem isso.

HÁBITOS DO PERSONAGEM

d100 Hábito	d100 Hábito
01-03 Cantarola	52-54 Petisca
04-06 Dança	55-57 Marca o passo
07-09 Sonambulismo	58-60 Conta
10-12 Tiques faciais	61-63 Ronca
13-15 Morde a unha	64-66 Acaricia a barba/cabelo
16-18 Sonha acordado	67-69 Nariz pingando
19-21 Conversa durante o sono	70-72 Apologizar
22-24 Assobia	73-75 Exagera
25-27 Desmaia	76-78 Supersticioso
28-30 Se arruma constantemente	79-81 Arrota
31-33 Bate o pé	82-84 Repete os outros
34-36 Lambe os lábios	85-87 Cheira as coisas
37-39 Inverte humor	88-90 Bruxismo
40-42 Mastigação excessiva	91-93 Juramento
43-45 Estala os dedos	94-96 Conta segredos
46-48 Recolhe coisas estranhas	97-99 Repete-se
49-51 Canta	00 Escolha

BUSCA

Há algo que seu personagem está procurando realizar no curto prazo, seja através de seus próprios desejos ou porque alguém o obrigou a isso.

Role na tabela Missão do Personagem para ver qual tema sua missão inicial leva. Você pode decidir os detalhes exatos da sua tarefa com seu Mestre.

MISSÃO DO PERSONAGEM

d100 Missão

01-10	Adquirir	Para tomar posse de um determinado item
11-20	Artesanato	Para criar um item ou peça de arte
21-30	Entregar	Para trazer algo para algum lugar
31-40	Destruir	Para destruir um objeto precioso
41-50	Descobrir	Para encontrar uma pessoa, lugar ou coisa
51-60	Explorar	Para mapear um local
61-70	Justiça	Para prender alguém
71-80	Aprender	Para ganhar conhecimento específico
81-90	Encontrar	Para encontrar alguém
91-00	Vingança	Para se vingar de alguém

PASSO 6. AJUSTES

Alguns recursos de personagem são modificados em *Masmorras Cruéis*, então verifique os ajustes abaixo para quaisquer mudanças.

IDIOMAS

O número máximo de idiomas que seu personagem pode aprender é igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo 1). Se eles tiverem mais idiomas do que isso, escolha quais você deseja manter.

Todos os personagens sabem falar Comum, mas não sabem ler ou escrever Comum se não aprenderam.

VISÃO NO ESCURO

Visão no escuro não é uma habilidade comum em *Masmorras Cruéis*, e apenas aqueles que vivem nos

lugares mais escuros do mundo a possuem. Se você não for um gnomo das profundezas, elfo drow, anão duergar, kobold ou tabaxi, e tiver a habilidade de visão no escuro, remova-o.

PASSO 7. COMPRE EQUIPAMENTOS

Finalmente, é hora de equipar seu personagem. Sua classe determina a quantidade de peças de ouro com as quais você começa, as quais você pode usar para comprar qualquer equipamento inicial básico.

RIQUEZA INICIAL POR CLASSE

Classe	Ouro	Classe	Ouro
Bárbaro	2d4 x 10	Paladino	5d4 x 10
Bardo	5d4 x 10	Patrulheiro	5d4 x 10
Clérigo	5d4 x 10	Ladino	4d4 x 10
Druída	2d4 x 10	Feiticeiro	3d4 x 10
Guerreiro	5d4 x 10	Bruxo	4d4 x 10
Monge	5d4	Mago	4d4 x 10

O valor que você pode carregar é limitado pelo tamanho do seu inventário. Seu personagem irá incorrer em custos de vida enquanto estiver na cidade, então você pode querer manter alguma reserva de ouro.

PASSO 8. RECEBA UM PONTO DE DESTINO

Pontos de destino permitem que seu personagem desafie o destino e engane a morte. Um novo personagem começa com um ponto de destino.

PASSO 9. AVENTURE-SE ADIANTE

Seu personagem está pronto para começar sua aventura. Junte-se ao resto do seu grupo, aventure-se nos ambientes selvagens e enfrente o perigo de *Masmorras Cruéis*.



CAPÍTULO 2: SUBINDO DE NÍVEL

SEU PERSONAGEM GANHA EXPERIÊNCIA POR SER uma força ativa no mundo, fazendo novas descobertas e superando grandes obstáculos. Com bastante experiência, seu personagem pode abrir caminhos para maior poder e influência.

Em *Masmorras Cruéis*, você não ganha experiência por matar monstros - em vez disso, existem três caminhos de experiência: descoberta, adversidade e tesouro.

- 1. Descoberta.** Explorando o mundo, conhecendo novas pessoas e descobrindo segredos - masmorras escondidas, cultos antigos, monstros lendários. Você ganha mais experiência quanto mais rara e valiosa for sua descoberta.
- 2. Adversidade.** Enfrentando o perigo e sobrevivendo a situações perigosas - recuperando-se da morte próxima, desafiando um dragão vermelho, derrotando uma horda de orcs. Quanto maior o perigo, maior a experiência - se você sobreviver.
- 3. Tesouro.** Recuperando tesouros e objetos de valor de áreas não civilizadas, monstruosas ou abandonadas - pedras preciosas deixadas em um túmulo antigo, um tesouro de dragão, uma arca de ouro escondida em uma catedral decadente. Você ganha 10 xp por peça de ouro (1 xp por peça de prata) do tesouro, tornando este o mais eficiente meio de ganhar experiência.

A melhor maneira de seu personagem crescer é sair em aventuras na natureza, explorando o grande desconhecido. Quanto maior o risco, maior a recompensa.

A tabela de *Avanço de Personagem* abaixo mostra a quantidade de experiência que você precisa ganhar por nível antes de começar o treinamento.

AVANÇO DE PERSONAGENS

Nível	Experiência	Nível	Experiência
1	—	11	6200
2	300	12	8680
3	420	13	12150
4	590	14	17010
5	820	15	23810
6	1150	16	33330
7	1610	17	46660
8	2260	18	65330
9	3160	19	91460
10	4430	20	128050

TESOURO VS RIQUEZA

Nem toda riqueza conta como tesouro. Itens mágicos e qualquer renda obtida de meios civilizados — recompensas, investimentos, presentes, renda de impostos, venda de itens — não é um tesouro e recompensas sem experiência. Apenas itens valiosos recuperados de áreas incivilizadas, abandonadas ou monstruosas contam como tesouro.

TREINAMENTO

Depois de ter adquirido experiência suficiente, você pode começar seu treinamento. Experimentando seu novo conhecimento - praticando novas técnicas, desenvolvendo novas magias, canalizando novos poderes - você é capaz de gastar sua experiência e ganhar um nível.

O treinamento não é fácil, no entanto, nem barato. Primeiro você precisa de um mentor - alguém que possa ajudá-lo a aperfeiçoar seu ofício. Segundo, você precisa de instalações adequadas - um campo de treinamento, uma torre de bruxo, um bosque de druidas. Terceiro, você precisa de ouro para pagar todas as suas despesas de treinamento - livros de pesquisa, componentes exóticos, novas ferramentas.

A tabela Tempo de Treinamento e Custos abaixo informa quantas semanas você precisará treinar por nível e o custo de ouro por semana necessário para pagar por isso. No entanto, não cobre as despesas de manutenção - você precisará pagar por elas separadamente.

TEMPO DE TREINAMENTO E CUSTOS

Nível	Semanas	Ouro	Nível	Semanas	Ouro
1	—	—	11	5	94
2	1	15	12	6	115
3	1	15	13	6	165
4	2	20	14	7	202
5	2	20	15	7	295
6	3	25	16	8	370
7	3	35	17	8	536
8	4	37	18	9	687
9	4	55	19	9	990
10	5	64	20	10	1280

Você não tem que fazer o seu treinamento em um bloco inteiro, mas o seu treinamento não está completo até que você tenha colocado a quantidade de tempo necessária.

Você pode encontrar alguns componentes raros ou livros em suas viagens para ajudar a acelerar seu treinamento e reduzir o tempo necessário, então fique de olho nessas relíquias.

TREINAMENTO MULTICLASSE

Você pode treinar em várias classes, se desejar, pagando os custos e o tempo do seu novo nível de personagem.

SUBINDO DE NÍVEL

Depois de ter concluído todo o seu treinamento, você ganha um nível e todos os seus recursos. Não use o valor fixo para seus novos pontos de vida - role usando o dado apropriado. Você pode escolher suas outras vantagens de nivelamento como de costume.

SEM MENTOR

Às vezes, um mentor não está disponível - eles podem estar fora da cidade, com um nível muito baixo, recusar-se a treiná-lo ou até mesmo a morrer.

Você não pode treinar sem um mentor para guiá-lo, então fique do lado bom de qualquer um com quem você possa precisar aprender.

PREMIANDO COM EXPERIÊNCIA

Use esses guias para ajudar a determinar a quantidade de XP que um personagem deve receber por suas ações no jogo.

DESCOBERTA E ADVERSIDADE

A quantidade de experiência que você ganhou através de explorar o mundo e superar desafios depende de dois fatores: o Nível de Desafio da área, e a Dificuldade Relativa experimentada pelo grupo.

- **Nível de Desafio (ND):** Este é o nível mínimo esperado para os personagens explorarem esta área. Um ND mais alto indica monstros, armadilhas e desafios mais perigosos que um personagem pode encontrar. A maioria das áreas civilizadas, como aldeias, cidades e cidades, será ND0 - não é um desafio morar em um santuário.
- **Dificuldade Relativa (DR):** Descreve como a situação era ameaçadora ou difícil para o grupo. Um desafio é mais recompensador quanto mais difícil superar - os encontros triviais não são recompensadores.

Essas classificações são determinadas pelo Mestre e, com elas, você pode calcular a experiência obtida

$$\begin{aligned} \text{XP do Personagem} &= \text{Nível de Desafio} \times \text{Dificuldade Relativa} \\ \text{XP do Grupo} &= \text{XP do Personagem} \times \text{Tamanho do Grupo} \end{aligned}$$

como:

Use as tabelas abaixo para calcular o XP do personagem concedido para cada Nível de Desafio e Dificuldade Relativa.

XP POR NÍVEL DE DESAFIO

Nível	XP	Nível	XP	Nível	XP
0	1	7	23	14	238
1	3	8	32	15	333
2	4	9	44	16	467
3	6	10	62	17	653
4	8	11	87	18	915
5	12	12	122	19	1280
6	16	13	170	20	1790

DIFICULDADES RELATIVAS

Dificuldade	Modificador	Dificuldade	Modificador
Trivial	x 0	Difícil	x 2
Fácil	x 0.5	Extrema	x 4
Normal	x 1	Insana	x 8

FREQUÊNCIA DE XP

Espera-se que os personagens de Masmorras Cruéis tenham aproximadamente três aventuras por nível. 25% do seu XP deve vir da descoberta/adversidade, e os outros 75% do tesouro.

Para uma experiência de nivelamento mais rápida ou mais lenta, aumente ou diminua as recompensas padrão de XP para cada Nível de Desafio.

TESOURO

Os personagens também ganham experiência ao encontrar tesouros valiosos no mundo e trazê-los de volta à civilização - ouro, prata, pedras preciosas, arte inestimável.

A quantidade de tesouros encontrados em uma aventura - seja em um calabouço ou em uma horda de dragões ou em um cofre de vampiros - depende do Nível de Desafio da área e da Classificação de Ameaça dos guardiões do tesouro. Se não houver ameaça, não há tesouro - alguém a terá saqueado muito antes de você chegar lá.

Depois de conhecer o Desafio e a Ameaça, você pode calcular o tesouro como:

$$\begin{aligned} \text{Tesouro} &= \text{Nível de Desafio} \times \text{Classificação da Ameaça} \\ \text{Acumulado} &= \text{Tesouro Individual} \times \text{Tamanho do Grupo} \end{aligned}$$

As tabelas abaixo listam o valor médio do tesouro (em peças de ouro) para cada personagem por classificação.

TESOURO POR NÍVEL DE DESAFIO

Nível	PO	Nível	PO	Nível	PO
0	0	7	56	14	592
1	7	8	78	15	828
2	10	9	110	16	1160
3	15	10	154	17	1624
4	20	11	215	18	2274
5	28	12	302	19	3185
6	40	13	422	20	4456

CLASSIFICAÇÕES DE AMEAÇAS

Ameaça	Modificador	Descrição
Nenhuma	x 0	Um punhado de oponentes fracos.
Baixa	x 0.5	Um bando de inimigos mal organizados e sem líder.
Mediana	x 1	Uma pequena força com um ou mais líderes notáveis.
Alta	x 2	Uma força bem armada com vários níveis de liderança.
Extrema	x 4	Uma grande força com força formidável e influência.
Lendária	x 8	Um monstro lendário, como um dragão, um observador ou um lich.

A experiência adquirida com qualquer tesouro devolvido à civilização é dividida igualmente entre todos que ajudaram a obtê-la. Isso inclui ajudantes, seguidores e capangas.

Roubar ou esconder tesouros do resto do grupo não lhe dará nenhum XP adicional - uma vez retornado à civilização, todos recebem uma parcela igual do XP.

ITENS MÁGICOS

Itens mágicos não contam como tesouro, embora possam ser concedidos em adição ou em vez de tesouro. Não inclua o valor de nenhum item mágico nos cálculos do tesouro para o XP.



CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO

EM UM MUNDO ESCURO E PERIGOSO, TER o equipamento certo, na hora certa pode significar toda a diferença entre a vida e a morte.

Em *Masmorras Cruéis*, grande ênfase é colocada em seu inventário — o que você carrega e onde você carrega são coisas muito importantes para se acompanhar. Este capítulo introduz novos sistemas para gerenciar o inventário de personagens, efeitos da degradação de equipamentos, e as qualidades de itens.

ESPAÇO DE INVENTÁRIO

O inventário é gerenciado usando contêineres. Um contêiner pode ser qualquer coisa — uma bacia, uma bolsa, uma mochila, uma caixa, um saco — desde que possa ser carregado pelo seu personagem. Cada contêiner tem 3 espaços e cada item armazenado ocupa um ou mais espaços, dependendo do tamanho, quando transportado.

O número total de contêineres que você pode carregar não é afetado pela sua força, mas pelo tamanho dos personagens — quanto maior você for, mais você terá espaços para armazenar itens.

TAMANHO DO PERSONAGEM

Tamanho	Contêineres	Tamanho	Contêineres
Miúdo	3	Grande	7
Pequeno	5	Enorme	9
Médio	6	Imenso	13

Sua armadura também afeta o número de contêineres que você pode equipar. A armadura é volumosa e restritiva — quanto maior sua armadura, menos espaço você tem para equipar contêineres.

ARMADURAS

Armadura	Contêineres	Armadura	Contêineres
Nenhuma	+0	Média	-2
Leve	-1	Pesada	-3

TAMANHO DE ITENS

Tamanho	Espaços	Descrição
Miúdo	1/5	Muito pequeno (menor que uma mão); pode segurar muitos em uma mão.
Pequeno	1	Comprimento curto (até um palmo/22 centímetros); mantido confortavelmente com uma mão.
Médio	2	Comprimento médio (até um comprimento de braços/60 centímetros); seguro com uma mão.
Grande	3	Comprimento longo (mais longo que um braço); requer uma ou duas mãos para segurar.

Você pode armazenar 5 itens minúsculos, 5 pedras preciosas ou 100 moedas em um único espaço de contêiner.

Quando você equipar seu personagem, você deve nomear e categorizar cada contêiner — isso define o que é e onde está em seu corpo. Você pode alterar os contêineres durante o tempo de inatividade, se suas necessidades mudarem.

CATEGORIAS DE CONTÊINER

Contêineres podem ser amplamente separados em 5 categorias. Quando nomeando seus contêineres de inventário, atribua uma categoria a cada um — você pode misturar e combinar categorias como quiser.

- **Saco:** Um saco contém itens de qualquer tamanho. Leva uma rodada completa e duas mãos livres para retirar um item.
- **Bolsa:** Uma bolsa contém itens médios, pequenos e minúsculos. Você pode tirar um item com uma ação bônus e uma mão livre.
- **Cinto:** Um cinto contém itens pequenos e minúsculos. Você pode pegar um item com uma mão livre como uma ação livre.
- **Bainha:** Uma bainha contém armas e escudos. Você pode retirar uma arma de uma bainha com uma ação livre. Você também pode guardar um único escudo em uma bainha, ocupando apenas 1 espaço.
- **Aljava:** Uma aljava armazena flechas e virotes. Você também pode pendurar um único arco ou besta em uma aljava — uma arma armazenada desta forma ocupa apenas 1 espaço.

ARMAS E ARMADURAS

Nome	Tam.	Nome	Tam.	Nome	Tam.	Nome	Tam.
Amadura, leve	G	Dardo	D	Arco longo	G	Espada curta	M
Armadura, média	G x 2	Mangual	M	Espada longa	G	Foice	P
Armadura, pesada	G x 3	Graive	G	Maça	M	Funda	P
Armadura, escudo	M	Machado grande	G	Malho	G	Lança	G
Machado de batalha	G	Clava grande	G	Maça estrela	M	Tridente	G
Zarabatana	P	Espada grande	G	Rede	P	Picareta de guerra	M
Clava	M	Alabarda	G	Pique	G	Martelo de guerra	G
Besta, mão	P	Machadinha	M	Bordão	G	Chicote	P
Besta, leve	M	Azagaia	G	Rapieira	M		
Besta, pesada	G	Lança	G	Cimitarra	M		
Adaga	P	Martelo leve	P	Arco Curto	M		

EQUIPAMENTO

Nome	Tam.	Nome	Tam.	Nome	Tam.	Nome	Tam.
Ábaco	P	Foco arcano (cristal)	P	Munição (flechas)	P	Vara	G
Ácido (vidro)	D	Foco arcano (orbe)	P	Munição (zarabatana)	P	Vela	D
Água benta (vidro)	P	Foco arcano (varinha)	P	Munição (viotes)	P	Veneno básico (frasco)	D
Algemas	P	Foco druídico (cajado de madeira)	G	Óleo (frasco)	P	Ferram. de carpinteiro	P
Ampulheta	P	Foco druídico (varinha de teixo)	P	Pá	G	Ferram. de cartógrafo	P
Anel de sinete	D	Foco druídico (visco ou azevinho)	P	Panela de ferro	P	Ferram. de costureiro	M
Antídoto	D	Foco druídico (totem)	P	Papel (1 folha)	D	Ferram. de coureiro	M
Apito	D	Fogo alquímico	P	Parafina	D	Ferram. de entalhador	P
Arfete portátil	Gx2	Frasco	D	Pé de cabra	M	Ferramentas de ferreiro	M
Armadilha de caça	P	Garrafa vidro	P	Pedra de amolar	P	Ferramentas de funileiro	P
Arpéu	M	Giz (1 peça)	D	Perfume (frasco)	R	Ferramentas de joalheiro	P
Balança de mercador	P	Jarra	P	Pergaminho (1 folha)	D	Ferramentas de oleiro	M
Balde	M	Jogo, baralho	P	Picareta de minerador	G	Ferramentas de pedreiro	M
Barril	Gx3	Jogo, dados	P	Píton	P	Ferramentas de pintor	M
Baú	P	Jogo, três dragões	P	Poção de cura	P	Ferram. de sapateiro	P
Bolsa de componentes	P	Jogo, xadrez do dragão	P	Pregos (10 peças)	P	Ferramentas de vidreiro	M
Caixa de fogo	P	Kit de disfarce	P	Ração de viagem (1 dia)	D	Ferram. de alquimista	M
Caneta tinteiro	D	Kit de falsificação	P	Robe	P	Ferram. de cervejeiro	M
Cantil, caneca	P	Kit de herbalismo	P	Roldana e polia	P	Ferram. de caligrafia	P
Cesto	Gx2	Kit de escalada	P	Roupas (comum)	P	Utens. de cozinheiro	M
Cobertor	P	Kit de prim. socorros	P	Roupas (de viajante)	P	Ferram. de navegação	P
Corda cânhamo	P	Kit de venenos	P	Roupas (fantasia)	M	Ferram. de ladrão	P
Corda de seda	P	Lâmpada	P	Roupas (fina)	M	Alaúde	M
Corrente	P	Lanterna coberta	P	Sabão	D	Flauta	P
Equip. de pesca	P	Lanterna furta-fogo	P	Saco de dormir	P	Flauta de Pã	P
Escada	G	Livro	P	Sím. sagrado (amuleto)	P	Gaita de foles	G
Esferas de rolamento	P	Luneta	P	Sím. sagrado (emblema)	P	Lira	M
Espelho, aço	P	Lupa	P	Sím. sagrado (relicário)	P	Oboé	M
Estreps	P	Manto	P	Sino	P	Tambor	M
Fechadura	P	Martelo	P	Tenda para 2 pessoas	G	Trombeta	M
Foco arcano (bastão)	P	Martelo de forja	G	Tocha	P	Violino	M
Foco arcano (cajado)	G	Mun. (bala de funda)	P	Tinta (frasco)	D	Xilofone	G

ARMAZENAMENTO GRATUITO

Além de seus contêineres, os personagens podem carregar livremente uma caixa de ração, um odre de água e uma bolsa. Eles não ocupam espaço em estoque e podem armazenar uma pequena quantidade de suprimentos básicos — comida, água e dinheiro.

- **Caixa de ração:** Armazena até cinco rações básicas.
- **Odre de água:** Tem água suficiente para cinco bebidas.
- **Bolsa:** Armazena 100 moedas.

Você também pode usar um conjunto de roupas básicas sem ocupar qualquer espaço de inventário — camisa, calças, botas, chapéu, etc. Qualquer outra coisa deve ser armazenada em um contêiner.

EQUIPANDO PERSONAGENS

Para demonstrar como funcionam os contêineres, aqui estão cinco exemplos de novos personagens comprando equipamentos com sua riqueza inicial e decidindo como eles são transportados.

VALIANT, CLÉRIGO HUMANO

Valiant, um clérigo humano, pode ter 6 contêineres de inventário. Rolando 15 na tabela Riqueza Inicial (pág. 7), ele começa com 150 po em seu nome.

Esperando estar no meio da batalha, Valiant quer uma armadura espessa e um escudo resistente para manter o perigo sob controle.

INVENTÁRIO DE VALIANT

Cont. Tipo	Conteúdo
1 Bainha	• Picareta de guerra (5 po, 2 espaços) • Escudo (10 po, 1 espaço)
2 Algibeira	• Kit de cura (5 po, 1 espaço) • Livro de oração (25 po, 1 espaço)
3 Saco	• Tocha (1 pc, 1 espaço) • Saco de dormir (1 po, 2 espaços)
— Armadura pesada	• Cota de malha (75 po)
— Caixa de ração	• Ração básica (5)
— Odre	• Água limpa (5)
— Carteira	• 25 po, 9 pp, 9 pc (46 moedas)

Isso deixa Valiant com menos de 29 po restantes, o suficiente para viver por duas semanas, se ele escolher um modesto estilo de vida. Mas ele terá que encontrar uma fonte de moedas rapidamente se quiser manter um teto sobre a cabeça por muito tempo.

As pessoas falam de aldeões desaparecidos, e os cultistas selvagens dizem praticar rituais terríveis nos pântanos do norte. A família ofereceu algumas moedas para alguém trazer sua filha de volta e segura — o que é um clérigo iria fazer?

SOBRECARGA

Se você se encontra carregando mais do que sua capacidade de estoque permite, você está *sobrecarregado*. Enquanto sobrecarregado:

- Você tem desvantagem em todos os testes.
- Sua velocidade é reduzida pela metade.
- Você ganha fome, sede e cansaço com o dobro da taxa.

KRAZAK, BÁRBARO ANÃO

Krazak, um bárbaro anão, tem 6 contêineres para encher com 60 po. Com *Defesa sem Armadura*, ele não precisa e nem quer usar qualquer armadura adicional — exceto, talvez, um escudo para aqueles arqueiros covardes. Mas ele tem uma fraqueza por armas — quanto maior, melhor.

INVENTÁRIO DE KRAZAK

Cont. Tipo	Conteúdo
1 Bainha	• Machadinha (5 po, 2 espaços) • Escudo (10 po, 1 espaço)
2 Bainha	• Machado grande (30 po, 3 espaços)
3 Cinto	• Conjunto de dados (1 pp, 1 espaço) • Pedra de amolar (1 pc, 1 espaço)
4 Cinto	• Corrente (5 po, 1 espaço)
5 Algibeira	• Tocha (1 pc, 1 espaço)
6 Saco	• Utensílios de cozinha (1 po, 1 espaço)
— Caixa de ração	• Ração básica (5)
— Odre	• Cerveja anã (5)
— Carteira	• 9 po, 9 pp, 8 pc (26 moedas)

Gastar metade de seu ouro em um grande túmulo amado era um investimento caro, mas um bárbaro não é nada sem suas armas. Krazak faz questão de colocá-los em bom uso.

Conta-se que os goblins fizeram sua casa em uma mina abandonada dos anões, a apenas um dia de viagem para o oeste. O Thane colocou uma recompensa considerável na cabeça do líder — talvez Krazak e seu machado sejam os únicos a reivindicá-lo...

CHANSI, PATRULHEIRA HALFLING

Chansi, uma patrulheira halfling, só pode transportar 5 contêineres devido ao seu pequeno tamanho — para os humanos é tão fácil, ela pensa. Rolando 12, ela começa com 120 po.

Alguma armadura de couro decente é uma obrigação quando cruzando através das florestas selvagens — os animais têm garras afiadas. Chansi favorece a armadilha e o arco curto, mas carrega uma espada e punhal para os momentos em que sua presa fica muito perto.

INVENTÁRIO DE CHANSI

Cont. Tipo	Conteúdo
1 Aljava	• Arco curto (25 po, 1 espaço) • Flechas (1 po, 1 espaço)
2 Bainha	• Espada curta (10 po, 1 espaço) • Adaga (2 po, 1 espaço)
3 Cinto	• Caixa de fogo (5 pp, 1 espaço) • Kit de herbalismo (5 po, 1 espaço)
4 Saco	• Armadilha de caça (5 po, 1 espaço) • Corda (1 po, 1 espaço)
— Armadura leve	• Couro batido (45 po)
— Caixa de ração	• Ração básica (5)
— Odre	• Água limpa (5)
— Carteira	• 25 po, 5 pp (30 moedas)

A armadura era cara, mas salvou a vida de Chansi em mais de uma ocasião — valeu o preço. E há sempre trabalho para um patrulheiro talentoso hoje em dia, sempre algum novo monstro para caçar ou rastrear —

não vai demorar muito para ela recuperar o custo.

Dizem que um urso raivoso está aparentemente perambulando nas florestas do sul, e a Guilda dos Carpinteiros lançou uma recompensa perfeita pela pele — um uso perfeito para um patrulheiro astuto e uma armadilha de caça bem colocada...

VIKAN, FEITICEIRO GOLIAS

Vikan, um feiticeiro golias, pode carregar até 7 contêineres graças a sua Compleição Poderosa — ele pode esmagar sua cabeça em algum teto, mas ser grande tem suas vantagens. Rolando 6, ele começa com 60 po para gastar.

Como um feiticeiro, Vikan evita armaduras — isso atrapalha suas energias arcanas primitivas. Ele carrega um bastão para alguma defesa básica e uma besta para a caça — exatamente como seu pai o ensinou há muitos anos.

INVENTÁRIO DE VIKAN

Cont. Tipo	Conteúdo
1 Bainha	• Bordão (2 pp, 3 espaços)
2 Aljava	• Besta leve (25 po, 1 espaço) • Virote (1 po, 1 espaço)
3 Cinto	• Foco arcano, orbe (20 po, 1 espaço) • Baralho de cartas (5 pp, 1 espaço)
4 Cinto	• Lâmpada (5 pp, 1 espaço) • Óleo (1 pp, 1 espaço)
5 Algibeira	—
6 Saco	• Suprimentos de pintor (10 po, 2 espaços) • Cobertor (5 pp, 1 espaço)
7 Saco	• Saco de dormir (1 po, 2 espaços)
— Caixa de ração	• Ração básica (5)
— Odre	• Água limpa (5)
— Carteira	• 1 po, 8 pp (9 moedas)

Um grande pintor, Vikan carrega suprimentos de pintura com ele para capturar cenas inspiradoras na natureza. Sua arte não vai ganhar nenhum prêmio ainda, mas Vikan pinta pelo amor da arte e não pela recompensa.

Diz-se que um espírito elemental tomou conta da torre em ruínas a oeste, causando graves perturbações climáticas na área. Os céus noturnos são um espetáculo para ser visto, aparentemente — especialmente para os sensíveis ao arcano...

CRACKLE, MAGA KOBOLD

Crackle, uma pequena maga kobold, pode carregar apenas 5 contêineres. Mas ela nunca deixa isso tirar o melhor dela — um kobold que quer ajudar sempre encontrará um jeito. Ela rola 11 e começa com 110 po.

Como uma maga, Crackle empunha um livro de magias e um bordão, tendo completa fé em suas proezas arcanas.

TAMANHO, NÃO PESO

Não se preocupe muito com o peso do item ao decidir como muitos espaços que um objeto deve ocupar — tente considerar tamanho total e onde realmente se encaixaria em seu personagem.

INVENTÁRIO DE CRACKLE

Cont. Tipo	Conteúdo
1 Bainha	• Foco arcano, cajado (5 po, 3 espaços)
2 Cinto	• —
3 Cinto	• Livro de magias (50 pp, 1 espaço) • Jogo dos três dragões (1 po, 1 espaço)
4 Algibeira	• Suprimentos de caligrafia (10 po, 1 espaço) • Papel (5) (1 po, 1 espaço) • Parafina (5 pp, 1 espaço)
5 Saco	• Tenda (3 espaços)
— Caixa de ração	• Ração básica (5)
— Odre	• Água limpa (5)
— Carteira	• 40 po, 5 pp (45 moedas)

Bom com suas cartas, Crackle se certifica de levar um conjunto de caligrafia e uma pilha de papel — ela está sempre pronta para tomar notas ou preparar uma carta.

Um gigante bêbado nas colinas está causando problemas para as aldeias vizinhas, roubando gado valioso e ovelhas. Pequena como ela é, Crackle fica feliz em ajudar e investigar — como ela diz, “nós, kobolds, temos corpos minúsculos, mas grandes corações”.

RECIPIENTES MÁGICOS

Alguns contêineres podem ter propriedades mágicas que alteram sua capacidade ou durabilidade:

- **Mochila de Carga:** Esta criação mágica funciona como uma bolsa normal, mas pode conter muitos outros itens. Um personagem que equipa uma Mochila de Carga pode substituir um dos seus contêineres de 3 espaços por um contêiner de 9 espaços.
- **Sacola Prestativa:** Esta bolsa mágica funciona como uma Mochila de Carga melhorada. Um personagem que equipa uma Sacola Prestativa pode substituir um dos seus contêineres de 3 espaços por um contêiner de 18 espaços.
- **Buraco Portátil:** Este objeto mágico pode ser transportado como um item pequeno, ocupando 1 espaço em um contêiner. Quando desdobrado, um buraco portátil funciona como um saco com 18 espaços.

VEÍCULOS

Veículos — mulas, carros, navios, trens — armazenam itens da mesma forma que os personagens, usando contêineres e espaços. Os contêineres de veículos são sempre classificados como bolsas e podem ter muito mais espaços dependendo do tamanho.

Os veículos geralmente vêm em quatro tamanhos — supõe-se que qualquer coisa maior tenha tantos espaços quantos forem necessários.

Tamanho	Espaços	Exemplos
Pequeno	18	Mula, cavalo
Médio	32	Carroça, carruagem
Grande	64	Vagão, carroção, barco
Enorme	128	Navio

A capacidade de armazenamento de um veículo pode ser dividida em contêineres separados. Uma mula, por exemplo, pode carregar dois sacos de 9 espaços, enquanto um carrinho tem um tamanho único de 32 espaços.

DESGASTE E RASGO

Os itens se degradam com o uso, perdendo a condição até que se tornem inúteis. Isso é medido com talhos — quanto mais talhos um item tiver, mais ele será degradado.

Qualquer objeto que pode sofrer danos pode se tornar talhado, reduzindo a sua funcionalidade. Objetos geralmente se enquadram em uma das quatro categorias: armas, armaduras, focos mágicos e itens diversos.

Armas: Armas — tanto corpo a corpo quanto à distância — ganham um ponto quando você falha criticamente em um ataque. Cada talho de arma reduz

1d12 → 1d10 → 1d8 → 1d6 → 1d4 → 1

o dado de dano que você rola em uma etapa:

Algumas armas rolam várias vezes por seu dano — espada grande rola 2d6, por exemplo. Nestes casos, cada ponto reduz apenas um dado no momento:

Embora o dano de uma arma não possa ser inferior a 1, ela ainda pode ganhar pontos adicionais — eles devem ser reparados normalmente para restaurar o dano da arma.

Armadura: Armadura ganha um ponto quando você é atingido criticamente. Cada nível de armadura reduz seu total de CA em 1.

Se você não estiver usando armadura e for atingido criticamente, selecione um item aleatório em seu inventário — esse item ganha um novo talho no lugar.

Foco: Um foco de conjuração ganha um ponto quando você falha criticamente em conjurar uma magia enquanto o segura. Cada ponto reduz sua habilidade de conjuração por 1 enquanto usa o foco para conjurar magia.

Itens: Outros itens ganham entalhes quando apropriado — geralmente, quando recebem dano direto ou são usados em um teste falho de habilidade. Cada talho reduz a efetividade do item por 1 — usando uma gazua com um talho, por exemplo, terão uma penalidade de -1 na sua tentativa de abrir fechaduras.

REPARANDO ITENS

Os itens podem ser reparados por um artesão apropriado, custando 10% do preço do item por talho. Dependendo do item, isso pode exigir componentes raros ou caros.

Os personagens podem, se forem proficientes, também usar ferramentas relevantes para realizar reparos básicos em seus equipamentos enquanto estiverem viajando — uma pedra de amolar para suavizar um talho, um kit de costura para consertar um manto, um martelo para extrair um amassado.

Reparos desse tipo geralmente requerem uma hora, ferramentas e um teste de Inteligência bem sucedido. Falha, no entanto, pode resultar na criação de um novo talho se não for cuidadoso.

EMENDANDO

A *emenda* do remendo repara itens quebrados — um odre rasgado, um arco dividido, uma página rasgada. Talhos representam apenas pequenos danos a um item — não uma quebra completa — e, portanto, não pode ser removido com *emendas*.

FALHAS MÁGICAS

Magia é selvagem e perigosa se não for tratada com cuidado. Se você rolar uma falha crítica, enquanto no lançamento de magias, o poder ataca — e um item aleatório em seu inventário ganha um novo talho.

Se você está segurando um foco de conjuração no momento que foi usado durante a magia ou não — o foco atrai o poder e ganha o talho em vez disso.

ESTILHAÇAR EQUIPAMENTO

Quando você acerta com um ataque, você pode quebrar sua arma para rolar seu dado de dano original. Decida isso antes de rolar seu dano.

Da mesma forma, você pode sacrificar sua armadura quando for atingido por um ataque para reduzir o dano recebido por 3d4 para armaduras leves, 3d8 para armadura média e 3d12 para armadura pesada — ela se desfaz irremediavelmente no processo. Você pode decidir isso depois que o dano é causado.

ITENS FRÁGEIS

Alguns itens podem ser particularmente frágeis, como aqueles feitos de vidro, cerâmica ou maquinário complicado.

Itens frágeis só pode sofrer um talho de cada vez; mais e eles quebram irreparavelmente.

QUALIDADE DO ITEM

A qualidade de um item afeta como as pessoas irão tratá-lo. Itens de qualidade inferior são mais propensos a ter defeitos visuais, como amassados e arranhões, que marcam como ele foi usado.

Isso não afeta a efetividade do item, mas pode mudar a forma como PdMs reagem — um comerciante vai oferecer muito menos para bens com marcas do que bens imaculados, e um nobre pode se ofender se receber qualquer coisa que pareça de segunda mão. Às vezes, você pode querer que seus produtos tenham alguns arranhões — um lutador que usa armadura imaculada pode parecer que nunca esteve em batalha, provocando desprezo e escárnio dos outros.

Existem quatro graus de qualidade do item:

- **Intocada.** Nunca foi talhado. Este item parece, sente e cheira novo.
- **Desgastado.** Tem apenas um talho de cada vez. Este item tem um defeito principal que indica o uso.
- **Bem gasto.** Já teve dois talhos ao mesmo tempo. Este item mostra sinais pesados de uso.
- **Marcado.** Já teve quatro ou mais talhos ao mesmo tempo. Este item parece gasto e em mau estado.

VALOR DE REVENDA

A qualidade de um item impacta quanto um comerciante pode oferta-lo — itens de menor qualidade significa preços mais baixos.

VALOR DE REVENDA

Qualidade	Val. de Revenda	Qualidade	Val. de Revenda
Intocada	75%	Bem gasta	25%
Desgastada	50%	Marcada	10%

RESTAURANDO ITENS

A qualidade do item pode ser restaurada por um artesão apropriado. Isso geralmente requer 1 semana por série, embora itens raros ou delicados demorem mais.

RESTAURAÇÃO DE ITENS

Qualidade	Custo
Desgastada para Intocada	50%
Bem gasta para Desgastada	30%
Marcada para Bem Gasta	10%

Itens mágicos são muito mais difíceis de restaurar que itens mundanos, você pode precisar encontrar um artesão de elite ou alguns materiais especialmente raros para finalizar a restauração.

MUNIÇÃO

Algumas armas e itens requerem munição de algum tipo — flechas, dardos, pedras, balas, etc. Em vez de rastrear cada tiro individual, pegue um d12 — este é o seu dado de munição. Jogue esse dado sempre que você der um tiro: se você rolar um 1, seu dado de munição fica um tamanho menor.

d12 → d10 → d8 → d6 → d4 → 1

Se você usa apenas uma munição e a usa, é isso — você usou a última peça, então remova a munição do seu inventário.

Você pode reabastecer sua munição e aumentar o tamanho de sua munição durante o tempo de inatividade, ou roubando alguns de seus inimigos.

Mestre: O ghoul agarra você com força, Viridian, gemendo enquanto se prepara para morder. O que você faz?

Viridian: Chansi, preciso de uma ajudinha aqui!

Chansi: Meio sem flechas, a munição está em um d4.

Viridian: MANDA LOGO ESSE MALDITO TIRO!

Chansi: *Tudo bem*, eu pego uma flecha e atiro no ghoul. Isso é... (rola 15) 15 para acertar. E... (rola 1) droga, isso é 1 para munição. Estou na minha última flecha agora.

Mestre: Sua flecha perfura o crânio do ghoul com uma crise repugnante e a criatura cai no chão.

Chansi: De *nada*, Viridian.

PILHAS DE MUNIÇÃO

Se você estiver carregando várias pilhas de qualquer tipo de munição, priorize primeiro a pilha menor — sempre role o menor dado de munição por tipo de munição.

MUNIÇÃO ESPECIAL

Algumas munições são raras ou têm usos limitados — setas de fogo, raios mágicos, balas de iluminação, etc. Nesses casos raros, não use dado de munição — rastreie-os por uso.

TAMANHOS DE MUNIÇÃO

A maioria das munições normalmente começa com um *dado de munição* d12 — isso representa uma pilha completa de flechas/parafusos/balas/etc.

REABASTECIMENTO DE MUNIÇÃO

Para aumentar seu dado de munição, você pode recuperar munição do ambiente, comprar uma nova pilha ou pagar uma pequena porcentagem do custo total e aumentar seu dado em uma etapa — por exemplo, pagar 20 pc (20% de 1 po) para aumentar uma pilha de setas de d10 a d12.

REABASTECIMENTO DE MUNIÇÃO

Dado Máximo	Custo por Incremento	Dado Máximo	Custo por Incremento
d20	16%	d8	33%
d12	20%	d6	50%
d10	25%	d4	100%

ITENS MÁGICOS

Itens mágicos em Masmorras Cruéis são muito raros e muito procurados. É difícil vender itens mágicos por ouro — somente os excepcionalmente ricos têm tamanha quantidade de moedas descartáveis na mão. É muito mais provável que você troque um item mágico por outro ou troque-o por alguns serviços, propriedades ou outras recompensas intangíveis.

Bens mágicos marcam você como um indivíduo muito especial e rico — muito perigoso se você atraindo o tipo errado de atenção. Exibindo suas mercadorias mágicas é a certeza de que você será notado por ladrões, bandidos e senhores corruptos, por isso seja esperto sobre quem você veste seus tesouros.

POÇÕES

Nem todas as poções mágicas são parecidas — até mesmo uma simples poção de cura pode variar muito na aparência, dependendo de quem a fez e de qual receita foi usada.

Para determinar o que uma poção realmente é, você precisará fazer um teste de conhecimento bem-sucedido usando um kit de alquimista. Se você falhar, pode confundir-lo com outro tipo de poção — com consequências potencialmente letais.

TOXICIDADE

As poções são poderosas destilações de poder arcano e não devem ser misturadas ou ingeridas de maneira descuidada. Você pode beber uma poção por dia sem experimentar qualquer efeito tóxico, mas para cada poção após a primeira automaticamente sofre uma grande quantidade de Estresse.

CARGAS DE ITEM

Alguns itens só podem ser usados várias vezes antes de se esgotarem — suprimentos de cozinha, kits de cura, rações, odres de água, varinhas.

Salvo disposição em contrário, um item com cargas limitadas pode ser usado cinco vezes antes de acabar.

TÊMPERA

Com as habilidades certas e os materiais certos, você pode tornar seu equipamento mais resistente ao desgaste. Isso é chamado de têmpera e reduz o número de talhos que seu equipamento sofre com falhas críticas.

Quando você der a têmpera em um item, você fortalece o material para que ele possa suportar mais punição e permanecem efetivo por mais tempo — uma espada temperada torna-se mais difícil de lascar, e a armadura temperada mais difícil de rachar. Quanto melhor a têmpera, mais forte será o seu equipamento.

Há três graus de têmpera, cada um mais exclusivo e caro que o anterior: pura, real e astral.

TÊMPERA

Qualidade	Raridade	Falha Crítica
—	Comum	Ganha 1 talho
Pura	Incomum	Ganha ½ talho
Real	Rara	Ganha ¼ talho
Astral	Mítica	Ganha 1/8 talho

Um pedaço temperado do equipamento é menos vulnerável aos efeitos de desgaste. Quando você ganha 1 ponto de uma falha crítica (como ao atacar ou defender), você ganha apenas uma fração de um talho — metade, um quarto ou um oitavo, dependendo da têmpera.

Mestre: O troll vai na sua direção com um rugido alto, Krazak. O que você faz?

Krazak: Hah, um anão não tem medo de trolls. Eu balanço meu machado grande em um poderoso arco... (rola 1) e erro. Ótimo.

Mestre: Seu machado balança muito cedo, perdendo o troll, e corta profundamente a parede de pedra adjacente com um estalo alto. Ele ganha um grau de dano.

Krazak: Sorte que eu tive essa beleza temperada de volta na cidade, ela só ganha ½ talho.

APLICANDO A TÊMPERA

Para temperar um equipamento, você precisa de quatro coisas: tempo, instalações, materiais e habilidade. Em geral, você não será capaz de controlar o equipamento — esse trabalho requer treinamento especial — então fique atento a artesãos treinados.

CUSTOS E TÊMPERA

Qualidade	Custo	Tempo	Valor da Têmpera
Pura	Valor base x 2	3 dias	Valor base x 3
Real	Valor base x 4	1 semana	Valor base x 6
Astral	Valor base x 8	2 semanas	Valor base x 12

ARTESÃOS

É relativamente fácil encontrar alguém que possa aplicar uma têmpera pura (por um preço, é claro), mas o temperamento real ou astral é extremamente raro — você precisará procurar por esses artesãos lendários por toda parte.

MATERIAIS RAROS

Alguns equipamentos são tão raros ou únicos que são necessários materiais especiais para temperar — minério das minas anãs perdidas, escamas de um dragão vermelho, pedras preciosas do cérebro de um slaad. Recuperar esses componentes pode ser uma aventura em si.

REPARANDO EQUIPAMENTO TEMPERADO

Quando você tempera o equipamento, seu valor inerente aumenta. Mas também se torna mais caro reparar danos, mantendo a têmpera — certifique-se de ter dinheiro suficiente para cuidar de seu equipamento.

Nas minas de Kazadorn, Krazak tem seu machado grande *Vingança* temperado. A aplicação de uma têmpera pura custa 60 po (30 x 2) e leva 3 dias. Depois que a têmpera é aplicada, a arma vale 90 po (30 x 3) e qualquer talho vai custar 9 po (10% de 90) para consertar.



CAPÍTULO 4: AGIR

HORA DE AGIR. VOCÊ QUER ATRAVESSAR A frágil ponte, escalar a parede em ruínas, derrubar a velha porta — ótimo, agora role para ver se consegue.

Este capítulo define as mudanças na mecânica de rolagem padrão adicionando rolagens de defesa de propriedade do jogador, graus de sucesso e falha, modificações em testes de conhecimento e desvincular bônus de perícias de habilidades. Também é introduzido uma revisão para o sistema de iniciativa.

DEFESA ATIVA

Em *Masmorras Cruéis*, o Mestre não faz jogadas de ataque. Em vez disso, os jogadores fazem **jogadas de defesa** contra quaisquer ataques recebidos — isso é chamado de Defesa Ativa.

Um teste de defesa tem um bônus igual ao CA do personagem, enquanto o CD oposto é igual ao bônus de ataque do atacante +22.

Teste de Defesa: d20 + seu CA
CD: bônus de ataque do atacante + 22

Se sua defesa for igual ou melhor que a CD, seu personagem evita com sucesso o ataque. Se você falhar, o ataque é atingido.

Vantagem: Se o atacante normalmente tiver vantagem no ataque, você, em vez disso, aplica desvantagem ao teste de defesa — e vice-versa, se o atacante tiver alguma desvantagem.

Críticos: Se o teste de defesa surge como um 1 natural, é uma falha crítica — o ataque é um acerto crítico. Se o atacante normalmente marcar um acerto crítico em uma jogada de 19 ou 20, o ataque é um acerto crítico em 1 ou 2, e assim por diante.

DANO ESTÁTICO

Em vez de rolar para calcular o dano, as entidades controladas pelo Mestre causam dano estático de acordo com seus valores médios. Se o ataque for um acerto crítico, duplique o dano.

Jogadores: Jogue seu dano de acordo com o normal.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Onde o Mestre normalmente faria um teste de resistência, os jogadores fazem um ataque de resistência.

O bônus para o teste de ataque é igual a CD da resistência do efeito, enquanto o CD oposto é igual ao bônus do teste de resistência do alvo + 22.

Ataque de teste de resistência: d20 + a CD do teste de resistência do efeito
CD: bônus de teste de resistência do alvo + 22

Se o seu ataque é igual ou supera a CD, seu personagem faz o ataque com sucesso. Se você falhar, você erra.

Tal como acontece com outros ataques, o ataque de teste de resistência tem vantagem se o alvo tiver uma desvantagem no seu teste de resistência e vice-versa.

EXEMPLOS

Aqui está um exemplo de Defesa Ativa dentro de uma rodada básica de combate onde Valiant, Sarien e Clanda estão sendo atacados por três orcs.

Onde o Mestre normalmente estaria rolando rolagens de ataque para o monstro, nós vemos os jogadores fazendo rolagens de defesa para evitar os ataques recebidos.

Mestre: Os três orcs se apressam, raiva em seus olhos. Dois deles te atacam com os seus machados grandes, Valiant, enquanto o terceiro apunhala Sarien com uma azagaia.

Valiant: Eu levanto meu escudo para bloquear. Qual é o CD?

Mestre: CD 27 (22 + bônus de ataque de orc (+5)).

Valiant: Aqui vai... (rola 30 (13 + CA 17)) Eu bato o primeiro ataque de lado com meu escudo, e... (rola 22) droga, eu sou pego pelo segundo.

Mestre: O segundo machado pega seu braço dolorosamente — leva 9 pontos de dano.

Valiant: Isso dói — estou *sangrando* agora.

Sarien: Eu tenho suas costas, Valiant. Deixe-me apenas desviar primeiro da azagaia deste orc... (1 natural no dado) oh não.

Mestre: Você tropeça no caminho da azagaia, Sarien, que te esfaqueia no ombro. Tome 12 pontos de dano, e sua armadura ganha um talho também.

Valiant: Ótimo trabalho, Sarien.

No final do turno do Mestre, é hora de Clanda agir. Vemos que onde o Mestre normalmente lançaria testes de resistência para os orcs para evitar o *Espirro Ácido*, Clanda rolaria para acertar com o ataque.

Mestre: Ok Clanda, é a sua vez. Valiant está sob ataque e Sarien está tropeçando — o que você faz?

Clanda: Ugh, eu odeio orcs. É hora de igualar as chances. Eu lancei *Espirro Ácido* nos dois orcs que atacaram Valiant.

Valiant: Você está jogando *ácido* em mim?

Clanda: Calma, tudo ficará *bem*. Qual é o CD?

Mestre: CD 23 (22 + teste de resistência de destreza do orc (+1)).

Clanda: Ok, eu atiro este orbe de ácido... (rola 23 (10 + DCR 13)) Ele mal atinge o primeiro, queimando ele por... (rola 2) hmm, não muito.

Mestre: O orc rosna quando algumas gotas pegam sua grossa armadura de couro.

Clanda: O segundo... (acerta um 20 natural) acerto crítico! Alguns respingos de ácido no rosto do orc, causando... muito, muito dano!

Mestre: O orc ruge de dor e cai no chão, segurando o rosto enquanto a carne se derrete.

Valente: Bruto.

INICIATIVA ATIVA

Personagens não esperam simplesmente na fila para tomar sua vez. *Masmorras Cruéis* usa uma variante do sistema de Iniciativa Pipoca — chamada Iniciativa Ativa — e elimina a ordem dos turnos. Agora, no final do seu turno, você decide quem age depois de você.

Uma cena básica segue quatro etapas:

- 1. Quem vai primeiro?:** Decida qual personagem ou criatura age primeiro. Geralmente, é quem acionou a cena, mas se isso não estiver claro, decida rolando a iniciativa — a primeira jogada é a primeira.
- 2. Realize os turnos:** Faça a sua jogada. Depois de terminar suas ações, você escolhe quem vai a seguir. Pode ser qualquer personagem, criatura ou grupo que ainda não tenha agido.
- 3. Termine a rodada:** Depois que todos os personagens e criaturas tenham acabado seus turnos, termine a rodada e esclareça quaisquer efeitos expirados — magias, poderes, tempo cronometrado, etc.
- 4. Comece uma nova rodada:** A última pessoa a agir decide quem começa a nova rodada — não pode ser ela mesma, a menos que não tenha alternativa.

Você não pode passar ou atrasar quando seu turno começar, mas você pode preparar uma ação. Isso não muda sua ordem no turno — se sua ação desencadeada é o último ato de um turno, você não pode escolher a próxima pessoa a agir.

INTERROMPER

Você pode usar sua inspiração para interromper seus inimigos e roubar a iniciativa. Antes de um inimigo agir, você pode gastar sua inspiração para interrompê-lo e fazer a sua vez. No final do seu turno, o controle volta ao inimigo que foi interrompido. Você não pode fazer isso se já tiver agido nesta rodada.

Você não pode interromper uma interrupção, interromper durante o meio de um turno ou interromper um aliado.

Em cada cena, o Mestre consegue fazer uma interrupção livre por jogador, mas só pode usar uma por rodada.

DURAÇÃO DO EFEITO

Efeitos que duram uma duração específica de rodadas agora descem para baixo no final de cada rodada. Uma vez que a duração foi inferior a 0, o efeito terminou e pode ser removido.

Efeitos que expiram no início ou no final do seu próximo turno mantêm-se inalterados.

EXEMPLOS

Aqui está um exemplo de Iniciativa Ativa dentro de uma rodada básica de combate — Chansi, Valiant e Clanda estão sendo atacados por um hobgoblin e quatro goblins.

Mestre: O hobgoblin dá uma ordem aos goblins e eles saltam para frente. Chansi, você tem a maior iniciativa — o que você faz?

Chansi: Eu disparo uma flecha no hobgoblin... (rolando 11) oof, isso é um mau começo.

Mestre: Sua flecha errou por uma larga margem. O hobgoblin grita alguma coisa e três dos goblins olham para você.

Chansi: Isso não parece bom. Valiant, talvez precise de você para chamar atenção aqui...

Valiant: Eu estou nisso. Eu me movo para frente e bato no goblin mais próximo com a minha picareta de guerra (jogada 16).

Mestre: O goblin amaldiçoa em voz alta enquanto você acerta. Quanto dano causa?

Valente: 6 pontos. Então, com minha *iniciativa de Sacerdote de Guerra*, dou a volta para acertar outro goblin (jogada 17).

Mestre: Outro acerto — o goblin grita com raiva para você como é preciso...?

Valente: 7 pontos de dano. Isso deve chamar a atenção deles. Clanda, você é o próximo.

Clanda: Perfeito. EU...

Mestre: Antes que você possa agir, Clanda, o Hobgoblin pula em direção a Valiant. Ele balança sua espada longa em um arco feroz de duas mãos no clérigo — CD 25.

Valiant: Eu... (rolagem 22) não consigo me esquivar a tempo.

Mestre: A espada acerta Valiant por 6 pontos de dano. E com os goblins ao seu redor, o ataque do hobgoblin é ainda mais perigoso — leve outros 7 pontos.

Valiant: Filho de um...

Mestre: O hobgoblin ri friamente, lambendo o sangue de sua lâmina. Clanda, está de volta para você.

Clanda: Bom. Hora de trazer a dor...



GRAUS DE SUCESSO

Às vezes, apesar de nossos melhores esforços, nós não ganhamos sempre. Um plano dá errado, ou uma criatura escapa, ou um guarda vê através do seu disfarce. Mas nem todas as falhas são iguais — às vezes nos bagunçamos um pouco, às vezes bagunçamos catastróficamente.

Quando você tentar uma ação que tenha uma chance de falha, verifique a lista abaixo para ver se você consegue.

- **Sucesso Crítico:** Você obteve 10 ou mais pontos em um teste de perícia ou rolou 20 em um ataque natural. As coisas correram perfeitamente. Você atinge seu objetivo e algo mais acontece a seu favor.
- **Sucesso:** Você atinge seu objetivo.
- **Falha Mínima ou Sucesso a um Custo:** Você falhou em 1, 2 ou 3. Você pode escolher ter sucesso, mas algo muito ruim também acontece como consequência.
- **Falha:** Você falhou por 4 ou mais. Algo ruim acontece — você toma dano, ganha Estresse, perde um dado, uma condição piora, etc.
- **Falha Crítica:** Você falhou por 10 ou mais em um teste de perícia ou rolou um 1 natural em um ataque. Tudo correu mal para você — até três coisas ruins acontecem como consequência do seu fracasso.

SUCESSO A UM CUSTO

Quando você falha por uma margem estreita, pode optar por ter sucesso por um custo. Você consegue o que quer, mas algo muito ruim acontece com você como consequência — tão ruim quanto se você tivesse falhado criticamente.

Isso pode exigir alguma negociação com o Mestre — se você não puder concordar com o custo, não poderá ter sucesso.

CONSEQUÊNCIAS

Aqui estão algumas consequências que você pode aplicar quando o personagem falha em uma jogada. Para uma falha, escolha um. Para uma falha crítica, aplique várias consequências.

- Você ou um aliado recebem dano
- Um inimigo reage e realiza uma ação
- Você ganha Estresse
- Tome um talho em sua arma / armadura / item
- Você perde um item
- Uma de suas condições piora
- Sua tocha se apaga
- Um PdM se torna hostil a você
- Você perde um pouco de ouro
- Você aprende alguma desinformação
- Seu inimigo fica furioso
- Você ganha a atenção dos guardas locais
- Você solta sua arma
- Você escorrega e cai de bruços
- Você está envenenado ou doente
- Você está preso
- Uma multidão se volta contra você
- Uma autoridade superior aprende sobre seus erros
- Seu deus te castiga
- Você perde alguma munição
- Você perde um dado de dano

EXEMPLOS

Aqui estão dois exemplos do uso de graus de sucesso — um para demonstrar Sucesso a um Custo e como a negociação funciona e outro para mostrar Falhas Críticas em ação.

Chansi está preso em uma borda de colapso sobre um abismo escuro. Felizmente, seus amigos jogaram uma corda para ela subir em segurança.

Mestre: O chão está desmoronando embaixo dos seus pés, Chansi. Há uma corda pendurada à frente, sobre o abismo.

Chansi: Eu pulo e agarro.

Mestre: Ok, isso é um teste de Força CD 15.

Chansi: Eu deveria ser capaz de usar o Atletismo para isso, então isso é... (rola 14), tão perto!

Mestre: Muito perto, a corda mal passa pelos seus dedos. Você tem a chance de ter *Sucesso a um Custo*...

Chansi: Porra, eu não posso cair no abismo. Possivelmente... alguma coisa cai da minha bolsa enquanto eu agarro? Aqueles velhos cogumelos que eu peguei mais cedo talvez?

Mestre: Tem que ser algo precioso para você.

Chansi: Ah. Bem, eu estava realmente esperando usar esta poção de cura mais tarde...

Mestre: Perfeito. Por um momento você cai, mal pegando a corda no último segundo com a outra mão. Mas quando você se pendura, você ouve um pequeno rasgo da sua bolsa e sua poção de cura cai no abismo abaixo.

Chansi: Augh, eu realmente precisava dessa poção...

Viridian foi iludido seu caminho para uma reunião com um senhor local, na esperança de convencer o senhor a dar o seu apoio para a defesa de uma aldeia vizinha.

Mestre: Lord Erasius olha para você friamente, Viridian. “E por que eu deveria confiar em você, estranho?”

Viridiano: Hmm. Quero convencer Erasius de que sou nobre e tenho influência com o rei. Se ele nos der apoio, posso dar algumas boas palavras para aumentar sua reputação.

Mestre: Ok, isso é uma mentira complicada. Você não teve tempo de preparar isso, então é um blefe improvisado — faça um teste de Carisma CD 25.

Viridian: Posso usar a História com isso?

Mestre: Sim, você sabe o suficiente sobre as terras locais para divulgar alguns nomes.

Viridiano: Ótimo. Isso é... (rola 13) não é bom.

Mestre: Não, não é — é um fracasso crítico.

Erasius pode ver através de suas mentiras, e ele fica extremamente ofendido. “Você vem para minha casa e se atreve a mentir na minha cara? Talvez algum tempo em nossas masmorras ajudará a extrair a verdade de você. Guardas!”

Viridiano: Filho de um...

INTERAÇÃO SOCIAL

Há mais na interação social do que apenas carisma — inteligência e sabedoria são igualmente importantes, e cada um tem seu próprio papel a desempenhar.

Quando você está tentando interagir com um PdM, o contexto de sua interação determina qual habilidade você está usando: esperteza (Inteligência), sentimentos (Sabedoria) e presença (Carisma).

- **Inteligência:** Você está tentando ser esperto. Debate, argumente, negocie, minta, manipule, pense e ameace.
- **Sabedoria:** Você está tentando acalmar ou conectar sentimentos. Conexão, empatia, calma, discrição e tato.
- **Carisma:** Você está tentando ser simpático ou dominador. Charme, iludir, brincadeira, incitar, comandar e intimidar.

Mestre: O fazendeiro diz “Eu sei que se você comer um sapo na lua cheia, você pode pular alto como um sapo”.

Clanda: Esse camponês *estúpido*. Não há como isso ser verdade, digo a ele. Com raiva.

Mestre: O fazendeiro está decidido em sua crença — será um teste de Inteligência CD 30 para mudar de ideia.

Clanda: Segure minha cerveja.

TESTES DE PERÍCIA

Perícias em *Masmorras Cruéis* não estão vinculadas a uma única habilidade. Em vez disso, você pode adicionar seu bônus de perícia a qualquer teste de habilidade que pareça apropriado.

Por exemplo, você pode usar Religião com Inteligência para recordar a história do seu pedido, ou com o Carisma para fazer amizade com alguém que compartilha sua religião, ou com a Sabedoria para adorar sua divindade.

FERRAMENTAS

Uma ferramenta ajuda você a fazer algo que você não poderia fazer — apertar um cadeado, criar um item, forjar um documento. Algumas ferramentas são básicas o suficiente para fornecer um uso simples, sem treinamento — utensílios de cozinha, suprimentos para pintores, dados e jogos de cartas. A maioria, no entanto, exige competência para usar corretamente.

Se você é proficiente com uma ferramenta, adicione seu bônus de proficiência a qualquer teste de perícia feito com ela. Se você é proficiente tanto com uma ferramenta quanto com uma perícia — um instrumento e Atuação, por exemplo — você pode adicionar seu bônus de proficiência e fazer seu teste com vantagem.

Mestre: A multidão está ficando inquieta.

Viridian: Isso pode ficar feio... Eu começo a tocar uma música, esperando acalmar um pouco a todos.

Mestre: Você quer acalmar a multidão barulhenta com música? Ok, isso será um teste de Sabedoria CD 20.

Viridian: Sou proficiente em Atuação e uso minha lira — também sou especialista nisso.

Mestre: Perfeito. Faça o teste com vantagem.

TESTES DE CONHECIMENTO

O conhecimento é um recurso valioso, e às vezes pode significar a diferença entre a vida ou a morte. Os personagens não devem saber se suas informações são falsas sabendo que eles rolaram um número baixo no teste.

O Mestre sempre usa os testes de conhecimento — incluindo os testes de Percepção e Intuição — em segredo, em nome do jogador, e depois revela o conhecimento de acordo. Se o teste foi um fracasso, dê ao personagem algumas informações enganosas — quanto maior a falha, maior o erro.

Mestre: A criatura sai das sombras, esticando uma videira podre em sua direção. Você reconhece isso como um monte em ruínas, Chansi — o que você faz?

Chansi: Eu passei muito tempo na selva — eu sei qual é a fraqueza deles?

Mestre: Ok... (rola 3 em segredo — uma falha). Você se lembra de ler anotações em um antigo pergaminho uma vez. Aparentemente, o relâmpago é muito ruim para montes e perturba seus sentidos.

Chansi: Perfeito! E eu tenho quatro flechas de relâmpago — quais são as hipóteses? Eu atiro uma imediatamente no monte (jogada de 19).

Mestre: Um sucesso claro. A flecha atinge o monte e uma explosão de raios irrompe... sem efeito. O monte avança em você, imperturbável.

Chansi: ... *o que*.

Viridian: Grande memória, Chansi.

Chansi: Cale-se Viridian.

ASSISTÊNCIA

Os jogadores não podem fazer várias tentativas para a mesma ação — lembrando um pouco de conhecimento, falando gentilmente com o guarda do castelo, empurrando uma pedra pesada para o lado.

Como um grupo, você pode ter uma tentativa, e qualquer pessoa com uma habilidade ou experiência relevante pode contribuir com um bônus de assistência de +1 para quem fizer o teste. Se o teste falhar, no entanto, qualquer pessoa que tenha ajudado também será responsável pelas consequências.

INSPIRAÇÃO

Você ganha inspiração agindo de uma maneira característica, ou adicionando algo novo ou especial ao jogo — um pedaço de folclore, um novo gancho, um PdM interessante ou um personagem de fundo.

Você pode gastar sua inspiração de duas maneiras:

- Para fazer um teste com vantagem
- Para interromper o turno de um oponente

Você pode segurar até três pontos de inspiração de cada vez, então faça bom uso deles.



CAPÍTULO 5: CONDIÇÕES

OS PERSONAGENS NÃO EXISTEM EM UMA bolha; eles afetam e são afetados pelo seu entorno — seguir sem dormir deixa você cansado, deixando de comer você fica com fome, pisando na neve fica com frio. Usando Condições, os jogadores podem rastrear o estado físico de seu personagem em relacionáveis termos para uma experiência de role-playing mais imersiva.

Este capítulo apresenta seis condições e exemplos de como usá-las no seu jogo.

CONDIÇÕES

Em Masmorras Cruéis, existem seis condições para administrar: saúde, luz, temperatura, fome, sede e fadiga. Na maioria das vezes, deve estar claro em qual estado cada Condição está — mas, em caso de dúvida, pergunte ao seu Mestre.

Embora as condições não tenham um impacto mecânico distinto, elas influenciam a ação. Você está morrendo de fome? Então você pode achar impossível resistir a roubar esse pedaço de pão. É insuportavelmente frio lá fora? Então você pode querer pensar duas vezes antes de viajar sem casaco.

ESTRESSE E AFLIÇÕES

Se você estiver usando as regras de *Estresse e Aflições*, você pode usar Condições para tornar o estresse mais imersivo. Está com fome? Cansado? Desconfortavelmente quente? Esses fatores podem dramaticamente mudar a quantidade de estresse que você toma.

Toda vez que você ganharia Estresse, some os modificadores de todas as seis condições — isso deve variar entre -12 e +48 — e adicione isso ao total (para um ganho mínimo de 0).

Isso pode ser muito perigoso se não for tratado com cuidado, algum estresse menor de +5 em, no pior caso, +53. Sempre fique de olho nas suas condições e use seus itens proativamente para evitar que você fique sobrecarregado.

Mestre: Você vê o ladrão parado na esquina da rua, conversando com um estranho encapuzado. Eles ainda não te notaram, Chansi — o que você faz?

Chansi: Eu vou para um beco escuro, esperando. Quando o ladrão passar, quero agarrá-lo de surpresa.

Mestre: Ok. Quão cansada você está agora, Chansi?

Chansi: Eu *mal* estou acordada...

Mestre: Bem, isso é uma vergonha. Faça um teste de resistência de Constituição CD 25.

Chansi: Ah não... (rolagem de 17).

Mestre: Suas pálpebras estão pesadas, Chansi, e tem sido um dia muito longo. Você os fecha pelo que parece ser apenas um segundo, mas — quando você acorda desperta — o ladrão e o estranho já se foram há muito tempo.

As condições são um meio natural de criar complicações narrativas para seus jogadores, portanto, lembre-se deles.

Mestre: O chafariz de pedra é preenchido com um líquido preto e aguado. Sarien, você percebe que o líquido está borbulhando um pouco — o que você faz?

Sarien: Eu quero examinar a fonte e ver se ela tem algum símbolo ou escrever nela.

Mestre: Ok. Quão sedenta você está, Sarien?

Sarien: Estou muito *seca* agora...

Mestre: Faça um teste de resistência de Sabedoria CD 20.

Sarien: Droga... (rolagem de 12).

Mestre: Você está com tanta sede agora, Sarien, que até essa água negra parece tentadora. Você coloca um pouco em suas mãos e toma um grande gole...

SAÚDE

A maioria das pessoas fica nervosa com a visão do próprio sangue. Esta Condição reflete seus pontos de vida atuais — quanto mais baixos seus pontos de vida, pior é sua Condição. Verifique a tabela de Condições de Saúde para ver em que estado você está.

Use seus suprimentos de cura e dados de vida para manter sua saúde da melhor maneira possível.

CONDIÇÕES DE SAÚDE

Condição	Pontos de Vida	Dado de Vida
Robusto	100%	100%
Saudável	100%	50%-99%
OK	100%	0-49%
Atingido	99-51%	—
Sangrando	50-26%	—
Machucado	25-01%	—
Crítico	1 pv ou menos	—

LUZ

O perigo se esconde na escuridão. Quanto mais luz houver, melhor você poderá ver e antecipar as ameaças à frente. Use tochas e lanternas para iluminar o caminho em lugares escuros.

CONDIÇÕES DE LUZ

Condição	Descrição
Brilhante	Quantidades excessivas de luz — luz clara ao redor, um dia ensolarado, festa de baile nobre.
Bem iluminado	Mais leve do que o necessário — a sombra em um dia de sol, uma sala com enormes janelas ou muitas lanternas.
OK	Claro e visível — um dia nublado ou com nuvens, um quarto com muitas luzes.
Penumbra	Luz visível, mas fraca — nuvem pesada de tempestade, nevoeiro pesado, uma sala com luzes fracas.
Crepúsculo	Algumas luzes fracas — amanhecer e anoitecer, algumas tochas bruxuleantes em uma sala fechada.
Escuro	Luz muito fraca — luar e luz das estrelas ao ar livre à meia-noite, uma única vela em um quarto.
Cego	Absolutamente nenhuma luz — escuridão mágica, um porão sem janelas, uma masmorra apagada.

VISÃO NO ESCURO

Escuridão e seus efeitos debilitantes são temas penetrantes em *Masmorras Cruéis*, e não deve ser comum para personagens ter uma solução fácil.

Se sua raça tiver Visão no Escuro como uma característica racial, remova-o a menos que você seja um gnomo das profundezas, elfo drow, anão duergar, kobold ou tabaxi.

Visão no Escuro atua como um modificador de luz passivo -2 para o seu personagem — a menos que você seja Cego.

TEMPERATURA

A temperatura local pode afetar muito o seu humor — ninguém gosta de um espaço que é muito quente ou muito frio para eles. Esta condição é afetada por seu ambiente, tempo, e trajes — roupas e armaduras pesadas e grossas podem proteger você do frio, mas vai superaquecer você no calor.

Use a roupa certa para a estação certa, construa um fogo quando estiver frio e fique longe da chuva.

FOME E SEDE

Um corpo precisa de combustível para sobreviver. À medida que o dia avança, seu personagem se tornará progressivamente mais faminto e com sede — o Mestre irá notificá-lo quando isso acontecer. Dependendo da sua situação, essas condições podem mudar a diferentes taxas de como estar em uma sala quente ou usando armadura pesada poderia torná-lo sedento mais rápido.

A Constituição não tem impacto sobre sua fome ou sede — todos precisam de nutrição na mesma proporção, dependendo do ambiente e da situação.

Coma comida e beba água para restaurar a sua vitalidade. Comida de qualidade superior irá nutri-lo mais, por isso as habilidades culinárias podem ser muito úteis em meio à vida selvagem.

FADIGA

A mente precisa dormir para recarregar. À medida que o dia avança, seu personagem fica mais cansado — o Mestre exigirá uma verificação da Constituição em intervalos apropriados. A atividade excessiva fará com que você se canse mais rapidamente.

O sono é o meio tradicional de restaurar sua energia, embora haja alguns alimentos e bebidas — e outros estimulantes — que podem ajudá-lo a ficar acordado por mais tempo.

LINHAS DE CONDIÇÕES

Saúde	Luz	Temperatura	Fome	Sede	Fadiga	CD	Estresse
Robusto	Brilhante	Perfeita	Estufado	Saciado	Energizado	—	-2
Saudável	Bem iluminado	Confortável	Bem alimentado	Refrescado	Bem descansado	—	-1
OK	OK	OK	OK	OK	OK	5	+0
Atingido	Penumbra	Perceptível	Com fome	Ressequido	Cansado	10	+1
Sangrando	Crepúsculo	Desconfortável	Sedento	Com sede	Sonolento	15	+2
Machucado	Escuro	Esmagadora	Voraz	Seco	Muito sono	20	+4
Crítico	Cego	Insuportável	Faminto	Desidratado	Mal acordado	25	+8

APLICANDO CONDIÇÕES

As condições são uma ferramenta útil para ajudar a mergulhar os jogadores na aventura, mas pode ser complicado saber exatamente como ou quando usá-las por efetividade. Aqui estão alguns conselhos para Mestres sobre como aplicar e acompanhar as Condições.

SAÚDE

A saúde é direta. Sempre que os pontos de vida ou os dados de vida de um jogador mudam, eles atualizam sua condição de saúde.

Mestre: Valiant, o orc balança descontroladamente para você com sua maça. Ele acerta, causando 10 de dano.

Valiant: Estou com menos de 50% de PV agora — estou *sangrando*.

LUZ

Quando os personagens entram em um espaço, você pode indicar a visibilidade geral na sala. Este pode, então, ser modificado usando tochas, lanternas, e efeitos semelhantes.

Use a tabela de Iluminação abaixo para ver como as fontes de luz podem melhorar a visibilidade. As fontes de luz não são acumuladas, portanto, use o maior valor para qualquer intervalo de sobreposição.

ILUMINAÇÃO

Tipo	Luz	Alcance	Tipo	Luz	Alcance
Vela	-1	1,5 m	Lamparina	-3	6 ms
Tocha	-2	3 ms	Lanterna	-4	12 ms

Mestre: Você ouve um gemido sobrenatural na cripta escura.

Viridian: Eu não gosto do som disso... Eu pego uma tocha da minha mochila e acendo.

Mestre: A tocha quente ilumina o espaço ao seu redor. Está uma *penumbra* dentro de 6 metros de você e sua tocha.

TEMPERATURA

Quando os personagens entram em uma nova região, você pode descrever a temperatura da linha de base dessa área. Os personagens podem então reagir a isso com roupas, equipamento e magia. Algumas características raciais também podem ajudar a fornecer resistência a temperaturas extremas.

PdMs, criaturas e efeitos também podem ter um impacto significativo na temperatura. Um personagem de escalando um golem de gelo pode achá-lo esmagadoramente frio, enquanto um personagem perto de um fogo rugidor pode achá-lo insuportavelmente quente.

APARANDO PARA BAIXO

Se você acha a ideia de rastrear seis Condições um pouco esmagadora, tente usar apenas um ou dois no início para testar a água — fome e sede são bons pontos de entrada. Em seguida, adicione outros um por um até que seja uma segunda natureza para você.

Mestre: Está começando a chover lá fora e, quando você sai, um vento *desconfortavelmente* frio passa.

Clanda: Eugh, eu odeio o tempo frio. Eu coloco meu manto élfico grosso e aperto bem.

Mestre: O calor rasteja de volta em seus dedos enquanto você se aquece, Clanda. Você se sente bem agora.

Sarien: Eu não tenho nenhuma roupa extra, mas sou resistente a danos causados pelo frio. Isso ajuda?

Mestre: Sim. Você não sente o frio tão fortemente quanto os outros; é quase *imperceptível* para você, Sarien.

FOME, SEDE E FADIGA

Essas condições mudam principalmente com o tempo — à medida que o dia avança, os personagens ficam mais famintos, com sede e cansados. Em determinados momentos do dia, ou se você sentir que o tempo passou, você pode declarar uma mudança natural nas condições, como mostra a tabela abaixo.

FOME, SEDE E FADIGA

Tempo	Fome	Sede	Fadiga
Amanhecer	+1	+1	—
Meio-dia	—	—	+1
Crepúsculo	-1	+1	+1

Mestre: Tem sido um dia longo e o anoitecer se aproxima. Todos ganham uma fome, uma sede e uma fadiga.

Às vezes, o ambiente pode afetar uma mudança. Se os personagens estiverem em um lugar muito quente ou se o tempo estiver extremamente ensolarado, por exemplo, você pode dobrar a sede e a fadiga perdida.

Além disso, após um evento particularmente extenuante — uma luta, uma perseguição, um nado longo — você pode pedir a cada personagem envolvido para fazer um teste de Vigor (teste de resistência de Constituição) contra um CD alvo (geralmente fácil, médio ou difícil). Uma falha significa que sua resistência foi aproveitada durante o evento e uma condição aleatória piora.

TESTE DE VIGOR

d6	Resultado	d6	Resultado	d6	Resultado
1-2	Fome +1	3-4	Sede +1	5-6	Fadiga +1

Mestre: O último goblin deixa cair sua adaga e foge para a noite. Bem feito. Agora role um teste de Resistência CD 10.

Valiant: 14. Eu não fiz nada para cansar.

Sarien: 9. Isso é o que eu ganho por pular o café da manhã... (rolagem de 6) um cansaço. Ficando com *sono* aqui.

Clanda: 7. Porra. Eu ganho... (rolagem de 4) uma sede. Ótimo, e meu odre já está seco. Alguém tem uma bebida? Estou *com muita sede* agora.

CAPÍTULO 6: ESTRESSANDO

AVIDA DE AVENTUREIRO NÃO É FÁCIL. PASSAR de cidade em cidade, mergulhar em masmorras escuras e caçar monstros perigosos por talvez algumas moedas de ouro não é uma maneira segura — ou sensata — de ganhar a vida.

Este capítulo introduz um sistema para rastrear o nível de estresse de um personagem e suas possíveis consequências duradouras em sua carreira de aventureiro.

ESTRESSE

O estresse é uma medida de pressão sobre o estado mental de um personagem, representando um acúmulo de emoções negativas como raiva, medo, frustração e irritação. Muito estresse é ruim para a sua saúde mental e, se não for tratada com cuidado, pode levar ao detrimento de uma Aflição — ou até mesmo a morte.

Os personagens podem sofrer até 200 pontos de estresse antes de chegarem ao ponto de ruptura. Para evitar isso, eles precisarão encontrar maneiras de relaxar e se recuperar durante o período de inatividade.

GANHANDO ESTRESSE

O estresse é obtido através do perigo, dificuldades e adversidades — sofrendo um acerto crítico de um inimigo, ouvir um gemido sobrenatural de um quarto escuro, dormir na rua na chuva fria, observando um aliado morrer. Qualquer coisa que possa ameaçar razoavelmente o bem-estar mental ou o estado emocional de seu personagem pode influenciar o estresse.

Ao escolher quanto o Estresse deve influenciar, decida quão significativo o evento é para o personagem — é menor, moderado, maior ou monstruoso? Quanto mais emocionalmente significativo, maior a quantidade de estresse.

Quanto mais um evento conflitar com a natureza de seu personagem, maior o estresse que você vai sofrer — pode ser mais vergonhoso a um bardo arruinar um desempenho do que um mago, enquanto um paladino ordeiro está mais ferido por um juramento quebrado do que um ladino sem lei.

GANHANDO ESTRESSE

Categoria	Estresse	Descrição
Menor	+5	Uma pequena frustração, preocupação ou irritação: perdendo um ataque, caindo, ouvindo um barulho no escuro.
Moderada	+10	Você cometeu um erro crítico ou algo está seriamente em risco: ser pego mentindo, aprendendo que o vilão escapou, sendo superado em número pelo inimigo.
Maior	+20	Algo que é devastador para o seu personagem ou vai contra suas crenças: quebrando um juramento, caindo para 0 pv, encontrando uma pilha de cadáveres frescos.
Monstruosa	+40	Algo que é incompreensível ou abala o mundo: encontrar um deus, ser traído pelo seu amigo mais próximo, ver um ente querido morrer.

ESTRESSE CONSEQUENCIAL

Você pode ganhar Estresse como consequência direta de uma ação fracassada — perder um ataque, quebrar uma fechadura, ser pego no meio de uma mentira.

Chansi: Ok, vamos ver o que há nesse baú. Eu quero abrir a fechadura dessa coisa — qual é a CD?

Mestre: É um cofre de metal seguro, então CD 20.

Chansi: Fácil. Me deixa só... (rola 15) ugh, falha.

Mestre: Você ouve os alfinetes clicando na fechadura, Chansi, mas você não consegue entender por que eles não estão se ajustando. É uma falha frustrante para você — receba 5 pontos de estresse.

VERIFICAÇÃO DE ESTRESSE

Nos casos em que o ambiente ou situação provoca uma resposta — em pé diante de um dragão, entrando em um túmulo decrepito, ouvindo um som aterrorizante — você pode ser solicitado a passar num teste de Resistência para resistir a ganhar algum Estresse.

Mestre: O fogo se espalha pela cidade. Você ouve um grito aterrorizado, Valiant, vindo da igreja. O que você faz?

Valiant: Soa como Zelrya?

Mestre: Sim, sim.

Valiant: Eu jogo meu escudo de lado e corro pelas ruas em chamas, deixando os outros para trás.

Mestre: Quando você passa pelo arco, vê Zelrya ao pé dos degraus da igreja, deitada de bruços em uma poça de sangue. Ela não está se movendo. No topo da escada está o bispo Vendicus, com um sorriso louco no rosto e um punhal ensanguentado nas mãos. “Ela está com o Rei Cinzento agora, garoto. Ele a chama para o seu trono faminto”.

Valiant: Maldito seja você Vendicus, nós confiamos em você!

Mestre: Sua irmã está morrendo — possivelmente morta — e seu mentor te traiu, Valiant. Preciso que você faça um teste de estresse, CD 30.

Valiant: Isso... (rolagem de 22) bastardo.

Mestre: Sua mente gira dessa reviravolta terrível, Valiant — receba 40 pontos de Estresse.

CONDIÇÕES

Se você estiver usando as regras de Condições, a quantidade de estresse que você ganha é fortemente influenciado pela sua situação.

Toda vez que você ganharia Stress, some os modificadores de todas as seis condições — isso deve variar entre -12 e +48 — e adicione isso ao total (para um ganho mínimo de 0).

Mestre: Você sente um cheiro ruim, Viridian. Atrás da porta de madeira, você pode ouvir um leve zumbido.

Viridian: Eu abro a porta com cautela.

Mestre: Sua luz da tocha ilumina uma cena horrível — uma dúzia de cadáveres apodrecendo escondidos em uma pequena despensa, coberta por um grosso enxame de moscas gordas. O cheiro pútrido de carne podre ameaça subjugar-lo. Faça um teste de estresse, CD 20.

Viridian: Eu sou... (rolagem de 22) ufa, ok.

Mestre: Horrorizando isso, você consegue manter sua compostura. Talvez esta não seja a primeira vez que você viu um monte de cadáveres apodrecendo?

QUEBRANDO

Demasiado Estresse pode ser extremamente insalubre e causar problemas a longo prazo. Quando seu personagem leva 100, 150 e 175 pontos de estresse pela primeira vez depois de um descanso longo, eles se encaixam e desenvolvem uma Aflição mental.

Mestre: Você não conseguiu abrir o baú com a sua cabeça, Krazak. Tome 5 pontos de estresse.

Krazak: Esses deuses amaldiçoados dessas caixas élficas. Eu estou com 152 agora — eu *quebrei*. Hora de uma nova Aflição...

PONTO DE RUPTURA

Quando um personagem recebe 200 pontos de Estresse, ele atinge o ponto de ruptura. Nesse estado, seu personagem é imprudente, perigoso e extremamente vulnerável.

Se você for atingido por um ataque prejudicial enquanto estiver no ponto de ruptura, seu personagem sofre um ataque cardíaco fatal. Você cai para 0 pontos de vida, falha em todos os testes restantes de morte e morre imediatamente.

Mestre: O dragão ataca você, Clanda, balançando sua enorme cauda. Faça um teste de defesa, CD 32.

Clanda: Eu... (rolagem natural de 1) ai, deu um acerto crítico.

Mestre: O rabo do dragão bate em você sem piedade. Tome 26 pontos de dano, um ponto em sua armadura e 10 pontos de Estresse.

Clanda: Maldição, isso me dá mais de 200 de Estresse.

Mestre: Seu coração está batendo forte, Clanda, e é difícil respirar. Você não tem certeza se pode levar outro golpe...

ESTRESSE COMO CONSEQUÊNCIA

Um personagem deve ganhar Estresse apenas como consequência falhando num teste de algum tipo — como uma jogada de ataque, uma jogada de defesa, um teste de habilidade ou um teste de Estresse.

SITUAÇÕES ESTRESSANTES

Estas são algumas situações de exemplo que podem desencadear o Estresse. Alguns personagens podem responder mais fortemente que outros dependendo do seu passado — um guerreiro pode ser menos saliente sobre estar em desvantagem em batalha, enquanto um necromante pode não ter nenhuma reação à visão de um corpo morto.

- Falhando em um teste de ataque ou habilidade
- Ouvindo um rugido sobrenatural do escuro
- Envergonhando-se na frente de alguém
- Caindo ou sendo derrubado
- Estar desarmado ou desabilitado
- Falha crítica em um teste de ataque ou habilidade
- Vendo um monte de cadáveres mutilados
- Enfrentando um inimigo enorme ou formidável
- Envergonhando-se na frente de uma multidão
- Ser pego mentindo
- Estar cercado, em menor número ou fora do flanco
- Dormindo fora ao ar livre
- Ser atingido criticamente
- Vendo um aliado morrer
- Acidentalmente machucando um amigo
- Vendo o cadáver de um ente querido
- Sendo temido ou dominado
- Vendo uma abominação medonha
- Quebrando um juramento

ALIVIANDO O ESTRESSE

O Estresse é aliviado através do sucesso e relaxamento — desarmar uma armadilha, derrotar um oponente formidável, festejar na cidade, dormir em uma cama quente. Qualquer coisa que ajude seu personagem a se sentir melhor pode aliviar o Estresse.

A quantia aliviada depende da importância do evento para o seu personagem. Quanto mais ele se alinha com seu caráter e personalidade, mais você restaura — um desonesto se beneficia mais do que um mago por abrir uma fechadura, enquanto um clérigo se beneficia mais do que um guerreiro por uma oração.

ALIVIANDO O ESTRESSE

Categoria	Estresse	Descrição
Menor	-3	Um pequeno sucesso ou uma boa notícia: desarmar uma armadilha, tocar uma música, relaxar com seus amigos.
Moderada	-6	Um sucesso crítico ou realização especial: comer uma refeição bem cozida, encontrar um monte de tesouros, consertar uma importante peça de equipamento.
Maior	-12	Você superou as probabilidades e ganhou uma vitória significativa: derrotar um inimigo perigoso, salvar um aliado da morte certa, completar uma obra de arte.
Majestosa	-24	Você conseguiu um objetivo de longo prazo ou feito algo pensado perto do impossível: trazer um amigo de volta da morte, terminar uma obra prima, receber louvor de sua divindade.

É muito mais difícil perder o Estresse do que ganhar, então você precisa ser proativo no tratamento do seu nível de Estresse antes que ele se torne insuperável.

Mestre: As runas estão brilhando mais forte e você sente a formação de estática no ar. Se você não agir rápido, Clanda, essa armadilha vai explodir.

Clanda: Pfft, isso é trabalho amador — as runas dos anões são tão básicas. Vou tentar dissipar a runa de ligação para desarmar a armadilha sem causar danos.

Valiant: Tem certeza disso? Última vez...

Clanda: Calma agora, estou trabalhando.

Mestre: Ok, isso vai ser um teste de Sabedoria CD 20. Você pode usar Arcanismo com isso.

Clanda: Veja eu te disse, Valiant... (rolagem de 24) Eu manjo disso.

Mestre: Você consegue localizar a runa de ligação e, com palavras cuidadosas, extrair a mágica dela. Com uma faísca inofensiva, a armadilha rúnica se estilhaça. Clanda, você restaura 6 pontos de Estresse — todo mundo restaura 3.

Enquanto estiver viajando, um bom momento para aliviar o estresse é durante o tempo de inatividade e durante o sono.

Mestre: Ok, o acampamento foi montado para a noite. O que vocês fazem nas próximas horas?

Sarien: Eu passo algumas horas meditando.

Mestre: Ok — tem sido um dia fácil, então faça um teste de Sabedoria CD 10.

Sarien: Não tem problema... (rola 17).

Mestre: Você é capaz de acalmar sua mente e organizar seus pensamentos, Sarien. Restaure 6 pontos de Estresse.

SANTUÁRIOS

Quando você começa um descanso longo em um santuário, como uma aldeia, uma vila ou uma cidade, seu Estresse é reduzido e limitado a 75 — ele não subirá até que você volte para a floresta.

ALÍVIO DE ESTRESSE

Estas são algumas coisas que um personagem pode fazer para reduzir níveis de estresse. Nem todo mundo vai se recuperar da mesma maneira — um introvertido pode relaxar melhor por conta própria com um bom livro e um pouco de chá quente, enquanto um extrovertido pode querer jogar um estridente e um grupo extravagante para desabafar.

- Desarmando uma armadilha
- Derrotando um inimigo perigoso
- Comendo uma refeição quente e bem cozida
- Fazendo as pessoas rirem com uma piada
- Ouvindo um bardo tocar uma música
- Festejando em uma taverna desordeira
- Destravando um cadeado
- Dormindo em uma cama quente e confortável
- Orando para sua divindade
- Criando algo de que você tem orgulho
- Lendo um bom livro
- Encontrar um baú de tesouro
- Passar tempo com a família e amigos
- Aprendendo uma nova habilidade
- Engajar-se em um hobby
- Ter um animal de estimação
- Jogando dados e jogando alguns jogos
- Cumprindo um juramento ou promessa
- Protegendo um aliado do dano
- Meditando e descansando

AFLIÇÕES

Uma Aflição é uma questão mental, induzida pelo Estresse sofrido por um personagem quando eles ganham muito Estresse. Aflições podem mudar suas habilidades de alguma forma, e só pode ser curada durante o tempo de inatividade.

Quando você ganha 100, 150 e 175 de Estresse pela primeira vez depois de um descanso longo, teste para ver que Aflições você pode desenvolver. Se você rolar uma duplicata, role novamente.

AFLIÇÕES

d100	Aflição	Modificador
01-07	Temeroso	-2 FOR
08-14	Letárgico	-2 DES
15-20	Masoquista	-2 CON
21-27	Irracional	-2 INT
28-34	Paranóico	-2 SAB
35-41	Egoísta	-2 CAR
42-48	Pânico	-1 FOR, -1 DES
49-55	Desespero	-1 DES, -1 CAR
56-61	Mania	-1 CON, -1 SAB
62-68	Ansiedade	-1 INT, -1 FOR
69-75	Hipocondria	-1 SAB, -1 CON
76-82	Narcisista	-1 CAR, -1 INT
83-85	Poderoso	+1 FOR
86-88	Focado	+1 DES
89-91	Leal	+1 CON
92-94	Agudo	+1 INT
95-97	Perceptivo	+1 SAB
98-00	Corajoso	+1 CAR

Mestre: Sarien, você ouve um gemido doentio das sombras. Faça um teste de resistência de Sabedoria CD 10 para ver se consegue manter a compostura.

Sarien: Claro. (rolagem de 6) Maldição, não o suficiente.

Mestre: O som atinge o seu coração, Sarien. Tome 5 pontos de estresse.

Sarien: Isso me empurra a mais de 100 — parece que estou recebendo uma nova Aflição. Estou me sentindo bonita... (rolagem de 43) em pânico. Como apropriado.

CURANDO AFLIÇÕES

Aflições não vão embora por conta própria, seu personagem deve dedicar tempo para o tratamento de seu estado mental. Durante um descanso longo, seu personagem pode tentar tratar uma de suas Aflições de alguma forma — festejando, rezando, descansando, etc.

Gaste algum ouro para rolar um d20 para fazer uma tentativa de remoção de Aflição. Algumas atividades de inatividade, como descanso, podem permitir que você jogue com vantagem.

REMOÇÃO DE AFLIÇÃO

d20	Resultado
01	Falha Crítica: Você não consegue curar sua Aflição, ganhando uma nova no processo.
02-09	Falha: Você não consegue curar sua Aflição.
10-19	Sucesso: Você curou sua Aflição.
20	Sucesso Crítico: Em um momento de clareza, você limpou você mesmo de todas as Aflições e Estresse.

Você só pode fazer uma tentativa de Remoção de Aflição por semana no jogo, e você gasta o ouro se você tiver sucesso ou falhar em sua tentativa.

CUSTOS

Conforme você ganha experiência, fica mais difícil redefinir seu estado mental — as coisas que você viu e experimentou tiveram um impacto duradouro. É mais caro para remover uma Aflição quanto maior for seu nível como você deve procurar mais saídas de elite e exóticas.

CUSTOS DE REMOÇÃO DE AFLIÇÕES

Nível	Ouro	Nível	Ouro	Nível	Ouro
1	5	8	42	15	432
2	7	9	58	16	604
3	9	10	81	17	845
4	12	11	113	18	1183
5	16	12	158	19	1656
6	22	13	221	20	2318
7	30	14	309		

RESTAURAÇÃO MAIOR

A magia Restauração Maior pode ser usada para permitir que você faça uma tentativa de remoção de Aflição fora de um descanso longo. Isso conta como sua tentativa de remoção uma vez por semana.

Dos níveis 1 a 10, seu personagem tem vantagem ao usar a Restauração Maior. Dos níveis 11-20, no entanto, role com desvantagem.

SURTO MENTAL

Se o seu personagem ganha mais de 3 Aflições, ele sofre um surto mental completo — seu personagem cai catatônico e deve receber cuidados ou morrer.

Um personagem que teve um colapso não pode mais jogar — trate-o como se tivesse se aposentado.

RECUPERAÇÃO

Se um personagem é colocado sob bons cuidados, há uma rara chance de que ele possa eventualmente se recuperar de seu colapso. Para cada mês de cuidados adequados, eles podem rolar uma tentativa de remoção de Aflição com desvantagem. Um mês depois de terem removido todas as Aflições, eles recuperam seus sentidos.

Um personagem que se recuperou de um colapso sempre terá um mínimo de 50 de Estresse.



CAPÍTULO 7: MAGIA PERIGOSA

MAGIA É UMA FORÇA PODEROSA que pode reescrever as leis fundamentais da realidade — transformar gelo em fogo, restaurar a vida aos mortos, teletransportar através de grandes distâncias em um piscar de olhos. Magia pode conceder poder inimaginável, mas o risco de canalizar essas energias brutas e imprevisíveis pode ser fatal para os que não são treinados e estão despreparados.

Este capítulo introduz regras para tornar a magia um pouco mais perigosa para os conjuradores.

REFLUXO

Às vezes, o fluxo de magia vai contra você. É difícil de moldar, é muito caótico, é muito poderoso — seja qual for o motivo, alguma energia mágica ataca durante sua tentativa de conjuração e causa algum dano a você.

Isso é chamado de *refluxo* e pode acontecer a qualquer conjurador, seja arcano ou divino. Magia é um trabalho perigoso.

DESENCADEANDO O REFLUXO

Se você é um conjurador, tome um d12 — este é o seu dado de refluxo. Sempre que você tentar lançar uma magia, role o dado de refluxo; em um 1, o poder é esmagador e você aciona um evento de refluxo — duas coisas acontecem com você:

1. SEU DADO DE REFLUXO FICA MENOR

Seu dado de refluxo começa como um d12, mas cada vez que você sofre refluxo o dado torna-se um tamanho menor.

1d12 → 1d10 → 1d8 → 1d6 → 1d4

À medida que seu dado se contrai, torna-se cada vez mais provável que você desencadeie um refluxo ainda maior — tenha cuidado e tente manter seu dado o maior possível.

REFLUXO NÃO É UM FRACASSO

Sofrer refluxo não significa que sua magia falha automaticamente — significa simplesmente que você foi ferido de alguma forma durante a tentativa. Role para atacar e resolver quaisquer acertos ou erros conforme normal para a sua magia.

2. VOCÊ SOFRE UMA CONSEQUÊNCIA

Role um d100 e verifique a tabela *Consequências do Refluxo* para ver que efeito seu refluxo gera. As consequências se tornam cada vez mais severas quanto maior o seu nível de magia, então cuidado.

Se uma consequência não se aplicar totalmente a você, ou não fizer sentido para a situação, escolha uma que faça. Alternativamente, o Mestre pode — a seu critério — escolher uma consequência específica para você.

Clanda: Ok, esses myconids estão *realmente* começando a me irritar agora. Ainda bem que eu tenho guardado essa *Bola de Fogo* para uma ocasião especial...

Mestre: Quando você canaliza seu poder arcano para aquele orbe ardente, você sente o tecido se afastando. Jogue seu refluxo, Clanda.

Clanda: Fácil, ainda em um d12 fresco... (rola 1) ou não, droga. Magia de nível 3, isso é um refluxo moderado.

Mestre: Alguma energia arcana crua sai da sua magia e você luta para contê-la. Encolha seu refluxo um passo para d10 e tome uma quantidade moderada de Estresse.

Clanda: Tudo bem. Vou canalizar essa raiva de volta para a magia — esses myconids vão *queimar*.

CONSEQUÊNCIAS DO REFLUXO

d100	Menor (NE 0)	Moderada (NE 1-3)	Maior (NE 4-6)	Monstruosa (NE 7-9)
01-45	Ganha Estresse menor	Ganha Estresse moderado	Ganha Estresse maior	Ganha Estresse monstruoso
46-70	Um item ganha 1 talho	Um item ganha 2 talhos	Um item ganha 4 talhos	Um item ganha 8 talhos
71-80	Ganha 1 fome	Ganha 2 fome	Ganha 4 fome	Ganha 8 fome
81-90	Ganha 1 sede	Ganha 2 sede	Ganha 4 sede	Ganha 8 sede
91-00	Ganha 1 fadiga	Ganha 2 fadiga	Ganha 4 fadiga	Ganha 8 fadiga

ROLAR UMA VEZ POR MAGIA

Você só rola o dado de refluxo uma vez por magia, independentemente do número de alvos ou se você tem vantagem ou desvantagem em sua ação.

RECUPERANDO-SE DO REFLUXO

Uma vez que o dado de refluxo encolhe, esse tamanho permanece até você tomar uma ação de recuperação. Existem três meios principais de recuperação do refluxo:

- 1. Gaste um dado de vida:** Você pode gastar um dado de vida durante um descanso curto para aumentar seu dado de refluxo em um passo. Você não ganha nenhuma cura por causa do dado gasto dessa maneira.
- 2. Durma bem:** Se você tiver uma boa noite de sono, seu dado de refluxo aumentará em um passo.
- 3. Descanse um pouco:** Depois de completar um descanso longo, seu dado de refluxo é totalmente restaurado para d12.

POÇÕES DE MANA

Dependendo do seu cenário de campanha, você poderá adquirir poções de mana que ajudam a restaurar algum refluxo imediatamente quando consumido.

Abaixo está um exemplo de uma poção de mana que você pode incluir em seu cenário. Poções de mana devem ser semelhantes às poções de cura com relação a disponibilidade e custo.

POÇÃO DE MANA

Cura, Poção, Consumível

Você se recupera do esgotamento mágico quando bebe essa poção — quanto melhor a qualidade, mais refluxo você restaura. Esta poção brilha com uma leve luz azul quando agitada e é estranhamente fria ao toque.

Recuperação	Raridade	Tipo
Poção de Mana	Comum	Tamanho +1
Poção de Mana Maior	Incomum	Tamanho +2
Poção de Mana Superior	Rara	Tamanho +3
Poção Suprema de Mana	Muito rara	Tamanho +4

MAGIA SEGURA

O refluxo só se aplica a conjurações cruas e improvisadas onde seu personagem está ativamente canalizando e moldando energias mágicas. Nem todas as habilidades mágicas exercem tanta pressão sobre seu corpo — essa magia segura não ativa o refluxo quando usada.

- **Características de Classe:** Efeitos adquiridos através de determinadas características — tais como *Canalizar Divindade* e *Cura Pelas Mãos* — não contam como magias, por isso não jogue o refluxo.
- **Características Raciais:** Se você estiver lançando uma magia adquirida através de uma habilidade racial — como o *Legado Infernal* do tiefling — não role pelo refluxo. Estes poderes inatos não são afetados pelas flutuações selvagens de magia bruta.
- **Itens Mágicos:** Os itens mágicos canalizam de suas próprias energias, não impondo nenhuma pressão sobre o usuário — por isso não role para o refluxo com quaisquer magias de itens mágicos ou efeitos.
- **Rituais:** Um ritual ajuda a controlar o fluxo de energia mágica com selos e glifos complicados, tirando o fardo do conjurador — portanto, não role para o refluxo.

POR QUE SOFRI REFLUXO?

Magia é uma coisa inconstante, e há muitas razões pelas quais uma magia pode colocar uma pressão indevida no seu corpo.

- Você pronunciou mal uma palavra-chave.
- Você disse as palavras na ordem errada.
- Você espirrou.
- Você escreveu um glifo incorretamente.
- Você usou um componente de magia de baixa qualidade.
- Você não moveu as mãos no movimento adequado.
- A trama é selvagem e imprevisível.
- Seu deus está com raiva de você.
- Seu deus lhe deu muito poder de uma só vez.
- Seu deus está ocupado com assuntos celestes.
- Um deus oposto está interferindo no poder.
- Uma linha de ley próxima está distorcendo o fluxo de magia.
- Outro conjurador está atrapalhando seu controle.
- Seu patrono está testando você.
- Seu patrono quer sua atenção.
- Seu patrono não entende sua fragilidade mortal.
- Os ventos da magia estão contra você.
- Um item mágico que você está usando reage mal.
- A energia mágica é escassa nesta região.

MAGIA REGIONAL

O poder mágico não é igual em todos os lugares. Talvez você esteja em um templo ou na torre de um mago, onde o fluxo de magia foi domado? Talvez você esteja perto de um vórtice arcano ou de um portal elemental, onde a magia é selvagem e difícil de controlar?

Estes efeitos ambientais podem afetar sua capacidade de conjuração e mudar a forma como a probabilidade de você sofrer refluxo.

A critério do Mestre, adicione um modificador regional (-3 a +3) para o tamanho do seu dado de refluxo normal. Cresça o dado se você estiver em um espaço calmo para evitar o refluxo, e encolha-o se estiver em um espaço selvagem para encorajar um.

MODIFICADORES REGIONAIS

Modificador	Severidade	Descrição
+3	Sereno	O fluxo de magia é abundante e previsível e fácil de aproveitar.
+2	Calmo	O fluxo de magia é rico e estável.
+1	Estável	O fluxo de magia é confiável.
0	Normal	—
-1	Instável	O fluxo de magia é errático.
-2	Selvagem	O fluxo de magia é intenso e difícil para controlar ou moldar.
-3	Caótico	O fluxo de magia é cru, imprevisível e perigoso.

Estes efeitos regionais podem ser tão pequenos ou tão grandes quanto você gostar — de alguns metros, uma sala, algumas milhas, um reino, ou mesmo um continente inteiro.

Aqui Valiant, na selva, avista um antigo santuário à distância.

Mestre: Empurrando a madeira grossa, você vê um antigo prédio de pedra com uma torre em ruínas à distância. Você sente o poder *calmante* do solo sagrado.

Valiant: Finalmente, Espiral da União. Eu vou deixar Viridian saber que eu encontrei com uma magia de *Mensagem*.

Mestre: Ok, faça seu teste de refluxo.

Valiant: Não tem problema. Deve estar rolando d8, mas esse poder calmo empurra de volta dois tamanhos para d12. Ótimo.

LIMITES DE TAMANHO

Não importa o modificador, o seu refluxo não pode crescer do que um d12 ou menos que um d4.

Enquanto aqui vemos Chansi e Clanda se aproximando de um perigoso portal mágico e suas energias selvagens.

Mestre: Quando você se aproxima do portal, Clanda, você pode sentir as energias mágicas brutas derramando através dele. A sensação é quase irresistível quando ondas de energia *caótica* passam por você.

Clanda: Eu não gosto da aparência disso... vou tentar lançar *Dissipar Magia* no portal.

Chansi: Quão perto você está do refluxo?

Clanda: Deve estar rolando d10, mas toda essa magia caótica diminui três tamanhos para d4. 25% de chance de refluxo — poderia *machucar*...

CATEGORIAS

Dependendo da situação, você pode querer limitar um modificador a um tipo específico de magia. Talvez apenas a magia arcana ganhe um modificador +1 na torre do mago, e somente a magia divina ganhe um modificador +2 no templo do seu deus?

Mestre: Quando você entra na escola, Clanda, você sente uma mudança imediata na trama. Muitas décadas de ensinamento de magias de *Evocação* aqui distorceu e moldou o fluxo do poder de maneira não natural.

Clanda: Seria mais fácil lançar magias de *Evocação*?

Mestre: Exatamente. O fluxo é *sereno* (+3) para magia de *Evocação*, mas *selvagem* (-2) para todos os outros tipos de magia.

Use categorias para adicionar um pouco de sabor a locais-chave ou icônicos, mas tente não exagerar — modificadores regionais devem ser incomuns e significativos.





CAPÍTULO 8: VIDA E MORTE

UM AVENTUREIRO SEM UMA CICATRIZ É muito bom, tem muita sorte ou é muito novo na profissão — masmorras cheias de armadilhas, monstros raivosos e armas afiadas são notoriamente ruins para sua saúde. Alguns aventureiros têm a sorte de se aposentar com apenas alguns ferimentos para mostrar em sua carreira. Muitos, no entanto, morrem muito antes de chegar à aposentadoria.

Este capítulo estabelece as regras em torno da cura de personagens, feridas e lesões persistentes e morte.

SAÚDE

Sua saúde é seu recurso mais precioso e, como um aventureiro, mantê-la não é uma tarefa fácil.

SANGRANDO

Um personagem é considerado sangrando quando perdeu metade de seus pontos de vida — quando sangrando, eles fizeram um pequeno corte ou machucado.

Alguns monstros podem reagir diferentemente para você quando você está sangrando — se tornando frenético ou com sede de sangue — enquanto outros podem ter um menor tempo em detectá-lo pelo cheiro.

Mestre: O lobo te morde ferozmente, causando 7 pontos de dano.

Sarien: Gah, estou *sangrando* agora.

Mestre: Com o cheiro de sangue fresco no ar, todos os três lobos se viram e olham para Sarien famintos...

CURA ENQUANTO SANGRANDO

Se você estiver sangrando, você deve usar um curativo ou outro material de primeiros socorros para gastar seus dados de vida e recuperar pontos de vida ao descansar.

FERIDAS PERSISTENTES

Quando você cai para 0 pontos de vida, você ganha uma ferida persistente. Jogue na tabela Feridas Persistentes para ver qual parte do seu corpo foi ferido, você pode decidir exatamente o que a ferida parece com o seu Mestre.

Se você rolar um resultado duplicado, sua ferida atual reabre e piorará em um passo.

FERIDAS PERSISTENTES

d6	Área	Menor	Moderada	Maior	Crítica
1	Braços/Pernas	-1 FOR	-2 FOR	-4 FOR	-8 FOR
2	Mãos/Pés	-1 DES	-2 DES	-4 DES	-8 DES
3	Torso	-1 CON	-2 CON	-4 CON	-8 CON
4	Cabeça	-1 INT	-2 INT	-4 INT	-8 INT
5	Olhos/Orelhas	-1 SAB	-2 SAB	-4 SAB	-8 SAB
6	Face	-1 CAR	-2 CAR	-4 CAR	-8 CAR

Mestre: O machado do orc corta você, Viridian, e você leva 9 pontos de dano.

Viridian: Urk, isso não é bom — estou com 0 pontos de vida. Antes de escurecer, noto... (rolagem de 3) sangue pingando de uma pequena ferida no meu peito.

TRATAMENTO

Uma ferida o impede enquanto não é tratada. Você pode tratar uma ferida com conhecimento e suprimentos de primeiros socorros, quando você pode reduzir pela metade a penalidade causada — arredondando para baixo em direção a zero (-8 → -4 → -2 → -1 → 0).

Uma ferida tratada permanece em seu personagem e só pode ser curada adequadamente durante um descanso longo ou com cura mágica.

CICATRIZANDO FERIDAS

As feridas curam naturalmente com o tempo. No final de um descanso longo, você pode verificar se cada uma de suas feridas irá cicatrizar em um passo com um teste de Constituição. A dificuldade depende da gravidade da ferida: menor (CD 10), moderada (CD 15), maior (20 DC), ou crítica (CD 25).

Algumas atividades de inatividade, como descanso, podem permitir que você role o teste com vantagem.

CURA MÁGICA

Você pode usar efeitos mágicos para ajudar a curar uma ferida em um passo. Você não ganha pontos de vida da magia ao fazer isso — todo o poder da magia é usado em sua ferida.

Para melhorar uma ferida em um passo com magia, você deve usar uma magia de cura de um nível mínimo, dependendo da gravidade da ferida: menor (1), moderada (2), maior (3) ou crítica (4).

CURA MÁGICA

Severidade N. Mín. de Magia Exemplo

Menor	1	Curar Ferimentos
Moderada	2	Oração Curativa
Maior	3	Palavra Curativa em Massa
Crítica	4	Curar Ferimentos em Massa

FERIDAS REABERTAS

Se você for atingido criticamente durante o combate, suas feridas podem reabrir e piorar. Ao receber dano crítico, faça um teste de Ferida para cada ferida tratada que você tiver:

Teste de ferida: d20 — a penalidade total da ferida

Depois de ter seu resultado, confira a tabela *Feridas Reabertas* abaixo para ver o que acontece com você.

FERIDAS REABERTAS

d20	Efeito
01-04	A ferida reabre e piora um passo
05-08	A ferida reabre
09-20	A ferida permanece fechada

Uma ferida não tratada piora automaticamente após um acerto crítico — isso pode ser muito perigoso, então tente manter suas feridas enfaixadas o tempo todo.

Mestre: As garras afiadas do lobisomem golpeiam você Viridian com um acerto crítico — leva 14 pontos de dano.

Viridian: Ai. Melhor checar se minha pequena ferida no peito está ok... (rolagem 4 (5 — menor penalidade de ferida)) droga, reabre e piora. Isso dói...

Mestre: Essas garras rasgaram suas ataduras, Viridian, e o sangue escorre da sua ferida no peito está agora moderada.

LESÕES PERMANENTES

Alguns monstros são especialmente mortais, destrutivos e cruéis — quando batem, batem com força suficiente para quebrar ossos e cortar membros. Dragões, gigantes, ogros — se são enormes, seus ataques geralmente são extremamente violentos.

Se você for reduzido a 0 pontos de vida por um ataque violento, você sofre uma lesão permanente. Role para ver qual ferimento você sofre — re-role qualquer resultado sem sentido.

LESÕES PERMANENTES

d10 Lesão	d10 Lesão
1 Perca um braço	6 Perca uma orelha
2 Perca uma mão	7 Perca o nariz
3 Perca uma perna	8 Ganhe uma cicatriz horrível
4 Perca um pé	9 Ganhe uma lesão interna
5 Perca um olho	10 Perca metade de seus dentes

Lesões são permanentes e não podem ser curadas como feridas regulares. Você só pode reverter uma lesão com uma magia de Restauração Maior (ou algo equivalente).

Mestre: O dragão *violento* não mostra piedade, Sarien, enquanto morde. Dentes pontiagudos te atingem dolorosamente com 19 pontos de dano.

Sarien: Maldição, eu estou com 0 pontos de vida... (rola 1).

Mestre: Você ouve um estalo enjoativo quando os dentes do dragão mordem seu ombro, raspando os ossos. A dor é esmagadora. Quando sua enorme cabeça se afunda, você sente um puxão forte e ouve um som alto e molhado de lágrimas. Através da dor, você percebe que não pode mover o braço esquerdo. Você nem consegue ver seu braço esquerdo. Foi-se.

Sarien: O que. O inferno.

Mestre: A última coisa que você vê antes de você se apagar, Sarien, é o dragão jogar seu braço no ar e — com um estalo — engoli-lo. “Deliciosooooo...”

MORRENDO

Quando você cai a 0 pontos de vida, você está inconsciente e morrendo. No início do seu turno, faça um teste de resistência contra morte para ver se você consegue manter a vida.

TESTE DE RESISTÊNCIA CONTRA MORTE

d20	Resultado
01	Você falha em dois testes de resistência à morte.
02-09	Você falha em um teste de resistência à morte.
10-19	Nenhuma mudança.
20	Você recupera 1 ponto de vida e está estabilizado.

Você pode falhar apenas dois testes de resistência contra morte por descanso longo; na terceira falha, você morre. Os testes de resistência contra morte não são reiniciados após um descanso curto, por isso tenha cuidado.

Se você for atingido por um ataque danoso enquanto estiver morrendo, você automaticamente falhará em um teste de resistência contra morte.

TRAINDO O DESTINO

Se você sofresse um golpe mortal ou falhasse em seu último teste de resistência contra morte, você pode gastar um ponto de destino para enganar a morte. Talvez você estivesse inconsciente, ou o veneno do escorpião não era forte o suficiente para matar você, ou era apenas uma ferida superficial — discuta com seu Mestre exatamente como você conseguiu sobreviver a sua provação.

Normalmente, isso o deixará inconsciente, mas estável até o final da cena atual, quando você poderá acordar com um ponto de vida.

Mestre: Você está inconsciente e morrendo, Viridian, mas o orc está sem piedade — ela se agacha com sua lança. Perca um teste de resistência contra morte.

Viridian: Oh não, esse foi o meu último...

Chansi: Você está morto? De verdade?

Viridian: Sim — ou seria se eu não tivesse um último ponto de destino para usar. Talvez a lança tenha errado?

Mestre: O destino está a seu favor. A lança não erraria devido à sua proximidade, mas digamos que ela tenha perdido seus órgãos vitais. Todo mundo pensa que você está morto e você permanece inconsciente, *mas vivo* pelo resto da cena.

Viridian: Inconsciente e vivo soa bem para mim.

Novos personagens começam com um ponto de destino e podem ter no máximo três ao mesmo tempo.

GANHANDO PONTOS DE DESTINO

Pontos de destino são extremamente raros, concedidos apenas quando você enfrenta — e derrota — o mais perigoso dos inimigos. Dragões, liches, beholders — o destino sorri para aqueles que enfrentam os mais negros perigos e sobrevivem.

MORTE

Às vezes, apesar de seus melhores esforços, o seu melhor apenas não é bom o suficiente. Todas as coisas terminam, e seu personagem não é exceção — com alguma sorte, você lutou uma boa luta e deixou o mundo um pouco menos sombrio do que quando se juntou a ele.

SEU FUNERAL

Um cadáver não deve ser deixado em aberto a ser dilacerado por pássaros e cães selvagens — um herói merece uma despedida de herói. Se sua equipe de aventureiros conseguir recuperar seu corpo, enterrá-lo apropriadamente, e fazer um funeral apropriadamente pródigo, eles podem comprar uma parte da experiência não usada que você teve quando morreu — 10 pontos de experiência por ouro gasto em seu funeral.

LEITURA DO TESTAMENTO

Você pode deixar um testamento para confirmar quem são os herdeiros de sua propriedade. Isso pode ser combinado com o seu Mestre após a morte do personagem, se necessário. A leitura do testamento geralmente acontece no seu funeral.

Esta é a última oportunidade para o seu personagem dizer qualquer palavra final, então aproveite ao máximo.

UM NOVO COMEÇO

É hora de começar de novo. Depois de adicionar o nome do personagem ao cemitério, você pode criar um novo personagem ou elevar um capanga comprovado.

Se você criar um novo personagem, comece no nível 1. Você pode então se beneficiar de qualquer propriedade ou riqueza legada por seu antecessor — ouro, terra, títulos, etc.

HERDANDO UMA PENSÃO

Se você herdar uma pensão, poderá convertê-la em parte ou na experiência inicial — 10 XP por peça de ouro. Você ainda precisará contabilizar quaisquer custos de treinamento e não poderá avançar além do nível do seu antecessor.

RESSURREIÇÃO

Às vezes a morte não é o fim. A magia é uma força poderosa, e com ela até os mortos podem se elevar novamente.

Tais magias não são isentas de custo, e as magias de ressurreição requerem o mais raro dos componentes — diamantes de um corte e qualidade específicos. Esses diamantes não podem ser facilmente comprados no mercado aberto — encontrar um pode ser uma aventura inteira em si.

MAGIAS DE RESSURREIÇÃO

Magia	Nível	T. Limite	Componente
Revivificar	3º	1 minuto	Diamante intocado
Reviver os Mortos	5º	10 dias	Diamante real
Reencarnação	5º	10 dias	Diamante místico
Ressurreição	7º	100 anos	Diamante perfeito
Ressurreição Verdadeira	9º	200 anos	Diamante astral

REENCARNAR

A magia Reencarnação é única porque requer apenas óleos místicos. Ao contrário dos diamantes raros, esses óleos podem ser comprados ou trabalhados durante o tempo de inatividade — a um custo significativo.

EXPERIÊNCIA PERDIDA

A morte tem um preço. Um personagem que está morto há mais de um dia perderá pontos de experiência não gastos quando eles forem ressuscitados.

APOSENTADORIA

Estilo de vida do aventureiro não é para todos, e às vezes um personagem escolhe para levar uma vida diferente. Talvez eles encontraram uma oferta boa demais para deixar passar, ou seus ferimentos se tornaram grandes demais, ou ele teve um colapso nervoso, seja qual for o caso, o personagem decide se aposentar das aventuras e se estabelecer em algum lugar.

Personagens aposentados se tornam PdMs ativos. Alguns podem se juntar a facções locais ou fornecer serviços de inatividade, ou até se tornar mentores de treinamento, dependendo de suas habilidades.

UMA ÚLTIMA AVENTURA

Você pode tirar um personagem da aposentadoria para participar de uma última aventura — discuta isso com seu Mestre.



CAPÍTULO 9: DOENÇA MORTAL

OMUNDO, APESAR DE TODA A SUA BELEZA ocasional, é um lugar fértil. Os monstros não são a única ameaça à sua sobrevivência — a peste e a doença perseguem a terra, destruindo aldeias e dizimando cidades. Às vezes a maior ameaça não é o ninho do dragão selvagem nas montanhas — é a pequena criança com tosse forte e nariz escorrendo.

Este capítulo fornece regras sobre captura e tratamento de doenças contagiosas e uma seleção para usar no seu jogo.

O QUE É UMA DOENÇA?

Uma doença é alguma forma de doença em curso que causa danos ao seu personagem — como a gripe, a catapora ou a peste. As doenças se tornam mais graves com o passar do tempo, progredindo em quatro estágios — então, tente se manter saudável.

Abaixo está um exemplo de doença: a gripe comum. Os efeitos listados são cumulativos.

GRIFE

Doença, Comum · CD 10 · ☹ 2 dias · Toque, Ar

Uma tosse inofensiva e uma leve febre podem rapidamente se transformar em algo muito mais sério sem repouso na cama.

- Estágio 1** Você tem dor de cabeça e nariz escorrendo. Você tem -2 INT e -2 SAB.
- Estágio 2** Seu corpo inteiro dói e sua garganta está dolorida. Você tem -2 FOR, -2 DES e -2 CAR.
- Estágio 3** Você tem uma febre terrível e alucinações. Você não pode se mover sob seu próprio poder.
- Estágio 4** Seus órgãos internos falham e você morre.
- Curado** Você tem uma tosse irritante por uma semana.

CONTRAINDO DOENÇAS

Aventurar-se não é um negócio limpo. Esgotos imundos, animais raivosos, espadas enferrujadas — há inúmeras maneiras pelas quais uma pessoa pode contrair uma doença debilitante.

Existem três etapas básicas a seguir ao lidar com doenças: contato, incubação e primeiros sintomas.

ETAPA 1. CONTATO

Primeiro, seu personagem precisa entrar em contato com uma doença ativa. Existem quatro maneiras disso acontecer:

- **Contato Direto:** Você toca em uma pessoa infectada ou fluidos contaminados — como sangue, suor ou pus.
- **Contato Indireto:** Você toca em algo que foi contaminado com uma substância ou fluidos contaminados — uma maçaneta, uma cama compartilhada, uma faca.
- **Mordidas:** Algo o morde — um mosquito, um carrapato, uma sanguessuga — e injeta a doença diretamente em seu corpo.
- **Consumo:** Você come ou bebe algo que foi contaminado — água suja, pão mofado, carne podre.

Mestre: O zumbi inchado desaba aos seus pés, Viridian. Um colar corroído está pendurado no pescoço.

Viridian: Yoink, eu vou pegar isso.

Mestre: Quando você se debruça sobre o cadáver para soltar o colar, o estômago do zumbi explode com um estalo repugnante. Role um teste de resistência de Destreza.

Viridian: Filho de um... (rolagem de 3) malditos zumbis.

Mestre: A bile negra e o pus se espalham sobre você em grossos e úmidos grumos. Você quase engasga com o cheiro de carne podre...

Uma vez que seu personagem tenha entrado em contato com uma doença contagiosa, existe uma chance de infecção — o período de incubação começa automaticamente.

ETAPA 2. INCUBAÇÃO

Todas as doenças têm um período de incubação — um período em que, infectado ou não, você não apresenta sintomas. Nesse estágio, você não tem ideia se está realmente infectado — tudo que você pode fazer é esperar e torcer pela melhora.

ETAPA 3. INFECÇÃO

Uma vez que o período inicial de incubação tenha passado, é hora de ver se seu personagem foi infectado e começa a exibir qualquer sintoma. Faça um teste de resistência de Constituição contra a CD da doença — isso é chamado de teste de infecção:

Sucesso: Você não está infectado.

Falha: A doença infectou seu corpo e você começa a exibir os primeiros sintomas.

Mestre: Durante sua semana na cidade, Viridian, você percebe que você desenvolveu uma pequena tosse. É inofensivo, mas persistente. Faça um teste de resistência de Constituição CD 10.

Viridian: Droga... (rolagem 8).

Mestre: Certa manhã, quando você acorda de uma tosse particularmente feroz, nota um pouco de fleuma grossa e verde no lenço. Cheira mal.

Viridian: Deuses, maldita gripe? Todo. Tempo.

FERIDAS E EXPOSIÇÃO MÚLTIPLA

Se você teve alguma ferida aberta quando foi exposto à doença, ou foi exposto várias vezes, é mais provável que você tenha sido infectado — faça seu teste de Infecção com Desvantagem.

VIVER COM DOENÇA

Uma vez que sua doença comece a exibir sintomas, a batalha começou. Um nariz escorrendo, uma dor de cabeça estridente, uma tosse horrível — você terá que controlar seus sintomas da melhor maneira possível enquanto luta contra a doença.

ESCALONAMENTO

Periodicamente, sua doença tentará atacar seu corpo e se espalhar ainda mais. Cada vez que o período de incubação passa, faça um teste de resistência de Constituição para ver se a sua doença muda — isso é chamado de teste de escalonamento:

Sucesso: Seus sintomas atingiram o pico. Sua doença melhora em um passo e entra em declínio.

Falha: Sua doença piora em um passo.

Mestre: Depois de mais uma semana de doença, Viridian, você sente que seus sintomas começam a mudar. Role um teste de resistência de Constituição CD 10.

Viridian: Dedos cruzados... (rolagem 18) *finalmente.*

Mestre: Sua febre finalmente acabou, e você acha que já passou do pior agora. Sua gripe está em declínio.

Viridian: Ótimo. Agora em quem mais eu posso tossir...

Chansi: Se você me deixar doente, Viridian, eu vou te *matar.*

GRAUS DE SUCESSO

Se você estiver usando as regras de *Graus de Sucesso*, essas opções permitirão que um sucesso crítico ou falha impactar a velocidade em que a doença se espalha através do seu corpo.

- **Sucesso Crítico:** Sua doença melhora em um passo, vai em declínio, e seu próximo teste de *Escalação* acontece em metade do tempo normal.
- **Sucesso:** Sua doença melhora em um passo e entra em declínio.
- **Sucesso a um Custo:** Você pode sacrificar um recurso precioso para ajudar o seu sistema imunológico a ter sucesso — uma poção de cura, dados de vida, uma magia, um pergaminho.
- **Falha:** Sua doença piora em um passo.
- **Falha Crítica:** Sua doença piora em um passo, e seu próximo teste de *Escalação* acontece na metade do tempo normal.

PRIMEIROS SOCORROS E DESCANSO DE CAMA

Se você for tratado com o auxílio apropriado, remédio ou repouso durante sua doença, você pode fazer seu próximo teste de escalonamento com vantagem.

DECLÍNIO

Uma vez que seus sintomas tenham atingido o ponto máximo e tenham entrado em declínio, você automaticamente sucederá a cada teste subsequente de escalonamento até que a doença finalmente saia do sistema.

Recaída: Se você entrar em contato com a doença novamente, corre o risco de uma recaída. Sua doença interrompe seu declínio — faça seu próximo teste de resistência normalmente para ver se sua doença aumenta.

RECUPERAÇÃO

Você se recuperou da sua doença — bem feito. No entanto, alguns efeitos duradouros podem deixar marcas em seu corpo — cicatrizes, fraqueza, e você também pode ainda ser contagioso para os outros neste momento, por isso tome cuidado.

ESPALHANDO A DOENÇA

A maioria das doenças é altamente contagiosa — uma vez que você tenha uma, é muito fácil transmiti-la para outra pessoa. Existem duas maneiras principais de transmitir uma doença enquanto você estiver contagioso: pelo toque e pelo ar.

TOCAR

Seu sangue, suor e cuspe estão repletos de doenças. Qualquer um que faz contato físico com você enquanto você estiver contagioso, corre o risco de infecção. As coisas que você toca com a pele nua — maçanetas, talheres, ferramentas — também ficam contaminadas e permanecem assim por uma hora.

Para evitar contato acidental ao tocá-lo, um personagem pode fazer um teste de resistência de Sabedoria CD 15 — se eles tiverem sucesso, eles sabem como evitar tocar nos pontos mais prováveis de contaminação. Usar luvas e outros equipamentos de proteção também podem ajudar na defesa contra contaminação.

AR

Enquanto você respira, tosse e espirra, o ar ao seu redor fica espesso com a doença. Qualquer um que esteja a menos de um metro de você está em risco de infecção. Além disso, se você passar uma hora em uma sala fechada, ela ficará contaminada e permanecerá assim até uma hora após a sua saída — ventilação adequada e limpeza completa podem ajudar a evitar isso.

Ao usar uma máscara facial, você pode minimizar a propagação de sua doença no ar prendendo a tosse e a cuspe. No entanto, usando uma máscara básica ou segurar sua respiração não oferece nenhuma proteção contra a infecção e a doença ainda é capaz de infectá-lo através de seus olhos e pele.

Mestre: O guarda bloqueia você na porta dos aposentos do senhor, Clanda. “Desculpe senhora, Lorde Marin ordenou que não deixássemos ninguém entrar. Assuntos pessoais”.

Clanda: Ugh, não tenho tempo para isso. Eu conjuro *Amigos* e ordeno a ele que me deixe passar.

Mestre: O guarda faz uma saudação apressada, sua resolução temporariamente enfraquecida pela sua magia — “Sim senhora, de uma vez”. Ele abre a porta e você avança para as câmaras escuras do senhor.

Clanda: Por que está tão escuro aqui?

Mestre: As cortinas estão fechadas e o ar é denso e doentio. Deitado na cama, tossindo com dificuldade, está Lorde Marin. Ele abre um olho vermelho semanalmente. “Você... não deveria... estar aqui”, ele chia, apontando para a porta.

Clanda: Oh, seu lorde *estúpido*, por que você não disse que estava doente! Abrirei as janelas rapidamente para arejar a sala. Se eu adoecer, juro que vou matá-lo.

TORNANDO-SE CONTAGIOSO

Você fica contagioso uma vez que seus pontos de vida estão abaixo de um certo limite — isso representa você sangrando um pouco, ou respirando com mais força, ou suando mais. Quanto mais severa a propagação de sua doença, mais você se torna um risco para outras pessoas.

Quando você receber dano, verifique a tabela Tornando-se Contagioso para ver se você se torna contagioso ou não.

TORNANDO-SE CONTAGIOSO

Severidade Contagioso

Estágio 1	Menos de 25% de pontos de vida permanecem
Estágio 2	Menos de 50% dos pontos de vida permanecem
Estágio 3	Menos de 75% dos pontos de vida permanecem
Estágio 4	Sempre contagioso

MORTE

Se você morrer de uma doença, seu cadáver se torna um terreno fértil para sua doença. Seu corpo continua contagioso pela próxima semana.

DIAGNÓSTICO

Quando você contrai uma doença, nem sempre é óbvio o que você tem nos primeiros sintomas. Muitas doenças compartilham sintomas semelhantes no início — dores de cabeça, febres, erupções cutâneas — então você pode querer ter sua doença diagnosticada para evitar surpresas desagradáveis.

Para fazer um diagnóstico, faça um teste de Sabedoria ou Inteligência contra a raridade da doença. Apenas personagens treinados em Medicina têm o conhecimento necessário para fazer isso. Um kit de cura também será útil.

DIAGNOSTICANDO DOENÇA

Raridade da Doença	Descrição	CD
Comum	Uma ocorrência frequente	10
Rara	Ocorre esporadicamente com repentinos surtos de contágio	20
Mítica	Uma doença única ou causa extremamente limitada	30

CURA MÁGICA

Magia é uma ótima ferramenta para curar o corpo, mas não é infalível. O corpo é uma máquina complicada e a doença é um monstro complicado — quanto maior o monstro, mais poderosa é a magia que você precisa para domá-lo.

Quando você usa um efeito mágico para remover uma doença, a doença não é imediatamente eliminado do corpo do alvo. Sua magia ajuda na briga do alvo contra a infecção de dentro, forçando a doença em declínio.

FORÇA MÁGICA

Nem toda magia é poderosa o suficiente para lutar contra todas as doenças. Quando você estiver usando uma magia ou efeito para tratar uma doença, compare o nível de magia para o CD da doença para ver se ele terá qualquer impacto.

FORÇA MÁGICA

Nível da Magia	CD Máxima	Exemplos
0-5	15	Restauração Menor, Cura Pelas Mãos
6-8	25	Cura
9	30	Cura em Massa

IMUNIDADE MÁGICA

Algumas características e habilidades de classe podem conferir imunidade a doenças — como a Saúde Divina de um paladino.

Nestes casos, a sua imunidade não é absoluta, a força de sua resistência depende do nível do efeito (nível de classe, nível de item mágico, nível da magia, etc).

IMUNIDADE MÁGICA

Nível	Imunidade
01-05	Doenças acima de CD 15
06-10	Doenças acima de CD 20
11-15	Doenças acima de CD 25
16-20	Todas as doenças

COMPÊNDIO DE DOENÇAS

Existem muitas doenças no mundo — algumas são uma leve inconveniência, outras são quase uma sentença de morte. Esta seção detalha várias doenças, e inclui orientações sobre como criar sua doença vil com a qual infectar seu mundo.

CRIANDO UMA DOENÇA

Se você quer surpreender seus jogadores com uma doença única em seu mundo, siga estes passos para preparar sua própria doença:

ETAPA 1: RARIDADE

Primeiro, decida como a doença é bem conhecida em seu mundo — comum, rara ou mítica. Quanto mais comum a doença, mais fácil é fazer um diagnóstico correto.

ETAPA 2: CD

Em seguida, decida como a doença é contagiosa. Quanto maior o CD, mais difícil é resistir à doença — use um CD pequeno se quiser que os personagens se recuperem rapidamente.

Enquanto estiver decidindo a CD, considere todas as curas potenciais que seus personagens possam caçar para superar sua doença — flores raras do Pântano dos Fetos, ou ossos esmagados de dragão, ou o coração de um cavalo.

CD DA DOENÇA

Descrição	CD
Fácil de recuperar, a maioria das pessoas só vai ficar doente por um curto período de tempo antes de eles lutarem.	05/10
Essas doenças persistem por um tempo, e a maioria das pessoas precisarão considerar repouso ou algum remédio para ajudá-los a melhorar.	15/20
Quase impossível recuperar-se. A maioria das pessoas não tem chance de parar esta doença e podem aceitar apenas o seu destino se não houver cura.	25/30

ETAPA 3: INCUBAÇÃO

Agora escolha quanto tempo a doença leva para aumentar em gravidade. Quanto mais longo for o período, mais tempo ficará antes que qualquer primeiro sintoma comece a aparecer e, quanto mais tempo, isso será um problema.

ETAPA 4: TRANSMISSÃO

Em seguida, escolha como sua doença é transmitida. Geralmente, isso é através do toque ou do ar, mas pode haver outros gatilhos.

ETAPA 5: ESTÁGIOS

Agora é hora de decidir sobre os efeitos específicos da sua doença. Toda doença tem 4 estágios, cada um aumentando em severidade. Descreva os efeitos físicos, e atribua uma penalidade mecânica de algum tipo.

Efeitos são cumulativos, por isso tome cuidado para não atribuir demasiados efeitos em cada etapa. Ao mesmo tempo, evite as fases sem efeitos de mecânica — a doença deve sempre ter um impacto, no entanto pequeno.

Estes são alguns efeitos que você pode gostar de considerar:

- -1 / -2 para um modificador de habilidade
- Entre em coma
- Morte
- Incapaz de mover-se
- Vantagem ou Desvantagem em certos testes
- Vulnerabilidade a certos danos
- Obter uma condição mais rápida ou mais lenta
- Perca todos os seus dados de vida
- A capacidade de inventário é reduzida
- Role seu Refluxo com Desvantagem

ETAPA 6: CURA

Por fim, decida sobre quaisquer efeitos remanescentes na recuperação da doença — cicatrizes, fraqueza, imunidade, etc. Esta é uma boa maneira de deixar uma marca duradoura sobre personagens e PdMs — toda recuperação tem um preço.

DOENÇAS

Nome	Descrição	Raridade	CD	Incubação	Transmissão
Peste bubônica	Bubões horríveis espalhados pelo corpo	Rara	25	1 dia	Toque
Catapora	Pequenas manchas de coceira se espalham pelo corpo	Comum	20	2 dias	Toque, Ar
Cólera	Diarreia e desidratação	Comum	10	1 dia	Toque (excrementos)
Difteria	Uma infecção na garganta que pode cicatrizar permanentemente a pele	Rara	15	3 dias	Toque, Ar
Desintéria	Cólicas e vômitos no estômago	Comum	20	1 dia	Toque
Gripe	Fadiga, dores de cabeça e febre	Comum	10	2 dias	Toque, Ar
Varíola	Grandes manchas cheias de pus cobrem o corpo	Rara	15	4 dias	Toque, Ar
Escarra rochosa	A pele fica cinza e rachada, e a mente fica feroz	Mítica	30	4 semanas	Toque
Sífilis	Uma febre persistente que eventualmente ataca a mente	Comum	25	4 semanas	Toque (feridas)
Tênia	Um parasita que se alimenta dentro do corpo causando perda de peso	Comum	15	1 semana	Toque (excrementos)
Febre Tifoide	Febre e diarreia	Comum	15	1 semana	Toque (excrementos)
Coqueluche	Tosse se encaixa violento o suficiente para quebrar osso	Comum	15	1 semana	Ar

PESTE BUBÔNICA

Doença, Raro · CD 25 · ☹ 1 dia · Toque

Frequentemente confundido com gripe, as bolhas inchadas começam a marcar o corpo. Sem ajuda imediata, esta doença é quase certamente uma sentença de morte.

Estágio 1 Seu corpo dói e você tem uma leve febre. Você tem -2 para todos os modificadores de habilidade.

Estágio 2 Os bubões dolorosos aparecem em torno do seu braço, virilha e pescoço. Você tem Desvantagem em todos os testes.

Estágio 3 Sua febre é extremamente quente. Você entra em coma.

Estágio 4 Seus órgãos internos falham e você morre.

Curado Seu corpo está marcado pelas bolhas.

CATAPORA

Doença, Comum · CD 20 · ☹ 2 dias · Toque, Ar

Pequenas manchas de coceira que se espalham por todo o seu corpo. Muito contagioso, mas geralmente não com risco de vida.

Estágio 1 Você tem uma leve febre e se sente fraco. Você tem -2 FOR e -2 DES.

Estágio 2 Você tem algumas marcas de catapora perceptíveis em todo o corpo, especialmente no tronco. Você tem Desvantagem em todas as testes sociais.

Estágio 3 Você está coberto de manchas de coceira. Você tem Desvantagem em qualquer teste que exija concentração prolongada.

Estágio 4 Sua febre está ardendo. Você tem Desvantagem em todos os testes.

Curado Você tem algumas pequenas cicatrizes da catapora. Você é permanentemente imune à catapora.

CÓLERA

Doença, Comum · CD 10 · ☹ 1 dia · Toque (excremento)

Um drinque de água ruim e você ficará enrolado no banheiro por uma semana — a menos que você morra de desidratação primeiro.

Estágio 1 Você se sente enjoado e enjoado, e comer comida faz com que você vomite. -2 DES e -2 SAB.

Estágio 2 Você tem diarreia. -2 FOR, -2 CAR, e você ganha sede duas vezes a taxa normal.

Estágio 3 Você perdeu peso perceptível e sua diarreia se torna mais grave. Você está desidratado e tem Desvantagem em todos os testes.

Estágio 4 Seu corpo entra em choque devido à desidratação grave e você morre.

Curado Você não pode comer alimentos ricos pela próxima semana sem ficar doente.

DIFTERIA

Doença, Raro · CD 15 · ☹ 3 dias · Toque, Ar

Uma infecção desagradável na garganta que pode causar cicatrizes permanentes se penetrar na pele.

Estágio 1 Você tem dor de garganta e dor de cabeça. Você tem -2 CAR e Desvantagem em quaisquer testes que requeiram concentração prolongada.

Estágio 2 Você tem glândulas inchadas no pescoço e é muito doloroso de engolir. Você tem -2 FOR e -2 DES.

Estágio 3 Grandes úlceras dolorosas aparecem em sua pele. Você tem -2 CON e Desvantagem em todos os testes sociais.

As bolhas cheias de pus aparecem em suas

Estágio 4 pernas, mãos e pés. Você tem Desvantagem em todos os testes.

Curado Você tem algumas cicatrizes de suas úlceras de pele.

DISENTERIA

Doença, Comum · CD 20 · ☹ 1 dia · Toque (excremento)

Fácil de pegar e doloroso de suportar, um gole de água suja pode ser o suficiente para arruinar toda a sua semana.

Estágio 1 Você sofre cólicas estomacais dolorosas. Você tem Desvantagem em todos os testes de resistência.

Estágio 2 Você tem uma grande necessidade de usar o banheiro. Você tem -2 para todos os modificadores de habilidade.

Estágio 3 Você não pode manter nenhum alimento para baixo. Qualquer tentativa para cada um faz com que você vomite logo depois. Ganhe sede e cansaço com o dobro da taxa normal.

Estágio 4 Seu corpo está fraco demais para ficar de pé. Sua velocidade é reduzida para 0.

Curado Você não pode comer alimentos ricos durante a próxima semana sem ficar doente.

GRIPE

Doença, Comum · CD 10 · ☹ 2 dias · Toque, Ar

Uma tosse inofensiva e uma leve febre podem rapidamente se transformar em algo muito mais sério sem repouso na cama.

Estágio 1 Você tem dor de cabeça e nariz escorrendo. Você tem -2 INT e -2 SAB.

Estágio 2 Seu corpo inteiro dói e sua garganta está dolorida. Você tem -2 FOR, -2 DES e -2 CAR.

Estágio 3 Você tem uma febre terrível e alucinações. Você não pode se mover sob seu próprio poder.

Estágio 4 Seus órgãos internos falham e você morre.

Curado Você tem uma tosse irritante por uma semana.

VARIÓLA

Doença, Raro · CD 15 · ☹ 4 dias · Toque, Ar

Pequenos pontos que rapidamente se tornam bolhas grandes e dolorosas em todo o corpo. Cicatrizes de varíola são um lembrete desagradável.

- Estágio 1** Você tem uma leve febre e se sente fraco. Você tem -2 FOR e -2 DES.
- Estágio 2** Você tem uma dor de cabeça persistente e tem manchas vermelhas no rosto, mãos e antebraços. Você tem -2 INT, -2 SAB e -2 CON.
- Estágio 3** Suas manchas tornam-se bolhas grandes, dolorosas e cheias de pus que explodem quando tocadas de forma rude. Você tem Desvantagem em todos os testes.
- Estágio 4** Sua febre é extremamente quente. Você entra em coma.
- Curado** Você tem cicatrizes severas da varíola. Você é imune à varíola por 10 anos.

PESTE BUBÔNICA

Doença, Mítico · CD 30 · ☹ 4 semanas · Toque

Como sua pele fica cinza e rachada, sua mente decai para a de um animal selvagem. Mate-os antes que eles matem você.

- Estágio 1** A pele ao redor dos olhos fica visivelmente cinza. Você tem desvantagem em testes sociais.
- Estágio 2** Sua pele está cinza e rachada. O movimento é doloroso. Você tem -2 para todos os modificadores de habilidade.
- Estágio 3** Você se torna muito esquecido e cada vez mais agressivo. Você tem vantagem em todas as jogadas de FOR e Desvantagem em todos os testes de INT, SAB e CAR.
- Estágio 4** Você perdeu completamente sua mente e se tornou uma fera selvagem e furiosa.
- Curado** Sua pele está permanentemente marcada com Escara Rochosa. Você está permanentemente imune a Escara Rochosa.

SÍFILIS

Doença, Comum · CD 20 · ☹ 4 semanas · Tato (dolorido)

A carne é fraca. Deixe sua guarda para baixo por uma noite e você pode estar pagando por isso anos mais tarde.

- Estágio 1** Uma ferida altamente contagiosa se abre perto de seus lábios ou virilha. Você tem Desvantagens nos testes sociais quando seu rosto está visível.
- Estágio 2** Uma erupção cutânea aparece em suas mãos e pés, e você tem uma leve febre. Você tem -2 DES e -2 CON.
- Estágio 3** Mais feridas aparecem em seu corpo e você fica facilmente exausto. Você tem -2 FOR e ganha fadiga ao dobro da taxa normal.
- Estágio 4** Você perdeu peso perceptível e sua mente está obscurecida. Você tem -2 INT, -2 SAB e -2 CAR.
- Curado** Você ainda carrega a doença e pode infectar outras pessoas.

TÊNIA

Doença, Comum · CD 15 · ☹ 1 semana · Toque (excremento)

Pequenos parasitas que se escondem em carnes podres e excrementos. Veja o que você come, senão você será comido.

- Estágio 1** Você sempre parece estar com fome. Você ganha fome com o dobro da taxa normal.
- Estágio 2** Você perdeu uma quantidade significativa de peso. Você tem -2 CON e -2 FOR.
- Estágio 3** Você sofre de terríveis dores de cabeça e ocasionais perdas de memória. Você tem -2 INT e -2 SAB.
- Estágio 4** Os parasitas atingiram seu cérebro. Você entra em coma e morre.
- Curado** Você tem um estômago frágil e câibras ocasionais durante uma semana.

FEBRE TIFÓIDE

Doença, Comum · CD 15 · ☹ 1 semana · Toque (excremento)

Às vezes é melhor ficar com sede do que tomar um gole de água imunda. Não se arrisque — ferva-o.

- Estágio 1** Você tem febre, dor de cabeça persistente e frequentes hemorragias nasais. Você tem -2 para todos os modificadores.
- Estágio 2** Sua febre é muito alta e você fica facilmente exausto. Manchas vermelhas e planas aparecem na sua pele. Você ganha fadiga com o dobro da taxa.
- Estágio 3** Seu estômago dói e você sofre diarreia frequente. Você ganha sede com o dobro da taxa e tem Desvantagem para todos os testes sociais.
- Estágio 4** Sua febre está ardendo e você está delirando. Você não pode se mover ou agir com seu próprio poder.
- Curado** Você se sente frágil na próxima semana.

COQUELUCHE

Doença, Comum · CD 15 · ☹ 1 semana · Ar

Ataques de tosse violenta, seguido por uma “coceira” ao inalar e respirar — e às vezes, costelas quebradas.

- Estágio 1** Você tem uma tosse leve. Você tem Desvantagem em qualquer teste que exija concentração prolongada.
- Estágio 2** Você tosse em ataques altos e incontroláveis, seguidos de uma inspiração ofegante. Você tem -2 FOR e -2 DES.
- Estágio 3** Seus ataques de tosse são violentos o suficiente para causar vômito e você não consegue dormir com facilidade. Você tem Desvantagem em todos os testes e ganha fadiga com o dobro da taxa normal.
- Estágio 4** Sua tosse é tão violenta que você quebrou as costelas. Você tem 0 dados de vida e não pode se mover sem dor imensa.
- Curado** Você tem uma tosse irritante para a próxima semana.



CAPÍTULO 10: DESCANSO E TEMPO DE INATIVIDADE

OS AVENTUREIROS PRECISAM DESCANSAR em algum ponto, seja apenas para comer, beber e dormir. O tempo de inatividade é importante — é como você recarrega, como gasta sua fortuna e como se prepara para sua próxima aventura.

Este capítulo define os períodos de descanso curto e longo, bem como algumas atividades que se pode realizar durante cada um.

DESCANSO CURTO

Um descanso curto é um período de inatividade, com pelo menos 1 hora de duração, durante o qual um personagem não faz nada mais árduo do que tarefas básicas — comer, beber, dormir e cuidar de feridas.

Durante um descanso curto, você pode gastar seus dados de vida, cuidar de lesões e comer alguns suprimentos essenciais. Qualquer coisa mais complexa exigirá que você acampe.

FAZENDO ACAMPAMENTO

No deserto escuro, poucas coisas elevam os espíritos, assim como um fogo de acampamento quente. Construa uma fogueira e acampe se quiser descansar um pouco, usando madeira seca, iscas e um teste bem-sucedido de Inteligência (Sobrevivência).

Enquanto acampa, você pode realizar uma atividade principal da lista abaixo antes de dormir. Se uma atividade que você deseja realizar não estiver listada, discuta-a com seu Mestre.

TENHA CUIDADO

É um grande risco montar um acampamento sem que alguém esteja atento a possíveis intrusos. Qualquer um pode ficar de guarda, mas isso leva esforço e concentração — a vigia não pode juntar-se com qualquer outra atividade exceto comer. Se algo ignorar sua vigia e entrar em seu acampamento, você recebe uma grande quantidade de Estresse.

COZINHANDO

Se você sabe cozinhar e tem os suprimentos certos, pode preparar uma refeição para o grupo. Isso requer o uso de ferramentas de fogo e cozinha. Gastar um uso de seus suprimentos de cozinha para fazer um dos seguintes:

- **Criar rações:** Você cozinha e preserva alguns ingredientes frescos — geralmente carne ou grãos — para criar novas rações básicas. Ao contrário da comida normal, as rações não expiram e ocupam pouco espaço — embora não tenham um sabor muito bom, então você não gostaria de comê-las exclusivamente por muito tempo. O número de rações que você cria depende da quantidade e da qualidade de seus ingredientes para cozinhar.
- **Alongar as rações:** Você dilui algumas rações básicas, alimentando duas pessoas para cada ração que você cozinhar. As rações esticadas estragam se não forem comidas e não podem ser preservadas.
- **Uma refeição quente:** Você cozinha uma refeição quente para todos. Isso requer uma ração — ou substituto de ração — por pessoa. Você pode adicionar ingredientes extras — carnes, vegetais, temperos — para criar uma refeição mais nutritiva e gratificante.

Antes de servir a refeição, faça um teste de Sabedoria (Sobrevivência) para ver como você preparou tudo bem.

Sucesso: A refeição é bem feita e você libera uma quantidade moderada de Estresse. Todo mundo que come sua refeição também alivia uma quantidade moderada de Estresse.

Falha: Você estragou a refeição — ninguém pode comer sua comida e você ganha uma quantidade moderada de estresse.

ATRAINDO ATENÇÃO

Algumas atividades — cozinhar temperos, tocar instrumentos musicais, celebração alta — cria ruído ou cheiros que poderiam atrair atenção indesejada ou afastar presas em potencial, por isso, esteja atento ao ambiente ao fazer acampamento.

MÚSICA

Se você sabe tocar um instrumento, pode tentar tocar uma música para o grupo. Role um teste de Destreza (Performance) para ver o quão bem você joga.

Sucesso: Sua música é bem recebida. Você alivia uma quantidade moderada de Estresse de todos.

Falha: Você se envergonhou de alguma forma e ganhou uma quantidade menor de Estresse.

NARRATIVA

Todo mundo gosta de ouvir uma boa história. Se você é proficiente em Arcanismo, História ou Religião — ou está carregando um livro interessante — você pode tentar contar uma história cativante para o grupo. Faça um teste de Carisma (Performance) para ver se você é bem sucedido.

Sucesso: Sua história é bem contada e alivia uma quantidade moderada de Estresse de todos.

Falha: Você cometeu um erro embaraçoso e ganhou uma quantidade menor de Estresse.

REPAROS

Se você é proficiente com certas ferramentas, você pode realizar reparos básicos em equipamentos danificados. Você pode tentar remover um talho de um item com um teste de Inteligência bem-sucedido.

Sucesso: Você remove o talho e alivia uma quantidade moderada de Estresse de si mesmo.

Falha: Você não pode fazer os reparos e fica frustrado, ganhando uma quantidade menor de Estresse.

ARTESANATO

Você pode gastar tempo criando itens simples — bandagens, pomadas — se você tiver os materiais e ferramentas corretos. Role a seleção apropriada para o seu ofício específico para ver se você tem sucesso em seus esforços.

Sucesso: Você cria seu item e alivia uma quantidade moderada de Estresse de si mesmo.

Falha: Você não pode criar o item e fica frustrado, ganhando uma quantidade menor de Estresse.

JOGOS

Se você tem um jogo e conhece as regras, você pode jogar um jogo para relaxar. Qualquer um pode participar — desde que não esteja ocupado com outra atividade — mas pelo menos uma pessoa que joga deve ser proficiente nas regras.

Todo mundo que joga pode fazer um teste de Inteligência para ver quem ganha o jogo (um empate na vitória também conta como uma vitória).

Vencedor: Você libera uma grande quantidade de Estresse.

Perdedor: Você libera uma pequena quantidade de Estresse.

SOLIDÃO

Se você preferir passar algum tempo sozinho — lendo um livro, meditando, pintando — você pode fazê-lo. Role um teste de habilidade de Sabedoria para ver se você é capaz de relaxar.

Sucesso: Você libera uma quantidade moderada de Estresse de si mesmo.

Fracasso: Você não consegue relaxar e fica irritado, ganhando uma pequena quantidade de Estresse.

DORMIR

Às vezes, a melhor maneira de limpar a mente é desligá-la por um tempo. Se você for capaz de dormir por 6 horas sem ser perturbado, você aliviará uma grande quantidade de estresse. Se o seu sono for interrompido, você ganha uma quantidade moderada de estresse.

Dependendo do tempo e da temperatura, você pode precisar de um saco de dormir ou barraca para dormir. Dormir em armaduras médias ou pesadas também é muito desconfortável, e pode causar um sono agitado. Você pode precisar fazer um teste de Constituição no final do seu sono — se você falhar, seu sono está inquieto.

A tabela Resultado do Sono detalha como a qualidade do seu sono afeta seus níveis de condição e Estresse.

RESULTADO DO SONO

Tipo	Fadiga	Estresse
Bom	-3	-12
Agitado	-1	0
Quebrado	-1	+10

TRANSE

Algumas raças não dormem como os outros — em vez disso, elas caem em um estado meditativo conhecido como Transe. Enquanto neste estado, seu personagem está semi-consciente. Você não pode ver detalhes específicos, mas pode sentir em geral o movimento e o ruído. Você tem desvantagem em todos os testes de Percepção. Você ainda é afetado pelos mesmos Resultados do Sono como outras raças.

Valiant: Ok, está ficando escuro — devemos encontrar um lugar para acampar. Aquela clareira ali parece segura.

Clanda: Eu fico de vigia esta noite, então vou começar a definir algumas magias de *Alarme* ao redor do perímetro. Se você desativá-los novamente, Viridian, vou *queimar* você.

Chansi: Vou começar a cozinhar uma refeição quente — devemos comer essa carne de coelho antes que ela estrague. Deve ser o suficiente para todos os quatro de nós, e fácil de fazer um ensopado (rolagem 17).

Mestre: Logo você tem uma panela borbulhante de ensopado quente, Chansi. Cheira delicioso, e todo mundo alivia algum estresse moderado.

Viridian: Ótimo, estou morrendo de fome. Vou tirar meu alaúde, tocar um pouco de música de fundo para nós (rolagem 11).

Mestre: Suas músicas são um excelente acompanhamento para a comida, Viridian — você, Chansi e Valiant aliviam algum estresse moderado.

Viridian: E quanto a Clanda?

Clanda: Pff, estou muito ocupada em estar de vigia para ouvir seus problemas amadores.

Valiant: Eu vou fazer algumas bandagens com essa velha camisa, estamos ficando sem o kit de cura (rolagem 18).

Mestre: Você rasga a camisa em três bandagens utilizáveis e alivia algum estresse moderado no processo.

DESCANSO LONGO

Um descanso longo é um período de inatividade prolongado, com pelo menos uma semana de duração, durante o qual um personagem realiza atividades de inatividade e persegue seus próprios interesses. Você só pode ter um descanso longo em um local seguro, como uma aldeia, cidade ou cidade.

Quando você começar um descanso longo, siga estas etapas para cada semana que escolher para descansar:

- 1. Venda de saque:** Troque qualquer saque e tesouro ganho em suas aventuras por ouro e experiência.
- 2. Escolha o estilo de vida:** Escolha sua qualidade de estilo de vida para a semana — miserável, esqualida, pobre, modesta, confortável, rica ou aristocrática. Você geralmente precisa pagar por isso antecipadamente.
- 3. Escolha a atividade principal:** Escolha sua atividade de tempo de inatividade principal e pague todos os custos relevantes.
- 4. Ouvir rumores:** Enquanto descansa, seu grupo de aventuras aprende três rumores. Alguns desses rumores podem ser falsos ou, na maioria das vezes, verdadeiros — você terá que investigar mais para ver por si mesmo.
- 5. Realize atividades secundárias:** Você pode fazer outras duas pequenas atividades secundárias durante sua semana: encontrar alguém, fazer compras, aliviar o estresse, etc.
- 6. Contentar-se:** É o fim da semana — receba o resultado de sua atividade primária (subir de nível, salários, informação, etc) e verifique se os seus ferimentos e Aflições foram recuperados. Se você tiver dívidas pendentes, salde-as.

Valiant, Sarien e Chansi finalmente alcançam os portões de Darrowmore. Tem sido uma longa jornada e eles estão ansiosos para um descanso merecido.

Entre eles, eles carregam 45 po de tesouros recentemente recuperados do Elsewood — isto recompensa cada um deles com 150 XP (total de 450 XP).

Cada um deles escolhe um estilo de vida *confortável* para a semana seguinte enquanto eles propõem suas próprias atividades na cidade: Valiant faz um trabalho de caridade em sua igreja, Chansi começa a treinar para o nível seguinte, e Viridian toca músicas na taverna para ganhar moedas extras.

ESTILO DE VIDA

Seu estilo de vida determina o nível de conforto em que você mora durante a sua semana e os tipos de pessoas em que você estará cercado. Se você pretende conhecer nobres e outros aristocratas, precisará apoiar um estilo de vida caro.

A tabela *Condições de Estilo de Vida* mostra o custo médio de estilo de vida em peças de ouro por semana e a condição em que cada estilo de vida o deixa no final da semana.

ATIVIDADES PRIMÁRIAS

Durante o seu descanso longo, você terá tempo para buscar um interesse primordial. Este é o foco principal de sua semana e algo que você gasta cerca de metade de cada dia, deixando um quarto de dia para dormir e um quarto para atividades diversas — compras, refeições, socialização básica, etc.

As atividades custam ouro para serem executadas — o seu Mestre irá informá-lo quanto. Você só pode realizar uma atividade principal por semana. Escolha uma das sugestões abaixo ou discuta uma com seu Mestre.

- **Trabalhando:** Trabalho trivial por um salário simples.
- **Espalhando rumores:** Espalhe rumores sobre a cidade.
- **Festejar:** Socializar e fazer contatos.
- **Encontrar um comprador ou vendedor:** Negocie algo raro.
- **Criação:** Crie algo.
- **Pesquisa e informação:** Coletando inteligência.
- **Treinamento:** Aprendendo novas habilidades e perícias.
- **Descansando:** Recuperando-se de seus ferimentos.
- **Caridade:** Ajudando a comunidade.
- **Roubo:** Roubar um item de alguém.
- **Família:** Passar um tempo com os membros da família.

Sua atividade tem uma pequena chance de gerar uma complicação que pode tornar a vida mais difícil — se machucar trabalhando, você pode acabar com um senhor enquanto farreia, você pode danificar um livro inestimável ao pesquisar.

ATIVIDADES

Regras específicas e conselhos para a maioria das atividades primárias são cobertos no Guia do Mestre (páginas 128-131) e Guia de Xanathar para Todas as Coisas (páginas 123-134).

CONDIÇÕES DE ESTILO DE VIDA

Estilo de vida	Custo (po)	Pontos de Vida	Dados de Vida	Fome	Sede	Fadiga	Rações
Miserável	0	50%	0%	Faminto	Desidratado	Mal acordado	0
Esqualido	1	50%	25%	Voraz	Seco	Muito sono	1
Pobre	2	75%	50%	Sedento	Com sede	Sonolento	2
Modesto	10	100%	75%	Com fome	Ressequido	Cansado	3
Confortável	20	100%	100%	OK	OK	OK	5
Rico	40	110%	100%	Bem alimentado	Refrescado	Bem descansado	5
Aristocrático	100+	120%	100%	Estufado	Saciado	Energizado	5

ATIVIDADES SECUNDÁRIAS

Uma atividade secundária é algo que leva apenas um curto período de tempo, desde algumas horas até um dia inteiro. Durante uma semana de descanso longo, você tem tempo livre suficiente para fazer duas atividades secundárias. Escolha-os nas sugestões abaixo ou discuta um com seu Mestre:

- **Conheça alguém:** Organize ou participe de uma reunião.
- **Alivie o estresse:** Gaste um pouco de ouro para relaxar.
- **Compras:** Compre equipamentos e material mundanos.
 - **Finanças:** Organize seus arranjos financeiros.

GASTAR OURO

Enquanto estiver na cidade, é uma boa ideia gastar parte do tesouro que você encontrou em suas aventuras. Armazenar o saque por muito tempo pode ser arriscado, já que o ouro faz de você um alvo provável para os ladrões, mendigos e o fisco.

DOAÇÕES

Há sempre uma causa nobre — e tantas causas ignóbeis — para doar seu dinheiro. Esta é uma boa maneira de ganhar favor com certas facções e PdMs.

SUA PENSÃO

Economize para o futuro e invista um pouco do seu ouro em uma pensão. Ou seu personagem receberá essa pensão quando se aposentar, ou seu próximo personagem poderá herdá-la quando você morrer — menos 10% de taxa de transferência.

PENSÕES SÃO IMPORTANTES

Uma pensão é o seu principal meio de transferir riqueza — e experiência — para um novo personagem após a sua infeliz morte. Se você não quer que seu próximo personagem comece no nível 1, tenha certeza de economizar muito ouro para eles.

COMPRAR IMÓVEL

Você pode comprar propriedades ou construir estruturas e fortalezas próprias. A terra deve ser adquirida primeiro se for construir algo novo. Taxas de manutenção e impostos sobre a terra podem ser aplicadas.

ALIVIAR DE ESTRESSE

Você pode gastar o ouro desabafando o Estresse de maneira apropriada ao seu personagem. Para cada peça de ouro que você gasta dessa maneira, você libera um ponto de estresse.

TRIBUTAÇÃO

Dependendo das leis locais, pode haver algum tipo de tributação a ser tratada. Você pode tentar esconder sua riqueza do coletor de impostos, mas isso pode causar sérios problemas com os senhores locais se você for pego.

MONTARIAS

Montarias são animais úteis, mas não são baratos. Alimentos, abrigo, contas de veterinários — tudo isso se soma. Certifique-se de cuidar bem dos seus animais, caso contrário, eles podem abandoná-lo na primeira oportunidade.

CONTRATADOS

Tempo é dinheiro, e às vezes é mais barato contratar alguém para fazer uma tarefa para você — empregar guardas para vigiar sua propriedade quando você estiver fora da cidade, ou um escudeiro para levar seu equipamento enquanto viaja, ou um mensageiro para enviar uma carta para a cidade vizinha.

Certifique-se de pagar bem aos seus assalariados e a tempo, se quiser mantê-los fiéis a você.

INVESTINDO

Você pode investir seu dinheiro em um negócio. Quando você investe, decida em qual negócio você está investindo e o nível de risco — estável, arriscado ou selvagem. Então, em cada quatro semanas, role para ver quão bem o seu investimento compensou.

RESULTADOS DE INVESTIMENTO

Estável (3d6)	Risco (2d6)	Selvagem (1d6)	Resultado
—	—	1	Falido! Perca cada última peça de cobre.
—	2	2	Catástrofe Terrível. -1d20% de valor.
3-4	3	3	Calamidade Maior. -1d10% de valor.
5-6	4	—	Recuo leve. -1d6% de valor.
7-8	5	—	Maus presságios. -1d4% de valor. -2 para o próximo resultado.
9-12	6-8	—	Negócios, como sempre. +1% de valor.
13-14	9	—	Encorajando Sinais. +1d4% de valor. +2 para o próximo resultado.
15-16	10	—	Boa sorte. +1d6% de valor.
17-18	11	4	Excelente sorte. +1d10% de valor.
—	12	5	Colheita maciça. +1d20% de valor.
—	—	6	Lucros enormes! +1d100% de valor.



CAPÍTULO 11: FAZENDO UMA JORNADA

OS AMBIENTES SELVAGEN SÃO LUGARES perigosos e as viagens raramente são próximas das muralhas da cidade. Muitos aventureiros se perderam nas florestas escuras, para nunca mais serem vistos. Muitos outros morreram por falta de comida, água ou proteção contra bandidos e monstros. O mundo não perdoa o viajante despreparado.

Este capítulo introduz a fase de jornada para tornar a viagem uma parte mais integral da aventura.

A FASE DE JORNADA

Existem três etapas em qualquer jornada de longa distância: planejamento, viagem e chegada.

ETAPA 1: PLANEJAMENTO

O primeiro passo para fazer uma longa jornada é planejar — você precisa decidir para onde está indo, como está chegando e com quem está viajando.

- 1. Escolha o destino:** Primeiro, escolha o seu destino. Pode ser uma masmorra, cidade ou algum outro marco.
- 2. Escolha sua rota:** Em seguida, você precisa decidir qual rota seguirá. Você toma o longo caminho ao redor da floresta, por exemplo, ou corta a Clareira do Pesadelo? O comprimento do seu percurso é medido não em quilômetros, mas em dias (assumindo uma velocidade média de caminhada de 24 quilômetros por dia).
- 3. Reúna suprimentos:** Por fim, reúna suprimentos, veículos e equipamentos necessários para a jornada.

Valiant, Chansi e Clanda estão tentando alcançar a Torre do Muro Oeste. Isso é cerca de 72 quilômetros de distância, por isso a viagem deve demorar cerca de 3 dias a um ritmo normal de caminhada, supondo tempo bom e sem surpresas.

VIAJANDO À NOITE

Este capítulo pressupõe que você fará uma jornada padrão durante o dia. Em raras ocasiões, no entanto, você pode querer viajar na calada da noite. Nesses casos, use o mesmo processo descrito neste capítulo, mas simplesmente mude a fase do dia de acordo com a sua programação. Tenha em mente que alguns testes podem ser muito mais difíceis à noite.

ETAPA 2: VIAGEM

Agora é hora de reunir todos e sair em sua jornada. O dia normal é dividido em seis partes — alvorecer, manhã, meio-dia, tarde, crepúsculo e noite — portanto, corra em sequência para cada dia de viagem.

ALVORECER

- A luz do sol atinge o horizonte. É hora de acordar, fazer as malas e tomar o café da manhã para se preparar para o dia seguinte.
- Verifique o tempo:** O tempo pode ter um impacto drástico em seus planos de viagem, especialmente se você não estiver preparado. Você pode querer evitar viajar completamente durante as fortes chuvas, tempestades e neves.
- Atribuir funções:** Decida quem será o guia de hoje, forrageador, batedor e vigia. Um personagem só pode assumir um papel por vez, então pense em quem é o melhor para cada trabalho.
- Definir ritmo:** Decida em que ritmo você estará viajando hoje: seja lento, médio ou rápido. Um ritmo mais lento facilita o sucesso em suas funções, mas também significa que a jornada leva mais tempo para ser concluída.
- Coma o café da manhã:** Coma um pouco de comida e beba um pouco de água para aumentar sua energia para a viagem.
- Levante acampamento:** Apague todos as fogueiras de cozinha, prenda seu equipamento e arrume seu acampamento.

MANHÃ

O sol nasce e o dia fica mais quente. Comece a primeira metade das viagens de hoje.

MEIO-DIA

O sol está no auge. Faça uma pequena pausa, sente-se à sombra e beba um pouco de água.

TARDE

O sol desce e a temperatura esfria. Termine a segunda metade da viagem de hoje enquanto ainda tiver alguma luz natural.

CREPÚSCULO

O sol afunda sob o horizonte e o céu escurece. É hora de acampar durante a noite, comer e refletir sobre as viagens de hoje.

- **Acampar:** Tire seu equipamento e monte um acampamento.
- **Vigia:** O vigia toma conta da defesa e segurança do acampamento durante a noite. Enquanto vigia, um personagem só pode comer e dormir — eles não têm tempo para fazer ou participar com qualquer outra coisa.
- **Guia:** O guia faz um teste de orientação para ver se permaneceu no caminho certo.
- **Forragem:** O forrageiro faz um teste de forrageamento para ver se eles coletaram algum alimento ou água durante o dia.
- **Jantar:** Coma um pouco de comida e beba um pouco de água.

NOITE

A noite é escura e hostil para os viajantes. Durma um pouco e recupere sua energia para o amanhã.

Acordando no segundo dia de sua jornada, Valiant, Chansi e Clanda atribuem papéis enquanto comem: Valiant será o guia, Chansi a exploradora, e Clanda a vigia da noite. Eles não nomeiam uma forrageira, mas tudo bem — há rações suficientes por alguns dias ainda.

A manhã é tranquila, e ao meio-dia eles param para um breve descanso e uma pequena bebida — está ficando muito quente agora graças a um céu sem nuvens.

Durante a tarde, eles encontram um vendedor ambulante velho sentado na beira da estrada — ele está sofrendo de uma leve insolação. Chansi oferece-lhe um pouco de água — o mascate agradece-lhe e oferece em troca um coelho acabado de apanhar — e continuam.

Quando o crepúsculo se instala, eles montam acampamento para a noite. Clanda prepara algumas magias de *Alarme* ao redor do perímetro, Chansi cozinha a carne de coelho para todos comerem, e Valiant verifica seu progresso em seu mapa. Tudo parece no caminho certo.

Amanhã eles podem ter que pensar em buscar água fresca para reabastecer seus suprimentos — especialmente se for tão quente quanto o dia de hoje.

ETAPA 3: CHEGADA

Depois de dias de viagem suficientes — e supondo que você não se perdeu — chega ao seu destino. Isso pode ser um grande alívio, especialmente depois de uma longa jornada.

Verifique a tabela Chegada da Jornada para ver quanto Estresse você alivia na chegada.

CHEGADA DA JORNADA

Tempo de Viagem	Estresse	Tempo de Viagem	Estresse
Acima de 1 dia	-3	Acima de 1 mês	-12
Acima de 1 semana	-6	Acima de 1 ano	-24

Depois de 5 dias de viagem — uma tempestade súbita e feroz forçando-os a perder dois dias de progresso — Valiant, Chansi e Clanda finalmente chegam à Torre do Muro Oeste. Aliviados com a visão, cada um deles restaura 3 pontos de estresse.

PAPÉIS

Existem quatro responsabilidades principais ao viajar: guia, forrageador, batedor e vigia. Uma pessoa só pode liderar ou auxiliar uma função por dia, se desejar, e qualquer função não executada falhará automaticamente em qualquer lista relacionada.

Um papel pode ter apenas um líder, mas qualquer número de ajudantes. O líder faz o teste, com cada ajudante concedendo um bônus de +1. No entanto, se o teste falhar, os ajudantes são igualmente responsáveis pelas consequências.

GUIA

O guia garante que todos estejam indo na direção certa. Se o guia falhar, você se perderá e a jornada levará mais tempo.

Se você é o guia, role a Inteligência na tabela de Orientação no final do dia para ver se conseguiu se manter no caminho certo. Ferramentas de cartografia, mapas e a perícia de Sobrevivência ajudarão você a ser um guia melhor.

Sucesso: O grupo está no caminho certo. Subtraia o progresso de hoje do tempo de viagem restante.

Falha: Você virou errado e perdeu o seu caminho. Ganhe uma quantidade moderada de Estresse e adicione 0,5 dia ao tempo de viagem restante.

ORIENTAÇÃO

CD Terreno

5	Planícies abertas; lugares claros; caminho óbvio.
10	Lugares altos; colinas pequenas.
15	Chuva ou neblina; florestas e colinas.
20	Noite de luar; chuva forte ou névoa; floresta sem caminho claro ou marcações.
25	Névoa; floresta espessa e obscura; montanhas.
30	Noite nublada; nevoeiro impossivelmente espesso; um labirinto em movimento; terreno magicamente traiçoeiro.

FORRAGEADOR

O forrageador encontra comida e água. Se o forrageamento falhar, você ficará sem suprimentos essenciais muito antes de a jornada chegar ao seu destino.

Se você for o forrageador, role Sabedoria na tabela Forrageamento no final do dia para ver quanta comida e água você foi capaz de caçar ao longo do dia. Para todos que te ajudarem, ganhe +1 para o teste. O equipamento de caça e a perícia Sobrevivência ajudarão você a forragear.

Sucesso: Você recupera 2d4 rações de comida e água — você pode dividir isso como quiser.

Falha: Você não conseguiu encontrar nada e ganhou uma quantidade moderada de estresse no processo.

FORRAGEAMENTO

CD Terreno

- 5 Floresta exuberante e verdejante; comida e água estão em toda parte.
- 10 Floresta; costa; comida abundante e água limpa.
- 15 Floresta fina e bosque verde. A comida deve ser ativamente caçada e a água é mais difícil de encontrar.
- 20 Planícies secas e abertas; muito pouca comida ou água limpa.
- 25 Deserto e terra estéril ou poluída; a comida é extremamente rara e a água pode precisar de tratamento.
- 30 Terras mortas tóxicas ou corrompidas; a comida não é comestível e fontes de água são envenenadas.

Mestre: Chansi, role um teste de Forrageamento para ver se você encontrou alguma coisa. Você está na floresta leve, então a CD é 15.

Chansi: Ok... (rolagem 18) perfeito. Hoje eu encontrei... (rolagem 4) 4 suprimentos. Estamos com um pouco de água no momento, então digamos que eu encontrei três porções de água e uma ração de comida.

BATEDOR

O batedor avança durante o dia e fica de olho nos perigos. Se o batedor falhar, você pode ser emboscado por inimigos e outros perigos.

Se você é o batedor, você é responsável por fazer quaisquer verificações de percepção durante o dia para identificar riscos e perigos. Para todos que te ajudarem, ganhe +1 para o teste. Uma luneta vai ajudá-lo a explorar melhor.

Sucesso: Você percebeu a ameaça e foi capaz de avisar o grupo a tempo.

Falha: Você não conseguiu identificar o perigo a tempo e o grupo está surpreso. Você ganha uma grande quantidade de Estresse.

VIGIA

O vigia protege o acampamento à noite. Se a vigia falhar, você corre o risco de ser atacado enquanto dorme.

Se você é o vigia, você é responsável por fazer testes de percepção durante a noite para identificar as ameaças recebidas. O vigia não pode se juntar a nenhuma atividade de acampamento além de comer e dormir, por isso, certifique-se de que quem quer que tome o turno de vigia não seja necessário para mais nada.

Para todos que te ajudarem, ganhe +1 para o teste. Você pode definir armadilhas e alarmes ao redor do acampamento — galhos secos, fios de arame, o ritual de Alarme — para ajudá-lo a detectar intrusos um pouco melhor.

Sucesso: Você conseguiu despertar o grupo a tempo de evitar ser emboscado.

Falha: Você não conseguiu identificar o perigo a tempo e o grupo está surpreso. Você ganha uma grande quantidade de Estresse.

RITMO DE VIAGEM

A velocidade na qual você viaja pode ter um impacto significativo em sua função. Existem três passos principais: lento, normal e rápido.

Verifique a tabela *Ritmo de Viagem* para ver exatamente como você é afetado pelo ritmo que escolher.

ANDANDO

O personagem médio tem uma velocidade de caminhada de cerca de 5 quilômetros por hora e pode viajar — confortavelmente — por volta de 24 quilômetros por dia.

Isso leva em consideração as muitas paradas, pausas e distrações que um personagem precisará durante o dia — especialmente aqueles que carregam equipamentos pesados e armaduras. Andar uma longa distância é um trabalho surpreendentemente difícil, e uma longa e forçada marcha em plena armadura de placas é uma maneira segura de se machucar.

CAVALO

O cavalo médio anda no mesmo ritmo que um personagem: 5 quilômetros por hora. Enquanto eles podem galopar muito mais rápido, eles só podem fazê-lo em solo raso por períodos muito curtos — os cavalos superaquecem muito rapidamente.

A cavalo, um personagem pode viajar confortavelmente 32 quilômetros por dia sem ferir o cavalo ou ficar muito machucado.

O principal benefício de viajar a cavalo é a capacidade de carga — um cavalo pode carregar muito mais do que um personagem por muito mais tempo sem reclamar. Cavalos precisam de muito para comer e beber, no entanto, certifique-se de trazer suprimentos suficientes.

RITMO DE VIAGEM

Ritmo da Viagem	Velocidade	Distância	Guia	Forrageamento	Batedor	Caminhos ocultos
Devagar	0.6 dias	16 quilômetros	Vantagem	Normal	Vantagem	Vantagem
Mediano	1 dia	24 quilômetros	Normal	Desvantagem	Normal	Normal
Rápido	1.4 dias	32 quilômetros	Desvantagem	Nenhuma	Desvantagem	Desvantagem

ENCONTROS

Durante uma jornada, o Mestre é responsável por gerar possíveis encontros e descobertas que o grupo possa enfrentar no caminho. Para cada dia de viagem, faça o seguinte:

- 4. Decida o nível de perigo:** Defina quão perigosa a jornada será hoje. Isso determina quantos encontros o grupo provavelmente enfrentará durante a viagem.
- 5. Defina os tempos de encontro:** Decida quando cada encontro acontecerá durante o dia — amanhecer, manhã, meio-dia, tarde, crepúsculo ou noite.
- 6. Gere os encontros:** Construa os encontros usando seus próprios geradores de encontro ou rolando sobre as tabelas no Apêndice B.
- 7. Role para qualquer descoberta:** Veja se o grupo detectará algo inesperado em sua viagem, como uma caverna escondida ou um baú secreto.

ETAPA 1: NÍVEL DE PERIGO

Primeiro, verifique a tabela Nível de Perigo do Terreno para determinar o nível de perigo do terreno circundante. Isso indicará quantos encontros um grupo provavelmente enfrentará hoje — quanto maior o perigo, mais encontros.

NÍVEL DE PERIGO DO TERRENO

Perigo	Encontros
Seguro e civilizado; uma aldeia, um deserto árido, uma planície bem defendida.	1
Fronteira perigosa; uma floresta selvagem, uma traçoira pântano, um cemitério perturbado.	2
Território inimigo; o covil de um monstro, um acampamento inimigo, uma floresta assombrada.	3
Território hostil densamente povoado; um assentamento inimigo, uma cidade de devoradores de mentes, um ninho kobold.	4
Letal e ativamente caçado; um plano de loucura, o domínio de um deus, uma camada do inferno.	5

Os personagens podem aprender sobre o nível de perigo de uma região através de pesquisas para ajudar a informar seus planos de jornada — reunindo rumores, lendo histórias, coletando mapas.

ETAPA 2: TEMPOS DE ENCONTRO

Segundo, você precisa ver quando exatamente o grupo pode ter um encontro hoje. Jogue 1d6 para cada uma das seis fases do dia: amanhecer, manhã, meio-dia, tarde, crepúsculo e noite. Se o número for igual ou menor que o nível de perigo, existe uma chance de um encontro.

Alternativamente, se você não tiver acesso aos

O grupo está passando por uma floresta coberta com um nível de perigo de 2. O Mestre secretamente rola 6d6 e gera um resultado de [2, 6, 2, 3, 6, 1] — o grupo encontrará algo ao amanhecer, meio-dia e noite.

dados, obtenha o número médio de encontros listados na tabela Nível de Perigo do Terreno e decida por si mesmo exatamente quando deseja que os encontros ocorram.

ETAPA 3: GERAR ENCONTROS

Agora você sabe quando o grupo pode encontrar algo, é hora de gerar detalhes específicos. Existem quatro grandes categorias de encontro: personagem, social, habilidade e combate. Escolha uma variedade ou role na tabela Tipos de Encontros para escolher uma aleatoriamente.

Personagem: Um dos membros do grupo tem um momento para brilhar. Faça-lhes uma pergunta sobre seu personagem — se a resposta é interessante ou adiciona algo ao mundo (ou você pode ver que o jogador está pelo menos tentando), eles ganham inspiração e aliviam uma quantidade moderada de Estresse.

Social: O grupo encontra uma ou mais pessoas

Mestre: Enquanto todos vocês estão viajando à tarde, a conversa se transforma em família. Clanda, conte-nos uma boa lembrança de seus pais.

com quem eles podem conversar ou se envolver — um comerciante errante na estrada, uma trupe de artistas acampados na floresta, um soldado hostil exigindo um pdágio.

Habilidade: Um obstáculo atrapalha o grupo que deve ser superado através do uso de suas habilidades — uma roda quebra em sua carroça, uma pessoa ferida fica inconsciente ao lado do caminho, eles irritam um ninho de vespas.

Combate: Inimigos atacam o grupo, forçando-os a fugir ou se defender — um grupo de bandidos, um bando selvagem de lobos, um dragão faminto.

TIPOS E ENCONTROS

d6 Tipo

- 1 Personagem:** Faça uma pergunta interessante ou divertida ao jogador sobre seu personagem.
- 2 Social (Amigável):** Um encontro agradável com alguns PdMs amigáveis.
- 3 Social (Hostil):** Alguns PdMs são hostis ao grupo e poderia levar a danos.
- 4 Desafio de habilidade:** Acontece algo que requer vários testes de habilidade para superar.
- 5 Combate (Não comprometido):** O grupo é atacado, mas os inimigos fugirão facilmente.
- 6 Combate (Agressivo):** O grupo é atacado e os inimigos irão lutar até a morte.

Uma vez que você saiba o tipo de encontro, gere os detalhes exatos usando sua tabela de encontros preferida.

ETAPA 4: GERAR UMA DESCOBERTA

Por fim, role um d6 para ver se o grupo detecta algo interessante à distância. Em um resultado de 5 ou 6, eles fazem uma descoberta — uma cabana abandonada, uma antiga torre, uma caverna secreta escondendo um tesouro enterrado — que eles podem escolher investigar.

d6 Resultado

- | | |
|-----|-----------------------------------|
| 1-4 | Nada |
| 5 | Revele uma descoberta pela manhã. |
| 6 | Revele uma descoberta a tarde. |

SEMENTES DE ENCONTRO

Se não tiver certeza do que fazer para um encontro, tente usar essas sementes de encontro para dar início a algumas ideias.

Personagem

- 01-02 Uma lembrança ruim da sua família
- 03-04 Uma boa lembrança da sua família
- 05-06 Uma facção que você concorda fortemente de
- 07-08 Uma facção que você discorda fortemente de
- 09-10 Um jogo que você gosta de jogar
- 11-12 Um momento feliz da sua infância
- 13-14 Um monstro que você não acredita ser real
- 15-16 Uma pessoa da qual você tem medo
- 17-18 Uma pessoa que você não pode salvar
- 19-20 Uma pessoa que você odeia
- 21-22 Uma pessoa que você ama
- 23-24 Uma pessoa que você respeita
- 25-26 Uma pessoa que você quer conhecer
- 27-28 Um lugar que você gostaria de visitar
- 29-30 Um triste momento de sua infância
- 31-32 Uma vez que você se constrangeu
- 33-34 Uma vez que você fugiu com algo
- 35-36 Uma vez que você teve um irmão em apuros
- 37-38 Uma vez que você ficou realmente bêbado
- 39-40 Uma vez que você machucou alguém
- 41-42 Uma vez que você fez algo
- 43-44 Uma vez que você estava com medo
- 45-46 Uma vez que você foi heroico
- 47-48 Uma vez você era impotente
- 49-50 Uma vez que você estava orgulhoso de alguém
- 51-52 Uma vez que você era mais esperto do que todos os outros
- 53-54 Você é uma pessoa de cachorro ou uma pessoa de gato?
- 55-56 Você está mais perto de sua mãe ou de seu pai?
- 57-58 Comida que você acha que é nojenta
- 59-60 Algo que aconteceu no seu último aniversário
- 61-62 Algo que você tem vergonha
- 63-64 Algo que você tem orgulho de fazer
- 65-66 Algo que você gostaria de fazer
- 67-68 O melhor jantar que você já teve
- 69-70 O melhor presente que você já recebeu
- 71-72 A coisa mais engraçada que você já viu
- 73-74 O que você está esperando?
- 75-76 O que você faria se fosse rei?
- 77-78 O que você faria com um milhão de peças de ouro?
- 79-80 Onde está sua família agora?
- 81-82 Quem ou o que você morreria?
- 83-84 Quem foi seu primeiro beijo?
- 85-86 Por que você está com o grupo?
- 87-88 Por que o grupo desmoronaria sem você?
- 89-90 Sua história favorita
- 91-92 Sua coisa favorita sobre sua cidade natal
- 93-94 Sua maneira favorita de relaxar
- 95-96 Sua maior conquista
- 97-98 Seu maior medo
- 99-00 Seu último pesadelo

SOCIAL (AMIGÁVEL)

- 01-05 Um vendedor ambulante lhe pede um pouco de água e lhe oferece uma olhada em suas mercadorias
- 06-10 Um velho clérigo está consertando um pequeno santuário recentemente danificado por alguém ou algo
- 11-15 Um bardo acompanha você por um tempo e conta algumas histórias sobre a cidade local
- 16-20 Um gigante bêbado está tentando consertar uma ponte que ele quebrou, mas está tendo problemas com o trabalho
- 21-25 Uma velha está tentando tirar seu gato de uma árvore
- 26-30 Um bardo nu pede alegremente algumas roupas extras e direções para a pousada mais próxima

- 31-35 Você encontra alguém desmaiado e gravemente ferido
- 36-40 Dois goliats drogados estão lutando contra todo e qualquer desafiante
- 41-45 Um pequeno bruxo pergunta se você pode ajudá-lo a testar uma nova magia
- 46-50 Dois grupos de pessoas precisam de sua ajuda liquidando uma aposta
- 51-55 Você encontra uma criança pequena sozinha e perdida
- 56-60 Três anões desafiam o maior membro do grupo a uma competição de bebidas
- 61-65 Dois clérigos estão discutindo sobre quem é o melhor deus e pedem para você decidir quem está certo
- 66-70 Um mendigo faminto te oferece um segredo em troca de comida
- 71-75 Um guarda está treinando alguns novos recrutas, mas pede para você demonstrar alguns movimentos
- 76-80 Um homem que está morrendo pede para você ajudar a acabar com a dor dele
- 81-85 Um monge silencioso oferece comida em troca de uma história
- 86-90 Um bardo está tentando escrever uma música, mas está tendo problemas com as palavras e pede conselhos
- 91-95 Uma carroça virou e o proprietário pede ajuda
- 96-00 Um kobold desafia você a um jogo de enigmas para o ouro

SOCIAL (HOSTIL)

- 01-05 Um grupo de bandidos racistas tem um problema com um dos membros do seu grupo por causa de sua aparência
- 06-10 Três guardas te chamam para parar, segurando um cartaz de procurado que se parece muito com um do seu grupo
- 11-15 Um grupo de salteadores rodeia você, exigindo seu dinheiro ou sua vida
- 16-20 Dois grupos de pessoas estão brigando perto de um carro virado, cada um culpando o outro
- 21-25 Um gigante bloqueia seu caminho com um portão de pedágio improvisado, exigindo um pagamento incomum
- 26-30 Um grupo de soldados bêbados se aproxima e exige que você ofereça algum tributo aos homens do rei
- 31-35 Uma pessoa é amarrada a uma estaca e cercada por uma multidão silenciosa segurando tochas, liderada por um clérigo feroz
- 36-40 Um zelote alto pregando para uma multidão grita e te acusa de heresia sombria
- 41-45 Um bárbaro, delirante com uma fúria primitiva, pensa que você é um monstro imundo para matar
- 46-50 Um pequeno nobre acusa você de não demonstrar o devido respeito e exige satisfação
- 51-55 Você tropeça em um corpo morto e uma pessoa segurando uma faca ensanguentada, que diz "Eu juro que não fui eu!"
- 56-60 Alguém fugindo de uma dúzia de perseguidores implora por proteção contra danos
- 61-65 Uma velha com uma faca e falta de ar pede para você prestar homenagem ao seu deus
- 66-70 Três homens comendo em volta de uma fogueira oferecem comida, mas você percebe que não é carne de animais que eles estão cozinhando
- 71-75 Um fantasma fica no meio da estrada, lamentando
- 76-80 Um grupo de cultistas encapuzados emerge, proclamando em voz alta que você é o escolhido
- 81-85 Um bardo está tocando música bonita para uma multidão, mas todos que escutam estão rapidamente sob sua escravidão
- 86-90 Um feiticeiro selvagem procura testar uma magia em você
- 91-95 Um paladino acusa você de praticar atos malignos e exige que você pague pelos seus pecados com sangue
- 96-00 Um druida furioso tem alguém preso em vinhas e pretende matá-los por profanar o bosque

APÊNDICE A: TABELAS ALEATÓRIAS

ESTAS SÃO TABELAS aleatórias que você pode achar úteis, particularmente durante a criação do personagem. Se você rolar um número que não esteja listado na tabela, poderá escolher um resultado.

PROFICIÊNCIAS

FERRAMENTAS DE ARTESÃO

- 01-05 Suprimentos de Alquimista
- 06-10 Suprimentos de cervejeiro
- 11-15 Suprimentos de caligrafia
- 16-20 Ferramentas de carpinteiro
- 21-25 Ferramentas de cartógrafos
- 26-30 Ferramentas de sapateiro
- 31-35 Utensílios de cozinheiro
- 36-40 Ferramentas de vidreiro
- 41-45 Ferramentas de joalheiro
- 46-50 Ferramentas de coureiro
- 51-55 Ferramentas de pedreiro
- 56-60 Ferramentas de pintor
- 61-65 Ferramentas de oleiro
- 66-70 ferramentas de ferreiro
- 71-75 Ferramentas do funileiro
- 76-80 Ferramentas de tecelão
- 81-85 Ferramentas de entalhador

CONJUNTO DE JOGOS

- 01-25 Dados
- 26-50 Xadrez do dragão
- 51-75 Cartas de jogar
- 76-00 Jogo dos Três Dragões

LINGUAGEM BÁSICA

- 01-12 Comum

- 13-24 Anão
- 25-36 Élfico
- 37-48 Gigante
- 49-60 Gnômico
- 61-72 Goblin
- 73-84 Halfling
- 85-96 Orc

LINGUAGEM EXÓTICA

- 01-12 Abissal
- 13-24 Celestial
- 25-36 Dracônico
- 37-48 Subterrâneo
- 49-60 Infernal
- 61-72 Primordial
- 73-84 Sylvan
- 85-96 Subcomum

INSTRUMENTOS MUSICAIS

- 01-10 Gaitas de foles
- 11-20 Tambor
- 21-30 Oboé
- 31-40 Flauta
- 41-50 Alaúde
- 51-60 Lira
- 61-70 Trombeta
- 71-80 Flauta de Pan
- 81-90 Xilofone
- 91-00 Violino

PERÍCIAS

- 01-05 Acrobacia
- 06-10 Adestrar animais
- 11-15 Arcanismo
- 16-20 Atletismo
- 21-25 Enganação
- 26-30 História
- 31-35 Intuição
- 36-40 Intimidação
- 41-45 Investigação
- 46-50 Medicina
- 51-55 Natureza
- 56-60 Percepção
- 61-65 Atuação
- 66-70 Persuasão
- 71-75 Religião
- 76-80 Prestidigitação
- 81-85 Furtividade
- 86-90 Sobrevivência

RECURSOS RACIAIS

ANCESTRAL DRACÔNICO

- 01-10 Negro
- 11-20 Azul
- 21-30 Latão
- 31-40 Bronze
- 41-50 Cobre
- 51-60 Ouro
- 61-70 Verde
- 71-80 Vermelho
- 81-90 Prata
- 91-00 Branco

FERRAMENTAS DE ANÕES

- 01-33 Ferramentas de ferreiro
- 34-66 Suprimentos de cervejeiro
- 67-99 Ferramentas de pedreiro

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

INIMIGO FAVORITO

- 01-07 Aberrações
- 08-14 Feras
- 15-21 Celestiais
- 22-28 Construtos
- 29-35 Dragões
- 36-42 Elementais
- 43-49 Fada
- 50-56 Corruptores
- 57-63 Gigantes
- 64-70 Humanoides
- 71-77 Monstruosidades
- 78-84 Gosmas
- 85-91 Plantas
- 92-98 Mortos-Vivos

EXPLORADOR NATURAL

- 01-12 Ártico
- 13-24 Litorâneo
- 25-36 Deserto
- 37-48 Floresta
- 49-60 Pradaria
- 61-72 Montanha
- 73-84 Pântano
- 85-96 Subterrâneo

PERÍCIAS DE CLASSE

BÁRBARO

- 01-16 Adestrar Animais
- 17-32 Atletismo
- 33-48 Intimidação
- 49-64 Natureza
- 65-80 Percepção
- 81-96 Sobrevivência

CLÉRIGO

- 01-20 História
- 21-40 Intuição
- 41-60 Medicina
- 61-80 Persuasão
- 81-00 Religião

CLÉRIGO, CONHECIMENTO

- 01-25 Arcanismo
- 26-50 História
- 51-75 Natureza
- 76-00 Religião

CLÉRIGO, NATUREZA

- 01-33 Adestrar Animais
- 34-66 Natureza
- 67-99 Sobrevivência

DRUIDA

- 01-12 Arcanismo
- 13-24 Adestrar Animais
- 25-36 Intuição
- 37-48 Medicina
- 49-60 Natureza
- 61-72 Percepção
- 73-84 Religião
- 85-96 Sobrevivência

GUERREIRO

- 01-12 Acrobacia
- 13-24 Adestrar Animais
- 25-36 Atletismo
- 37-48 História
- 49-60 Intuição
- 61-72 Intimidação
- 73-84 Percepção
- 85-96 Sobrevivência

MONGE

01-16 Acrobacia
17-32 Atletismo
33-48 História
49-64 Intuição
65-80 Religião
81-96 Furtividade

PALADINO

01-16 Atletismo
17-32 Intuição
33-48 Intimidação
49-64 Medicina
65-80 Persuasão
81-96 Religião

PATRULHEIRO

01-12 Adestrar Animais
13-24 Atletismo
25-36 Intuição
37-48 Investigação
49-60 Natureza
61-72 Percepção
73-84 Furtividade
85-96 Sobrevivência

LADINO

01-09 Acrobacia
10-18 Atletismo
19-27 Enganação
28-36 Intuição
37-45 Intimidação
46-54 Investigação
55-63 Percepção
64-72 Atuação
73-81 Persuasão
82-90 Prestidigitação
91-99 Furtividade

FEITICEIRO

01-16 Arcanismo
17-32 Enganação
33-48 Intuição
49-64 Intimidação
65-80 Persuasão
81-96 Religião

BRUXO

01-14 Arcanismo
15-28 Enganação
29-42 História
43-56 Intimidação
57-70 Investigação
71-84 Naturaza
85-98 Religião

MAGO

01-16 Arcanismo
17-32 História
33-48 Intuição
49-64 Investigação
65-80 Medicina
81-96 Religião

MAGIAS

BARDO, TRUQUES

01-08 Amizade
09-16 Ataque Certoiro
17-24 Consertar
25-32 Globos de Luz
33-40 Ilusão Menor
41-48 Luz
49-56 Mãos Mágicas
57-64 Mensagem
65-72 Prestidigitação
73-80 Proteção contra Lâminas
81-88 Zombaria Viciosa

BARDO, 1º NÍVEL

01-04 Amizade animal
05-08 Compreender Idiomas
09-12 Curar Ferimentos
13-16 Detectar Magia
17-20 Disfarçar
21-24 Enfeitiçar Pessoa
25-28 Escrita Ilusória
29-32 Falar com Animais
33-36 Fogo das Fadas
37-40 Heroísmo
41-44 Identificação
45-48 Imagem Si lenciosa
49-52 Onda Trovejante
53-56 Palavra Curativa
57-60 Passos Longos
61-64 Perdição
65-68 Queda Suave
69-72 Riso Histórico de Tasha
73-76 Servo Invisível
77-80 Sono
81-84 Sussurros Dissonantes

CLÉRIGO, TRUQUES

01-11 Chama Sagrada
12-22 Consertar
23-33 Estabilizar
34-44 Luz
45-55 Orientação

56-66 Resistência
67-77 Taumaturgia

CLÉRIGO, 1º NÍVEL

01-06 Bênção
07-12 Comando
13-18 Criar ou Destruir Água
19-24 Curar Ferimentos
25-30 Detectar Magia
31-36 Detectar o Bem e Mal
37-42 Detectar Veneno e Doença
43-48 Escudo da Fé
49-54 Infringir Ferimentos
55-60 Palavra Curativa
61-66 Perdição
67-72 Proteção contra o Bem e Mal
73-78 Purificar Alimentos
79-84 Raio Guiador
85-90 Santuário

DRUIDA, TRUQUES

01-05 Bordão Místico
06-10 Chicote de Espinhos
11-15 Consertar
16-20 Criar Chamas
21-25 Druidismo
26-30 Orientação
31-35 Rajada de Veneno
36-40 Resistência

DRUIDA, 1º NÍVEL

01-04 Amizade Animal
05-08 Bom Fruto
09-12 Construção
13-16 Criar ou Destruir Água
17-20 Curar Ferimentos
21-24 Detectar Magia
25-28 Detectar Veneno e Doença
29-32 Enfeitiçar Pessoa
33-36 Falar com Animais
37-40 Fogo das Fadas
41-44 Névoa Obscurecente
45-48 Onda Trovejante
49-52 Palavra Curativa
53-56 Passos Longos
57-60 Purificar Alimentos
61-64 Salto

PALADINO, 1º NÍVEL

01-06 Auxílio Divino
07-12 Bênção

13-18 Comando
19-24 Curar Ferimentos
25-30 Destruição Colérica
31-36 Destruição Lancinante
37-42 Destruição Trovejante
43-48 Detectar o Bem e Mal
49-54 Detectar Magia
55-60 Detectar Veneno e Doença
61-66 Duelo Compelido
67-72 Escudo da Fé
73-78 Heroísmo
79-84 Proteção contra o Bem e Mal
85-90 Purificar Alimentos

PATRULHEIRO, 1º NÍVEL

01-05 Alarme
06-10 Amizade Animal
11-15 Bom Fruto
16-20 Curar Ferimentos
21-25 Detectar Magia
26-30 Detectar Veneno e Doença
31-35 Falar com Animais
36-40 Golpe Constritor
41-45 Marca do Caçador
46-50 Névoa Obscurecente
51-55 Passos Longos
56-60 Salto
61-65 Saraivada de Espinhos

FEITICEIRO, TRUQUES

01-04 Amizade
05-08 Ataque Certoiro
09-12 Consertar
13-16 Espirro Ácido
17-20 Globos de Luz
21-24 Ilusão Menor
25-28 Luz
29-32 Mãos Mágicas
33-36 Mensagem
37-40 Prestidigitação
41-44 Proteção contra Lâminas
45-48 Raio de Fogo
49-52 Raio de Gelo
53-56 Rajada de Veneno
57-60 Toque Arrepiante
61-64 Toque Chocante

FEITICEIRO, 1º NÍVEL

01-04 Armadura Arcana

05-08 Compreender Idiomas
09-12 Detectar Magia
13-16 Disfarçar-se
17-20 Enfeitiçar Pessoa
21-24 Escudo Arcano
25-28 Imagem Silenciosa
29-32 Leque Cromático
33-36 Mãos Flamejantes
37-40 Mísseis Mágicos
41-44 Névoa Obscurecente
45-48 Onda Trovejante
49-52 Orbe Cromática
53-56 Queda Suave
57-60 Raio Adoecente
61-64 Raio de Bruxa
65-68 Recuo Acelerado
69-72 Sono
73-76 Salto
77-80 Vitalidade Falsa

BRUXO, TRUQUES

01-06 Amizade
07-12 Ataque Certoiro
13-18 Ilusão Menor
19-24 Mãos Mágicas

25-30 Prestidigitação
31-36 Proteção contra
Lâminas
37-42 Rajada de Veneno
43-48 Rajada Mística
49-54 Toque Arrepiante
BRUXO, 1º NÍVEL
01-08 Armadura de Agathys
09-16 Braços de Hadar
17-24 Bruxaria
25-32 Compreender Idiomas
33-40 Enfeitiçar Pessoa
41-48 Escrita ilusória
49-56 Proteção contra o Bem
e Mal

57-64 Raio de Bruxa
65-72 Recuo Acelerado
73-80 Repreensão Infernal
81-88 Servo Invisível

MAGO, TRUQUES

01-04 Amizade
05-08 Ataque Certoiro
09-12 Consertar

13-16 Espirro Ácido
17-20 Globos de Luz
21-24 Ilusão Menor
25-28 Luz
29-32 Mãos Mágicas
33-36 Mensagem
37-40 Prestidigitação
41-44 Proteção contra
Lâminas
45-48 Raio de Fogo
49-52 Raio de Gelo
53-56 Rajada de Veneno
57-60 Toque Arrepiante
61-64 Toque Chocante

MAGO, 1º NÍVEL

01-02 Alarme
03-04 Área Escorregadia
05-06 Armadura Arcana
07-08 Compreender Idiomas
09-10 Convocar Familiar
11-12 Detectar Magia
13-14 Disco Flutuante de
Tenser
15-16 Disfarçar-se

17-18 Enfeitiçar Pessoa
19-20 Escrita Ilusória
21-22 Escudo Arcano
23-24 Identificação
25-26 Imagem Silenciosa
27-28 Leque Cromático
29-30 Mãos Flamejantes
31-32 Mísseis Mágicos
33-34 Névoa Obscurecente
35-36 Onda Trovejante
37-38 Orbe Cromática
39-40 Passos Longos
41-42 Proteção contra o Bem
e Mal
43-44 Queda Suave
45-46 Raio Adoecente
47-48 Raio de Bruxa
49-50 Recuo Acelerado
51-52 Riso Histérico de Tasha
53-54 Salto
55-56 Servo Invisível
57-58 Sono
59-60 Vitalidade Falsa



APÊNDICE B: ECONOMIA DE PdMs

NA VIDA, HÁ APENAS UMA CONSTANTE — o dinheiro faz o mundo girar. O ouro compra comida, constrói abrigos, contrata soldados e — em muitas culturas — estabelece classe. Todos os dias as pessoas ganham dinheiro, fazem dinheiro, roubam dinheiro e até matam por dinheiro — ele liga e divide.

Esta seção define as receitas e despesas básicas para PdMs em cada classe social.

RENDA E DESPESAS

Podemos dividir as finanças básicas da maioria dos PdMs em cinco categorias padrão: renda, estilo de vida, manutenção, impostos e lucro. Estes valores irão variar dependendo da classe social do Pdm.

Renda: A quantidade de moeda que um Pdm faz de sua profissão e trabalho.

Estilo de vida: Gastos gerais com a vida, como aluguel, refeições, compras básicas e manutenção doméstica.

Manutenção: Despesas relacionadas ao trabalho — impostos sobre a propriedade, reparos de equipamentos, salários, viagens, subornos, taxas e multas.

Impostos: Existem apenas duas garantias na vida; morte e impostos. Para uma economia simplificada, assumir um imposto de renda básica é em efeito — cada plebeu com idade superior a 14 paga um imposto conjunto com base em sua renda mensal. Um governante gentil pode definir esse imposto em 10%.

Lucro: A quantia que um PDM pode esperar economizar ou gastar em luxos por mês.

TAXAS DE TRIBUTAÇÃO

Você pode definir a taxa tão alta ou baixa quanto quiser, de acordo com a avaria do seu governante, ou para financiar uma guerra ou esforço de construção — os pobres começarão a perder dinheiro em 17%.

Outras formas de tributação incluem impostos sobre a terra, taxas de pesquisa, impostos de importação/exportação e impostos sobre propriedades.

LUCRO MENSAL

Usando a tabela Renda Mensal e Despesas, podemos ver quanto lucro um PDM poderia esperar fazer a cada mês. A maioria das pessoas pode juntar algumas moedas no final de cada semana, e até mesmo uma família pobre pode esconder algumas peças de prata. Se uma comunidade unir suas economias, elas poderão pagar alguns heróis úteis para lidar com esses perigosos bandidos que atormentam as estradas.

Uma pobre trabalhadora pode gastar 1 prata por semana com cerveja na taverna, mas ela não vai economizar muito se for sua escolha. Vai demorar para um modesto Pdm pouco mais de um ano para economizar uma poção de cura, e dois anos para a antitoxina para sua filha doente. O ferreiro confortável pode comprar um segundo conjunto de ferramentas após 5 meses de trabalho árduo, enquanto o comerciante bem-sucedido pode comprar uma lupa para avaliar com mais precisão as gemas em cerca de um ano. Depois de pouco mais de um mês, o nobre menor pode comprar um frasco de ácido para calar a boca daquele líder da guilda.

Os custos mensais também são abstrações. Alguns PdMs podem receber seu pagamento semanalmente, enquanto outros recebem seu dinheiro apenas algumas vezes por ano.

MOEDAS ALTERNATIVAS

O dinheiro é uma abstração para a maioria das pessoas. Moedas de ouro são uma visão rara para as classes mais baixas, e muitas vezes tratadas com total desconfiança — são difíceis de negociar na vida normal e aumentam a probabilidade de serem atacadas.

Na maioria das vezes, os PdMs não serão pagos com moedas, mas com produtos e serviços — grãos, leite, couro, carpintaria, ferraria, etc. O mesmo se aplica aos impostos que geralmente saem diretamente de seu comércio.

Muitas comunidades locais também negociam e trocam por “palavra”, pequenos sinais de promessa entre os comerciantes. Esses sinais garantem um serviço ou bom quando trocados — uma ferradura, um afiador de facas, um quilo de bacon. Estes são inúteis fora da comunidade, no entanto.

RENDA E DESPESAS MENSAS

Status Social	Carreiras	Renda Mínima	Estilo de Vida	Manutenção	Impostos	Lucro
Esquálido	Desamparados, sem-teto, mendigos, desempregados, doentes mentais	1 po	1 po	—	—	—
Pobre	Trabalhador pobre não qualificado, trabalhadores rurais, vendedores ambulantes, ladrões, mercenários	6 po	3 po	2 po	6 pp	4 pp
Modesto	Soldados com famílias, fazendeiros, trabalhadores, estudantes, sacerdotes, magos hereges	30 po	15 po	10 po	3 po	2 po
Confortável	Comerciantes, comerciantes qualificados, oficiais militares	60 po	30 po	20 po	6 po	4 po
Rico	Mercadores bem sucedidos, um servo favorecido da realeza, ou o proprietário de algumas pequenas empresas	120 po	60 po	40 po	12 po	8 po
Aristocrático	Políticos aristocráticos, líderes de guildas, sumo sacerdotes	300 po	150 po	100 po	30 po	20 po

FONTE ORIGINAL

Este conteúdo é adaptado do artigo de [u/bjornbob1234's "5e commoner life and economy"](#).

EXEMPLO: MILSTONE

Milstone é uma pequena comunidade mineradora que poucos cartógrafos se deram ao trabalho de colocar no mapa. É governado pelo senhor local, Duque Oswald Thorn, um primo distante do senhor da região. Cerca de 200 pessoas vivem na aldeia e na terra circundante.

- 5 são destituídos. Esses são os mendigos, sem teto e desempregados. Eles não geram renda tributável.
- 115 são pobres. Esses são os agricultores, servos e jovens atendentes e assim por diante. Eles rendem 69 po em impostos a cada mês.
- 55 pessoas em Milstone têm uma renda modesta — fazendeiros, mineiros, carpinteiros, padre, guardas e mercadores menores. Eles rendem 165 po em impostos a cada mês.
- Apenas 5 pessoas em Milstone têm uma renda confortável. O ferreiro, o estalajadeiro, o capitão da guarda, o boticário e a velha administradora do armazém geral. Eles produzem 30 po por mês.
- 3 pessoas são ricas. Um é Gorm, guarda-costas confiável do duque Thorn, enquanto o outro é seu servo e conselheiro favorito. O terceiro é Milo, o encarregado das operações de mineração na área. Eles rendem 36 po em impostos a cada mês.

No total, são 183 pessoas pagando 300 po por mês, o que permite que Thorn tenha uma vida luxuosa de vinhos finos e panos macios. O resto da população são crianças com menos de 14 anos.

ROBIN

Robin é uma das pessoas pobres de Milstone. Ele aluga um pequeno quarto em uma pensão na vila e ganha 4 pp por mês de seu trabalho como assistente em Ferramentas e Coisas da Velha Vovó Moe. É um trabalho honesto e um dia ele espera ter uma loja para si.

Todos os dias, a caminho do trabalho, ele passa pela taverna e, todos os dias, promete passar no caminho de volta também. Ele raramente faz. Uma cerveja não faz mal a ninguém, Robin diz para si mesmo do lado de fora da porta do Gato Sorridente. Apenas um. Antes de Robin entrar, no entanto, um grupo de quatro pessoas o interrompe.

“Bom senhor, você não saberia onde podemos encontrar um ferreiro?” Suas armaduras brilham sob a luz do sol, e os cabelos dourados do bruxo fluem em um vento silencioso que Robin não consegue sentir.

“Claro. Apenas desça essa estrada, você não pode perder a direita”.

“Obrigado”, diz o guerreiro. Ele entrega casualmente a Robin uma pequena bolsa, antes que o grupo continue em seu caminho. Robin olha para a bolsa. 10 moedas de ouro brilhando sorriem para ele. Ele sacode a cabeça. Ele nunca entenderá a lógica dos aventureiros. Duas ales, então. Quando foi que Robin só bebeu uma?

WOLFRAM

A família Sparrows vive uma vida modesta. Eles possuem um pequeno barraco dentro da muralha da vila, apesar de terem que pagar aluguel pela terra. Não é nada extravagante, mas é limpo e pode abrigar todos eles. Sim, todos eles têm que dormir no mesmo quarto, mas é melhor dormir com a família do que estranhos na estalagem.

Wolfram passa seus dias de guarda do lado de fora da mansão do duque. Seus dois filhos mais velhos são fazendeiros na periferia da vila, enquanto o mais novo é aprendiz do ferreiro. Uma quantia considerável é paga para esse aprendizado, mas vale a pena — se Wolfram não alcançar a grandeza, seu filho mais novo o fará. Ele o nomeou depois dele, só para ter certeza. Nomes detêm poder, todo mundo sabe disso. Jane Sparrow é costureira, trazendo uma moeda extra para a família.

Os pais orgulhosos querem comprar um belo presente para o aniversário de sua filha. Todos devem receber um belo presente no seu décimo verão, agricultor e nobre.

HELGUN

Helgun Starling está confortável, executando a única ferraria de Milstone. Ela mora em um belo quarto acima do ferreiro, mas passa a maior parte do tempo no andar de baixo. Há sempre trabalho a ser feito, ferraduras para fazer. É um comércio perigoso, no entanto, o ferro é quente. Helgun estoca poções de cura apenas no caso. Melhor prevenir do que remediar.

O aprendizado do jovem Wolfram Sparrow é bem-vindo, pois ela nunca teve filhos. Ela realmente não percebeu como estava solitária até que o menino apareceu. Agora a ferraria parece estranhamente vazia depois que ele sai para o dia. Ele é um rapaz trabalhador, rápido para entender o ofício. Muito parecido com ela, chegou a pensar nisso.

Helgun é uma mulher de poucas palavras e menos falhas. O jogo não é uma falha, é um hobby — especialmente quando você é tão bom quanto ela. Claro, ela sente pena do jovem Robin. 10 ouros é uma soma considerável a perder — os deuses sabem onde ele conseguiu esse tipo de dinheiro.

GORM

Gorm Peacock é um homem com quem você pode confiar, o que o duque faz. Ele mora no segundo andar da mansão do duque e passa a maior parte de suas horas de vigília com o homem. Observar o jovem duque se transformar no homem que ele é hoje tem sido um prazer. Claro, ele pode gostar muito da erva da lua e dos vinhos pálidos do sul, mas ele governa de forma justa.

Está chegando e terminando, no entanto. A espada de Gorm não é tão rápida quanto costumava ser, e a saúde de sua esposa piorou nos últimos meses. Ele foi ao padre e ao boticário inúmeras vezes, mas nada parece ajudar. O tempo sempre tem um jeito de recuperar o atraso, mesmo com o melhor de nós.

Gorm está economizando para a aposentadoria. Viver com o duque fez dele acostumado a um certo estilo de vida, em contraste com o começo para as dificuldades que sofrera em sua juventude. Daqui a alguns anos, ele poderá comprar uma fazenda decente e alguns trabalhadores honestos. Talvez no sul, para que ele possa provar esse vinho pálido para si mesmo?

APÊNDICE C: FAQ

ESTA SEÇÃO ANALISA ALGUMAS DAS PERGUNTAS MAIS FREQUENTES SOBRE MASMORRAS CRUÉIS.

ISSO É OFICIAL?

Absolutamente não. Este é um gratuito, uma compilação não-oficial de regras da casa para inspirar a 5e — mas não afiliada a ela — no jogo [Masmorras Cruéis](#).

POR QUE FAZER ISSO?

Eu gosto de D&D, mas — como todo Mestre — eu gosto de rodar jogos do meu jeito. Isso significa focar em temas de exploração, perigo, sobrevivência e aventura dirigida pelos jogadores. Eu acho que a baunilha da 5e é muito fraco em algumas dessas áreas, então adicionei recursos ao longo do tempo para expandir esses temas.

Escrevi este manual para compilar todas as regras da minha casa juntas em um único lugar — significa que posso obter minhas regras revisadas por colegas e isso ajuda os jogadores a entender exatamente o tipo de jogo que gosto de executar para que não haja confusão.

POR QUE NÃO JOGAR/MODIFICAR OUTRA COISA?

Meu grupo joga 5e predominantemente, então é mais fácil modificar um sistema que já estamos desfrutando. Dessa forma, também podemos mergulhar em todos os outros homebrews do 5e espalhados.

Além disso, gosto de fazer esse tipo de coisa.

EXISTEM MUITAS MUDANÇAS...

Há muito aqui, mas você não precisa usar tudo de uma só vez — pegue os itens que melhor funcionarem para sua mesa e deixe o resto. Tente introduzir apenas alguns recursos de cada vez, se não tiver certeza.

Nota: Eu tentei escrever os recursos do Masmorras Cruéis para serem modulares, mas isso nem sempre é possível — fique atento à interligação entre os módulos que você seleciona ou não.

GERAÇÃO DE PERSONAGEM ALEATÓRIO?

Eu acho uma geração de personagem aleatória excitante — eu gosto de não saber o que é o personagem até terminar de desembulhá-lo. Não há otimização ou estratégia, apenas role uma pessoa completa e tente mantê-la viva.

Um divertido subproduto é que isso acaba criando uma variedade muito maior de personagens na mesa, já que impede que os jogadores caiam em truques familiares. Golias bárbaro? Hmm. Feiticeiro golias? Agora você tem minha atenção.

MAS EU POSSO TER ESTATÍSTICAS RUINS...

Claro que você pode. Mas é muito mais provável que você não faça isso. Viva um pouco — role e jogue a mão que você recebeu. Se for uma mão ruim, jogue de maneira mais inteligente e vá longe.

EU ODEIO GERAÇÃO ALEATÓRIA

Se você odeia a ideia de geração aleatória, absolutamente não use na sua mesa. Ou tente randomizar apenas pequenas partes da criação de personagem — raça e classe, por exemplo, mas não suas pontuações de habilidade. Sua mesa, suas regras.

POR QUE NENHUM TALENTO DE PERSONAGEM?

Sou muito crítico em relação aos talentos em 5e — acho que eles enfatizam muito o combate no que já é um conjunto de regras muito pesado. Os talentos incentivam criações ideais de personagens e jogabilidade previsível, algo que tento evitar.

Como gosto de enfatizar a jogabilidade não-combatente e as construções de personagens alternativas, é simplesmente mais fácil proibir os talentos escolhidos por personagens.

TALENTOS COMO RECOMPENSA

Embora eu não permita que personagens escolham talentos, eu faço uso de talentos por meio de recompensas raras. Talentos são propriedades fantásticas que você pode usar para criar facilmente novos itens mágicos:

- O *Anel do Mimetismo* concede-lhe o talento *Ator*.
- Esta *Armadura de Couro Forjado* concede-lhe o talento *Armaduras Leves*.
- A *Bandeira da Liderança* concede a você o talento *Líder Inspirador*.

QUEM FICA COM A VISÃO NO ESCURO?

Este manual só contabiliza as raças encontradas no LdJ e no GXtC. Se você estiver usando uma raça personalizada e quiser saber se pode ter visão no escuro, responda a estas perguntas:

- É do Subterrâneo?
- Tem sensibilidade à luz solar?
- É um gato?

Se a resposta a qualquer um destes é sim, sua raça pode ter visão no escuro como um traço racial.

O QUE SÃO DADOS DE USO?

Alguns recursos usam uma mecânica conhecida como Dados de Uso (tirado do [Black Hack RPG](#)). Sempre que você usa um item consumível limitado (como munição), você rola um dado de uso — se a rolagem for um 1, então o dado de uso encolhe um passo. Quando você rola um 1 em um d4, o item está no último uso.

d20 → d12 → d10 → d8 → d6 → 1d4 → 1

Quanto maior o tempo de uso inicial, mais usos você obterá de um item antes que ele expire. A tabela Dados de Uso abaixo mostra o número mediano de vezes que você pode esperar rolar um dado de uso antes de chegar ao último uso.

USAGE DICE

Starting Size	Median Uses	Starting Size	Median Uses
d20	30	d8	9
d12	20	d6	5
d10	14	d4	2

POR QUE USAR A DEFESA ATIVA?

Em vez de lançar ataques contra os jogadores, gosto de deixar que os jogadores rolem para defender porque:

1. **Eu não me importo com dados:** Sou um mestre preguiçoso e sempre fico feliz em dar mais responsabilidade aos jogadores sempre que possível. Os jogadores adoram jogar dados, então é uma vitória para mim.
2. **É fácil:** Não há matemática complicada ou qualquer alteração de monstros — apenas um modificador +22 estático do lado do Mestre. É isso aí.
3. **Mantém os jogadores envolvidos:** Faz com que os jogadores prestem mais atenção ao que está acontecendo e os mantenham envolvidos — eles não estão observando passivamente os cinco ataques do Mestre, eles estão ativamente tentando evitar ser atingidos. Isso acaba sendo muito mais dramático para todos.
4. **Melhora a atuação do jogador:** Coloca o destino de um personagem em suas próprias mãos. Se um personagem for atingido criticamente, não tenho que me sentir mal porque *ele fez o teste*.
5. **É rápido:** Não diminuí a velocidade e você pode atacar rapidamente vários personagens de uma só vez.
6. **Os jogadores não alteram nenhum número:** Não há necessidade de alterar nenhum número em uma ficha de personagem — CA e CD de conjuração permanecem exatamente iguais.

A MATEMÁTICA ESTÁ CORRETA?

Eu uso um modificador estático +22 e não os modificadores + 11/-8 encontrados no artigo original do [Unearthed Arcana](#). Isso ocorre porque o artigo do UA está errado e, na verdade, torna os jogadores muito mais propensos a ter sucesso em seus ataques.

Como exemplo, vamos percorrer um cenário em que Clanda está atacando um orc usando Espirro Ácido. Clanda tem uma CD de conjuração de 13 e o orc tem um bônus de Destreza de 1.

Tradicionalmente:

- O orc precisa rolar 12 ou mais (45% de chance) no teste de resistência contra magias CD 13.
- A chance de Clanda ter sucesso: 55%.

Com UA +11/-8:

- O teste de resistência do orc se torna 12 (1 + 11).
- A CD de conjuração de Clanda se torna 5 (13 — 8).
- Clanda precisa rolar 7 ou mais (70% de chance) para acertar um teste de resistência de 12.
- A chance de Clanda ter sucesso: 70%.

Com um +22 estático:

- O teste de resistência do orc se torna 23 (1 + 22).
- O CD de conjuração de Clanda permanece 13.
- Clanda precisa rolar 10 ou mais (55% de chance) para acertar um teste de resistência de 23.
- A chance de Clanda ter sucesso: 55%.

Como podemos ver, os modificadores da UA fazem com que Clanda tenha 15% mais chances de ter sucesso do que as regras tradicionais, enquanto o +22 estático mantém a mesma chance de sucesso.

MAS EU GOSTO DE ROLAR ATAQUES...

Isso é bom. Se você preferir o sistema tradicional, fique com ele — não vou entrar e tirar seus dados do Mestre.

POR QUE USAR A INICIATIVA ATIVA?

O Angry GM explica muito melhor do que eu poderia em seu artigo [Popcorn Initiative](#), mas os principais benefícios são:

1. **Melhor trabalho em equipe:** Os jogadores podem trabalhar juntos para encadear suas ações em grandes ataques de combinação, usando táticas mais elaboradas do que podem fazer sob o controle de iniciativa padrão.
2. **Comunicação:** Os jogadores falam mais quando têm uma oportunidade clara de trabalhar juntos.
3. **Jogadores mais atentos:** Os jogadores não ficam presos esperando sua vez chegar, eles estão ativamente observando as oportunidades de entrar e agir.
4. **É fácil:** Sem dados ou matemática — apenas diga quem será o próximo.

ISSO DÁ AOS JOGADORES UMA VANTAGEM?

Sim, os jogadores têm uma ligeira vantagem porque é mais fácil encadear ações juntos. Mas isso é bom — os jogadores *devem* ser recompensados por trabalharem juntos.

MAS QUANDO CHEGO A MINHA VEZ?

Você começa sua vez quando você ganha a iniciativa, alguém passa para você, ou você gasta um ponto de iniciativa para interromper alguém.

FOR NÃO MUDA O INVENTÁRIO?

Ter uma alta força significa que você pode levantar mais, mas isso não significa que você pode carregar mais — as mulas têm uma força muito baixa, por exemplo, e ainda carregam toneladas de equipamento.

O fator determinante no tamanho do inventário é o espaço, não força — quanto maior você for, mais espaço você tem para colocar coisas. Não importa o quão forte você é, se você não tem realmente nenhum espaço em seu corpo para segurar o item.

POR QUE AMARRÁ-LO AO TAMANHO DOS PERSONAGENS?

Em primeiro lugar, faz sentido narrativo — criaturas menores devem carregar menos coisas. Em segundo lugar, é temático e ajuda a tornar as raças um pouco mais diversificadas — halflings devem depender mais das mulas e carroças, os golias devem ser capazes de transportar mais, dado que são maiores do que todos os outros.

MAS AGORA EU NÃO POSSO CARREGAR TUDO...

Alguns tipos de personagens serão mais afetados mediante as alterações de inventário do que outros, tais como aqueles usando armadura pesada. Isso é por design. Armadura é uma escolha — se você optar por defender-se com um prato grosso, você também não pode ser uma mula. O espaço é um prêmio.

Se o seu inventário é apertado e você quer carregar mais coisas, existem maneiras de lidar com isso:

- **Pegue um mercenário.** Um escudeiro, um ajudante, uma mula, uma carroça... há sempre alguém que você pode pagar para carregar seu equipamento.
- **Confie em seus amigos.** Eles estão viajando ao seu lado, então confiar neles para manter suas coisas para você.
- **Encontre bolsas mágicas.** Mochilas de Carga podem aumentar substancialmente o seu espaço no inventário, então fique atento a esses itens excepcionais.
- **Aceite isso.** Nenhum personagem pode fazer tudo, então trabalhe com o que você tem.

POR QUE DESCANSOS LONGOS DURAM UMA SEMANA?

Alterar descansos longos a partir de 8 horas para uma semana é uma das mais simples — ainda mais efetivas — maneiras de mudar o tom de seu jogo.

1. **Guerreiros:** Os guerreiros agora são muito mais valiosos para um grupo. Magia é mais rara, então ter um guerreiro ao redor com *Retomar o Fôlego* é extremamente útil. Os guerreiros devem ser ótimos no combate e um período de descanso de uma semana ajuda a destacar isso.
2. **Recursos:** O equipamento é agora muito mais importante. As magias de cura são raras — e os conjuradores não podem alterar suas magias rapidamente — então os personagens realmente precisam pensar em kits de cura, poções, ferramentas, suprimentos, etc.
3. **Risco:** O combate é agora sempre um risco. Mesmo a menor luta tem a chance de drenar suprimentos valiosos — dados de vida, caça-níqueis, comida e água, etc. O combate tem consequências reais que não podem ser instantaneamente recuperadas após uma única noite de sono.
4. **Drama:** Viagens de longa distância agora tem drama. Personagens precisam planejar com antecedência para que seus recursos e magias possam durar toda a viagem, lá e de volta — você não pode simplesmente queimar todos as suas magias poderosas em um dia, dormir fora da masmorra para se recuperar e recarregar.
5. **Tempo:** O ritmo do mundo é muito mais realista. Ser forçado a passar uma semana se recuperando dá ao mundo tempo para reagir ao que os personagens estão fazendo — os PdMs e o mundo têm a oportunidade de mudar e se desenvolver.
6. **Investimento:** Os jogadores são naturalmente investidos no mundo. Quando a recuperação é difícil, os jogadores começam a pensar sobre a paisagem — eles vão procurar atalhos, perseguir raros círculos de teletransporte e passar algum tempo construindo fortalezas nas florestas para que eles tenham um lugar para descansar sem ter que percorrer todo o trajeto até a cidade.
7. **Rituais:** Os rituais agora são *importantes* — quando as magias são difíceis de recuperar, os rituais são um meio extremamente valioso de lançar magia na natureza sem queimar recursos importantes.

Eu recomendo que, se você mudar apenas uma coisa para o seu jogo, mude o período de descanso longo. É a menor mudança com o maior impacto.

COMO UM JOGADOR DEVE FAZER X?

Minha abordagem geral quando eu sou mestre: “Aqui está um problema, agora como você vai resolver?” Não estou tentando encontrar soluções — esse é o trabalho do jogador. Caso contrário, qual é o objetivo de ter jogadores?

Na minha opinião *pessoal*, um mestre deve dar um passo atrás e deixar os jogadores descobrirem as coisas por si mesmos. Você não precisa segurar a mão — os jogadores são espertos e superam o número de 5 para 1. Há sempre uma saída e os jogadores sempre descobrem.

Por exemplo, as mudanças no equipamento introduzem um problema: “Armas degradam com o uso, então o que você vai fazer a respeito?”. Possíveis soluções para isso poderiam ser:

- Lute com menos frequência ou lute de maneira mais inteligente.
- Leve armas e equipamentos sobressalentes.
- Repare seu equipamento usando ferramentas, pedras de afiar e outros equipamentos de manutenção entre as lutas.
- Role com vantagem para evitar falhas críticas.
- Encontre, compre, forje ou tempere equipamentos melhores que possam resistir a um número X de talhos por descansos longos.
- Procure por equipamento mítico — possivelmente amaldiçoado — que nunca se degrada.

Não é um problema invencível ou impossível, e a porta está aberta para os jogadores criarem suas próprias soluções — isso lhes dá agência, objetivos pessoais e uma razão para trabalhar com colegas de equipe.

QUAIS SÃO OS MODELOS PARA?

A última página da ficha de personagem inclui modelos de item e espaços reservados. Estas são coisas que você pode cortar e colocar em sua folha de inventário para representar itens reais — como visto em *Last Gasp Grimoire*.

Esta é uma maneira muito divertida de rastrear itens, e eu recomendo fortemente.

CONTATE-ME

Obrigado por ler isto! Se você tiver alguma pergunta ou comentário, pode me mandar um email para mim em /u/giffyglyph ou @giffyglyph — ou, se preferir, pode me enviar um e-mail para giffyglyph@gmail.com.



CLASSE & NÍVEL

ANTECEDENTE

RAÇA

ALINHAMENTO

FORÇA

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ Força
- ☐ Destreza
- ☐ Constituição
- ☐ Inteligência
- ☐ Sabedoria
- ☐ Carisma

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

PERÍCIAS

- ☐ Acrobacia (Des)
- ☐ Arcanismo (Int)
- ☐ Atletismo (For)
- ☐ Atuação (Car)
- ☐ Blefar (Car)
- ☐ Furtividade (Des)
- ☐ História (Int)
- ☐ Intimidação (Car)
- ☐ Intuição (Sab)
- ☐ Investigação (Int)
- ☐ Lidar com Animais (Sab)
- ☐ Medicina (Sab)
- ☐ Natureza (Int)
- ☐ Percepção (Sab)
- ☐ Persuasão (Car)
- ☐ Prestidigitação (Des)
- ☐ Religião (Int)
- ☐ Sobrevivência (Sab)

SABEDORIA

CARISMA

PROFICIÊNCIAS E IDIOMAS

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

PERCEPÇÃO PASSIVA

PONTOS DE DESTINO

INSPIRAÇÃO

DADO DE VIDA

___ d6 ___ d10 ___
___ d8 ___ d12 ___

TESTES VS A MORTE

☐ ☐ ☐

FERIMENTOS E LESÕES

TIPO	MODIFICADOR	-1/-2/-4/-8
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ESTRESSE

- ☐ 100: Ganha uma Aflição
- ☐ 150: Ganha uma Aflição
- ☐ 175: Ganha uma Aflição
- ☐ 200: Alcança Ponto de Ruptura

MODIFICADOR DE ESTRESSE

AFLIÇÕES

SAÚDE

LUZ

TEMPERATURA

FOME

SEDE

FADIGA

- ☐ Robusto +2
- ☐ Saudável +1
- ☐ Ok
- ☐ Atingido +1
- ☐ Sangrando +2
- ☐ Machucado +4
- ☐ Crítico +8

- ☐ Brilhante +2
- ☐ Iluminado +1
- ☐ Ok
- ☐ Penumbra +1
- ☐ Crepúsculo +2
- ☐ Escuro +4
- ☐ Cego +8

- ☐ Perfeita +2
- ☐ Confortável +1
- ☐ Ok
- ☐ Perceptível +1
- ☐ Desconfortável +2
- ☐ Esmagadora +4
- ☐ Insuportável +8

- ☐ Estufado +2
- ☐ Alimentado +1
- ☐ Ok
- ☐ Com Fome +1
- ☐ Sedento +2
- ☐ Voraz +4
- ☐ Faminto +8

- ☐ Saciado +2
- ☐ refrescado +1
- ☐ Ok
- ☐ Ressequido +1
- ☐ Com Sede +2
- ☐ Seco +4
- ☐ Desidratado +8

- ☐ Energizado +2
- ☐ Descansado +1
- ☐ Ok
- ☐ Cansado +1
- ☐ Sonolento +2
- ☐ Muito Sono +4
- ☐ Mal Acordado +8

HABILIDADE CHAVE

CD DO TR

BÔNUS DE ATAQUE

ATAQUES

ATAQUE

BÔNUS

DANO

XP

EXPERIÊNCIA

TREINAMENTO

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS

DETALHES DO PERSONAGEM

Idade:

Altura:

Peso:

Marcas de Distinção:

Motivação:

Hábitos:

Missão:

Outras notas:

ANTECEDENTES E TÍTULOS

①

②

③

Tamanho Pequeno

④

Armadura P

⑤

Armadura M / P

⑥

Armadura L / M / P

RAÇÕES

ODRES

CARTEIRA

RASTREANDO

NOTAS

0

TRUQUES

3

6

1

4

7

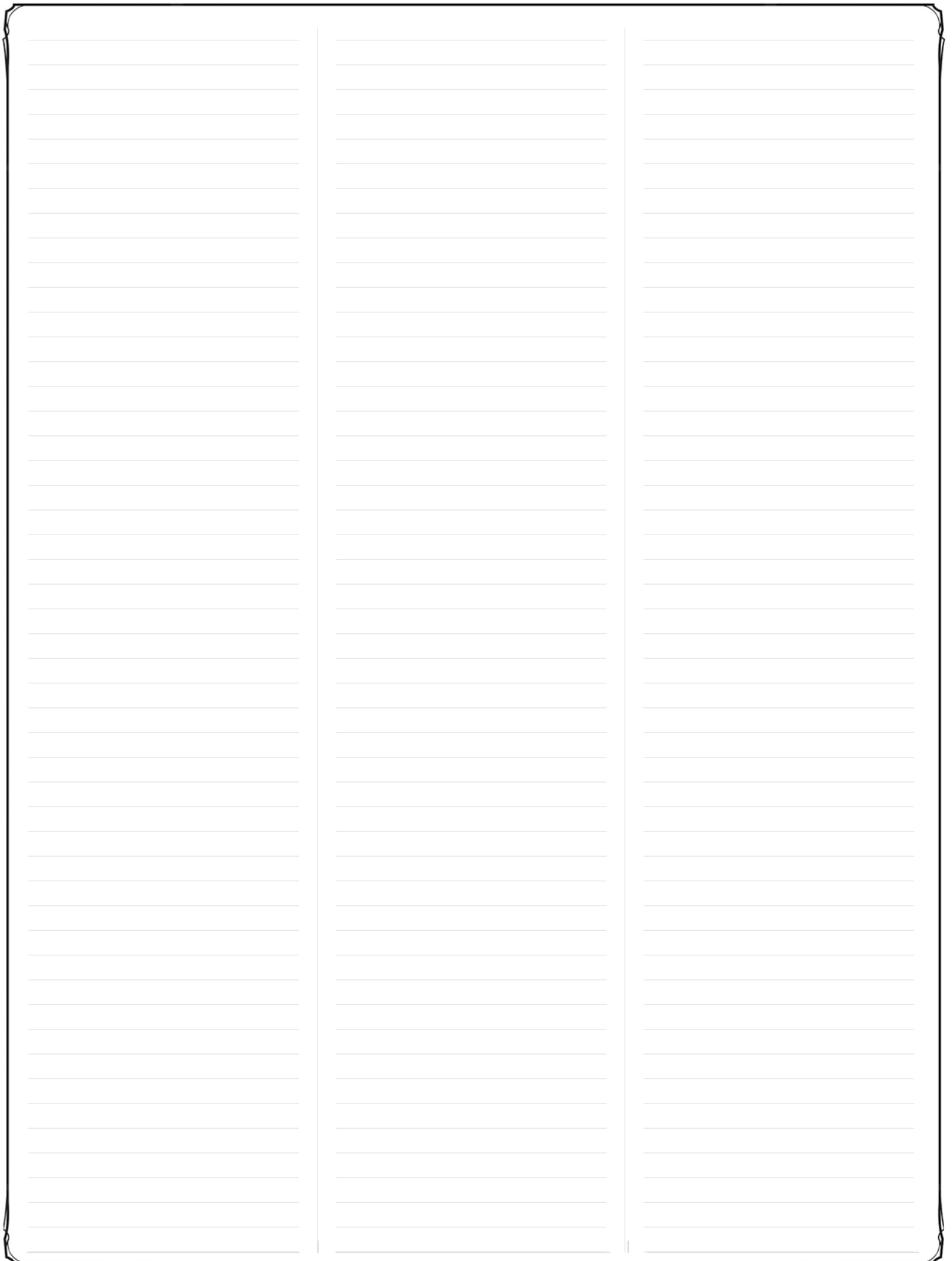
2

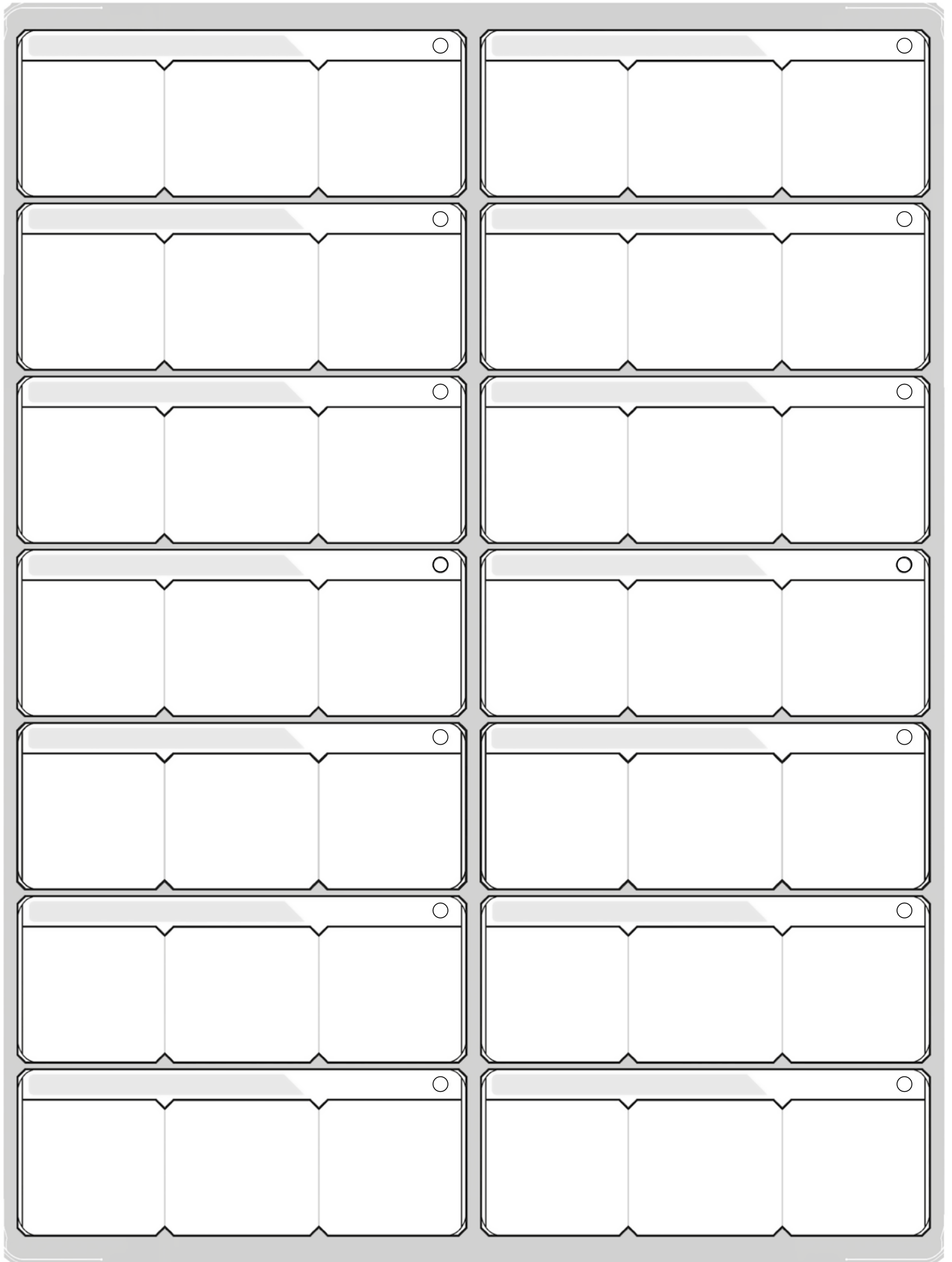
5

7

9

TRUQUES





--	--	--

<div>○○○○○</div>	<div>○○○○○</div>	<div>○○○○○</div>
------------------	------------------	------------------

<div>○○○○○</div>	<div>○○○○○</div>	<div>○○○○○</div>
------------------	------------------	------------------

<div>○○○○○</div>	<div>○○○○○</div>	<div>○○○○○</div>
------------------	------------------	------------------

<div>○○○○○</div>	<div>○○○○○</div>
------------------	------------------

<div>○○○○○</div>	<div>○○○○○</div>
------------------	------------------

<div>○○○○○</div>

<div>○○○○○</div>

--

	
------------------------------------------------------------------------------------	--

	
------------------------------------------------------------------------------------	--

	
--------------------------------------------------------------------------------------	--

O SUCESSO DEPENDE DA SOBREVIVENCIA

O mundo não é seu amigo. Nos lugares sombrios desta terra, horrores sobrenaturais guardam tesouros esquecidos. Você se atreve a desbravar as masmorras cruéis abaixo?

Aqui você encontrará ferramentas para criar uma sombria, e mais mortal experiência para seus jogadores.

Sozinho nas florestas ou túneis, a sobrevivência é a mesma.
Prepare-se, persista e supere.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

