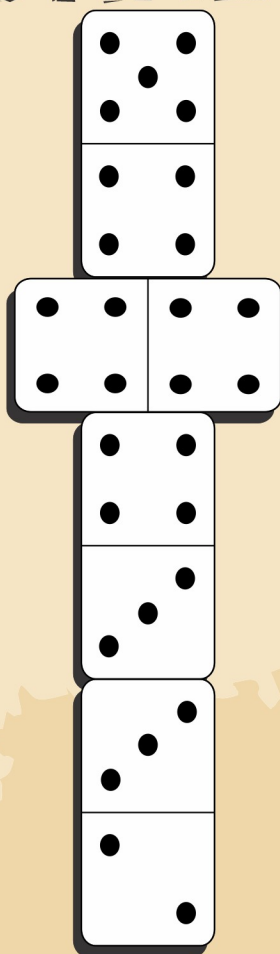


# TERRAS DESCONHECIDAS



PLINIO FIGUEIREDO DOS SANTOS

# ÍNDICE

<b>CAPÍTULO 1: O BÁSICO.....</b>	<b>4</b>
O QUE É TERRAS DESCONHECIDAS.....	4
O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR.....	4
MECÂNICAS BÁSICAS.....	4
<b>CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM.....</b>	<b>6</b>
RESISTÊNCIA.....	6
FERIMENTOS.....	6
VANTAGENS.....	6
HABILIDADES.....	7
EQUIPAMENTOS E PROVISÕES.....	11
EVOLUÇÃO DE PERSONAGEM.....	12
<b>CAPÍTULO 3: O MUNDO.....</b>	<b>14</b>
1 – O DESCONHECIDO.....	14
2 – A MAGIA.....	14
3 – OS PERIGOS.....	14
4 – O DINHEIRO.....	14
<b>CAPÍTULO 4: COMO JOGAR.....</b>	<b>15</b>
JOGADAS.....	15
SUCESSOS E FALHAS.....	15
REALIZANDO AÇÕES.....	16
FOCO.....	17
CONSEQUÊNCIAS.....	18
PROVISÕES.....	19
CANSAÇO.....	20
CURA.....	20
INCONSCIÊNCIA E MORTE.....	21
COMPANHEIROS.....	21

<b>CAPÍTULO 5: COMBATE.....</b>	<b>24</b>
<b>COMBATE EM DUETO.....</b>	<b>24</b>
<b>HABILIDADES EM COMBATES.....</b>	<b>24</b>
<b>ATAQUES INIMIGOS.....</b>	<b>24</b>
<b>TROCA DE GOLPES.....</b>	<b>25</b>
<b>CONQUISTAS DE COMBATE.....</b>	<b>25</b>
<b>CAPÍTULO 6: O ORÁCULO.....</b>	<b>27</b>
<b>O QUE É O ORÁCULO.....</b>	<b>27</b>
<b>COMO USAR O ORÁCULO.....</b>	<b>27</b>
<b>PRIMEIRA FUNÇÃO: RESPONDENDO PERGUNTAS.....</b>	<b>27</b>
<b>TABELA 1: ORÁCULO SIM/NÃO.....</b>	<b>28</b>
<b>SEGUNDA FUNÇÃO: GERANDO EVENTOS.....</b>	<b>28</b>
<b>TABELA 2: GERADOR DE EVENTOS.....</b>	<b>28</b>
<b>TERCEIRA FUNÇÃO: GERANDO Oponentes.....</b>	<b>29</b>
<b>TABELA 3: TIPOS DE Oponentes.....</b>	<b>29</b>
<b>TABELAS 4: Oponentes ESPECÍFICOS.....</b>	<b>30</b>

# CAPÍTULO 1: O BÁSICO

## O QUE É TERRAS DESCONHECIDAS

*Terras desconhecidas* é um **RPG de mesa** feito para ser jogado **sozinho (Solo)** ou **com Dois jogadores (Duetto)**, sendo possível jogar com ou sem um **Narrador**.

Nele os jogadores serão **Aventureiros**, que explorarão as Terras desconhecidas em busca de glória, tesouros, conhecimento ou qualquer outro objetivo que possuam.

## O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Para jogar você precisará de um conjunto de dominós de 28 peças e algum lugar para fazer anotações. Para uma melhor experiência tenha a ficha de personagem (última página) em mãos.

## MECÂNICAS BÁSICAS

*Terras desconhecidas* gira em torno de duas mecânicas, **Jogadas e Foco**:

### JOGADAS

Jogadas são utilizadas para realizar qualquer ação que **possua consequências importantes em caso de falhas**. Para realizar uma jogada o jogador deve **virar um dominó na mesa**, que servirá como base para a ação.

Ele então pega **3 dominós aleatórios** que deve usar para tentar conectar com o dominó que está na mesa. Somente dominós que possuam um número igual ao dominó na mesa pode ser conectado a ele.

O sucesso ou fracasso da ação depende de quantos dominós o jogador jogou na mesa. Se o jogador jogar um dominó ele consegue um **Sucesso parcial**, dois dominós representam um **Sucesso** e três dominós um **Sucesso perfeito**.

Se nenhum dominó for jogado a ação é uma **Falha**. Todos esses termos serão explicados mais a fundo no **Capítulo 4: Como jogar**.

Os jogadores **Compartilham** as peças que estão na mesa.

### FOCO

Os dominós que estão na mesa representam o **Foco** dos personagens dos jogadores. O Foco é utilizado para duas coisas: **Evitar ataques realizados contra você** e **Utilizar Habilidades**.

Cada dominó na mesa é considerado um Foco e usar Habilidades ou sofrer ataques inimigos removem Focos da mesa.

## CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Nesse capítulo você aprenderá a criar seu personagem, sendo que o processo de criação de personagens é dividido em alguns passos, eles são:

1. Escolha seu **Nome**.
2. Escolha duas **Vantagem**.
3. Escolha três **Habilidades**.
4. Escolha seus **Equipamentos**.

### RESISTÊNCIA

A Resistência de um aventureiro define o quantos Ferimentos ele pode receber antes de ficar **Inconsciente**. Por padrão a sua **Resistência é 5**, podendo ser aumentado até **10** utilizando seus **Avanços**.

### FERIMENTOS

Quando seu personagem ataca ele causa Ferimentos ao oponente atacado. Esse Ferimento é **1 por padrão**, podendo ser aumentado pelo uso de **Vantagens e Habilidades**.

Quando você recebe Ferimentos eles são retirados primeiramente de seu **Foco**. Quando os Ferimentos forem mais numerosos que os Focos na mesa os Ferimentos removem os focos e depois reduzem a sua **Resistência**.

### VANTAGENS

As vantagens são habilidades que os personagens adquirem ao treinar ou por meios sobrenaturais.

Diferentes das Habilidades as vantagens fornecem uma vantagem passiva, ou seja, que está sempre em funcionamento.

Qualquer personagem pode adquirir qualquer Vantagem.

#### Lista de Vantagens

ACROBATA	ARTISTA
<b>Descrição:</b> Ao realizar ações que envolvam acrobacias você pega <b>um dominó adicional</b> .	<b>Descrição:</b> Você é um artista nato, ao realizar ações que envolvam arte você <b>pega um dominó adicional</b> .
CONVINCENTE	CURANDEIRO

<b>Descrição:</b> Ao realizar ações que envolvam convencimento você pega <b>um dominó adicional</b> .	<b>Descrição:</b> Suas ações de cura recuperam <b>um ponto adicional de Resistência do alvo</b> .
---	---

CURA ANORMAL	DEFENSOR
<b>Descrição:</b> Você se cura mais rápido que a maioria. Ao final do combate você recupera <b>1 ponto de Resistência</b> .	<b>Descrição:</b> Você domina a arte da defesa, e com isso ataques inimigos <b>causam um Ferimento a menos</b> .

ENGENHEIRO	FEITICEIRO
<b>Descrição:</b> Você sabe como criar máquinas e armadilhas simples. Ao realizar ações que envolvam criação você pega <b>um dominó adicional</b> .	<b>Descrição:</b> Você consegue utilizar magias e feitiços. Com isso você pode acessar Habilidades que possuam ♠ no começo de seu nome.

INSTINTO DE BATALHA	♠ MAGO DE COMBATE
<b>Descrição:</b> Você sabe como atacar os pontos fracos de seu oponente e com isso seus <b>ataques causam um Ferimento adicional</b> .	<b>Descrição:</b> Você focou seus estudos na magia de combate e com isso suas magias de ataque <b>causam um Ferimento adicional</b> . Necessário ter obtido a vantagem <b>Feiticeiro</b> .

POUCO SONO	ROTINA
<b>Descrição:</b> Você precisa de somente <b>3 horas de sono</b> para ficar descansado.	<b>Descrição:</b> Você domina os passos necessários para utilizar suas habilidades. As suas habilidades precisam de <b>um Foco a menos</b> .

## HABILIDADES

Habilidades são técnicas especiais que os personagens podem utilizar ao **remover Foco da mesa**.

Habilidades são utilizadas **antes de você realizar uma ação** e pode ser considerada como uma **ação bônus**.

Abaixo estão todas as habilidades que os personagens podem acessar. Qualquer das habilidades abaixo estão disponíveis para serem escolhidas,

entretanto, certas habilidades precisam que seu personagem possua a Vantagem **Feiticeiro**. Essas habilidades possuirão um ♠ no começo de seu nome.

<b>Acampamento protegido</b>	<b>Foco: 5</b>	<b>Dificuldade: Médio</b>	<b>Duração: –</b>
<b>Descrição:</b> Você cria um acampamento que, para todos os efeitos, é impossível de ser encontrado por meios comuns. Você pode descansar sem preocupações.			

<b>Ameaçar</b>	<b>Foco: 4</b>	<b>Dificuldade: Médio</b>	<b>Duração: 2 ações</b>
<b>Descrição:</b> Utiliza sua presença, ameaças e blefes para fazer com que o alvo perca sua vontade de lutar e fuja. Pelas próximas duas ações você pega <b>um dominó adicional quando agir contra aquele oponente</b> .			

<b>♠ Arma dançarina</b>	<b>Foco: 4</b>	<b>Dificuldade: Médio</b>	<b>Duração: 3 ações</b>
<b>Descrição:</b> Você invoca uma arma que flutua ao seu redor, atacando os inimigos que você atacar. Pela duração do feitiço você causa <b>+1 Ferimento</b> .			

<b>♠ Armadura espectral</b>	<b>Foco: 4</b>	<b>Dificuldade: Médio</b>	<b>Duração: 3 ações</b>
<b>Descrição:</b> Você invoca uma armadura invisível que te protege pela duração do feitiço. Enquanto ativo ataques <b>causam um Ferimento a menos</b> .			

<b>Areia de bolso</b>	<b>Foco: 3</b>	<b>Dificuldade: Fácil</b>	<b>Duração: 2 ações</b>
<b>Descrição:</b> Joga areia nos olhos de seu oponente, cegando-o temporariamente. Pelas próximas duas ações você pega <b>um dominó adicional quando agir contra aquele oponente</b> .			

<b>Ataque preciso</b>	<b>Foco: 3</b>	<b>Dificuldade: Fácil</b>	<b>Duração: –</b>
<b>Descrição:</b> Você encontra um ponto fraco no seu oponente, acertando-o de maneira precisa. Ao realizar seu próximo ataque você <b>pega um dominó adicional</b> .			

<b>Ataque atordoante</b>	<b>Foco: 4</b>	<b>Dificuldade: Médio</b>	<b>Duração: –</b>
<b>Descrição:</b> Seu ataque atordoar seu oponente, fazendo com que sua próxima <b>falha contra esse inimigo</b> se transforme em um <b>sucesso parcial</b> .			



<b>Blefar</b>	<b>Foco:</b> 4	<b>Dificuldade:</b> Médio	<b>Duração:</b> Próxima ação
<b>Descrição:</b> Você utiliza um blefe para distrair seus oponentes, ganhando tempo para realizar sua próxima ação. Em sua próxima ação você pode pegar <b>um dominó adicional</b> .			

<b>Confundir</b>	<b>Foco:</b> 6	<b>Dificuldade:</b> Difícil	<b>Duração:</b> –
<b>Descrição:</b> Você confunde seu oponente, fazendo com que ele <b>não faça nada</b> caso você <b>falhe</b> ou tenha um <b>sucesso parcial</b> em sua próxima ação.			

<b>♠ Controle climático</b>	<b>Foco:</b> 6	<b>Dificuldade:</b> Difícil	<b>Duração:</b> –
<b>Descrição:</b> Você realiza um ritual que modifica o clima da região, causando nevascas, tempestades, sol, neblina e até terremotos. O clima permanece por algum tempo (entre horas e dias) e afeta todos na área.			

<b>Criar armadilha</b>	<b>Foco:</b> 4	<b>Dificuldade:</b> Médio	<b>Duração:</b> –
<b>Descrição:</b> Você cria uma armadilha para machucar ou capturar alguém. Em casos de armadilhas feitas para machucar ela causa <b>2 Ferimentos a qualquer ser que a ativá-la</b> .			

<b>Detecção</b>	<b>Foco:</b> 3	<b>Dificuldade:</b> Fácil	<b>Duração:</b> –
<b>Descrição:</b> Você detecta qualquer criatura que esteja próximo de você, sabendo o tamanho e direção onde ela se encontra.			

<b>Disfarce</b>	<b>Foco:</b> 5	<b>Dificuldade:</b> Médio	<b>Duração:</b> –
<b>Descrição:</b> Cria um disfarce, assumindo outra identidade ou se misturando as criaturas do ambiente. Se você estiver imitando alguém as pessoas que conhecem quem você imita saberão na hora que você não é ele.			

<b>Domesticar</b>	<b>Foco:</b> 6	<b>Dificuldade:</b> Difícil	<b>Duração:</b> –
<b>Descrição:</b> Você domestica uma criatura que você derrotou sem matar. Essa criatura te auxiliará em suas aventuras, mas precisa receber cuidados e alimentos. Veja a sessão <b>Companheiros</b> do livro para saber mais.			

<b>Envenenar</b>	<b>Foco: 4</b>	<b>Dificuldade: Médio</b>	<b>Duração: 2 ações</b>
<b>Descrição:</b> Seu ataque envenena seu oponente, fazendo com que ele <b>receba 1 Ferimento</b> pelas próximas <b>2 ações suas</b> .			
<b>Falsificação</b>	<b>Foco: 6</b>	<b>Dificuldade: Difícil</b>	<b>Duração: –</b>
<b>Descrição:</b> Você cria uma falsificação praticamente perfeita de um item, entretanto, a falsificação não possui nenhum poder que o original possuía.			
<b>Ignorar dor</b>	<b>Foco: 4</b>	<b>Dificuldade: Médio</b>	<b>Duração: –</b>
<b>Descrição:</b> Você ignora seus ferimentos, recuperando <b>um ponto de Resistência</b> .			
<b>♠ Ilusão</b>	<b>Foco: 4</b>	<b>Dificuldade: Médio</b>	<b>Duração: 2 ações</b>
<b>Descrição:</b> Você cria uma ilusão realista de algo. Aqueles que a veem acreditam que ela é real, reagindo de acordo.			
<b>Ler intenções</b>	<b>Foco: 5</b>	<b>Dificuldade: Médio</b>	<b>Duração: –</b>
<b>Descrição:</b> Você consegue analisar os maneirismos de uma pessoa para saber suas intenções.			
<b>Mãos rápidas</b>	<b>Foco: 5</b>	<b>Dificuldade: Médio</b>	<b>Duração: –</b>
<b>Descrição:</b> Você utiliza sua velocidade para roubar um item pequeno de um alvo <b>sem que ele perceba</b> . Isso não o impede que ele desconfie de você quando perceber que o item foi roubado. Você deve estar próximo do alvo para usar essa habilidade.			
<b>Medicina de campo</b>	<b>Foco: 4</b>	<b>Dificuldade: Médio</b>	<b>Duração: –</b>
<b>Descrição:</b> Você utiliza o que acha em campo para curar seus ferimentos, recuperando <b>2 pontos de Resistência</b> .			
<b>Provocar</b>	<b>Foco: 3</b>	<b>Dificuldade: Fácil</b>	<b>Duração: –</b>
<b>Descrição:</b> Provoca um oponente, fazendo com que ele aja sem pensar. Em sua próxima ação realizada contra esse inimigo você pega <b>um dominó adicional</b> .			
<b>♠ Raio</b>	<b>Foco: 3</b>	<b>Dificuldade: Fácil</b>	<b>Duração: –</b>

<b>Descrição:</b> Dispara um raio poderoso que causa <b>2 Ferimentos ao oponente</b> .			
<b>Reforçar defesas</b>	<b>Foco:</b> 4	<b>Dificuldade:</b> Médio	<b>Duração:</b> –
<b>Descrição:</b> Você se concentra em suas defesas, reduzindo pela <b>metade</b> os próximos Ferimentos que você receber (arredondado para baixo).			
<b>Reparar</b>	<b>Foco:</b> 3	<b>Dificuldade:</b> Fácil	<b>Duração:</b> –
<b>Descrição:</b> Repara um objeto que estava quebrado, que volta ao estado que estava <b>antes de ser quebrado</b> .			
<b>Tradução perfeita</b>	<b>Foco:</b> 6	<b>Dificuldade:</b> Difícil	<b>Duração:</b> –
<b>Descrição:</b> Você traduz um documento escrito em qualquer língua utilizando seus conhecimentos, pesquisa, raciocínio lógico ou contatos.			

## EQUIPAMENTOS E PROVISÕES

### Equipamentos

Seu personagem começa o jogo com **uma arma de sua escolha** e **dois equipamentos de exploração** que estarão disponíveis mais abaixo.

A arma de seu personagem é considerado um item **cosmético**, não alterando os Ferimentos causados pelos ataques de seu personagem.

### Equipamentos de Exploração

Os equipamentos de exploração fornecem ao seu personagem **um domínio adicional** quando ele fizer uma ação que use o equipamento. Eles podem ser utilizados múltiplas vezes.

Equipamentos	Descrição
<b>Bussola</b>	Faz com que achar seu caminho seja mais fácil.
<b>Equipamento de escalada</b>	Equipamento que facilita a escalada.
<b>Equipamentos de ladrão</b>	Usados em diversas atividades criminosas, como abrir fechaduras, desarmar armadilhas, etc.
<b>Kit de cartografia</b>	Permite que você crie mapas e realize outras atividades que envolvam escrita.

<b>Kit de reparos</b>	Usado para reparar itens e equipamentos.
<b>Kit do golpista</b>	Possui equipamentos que fazem com que aplicar golpes seja mais fácil.
<b>Lista de contatos</b>	Uma lista com diversos contatos, que facilita que você consiga informações.

## Provisões

Provisões são itens que seu personagem carrega e que o ajudam a realizar diversas tarefas. Itens como cordas, tochas, mantimentos, equipamentos de escalada e medicamentos são considerados Provisões.

Seu personagem começa o jogo com **5 Provisões**, que são gastas ao realizar ações onde eles são necessários. Uma explicação mais ampla está disponível no **Capítulo 4: Como jogar**.

## EVOLUÇÃO DE PERSONAGEM

### Conquistas

Ao longo de suas aventuras seu personagem superará desafios, recebendo **Conquistas**. As conquistas representam tanto sua experiência como aventureiro como sua fama.

### Avanços

Ao adquirir um certo número de conquistas o seu personagem conseguirá um **Avanço**.

Avanços podem ser utilizados para **melhorar seu personagem**, obtendo novas **Habilidades ou Vantagens**, aumentando sua **Resistência ou Provisões máximas**.

Você adquire **um Avanço para cada 5 conquistas obtidas**.

### Utilizando Avanços

A tabela abaixo mostra quantos Avanços devem ser utilizados para melhorar seu personagem:

Melhoria	Avanços necessários	Limite
Uma nova <b>Habilidade</b>	1	Nenhum
+1 <b>Provisões máxima</b>	1	Máximo de 10

<b>Uma nova Vantagem</b>	<b>2</b>	<b>Nenhum</b>
<b>+1 Resistência máxima</b>	<b>2</b>	<b>Máximo de 10</b>

## CAPÍTULO 3: O MUNDO

*Terras desconhecidas* não possui um mundo definido, entretanto ele possui **quatro premissas** que estão presentes sempre presentes nele. Elas são:

### 1 – O DESCONHECIDO

A região desconhecida do mundo, nesse livro chamada de **terras desconhecidas** é onde a maior parte das aventuras ocorrerão. É nela onde seu personagem encontrará tesouros, ruínas de civilizações antigas, criaturas misteriosas entre diversas outras coisas.

Como o nome sugere, não existe um mapa das terras desconhecidas e os poucos relatos sobre ela falam sobre coisas fantasiosas, que ninguém encontraria nas terras civilizadas.

### 2 – A MAGIA

Nesse mundo a magia existe, podendo ser algo comum entre a população, algo que somente alguns que foram escolhidos pelo destino podem acessar ou um presente (ou maldição) fornecido por uma das tecnologias de um império perdido, a certeza é que a magia circula pelo mundo!

### 3 – OS PERIGOS

As terras desconhecidas são perigosas, e existem diversos mitos e rumores sobre o que você pode encontrar nelas.

Poucas pessoas já voltaram delas, e muitas vezes não é possível confiar nas palavras loucas daqueles que voltaram.

Seu personagem sabe disso e mesmo assim está disposto a se aventurar nelas, seja por coragem ou por loucura.

### 4 – O DINHEIRO

Nas terras desconhecidas o dinheiro é inútil. Existem poucos pontos onde alguém pode encontrar civilização e mesmo nesses locais a troca de produtos e serviços é o que manda. Se você quer algo é importante possuir algo de valor igual ou maior para trocar.

## CAPÍTULO 4: COMO JOGAR

### JOGADAS

Sempre que você precisar realizar uma ação que possui consequências em caso de falha você fará uma **Jogada**. Vire um dominó na mesa que agirá como a base da jogada.

O jogador pega **3 dominós aleatórios** e tentará conectá-los aos dominós na mesa. Somente dominós com o mesmo número podem ser conectados.

As peças que estão na mesa são consideradas **Focos**.

### SUCESSOS E FALHAS

O sucesso ou fracasso da ação depende de quantos dominós o jogador jogou na mesa em uma mesma **Jogada**. Se o jogador jogar um dominó ele consegue um **Sucesso parcial**, dois dominós representam um **Sucesso** e três dominós um **Sucesso perfeito**.

Se nenhum dominó for jogado a ação é uma **Falha**.

#### Sucessos Perfeitos

Você consegue um sucesso perfeito quando você joga **3 peças na mesa**.

Sucessos perfeitos fazem com que sua ação seja **melhor do que o esperado**. Isso faz com que sua ação tenha um **efeito adicional positivo**.

Ao conseguir um sucesso perfeito em um **Teste Complexo** ele conta como **2 Passos**.

Ataques causam um **Ferimento adicional**.

#### Sucessos

Você consegue um sucesso quando você joga **2 peças na mesa**.

Sucessos fazem com que sua ação seja bem-sucedida e em **Testes complexos** contam com **1 Passo**.

#### Sucessos Parciais

Você consegue um sucesso quando você joga **uma peça na mesa**.

Sucessos parciais fazem com que sua ação seja bem-sucedida, mas com um custo negativo.

Em **Testes complexos** eles contam como **1 Passo**, entretanto eles trazem uma **consequência**.

Em combates Sucessos parciais fazem com que uma **Troca de golpes** aconteça.

## Falhas

Quando você não consegue jogar nenhuma peça na mesa você falha. Com isso você sofre as consequências da falha.

Em testes complexos as falhas contam como **1 Erro**.

Quando em combate uma falha faz com que o personagem sofra **um ataque inimigo**.

## REALIZANDO AÇÕES

### Testes Simples

Testes simples são testes que precisam de somente **uma ação** para serem resolvidos. Para realizá-los o jogador realiza uma **Jogada**, tendo sucesso na ação se conseguir um **Sucesso parcial ou melhor**.

Sempre que você concluir um teste simples você deve **remover** os dominós da mesa.

***Exemplo:** Márcia é uma aventureira que está tentando abrir uma porta. O jogador define que isso é um **Teste simples**, precisando de apenas **um sucesso** para ser bem-sucedido.*

*Ao pegar suas peças o jogador consegue apenas um **sucesso parcial**, o que significa que Márcia consegue abrir a porta, mas uma complicação se apresenta. Os jogadores decidem que a complicação é que tem alguém **dormindo** nessa sala, então Márcia terá que ser cautelosa para não acordá-lo.*

### Testes Complexos

Testes complexos são testes que precisam de mais do que **uma ação** para serem concluídos. Esses testes possuem diversos **Níveis de dificuldade (ND)**, onde os jogadores precisam conseguir um número de **Sucessos (Passos)** antes de atingirem o número **máximo de Falhas (Erros)**.

Para realizar esses testes o jogador realizará uma série de **Jogadas**, onde os dominós ficam na mesa como **Focos** até que o teste seja **resolvido**.

***Exemplo:** Dunas é um aventureiro que está tentando escalar uma montanha. O jogador define que esse teste possui o nível de dificuldade **Fácil**, o que significa que ele precisa conseguir realizar **3 ações bem-sucedidas** antes de conseguir **3 falhas**.*



*Sua primeira ação é um **Sucesso**, que em um teste complexo vale por **1 Passo**, o que significa que ele consegue escalar uma boa parte da montanha sem dificuldade, entretanto sua segunda e terceira ações são **erros** e Dunas desliza da face da montanha, quase caindo. Felizmente, sua próxima ação é um **Sucesso Perfeito**, que vale como **2 Passos**, o que significa que ele se recupera e termina de escalar a montanha!*

Sempre que você concluir um teste complexo você deve **remover** os dominós da mesa.

### Conquistas de testes complexos

Ao ser bem-sucedido em testes complexos você recebe um número de **Conquistas** definido pelo **ND** do teste (que você pode achar na tabela abaixo).

#### Tabela de Nível de Dificuldade

Dificuldade	Passos	Erros	Conquistas
Fácil	3	3	1
Médio	5	3	2
Difícil	7	3	3
Épico	10	4	4

### FOCO

Os dominós que estão na mesa são chamadas de **Foco**. O Foco é utilizado para **desviar de ataques de inimigos** e para **utilizar habilidades especiais**.

#### Utilizando o Foco

O Foco pode ser usado para utilizar **Habilidades**. Para usar uma habilidade o jogador deve retirar um número de dominós da mesa **igual ao Foco marcado na habilidade**. Entretanto, caso o jogador fique sem **Nenhum dominó na mesa** ele deverá **virar uma nova peça na mesa e pegar uma peça a menos nessa jogada**, como custo por ficar **sem foco**.

## Utilizando habilidades sem Foco na mesa

Quando você quiser utilizar uma habilidade mas não possuir Foco na mesa você deve realizar um **Teste complexo**. A **ND** está marcada na própria **Habilidade**.

### Perdendo o Foco

Quando você falha em uma Jogada no meio de um combate você recebe um **Ataque inimigo**. Esse ataque faz com que você remova Focos da mesa equivalentes ao **número de Ferimentos causados pelo ataque**. Se o número de Ferimentos é maior que os Focos que estão na mesa você remove **todos os Focos da mesa** e no começo da próxima rodada **vira uma nova peça na mesa**.

***Exemplo:** Dunas possui 2 Focos na mesa e recebe um ataque que causa 4 ferimentos. Ele remove os 2 Focos da mesa, ficando sem nenhuma peça na mesa, e os 2 Ferimentos restantes são removidos de sua Resistência.*

*No começo de sua próxima rodada Dunas vira uma nova peça na mesa.*

Em casos onde os Ferimentos sejam exatamente iguais ao Foco que os jogadores possuem, os jogadores devem **virar uma nova peça na mesa** e **pegar uma peça a menos nessa jogada**, como custo por ficar **sem foco**.

### Foco em jogos de Dueto

Quando estiverem jogando em Dueto os jogadores compartilham de um mesmo **Foco**. Isso faz com que seja um pouco mais difícil de se utilizar as Habilidades, em contrapartida, em jogos de Dueto os Ferimentos acabam sendo distribuídos entre os personagens, o que torna sobreviver um pouco mais fácil.

A Comunicação entre os jogadores em um jogo Dueto é fundamental para que os personagens sobrevivam aos desafios que aparecerão em seus caminhos.

## CONSEQUÊNCIAS

Sempre que você falha em um teste você sofre uma **Consequência**. As consequências dificultam a vida de seu personagem, por isso encorajamos que você escolha as consequências de acordo com a ação que seu personagem realizou.

Algumas consequências possuem efeito narrativo, como um personagem ficar irritado com seu personagem após ele falhar em um teste de persuasão, enquanto outras podem ter efeitos mecânicos, como você perder um de seus equipamentos ao falhar em um teste para cruzar um rio.

Abaixo temos alguns tipos de consequências que você pode utilizar:

CONSEQUÊNCIA	DESCRIÇÃO
<b>Perder uma Provisão</b>	Isso pode acontecer quando o personagem falha em uma ação onde ele estava usando suas Provisões
<b>Perder um ponto de Resistência</b>	Isso acontece quando o personagem falha em uma ação perigosa, como desarmar uma armadilha ou desviar de uma pedra.
<b>Perder uma arma</b>	Isso pode acontecer quando ele falha em combate.
<b>Piorar um relacionamento</b>	Isso acontece quando se falha em uma ação de comunicação.
<b>Ser preso</b>	Quando você quebra as leis de um local ou é pego por inimigos.
<b>Consequências futuras</b>	As vezes as consequências só te encontram no futuro.

## PROVISÕES

### Utilizando Provisões

Sempre que seu personagem precisar de um item específico para realizar uma ação ele pode gastar **uma Provisão**.

Gastar uma Provisão garante que ele tenha os itens necessários para encarar aventuras sem que você precise ficar gerenciando cada pequeno item em seu inventário.

Algumas ações específicas sempre utilizam uma Provisão quando realizadas, elas são: **Curar** e **Montar acampamento**, que serão explicadas mais a frente nesse capítulo.

## Consequindo Provisões

Você pode realizar um **teste simples** para tentar conseguir novas provisões. Um **Sucesso Parcial** recupera **uma Provisão**, mas traz uma **Consequência**, um **Sucesso** recupera **Uma Provisão** e um **sucesso perfeito** recupera **duas Provisões**. Você não recupera nada em uma falha.

Após realizar um teste de provisão você só pode realizar outro teste após realizar um **teste complexo** ou após um **combate**.

## CANSAÇO

Seu personagem precisa dormir para recuperar suas energias. Quando seu personagem dorme **menos de 6 horas em um dia** ele fica **Cansado**.

Quando um personagem está cansado **suas habilidades exigem um Foco a mais para serem usadas**.

Você pode se recuperar do cansaço **dormindo por 6 horas**.

## Montar acampamento

Você pode utilizar **uma Provisão** para **montar acampamento**. Isso faz com que ficar de guarda seja mais simples e garante uma boa noite de sono para seu personagem.

Se um personagem dorme sem **montar acampamento** ele precisa de **duas horas adicionais de sono para ficar retirar o Cansaço**.

Se você possuir **Companheiros** montar o acampamento utiliza **2 Provisões**.

## CURA

### Ações de cura

Quando seu personagem receber ferimentos ou quiser curar outro personagem você pode tentar realizar uma ação de **Cura**. Para realizar uma ação de cura você deve gastar **1 Provisão**.

A ação de cura é realizada com um **Teste simples**, onde:

- Um **Sucesso perfeito** recupera **2 pontos de Resistência** e **recupera a Provisão gasta**.

- Um **Sucesso** recupera **1 ponto de Resistência**.
- Um **Sucesso parcial** recupera **1 ponto de Resistência**, mas você gasta **Uma Provisão adicional**.
- Uma **Falha** não recupera Resistência e a Provisão é gasta.

Independente do resultado a ação significa que seu personagem **fez o seu melhor** na ação de cura, não podendo tentá-la novamente até o **próximo dia**.

### **Cura natural**

Com o passar do tempo os ferimentos de seu personagem vão se curando. Você recupera **1 ponto de Resistência no começo de cada dia**.

## **INCONSCIÊNCIA E MORTE**

Quando a resistência de seu personagem chega zero ele fica **inconsciente**. Dependendo da situação que ele se encontra isso pode levar a morte ou a outras consequências.

Por exemplo, uma criatura selvagem possivelmente matará seu personagem, entretanto, um ser inteligente pode prendê-lo para realizar outros objetivos, usá-lo como escravo, um sacrifício para um ritual antigo ou para tortura, tudo depende do oponente.

## **COMPANHEIROS**

Companheiros são personagens que, por seus próprios motivos, decidiram se juntar a você em sua aventura. Eles fornecem a você alguma vantagem adicional, que varia de companheiro para companheiro.

Alguns companheiros são aliados temporários, te ajudando até que alcancem seus objetivos, enquanto outros são permanentes, ficando com você até o final de sua vida de aventuras. O que define isso são os objetivos do companheiro dentro da história.

Você pode ter até **dois companheiros** com você em qualquer momento.

### **Vantagens de companheiros**

Os companheiros não agem sozinhos, ao invés disso eles fornecem **Vantagens de companheiros** ao seu personagem. Ao criar seu companheiro você pode escolher uma das vantagens abaixo.

### CAÇADOR

**Descrição:** Seu companheiro te ajuda em sua caçada, servindo como um outro par de olhos e ouvidos.

**Efeito:** Ao realizar um **teste de provisão** você recebe **uma provisão adicional por sucessos**.

### CARREGADOR

**Descrição:** Seu companheiro te ajuda a carregar mais **Provisões**.

**Efeito:** Seu limite máximo de Provisões aumenta em **+1**.

### COMPANHEIRO DE COMBATE

**Descrição:** Seu companheiro te ajuda quando você está em combate.

**Efeito:** Ao realizar uma ação de **ataque** seu companheiro te ajuda. Adicione **+1 aos Ferimentos causados**.

### COMPANHEIRO DEFENSOR

**Descrição:** Seu companheiro te protege em combate, permitindo que você lute por mais tempo.

**Efeito:** Sua **Resistência máxima** aumenta em **+1**.

### COMPANHEIRO CURANDEIRO

**Descrição:** Seu companheiro consegue realizar ações básicas de cura, podendo tentar resgatá-lo quando necessário.

**Efeito:** Ao realizar ações de cura você pega **um dominó adicional** e em casos onde sua Resistência chegue a **Zero** seu companheiro pode tentar realizar um **teste de cura em você**, se ele for bem-sucedido você recupera **um ponto de Resistência**.

### PERCEPÇÃO

**Descrição:** Seu companheiro te ajuda a notar coisas que se encontram no ambiente.

**Efeito:** Ao realizar uma ação para **encontrar algo ou alguém** você pega **um dominó adicional**.

## RECONHECIMENTO

**Descrição:** Seu Companheiro pode ser mandado para realizar **reconhecimento**, verificando o ambiente escolhido.

**Efeito:** Você pode realizar um **teste simples** para que seu companheiro **observe um ambiente escolhido** (desde que ele consiga acessá-lo). Seu companheiro então te fornece informações **de acordo com sua inteligência e habilidade de comunicação**.

## CAPÍTULO 5: COMBATE

Em suas aventuras você encontrará personagens que estarão ativamente agindo contra você, o que fará que você lide com um **Combate**.

Os combates funcionam da mesma forma que um Teste complexo, entretanto, em vez de um número de falhas variável você perde um combate quando **sua Resistência chega a zero** ou quando **você se rende**.

Você vence um combate quando consegue **reduzir a Resistência de seu adversário a zero, quando eles fogem ou se rendem**.

Quando em combate os seus sucessos e falhas possuem resultados diferentes do padrão, sendo que:

**Sucesso Perfeito:** Você acerta seu oponente em um ponto fraco, causando **+1 Ferimento**.

**Sucesso:** Você acerta o oponente, causando a quantidade de **Ferimentos padrão**.

**Sucesso Parcial:** Uma **Troca de golpes** ocorre.

**Falha:** Você sofre um **Ataque inimigo**.

### COMBATE EM DUETO

Quando estiverem jogando em Duetto os jogadores realizam suas **Jogadas em turnos e compartilham o Foco que está na mesa**.

### HABILIDADES EM COMBATES

Quando em combates as Habilidades podem ser utilizadas como uma **Ação bônus**, o que significa que elas não contam como a ação que você pode realizar em sua **Jogada**, entretanto, somente uma habilidade pode ser utilizada por Jogada.

As habilidades devem ser utilizadas **antes de sua ação principal**, para não alterar os resultados da ação principal.

### ATAQUES INIMIGOS

Sempre que você **falha** em sua ação você recebe um **Ataque inimigo**. Os Ferimentos causados por esse ataque é definido pela **Dificuldade do combate (DC)**.

Quando você recebe Ferimentos você deve **retirar um número de focos da mesa igual aos Ferimentos infligidos**. Se o número de Ferimentos é maior



que os Focos que estão na mesa você remove **todos os Focos da mesa** e no começo da próxima rodada **vira uma nova peça na mesa**.

***Exemplo:** Dunas está lutando contra um Feral (um homem-fera) e ao falhar em sua ação recebe um ataque direto, sofrendo 3 Ferimentos.*

*Dunas tem somente um foco em jogo, que é removido da mesa e 2 Ferimentos são subtraídos de sua **Resistência**.*

Em casos onde os Ferimentos sejam exatamente iguais ao Foco que os jogadores possuem, os jogadores devem **virar uma nova peça na mesa** e **pegar uma peça a menos nessa jogada**, como custo por ficar **sem foco**.

### TROCA DE GOLPES

Quando você conseguir um **Sucesso parcial** em um combate ocorre uma **Troca de golpes**.

Em uma Troca de golpes você e o inimigo atacado **trocamos golpes**, e ambos sofrem **metade dos Ferimentos que o oponente inflige normalmente**. Isso significa que vocês trocaram golpes, mas nenhum dos dois conseguiu atingir um ataque certo.

Os Ferimentos são sempre **arredondados para cima** e pode ser conferido na **Tabela de dificuldade de combate**.

### CONQUISTAS DE COMBATE

Ao ser bem-sucedido em combates você recebe um número de **Conquistas** de acordo com a **tabela de dificuldade de combate**.

#### Tabela de Dificuldade de Combate

A dificuldade pode ser tanto colocada em cada inimigo como ser colocada em um grupo de inimigos, dependendo da situação e da cena que você imaginar.

Dificuldade	Resistência	Ferimentos	Troca de Golpes	Conquistas
Fácil	4	1	1	1
Médio	6	2	1	2
Difícil	8	3	2	3
Épico	10	4	2	4

<b>Lendário</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
-----------------	-----------	----------	----------	----------

### Exemplo de combate

Dunas e Márcia estão lutando contra três Ferais. Os jogadores decidem que Dunas age primeiro e depois Márcia e que a Dificuldade do combate é Média (6 Resistência / 2 Ferimentos).

Dunas tenta atacar o Feral que está mais próximo dele, pegando 3 dominós. Ele consegue jogar duas peças, conseguindo um **Sucesso**, causando 2 Ferimentos aos oponentes, pois Dunas possui a Vantagem **Instinto de Batalha**.

Agora é a vez de Márcia. Como ela está mais afastada decide usar seu arco para tentar finalizar o feral que Dunas atacou. Ela pega 3 dominós e consegue um **Sucesso Parcial**. Com isso uma **Troca de golpes ocorre**. Márcia causa 1 Ferimento e finaliza um dos ferais, mas ele consegue acertar um golpe antes disso, removendo o foco que Márcia acabará de colocar na mesa.

Em sua vez o jogador de Dunas conversa com o jogador de Márcia e eles concordam que Dunas remova **dois focos da mesa** para utilizar um **Raio**, causando 2 Ferimentos a outro feral, acabando com ele, mas ficando com apenas **1 Foco na mesa**.

Como Dunas ainda pode realizar sua ação ele tenta um ataque, mas **Falha**, recebendo um **ataque do inimigo** e sofrendo 2 Ferimentos. Como só tinha 1 foco na mesa ele **remove o Foco e recebe 1 Ferimento**.

Márcia vira uma peça na mesa e pega 2 dominós (um a menos por consequência de ficarem sem foco) e resolve atacar, conseguindo um **Sucesso**, causando 1 Ferimento e destruindo o último dos Ferais.

## CAPÍTULO 6: O ORÁCULO

### O QUE É O ORÁCULO

O oráculo é uma ferramenta que os jogadores podem utilizar para **Responder perguntas** e **Gerar eventos**. Ele é utilizado quando os jogadores precisam de ajudar para definir como continuar a história.

O oráculo também pode ser usado para gerar **Oponentes**, dando aos jogadores informações sobre seu **Comportamento** e sua **Dificuldade**.

### COMO USAR O ORÁCULO

Para usar o oráculo siga os seguintes passos:

1. **Vire um dominó na mesa**
2. **Some os números do dominó**
3. **Compare o resultado com a tabela do oráculo**

### PRIMEIRA FUNÇÃO: RESPONDENDO PERGUNTAS

Esse oráculo é usado para fornecer respostas para perguntas de **sim ou não**. Para utilizá-lo siga os passos abaixo:

1. **Elabore a pergunta**
2. **Defina a chance da resposta ser Sim**
3. **Siga os passos padrões de como usar o oráculo**

#### Formulando a pergunta

Toda pergunta feita para o oráculo precisa poder ser respondida por uma resposta **sim ou não**. como por exemplo “*Existe um antigo templo no meio dessa floresta?*” ou “*Dentro desse baú eu encontro uma espada?*”.

#### Chance de ser Sim

Após formular a pergunta você definirá qual a chance da resposta ser **sim**. Para isso usamos as seguintes chances:

**Sem chance:** Quase impossível da resposta ser sim.

**Improvável:** Pouca chance da resposta ser sim.

**50/50:** 50% de chance da resposta ser sim.

**Provável:** Muita chance da resposta ser sim.

**Certeza:** Quase certeza que resposta é sim.

Para definir a chance você deve seguir seu instinto. Se você acha que a resposta é possivelmente não utilize **Sem chance ou improvável**, e se você acha que a resposta é um sim utilize **provável ou certeza**. Em casos onde você não tem ideia utilize o **50/50**.

**TABELA 1: ORÁCULO SIM/NÃO**

Chance	Número para um Sim
Sem chance	10 ou mais
Improvável	8 ou mais
50/50	6 ou mais
Provável	4 ou mais
Certeza	2 ou mais

**SEGUNDA FUNÇÃO: GERANDO EVENTOS**

Você pode utilizar o oráculo para gerar eventos. Compare a soma do dominó com a coluna **Soma da tabela**.

**TABELA 2: GERADOR DE EVENTOS**

Soma	Tipo de evento	Descrição
0 – 2	Climático	O clima muda, pode começar a chover, nevar, tempestade de areia, raios, lava, etc.
3 – 5	Negativo	Algo ruim acontece aos personagens. Isso pode ser o aparecimento de inimigos, um ambiente complicado, problemas com o personagem, etc.
6	Nova Localização	Os personagens se deparam com um novo ambiente, como ruínas, um templo, um pântano, uma vila, um local com pedras estranhas, etc.
7 – 9	Positivo	Algo bom acontece aos personagens. Isso pode ser um local para acampar, adquirir itens ou informações, alcançar um objetivo, etc.
10 – 12	Novo Personagem	Um novo personagem é introduzido.

## TERCEIRA FUNÇÃO: GERANDO Oponentes

Você pode utilizar o oráculo para gerar oponentes que você enfrentará em suas aventuras.

O gerador de oponentes é dividido em duas partes: Tipos de oponentes e Oponentes específicos.

Use a **tabela 3** para definir o tipo de oponente que você enfrentará e depois, siga as instruções e vá para uma das tabelas dentro da **Tabela 4**, para saber o oponente específico que você enfrentará.

Compare a soma do dominó com a coluna **Soma da tabela**.

### TABELA 3: TIPOS DE Oponentes

TIPOS DE Oponentes		
Soma	Oponente	Descrição
0 – 4	Bestas	Bestas são animais agressivos que atacam aqueles que invadem seu território ou que possam servir como uma refeição para elas. Bestas fogem quando ficam extremamente feridas, mas lutam quando encurraladas. <b>Siga para a Tabela 4.1: Bestas.</b>
5 – 9	Humanoides	Humanoides são seres inteligentes que possuem motivos para atacar seus oponentes. Um humanoide pode lutar até a morte, mas isso depende de seu motivo para lutar. <b>Siga para a Tabela 4.2: Humanoides.</b>
10 – 12	Mortos-vivos	Mortos-vivos são corpos trazidos de volta a vida por feitiços ou pela magia negra que emana de um local específico. Mortos-vivos nunca fogem e normalmente lutam de uma forma direta. <b>Siga para a Tabela 4.3: Mortos-Vivos.</b>

## TABELAS 4: Oponentes Específicos

Tabela 4.1: Bestas

OPONENTES ESPECÍFICOS		
Soma	Oponente	Descrição
0 – 4	Javalis selvagens	Javalis selvagens viajam em grupos de 3 a 6 animais e atacam aqueles que possam ameaçar o grupo. Eles recuam caso mais da metade do grupo de ferir gravemente ou for morta. <b>Dificuldade de combate: Médio.</b>
5 – 8	Lobos	Lobos são animais sociais, normalmente agindo em alcateias de 2 a 10 lobos. No outono e inverno a alcateia se torna nômade, se movendo e caçando a noite, seguindo a liderança do <b>alfa</b> . Os lobos recuam caso mais da metade do grupo for morta ou em casos em que o alfa seja morto. <b>Dificuldade de combate: Médio (até 5 lobos) / Difícil (de 6 a 10 lobos).</b>
9	Urso	Ursos são animais solitários, mas extremamente perigosos. Eles evitam locais onde humanos habitem, mas caso encontrem um em seu território eles vão atacar o invasor. Ursos tentam recuar quando estão <b>quase mortos</b> . <b>Dificuldade de combate: Difícil.</b>
10 – 12	Insetos Gigantes	Insetos gigantes são criaturas encontradas nas terras desconhecidas. Eles normalmente atacam qualquer um que se aproxime demais de suas Colônias, lutando até a morte para proteger suas rainhas. <b>Dificuldade de combate: Médio (Fora da colônia) / Épico (Dentro da colônia).</b>

**Tabela 4.2: Humanoides**

OPONENTES ESPECÍFICOS		
Soma	Oponente	Descrição
0 – 4	Goblins	<p>Goblins vivem em grupos (entre 10 e 50) e adoram o gosto de carne humana. Eles são inteligentes o bastante para usar armas feitas de osso e criar armadilhas básicas.</p> <p>Se acharem que estão em desvantagem eles fugirão.</p> <p><b>Dificuldade de combate: Fácil (Fora de seu lar) / Difícil (Dentro de seu lar).</b></p>
5 – 8	Bandidos	<p>Bandidos rondam as terras desconhecidas em busca de aventureiros desavisados que possuam qualquer coisa de valor. Normalmente eles andam em grupos de 3 a 6 bandidos.</p> <p>Bandidos fogem ou lutam dependendo da personalidade do grupo.</p> <p><b>Dificuldade de combate: Médio.</b></p>
9 – 11	Homens-peixe	<p>Homens-peixe vivem na água, mas costumam subir a terra em busca de carne fresca. Eles gostam de montar armadilhas e de puxar seus oponentes para baixo d'água. Luta até a morte quando embaixo d'água.</p> <p><b>Dificuldade de combate: Médio (Fora da água) / Difícil (Dentro da água).</b></p>
12	Elementais	<p>Elementais são os elementos da natureza encarnados em uma forma humanoide. Normalmente eles são pacíficos, entretanto, danos a natureza em seu território fazem com que eles lutem até a morte.</p> <p><b>Dificuldade de combate: Épico.</b></p>

**Tabela 4.3: Mortos-vivos**

OPONENTES ESPECÍFICOS		
Soma	Oponente	Descrição
0 – 4	Zumbis	Humanos que foram transformados em zumbi só pensam em consumir carne para saciar sua infinita fome. Onde a um zumbi sempre há mais deles. Eles lutam até morrer. <b>Dificuldade de combate: Fácil (até 5 zumbis) / aumente o nível de dificuldade para cada grupo de 5 zumbis adicionais.</b>
5 – 8	Esqueletos	Esqueletos são seres que foram invocados para proteger um local específico, utilizando armas e táticas básicas para matar os invasores. <b>Dificuldade de combate: Médio (aumente a dificuldade para cada grupo de 3 esqueletos presentes).</b>
9 – 11	Animais zumbis / Esqueletos	Animais que foram ressuscitados e que rondam as terras desconhecidas. Só querem consumir outros seres. <b>Dificuldade de combate: Fácil (até 5) / aumente o nível de dificuldade para cada grupo de 5 animais adicionais.</b>
12	Lich	Um Feiticeiro que utilizou da necromancia para se transformar em um morto-vivo e viver eternamente. Lichs são inteligentes e poderosos, mas extremamente arrogantes, podendo se recusar a fugir por se sentirem superiores aos seus oponentes. <b>Dificuldade de combate: Épico.</b>



TERRAS DESCONHECIDAS	
NOME:	RESISTÊNCIA 
CONQUISTAS TOTAIS:	PROVISÕES 

EQUIPAMENTOS DE EXPLORAÇÃO	ITENS IMPORTANTES

VANTAGENS

HABILIDADES

CONQUISTAS E AVANÇOS		
CONQUISTAS 	CONQUISTAS 	CONQUISTAS 
CONQUISTAS 	CONQUISTAS 	CONQUISTAS 
CONQUISTAS 	CONQUISTAS 	CONQUISTAS 
CONQUISTAS 	CONQUISTAS 	CONQUISTAS 