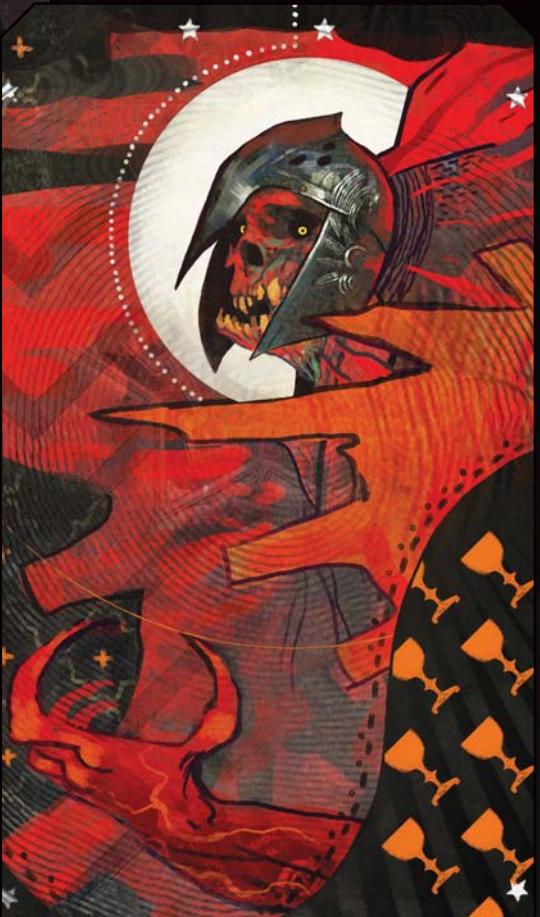
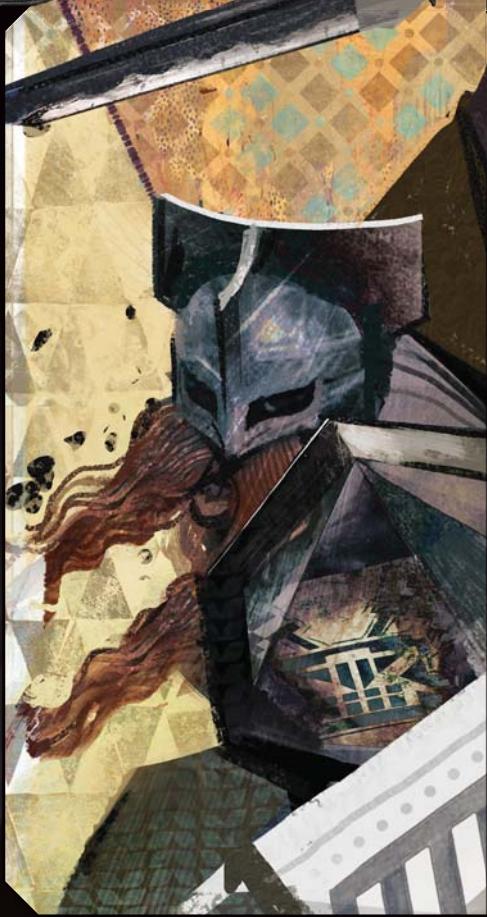




DRAGON AGE

RPG • LIVRO BÁSICO



POR CHRIS PRAMAS

DRAGON AGE

RPG DE FANTASIA SOMBRIA

CRIAÇÃO: CHRIS PRAMAS

CRIAÇÃO ADICIONAL: LOGAN BONNER, WILL HINDMARCH, SETH JOHNSON,
STEVE KENSON, T.S. LUIKART, MATT MILLER, JACK NORRIS, LAUREN ROY, JESSE SCOBLE,
OWEN K.C. STEPHENS, JEFF TIDBALL E ZACHARY WALTERS

AVENTURAS: TS. LUIKART, JACK NORRIS E JOHN ROSS ROSSOMANGNO

QUADROS DO IRMÃO GENITIVI: MARY KIRBY

DESENVOLVIMENTO: WILL HINDMARCH, JACK NORRIS, CHRIS PRAMAS E JEFF TIDBALL

EDIÇÃO: EVAN SASS **REVISÃO:** BEN GELINAS, CORI MAY E JAMIE WOOD

DIREÇÃO DE ARTE, PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO: HAL MANGOLD

CAPA: RAMIL SUNGA E CASPER KONEFAL **CARTOGRAFIA:** JARED BLANDO, ANDY LAW E TYLER LEE

ARTE INTERNA: VICTOR ADAME, JOY ANG, EVEN MEHL AMUNDSEN, GORDON BENNETTO,
YOANN BOISSONNET, ANDREW BOSLEY, TYSHAN CAREY, JASON CHEN, OLGA DREBAS, FRAN GAULIN,
EM. GIST, JACOB GLASER, SHANE HAWCO, ILICH HENRIQUEZ, BEN HUEN, DAVID KEGG, SUNG KIM,
STEVE KLIT, CASPER KONEFAL, MICHAEL LACEK, JIHUN LEE, TYLER LEE, DIEGO GISBERT LLORENS,
MARTIN LUTZ, ELI MAFFEI, SAM MANLEY, VICTOR MANUEL LEZA MORENO, JOHN NEIMEISTER,
MIRCO PAGANELLI, CLAUDIO POZAS, MATT RHODES, MIKE SASS, JOSU HERNAIZ SUBIABRE,
CRYSTAL SULLIVAN, BRIAN SUM, RAMIL SUNGA, CHRISTOPHE SWAL, NICK THORNBORROW,
CARLOS NUNEZ DE CASTRO TORRES, FRANCISCO RICO TORRES, MARK WINTERS E KEIRAN YANNER.

Equipe da Green Ronin: Joe Carricker, Steve Kenson, Jon Leitheusser, Nicole Lindroos, Hal Mangold,
Jack Norris, Chris Pramas, Donna Prior, Evan Sass, Marc Schmalz, Owen K.C. Stephens e Barry Wilson.

Agradecimentos especiais a Chris Bain, David Gaider, Ben Gelinas, Matthew Goldman,
Cameron Harris, Mary Kirby, Mike Laidlaw, Cori May e a equipe da BioWare.

Agradecimentos mais que especiais a todos os mestres e jogadores que fizeram de *Dragon Age RPG* o que ele é!

© 2015-2016 Green Ronin Publishing, LLC. Todos os direitos reservados. © 2015-2016 Electronic Arts Inc. EA e o logo da EA
são marcas registradas de Electronic Arts Inc. BioWare, o logo da BioWare e Dragon Age são marcas registradas de EA International Ltd.
Green Ronin, Adventure Game Engine e seus respectivos logos são marcas registradas de Green Ronin Publishing.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

TRADUÇÃO: FABIANO SILVEIRA **EDIÇÃO:** LEONEL CALDELA

REVISÃO: RAFAEL DEI SVALDI **EDITOR-CHEFE:** GUILHERME DEI SVALDI

1ª edição: dezembro de 2016. ISBN: 978858365060-7.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C989a Pramas, Chris

Dragon Age RPG / Chris Pramas; tradução de Fabiano Silveira — Porto Alegre: Jambô, 2016.

336p. il.

1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Silveira, Fabiano. II. Título.

CDU 794:681.31



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS

CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800

editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 4

GUIA DO JOGADOR

CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM 10

Conceito básico 10

Habilidades 11

Determinando habilidades 11

Históricos 12

Anão da superfície 13

Anão de casta alta 13

Anão de casta baixa 14

Anão do pó 15

Andarilho antivano 15

Apóstata 16

Artesão fereldeniano 17

Avvar 17

Aventureiro nevarrano 18

Beresaad qunari 18

Burguês das Planícies Livres 19

Convertido seheron 20

Elfo escravo fugitivo 20

Elfo urbano 21

Elfo valeano 21

Estudante orlesiano 22

Exilado orlesiano 22

Homem livre fereldeniano 23

Mago do Círculo 24

Mercador rivaini 24

Nobre fereldeniano 25

Nobre orlesiano 25

Plebeu orlesiano 26

Saqueador do Mar Deserto 26

Selvagem chasind 27

Sobrevivente ander 27

Tevinter, altus 28

Tevinter, laetan 29

Tevinter, soporati 29

Classes 30

Guerreiro 32

Ladino 34

Mago 36

Equipamento 38

Defesa & Velocidade 39

Defesa 39

Velocidade 39

Nomes 39

Nomes anões 39

Nomes élficos 39

Nomes humanos 40

Nomes qunari & tal-vashoth 41

Objetivos

& ligações 42

Objetivos 42

Ligações 42

Próximo passo 42

CAPÍTULO 2: JOGANDO 43

Fundamentos para os jogadores 43

Ferramentas de interpretação 43

Jogando aventuras 44

Testes de habilidades 44

Façanhas 45

Tipos de testes 45

Tempo de narrativa 47

Tempo de ação 47

Realizando ações 48

Ações principais 48

Ações menores 48

Encontros de combate 49

Fazendo ataques 49

Causando dano 50

Matando personagens 50

Montarias & combate 51

Façanhas de combate 52

Saúde & cura 53

Comece a jogar! 53

CAPÍTULO 3: FOCOS TALENTOS & ESPECIALIZAÇÕES 54

Focos em habilidades 54

Melhorando os focos 56

Talentos 56

Especializações 63

Liberando especializações 63

Especializações de guerreiro 63

Especializações de ladino 66

Especializações de mago 69

Guardiões Cinzentos 72

Interpretando um

Guardião Cinzento 72

CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO 73

Dinheiro 73

Armaduras & escudos 73

Armas 75

Equipamento 79

Viagem & aventura 79

Transporte & armazenamento 81

Ferramentas 82

Roupas & moda 83

Bens de troca & matérias-primas 84

Equipamento profissional 85

Objetos do lar 86

Comida & alojamento 87

Animais, montarias & veículos 88

A arte de envenenar 88

Aprendendo venenos 88

Preparando venenos 89

Usando venenos 90

Usando granadas 91

Detalhes de venenos & granadas 91

Descrições de venenos 92

Descrições de granadas 94

A técnica das armadilhas 95

Preparando armadilhas 95

Acionando armadilhas 97

Desarmando armadilhas 97

CAPÍTULO 5: MAGIA 98

O Turvo 98

O perigo da magia 98

Treinamento mágico 99

O Tormento 99

Os tranquilos 99

O Círculo dos Magos 100

A Ordem dos Templários 102

Regras de magia 103

Feitiços iniciais 103

Aprendendo novos feitiços 103

Pontos de mana 103

Lançando feitiços 104

Façanhas de magia 104

Os riscos da magia 104

Façanhas de magia avançadas 105

Feitiços 108

Magia do sangue 120

CAPÍTULO 6: INTERPRETAÇÃO AVANÇADA 121

Jogando com personalidade 121

Deixe o jogo rolar 122

Apoie o seu grupo 122

Jogadores & personagens 122

Ajude o mestre 122

Façanhas de exploração & interpretação 123

Quais façanhas posso usar 124

Notas sobre façanhas

& restrições em testes 124

Objetivos de personagem 126

Os objetivos do seu personagem 126

Seus próprios objetivos 126

Compartilhando objetivos 127

Planejando objetivos 127

Exemplos de objetivos 130

Jogando para perder 132

Recompensas 132

Efeitos colaterais 132

Reinos & Organizações 133

Estatísticas de organizações 133

Construindo uma

organização de PJs 134

Focos de organizações 134

Construindo uma

organização de PNJs 136

Usando organizações em jogo 136

Uma palavra final

sobre organizações 139

Exemplos de organizações 141

CAPÍTULO 7: BEM-VINDO A THEDAS 142

Ferelden 142

História 142

A terra 147

O povo 147

A vida em Ferelden 151

O Imperium Tevinter 152

Papel na história 152

O Imperium agora 158

Orlais 159

A história antiga de Orlais 159

Orlais e os Vales 160

Regras políticas 161

As castas de Orlais 164

Ocupação orlesiana de Ferelden 165

Val Royeaux 167

Os Vales 167

História antiga 167

Andraste & a fundação dos Vales 168

O fim dos Vales 168

A vida sob o Imperium 169

Os Vales hoje 170

Orzammar	171	Delineando a campanha	225
Uma história dos reinos anões	171	Rascunhando o final	225
A cultura de Orzammar.....	173	Planejando a campanha	226
Orzammar	178	Estruturas de campanhas	226
Religiões de Thedas.....	179	Outras estruturas	234
O Coro	179	Campanhas épicas	235
A crença anã	181	Construindo o seu épico	235
O panteão elfico.....	182	Vilões épicos	235
Crenças qunari	184	Heróis épicos	237
Os rivaini.....	184	Mudando o mundo.....	239
Guerras de Thedas	184	Planejamento & preparação	240
Os avvars.....	194		
A secessão de Cimasempre.....	185		
Calenhad & a			
Unificação de Ferelden	185		
As guerras qunari	186		
Nevarra contra Orlais.....	186		
GUIA DO MESTRE			
CAPÍTULO 8:			
A ARTE DE MESTRAR.....	188		
O trabalho do mestre	188		
Julgar as regras.....	189		
Criar aventuras.....	189		
Conduzir a sessão de jogo	191		
Estilos de jogo	194		
Estilos de mestres.....	194		
Conhecendo seu grupo.....	195		
Tipos de jogadores problemáticos.....	195		
Conflitos de pressupostos.....	198		
Independência & improviso.....	199		
O que fazer e não			
fazer como mestre.....	200		
CAPÍTULO 9:			
USANDO AS REGRAS.....	201		
Dominando os			
testes de habilidades.....	201		
Testes básicos.....	203		
Testes opostos.....	203		
Testes avançados.....	203		
Interpretação & regras	204		
Considerações sobre combate.....	204		
PNJs importantes & secundários	204		
Surpresa.....	204		
Moral.....	205		
Rolagens de ataque & circunstâncias	206		
Combatentes voadores.....	206		
Lidando com perigos	207		
Juntando tudo.....	208		
Criando encontros	209		
Dicas gerais de encontros	209		
Dilemas morais.....	210		
Encontros de combate	211		
Encontros de exploração.....	212		
Encontros de interpretação.....	213		
Batalhas em massa	215		
Planejando uma batalha em massa	215		
Estágios da batalha	216		
Pontos de crise	217		
Regras de batalha opcionais	221		
CAPÍTULO 10:			
CONDUZINDO CAMPANHAS.....	223		
Temas de campanhas.....	223		
Fantasia sombria	223		
Consultando os jogadores	224		
Escolhendo os heróis	224		
Definindo o arco.....	224		
CAPÍTULO 11:			
SEGREDOS DE THEDAS.....	241		
História do Flagelo.....	241		
Origem do Ingresso	242		
O preço a ser pago	242		
A corrupção de décadas.....	243		
Flagelos.....	243		
Os Guardiões Cinzentos	245		
História dos Guardiões Cinzentos	245		
Organização	246		
Recrutamento	248		
O Ingresso	248		
Métodos, filosofias & a sociedade	249		
O Chamado	249		
Perigos especiais.....	250		
A Mácula	250		
Regras para a mácula	261		
O Turvo	252		
A natureza do Turvo	252		
O Véu	253		
Espíritos	254		
Demônios	255		
Explorando o Turvo	255		
Perigos do Turvo	256		
Recompensas do Turvo	256		
Aventuras no Turvo	258		
CAPÍTULO 12: ADVERSÁRIOS	259		
Formato das estatísticas	259		
PNJs e classes	259		
Focos de adversários	259		
Ameaça do adversário	259		
Fortalecendo adversários	260		
Outros PNJs	260		
Povos de Thedas	261		
Feras de Thedas	267		
Crias das trevas	272		
Crias das trevas básicas	272		
Crias das trevas maculadas	276		
Crias das trevas únicas	279		
Arquidemônio	282		
Dragões	284		
Espíritos malignos			
& cadáveres possuídos	288		
Demônios	294		
Outras criaturas	297		
CAPÍTULO 13: RECOMPENSAS	303		
Subindo de nível	303		
Recompensas em níveis	303		
Recompensas em XP	304		
Bônus em XP ou em níveis	304		
Cumprimento de objetivos	305		
Reputação, honrarias & títulos	305		
Reputação	305		
Honrarias	305		
Títulos	307		
Subordinados para PJs	312		
Tesouro	315		
Itens obras-primas & superiores	315		
Suprimentos superiores			
& tesouros inúteis	317		
Itens mágicos	318		
Runas	326		
Runas de armaduras	326		
Runas de armas	327		
GLOSSÁRIO	328		
ÍNDICE	330		
MATERIAL DE APOIO &			
FICHA DE PERSONAGEM	334		



INTRODUÇÃO



Bem-vindo a *Dragon Age RPG*, um jogo de interpretação de fantasia sombria. Em *Dragon Age RPG*, você e seus amigos assumem o papel de guerreiros, magos e ladinos no mundo de Thedas e tentam fazer fama ao derrotar inimigos sinistros e desafios mortais. Você pode encarar uma das viscerais das trevas nas antigas ruínas dos anões, envolver-se em um duelo de insultos com um nobre orlesiano ou descobrir os segredos do Turvo. Você pode ganhar renome ou pode morrer sozinho nos ermos desconhecidos. Qualquer que seja seu destino, você faz a sua história. Em *Dragon Age RPG*, você faz as escolhas e tenta sobreviver às consequências.

O QUE É RPG?

Dragon Age é um RPG de mesa — porque você geralmente joga ao redor de uma com seus amigos. A ação é similar aos RPGs de computadores. Você interpretará um personagem que sai em perigosas e emocionantes aventuras em um mundo de fantasia. A diferença é que você fará isso tudo com sua imaginação em vez de um computador. Uma pessoa deve ser o mestre. O mestre apresenta a história e age como um juiz. Os demais são os jogadores. Cada jogador cria um personagem e o interpreta nas aventuras que se seguem.

Se não entendeu como funciona, não se preocupe. Continue lendo e, quando terminar a introdução, você vai entender o básico do RPG de mesa e de *Dragon Age RPG*.

Dragon Age RPG se passa no mundo de Thedas, o cenário da série de videogames *Dragon Age* — *Dragon Age: Origins*, *Dragon Age II* e *Dragon Age: Inquisition*. Thedas também é explorado em romances e quadrinhos. Se você não estiver familiarizado com Thedas, nada tem! Este livro contém tudo que você precisa para compreender o cenário e o lugar do seu personagem dentro dele. Se você for um fã dos jogos de videogame, romances e quadrinhos, melhor ainda!

INICIANDO

A primeira coisa que você precisa é de um grupo de amigos para jogar. Um de vocês deve ser o mestre. Embora você possa jogar com um grupo de apenas um mestre e um jogador, o jogo funciona melhor com um mestre e três a cinco jogadores. É possível jogar com mais jogadores, mas isso pode diminuir o ritmo do jogo.

O mestre tem uma posição chave, então certifique-se de que ele realmente queira o trabalho. Conduzir um jogo é divertido, mas é diferente da experiência de jogar. A segunda metade deste livro, o **GUIA DO MESTRE**, explica o papel do mestre em detalhes. O mestre (e apenas o mestre) deve ler essa parte do livro. Se você for um jogador, deve ler apenas a primeira metade do livro, o **GUIA DO JOGADOR**.

Uma vez que está decidido quem será o mestre, todos os demais precisam criar seus personagens, conhecidos como PJs ou personagens jogadores. Em *Dragon Age*, seu personagem tem o potencial para se tornar um grande herói de Thedas, mas ele começa como mais um aventureiro lutando por glória. Você não começa a jogar como um Inquisidor ou um Guardião Cinzento. Essas posições devem ser conquistadas, e é disso que se trata todo o jogo.

INTRODUÇÃO

Seu personagem é a sua principal responsabilidade como um jogador em um RPG. É o seu alter ego no mundo de Thedas. Ao longo de muitas sessões de jogo, seu personagem crescerá e mudará, mas todo herói precisa de um ponto de início. É exatamente isso o que o **CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM** faz, dando a você não apenas estatísticas de jogo — as habilidades e os números correspondentes que dizem o quanto o seu personagem é bom em algo — mas também um conceito de personagem, objetivos iniciais e os laços com os outros Personagens Jogadores. Uma vez que o jogo comece, a descrição e o desenvolvimento do seu personagem dependem de você. Interpretar seu personagem, atingir objetivos e navegar nos perigos de um mundo de fantasia — esta é a diversão de jogar RPG.

INTERPRETANDO SEU PERSONAGEM

“O QUE VOCÊ FAZ?”

Quando se joga um RPG, esta é a pergunta que você deve fazer a si mesmo o tempo todo. O mestre irá descrever uma situação, armando uma cena para um ou mais dos personagens jogadores. Cabe a você, então, decidir o que o seu personagem faz e por quê. Você diz ao mestre o que quer fazer, assim como os outros jogadores. Às vezes, você usa dados para resolver ações. Outras vezes, você simplesmente interage com outros jogadores e os personagens interpretados pelo mestre, que são conhecidos como personagens não jogadores, ou PNJs.

“QUEM É VOCÊ?”

Esta é a pergunta para se ter em mente quando você toma decisões. Quando cria seu personagem, você decidirá alguns traços e objetivos como ponto de início. Você pode então detalhar o seu PJ. Há duas abordagens básicas para isto. A primeira é dar uma pincelada geral no seu personagem e então ir direto para o jogo. A intenção aqui é criar os detalhes sobre seu personagem durante o jogo, geralmente usando o trampolim da aventura atual para criar os pontos de referência para o passado do seu personagem. Esta é uma técnica comum de narrativa e uma abordagem perfeitamente válida se você não quer gastar muito tempo no seu personagem antes de começar a jogar. A segunda abordagem é criar vários detalhes e ideias de interpretação antes da primeira sessão. Se você tiver uma boa ideia de quem seu personagem é antes que o primeiro dado role, isto pode ajudar a iniciar o jogo.

Independentemente de como você aborda seu personagem, o jogo ajudará a refinar as suas ideias. Depois que tiver jogado com seu personagem por um tempo, você terá um forte sentido de personalidade e um senso intuitivo do que o seu personagem faria em uma situação específica. É claro, nem todas as situações apresentam escolhas fáceis. É a partir de escolhas difíceis que a tensão e o drama emergem.

AVVENTURA & CAMPANHA

Uma aventura é uma história e cenário independentes em um RPG. Você pode vê-la como um livro ou um episódio de uma série de TV. Pode haver várias linhas de trama, mas no

final, uma aventura ou um episódio contam uma história. A diferença entre uma aventura de RPG e um livro ou episódio é que você é o autor. São as suas decisões e as de seus colegas que conduzirão a história até a sua conclusão.

Uma campanha é uma série de aventuras interligadas. Se uma aventura é um livro ou um episódio de série, uma campanha é uma série de livros ou uma temporada. Algumas aventuras podem ter tramas autocontidas, enquanto que outras se ligarão para contar uma história maior. Durante uma campanha, os personagens do grupo ganham pontos de experiência e níveis. Com o tempo, eles ganharão mais poderes e habilidades, enfrentarão desafios maiores e talvez ganhem renome por suas ações. Uma campanha completa de *Dragon Age* levará os personagens do nível 1 ao nível 20 e proporcionará horas de diversão.

EXEMPLO DE JOGO

A seguir há um exemplo de jogo com três jogadores. Isto deve dar uma ideia de como é um jogo de *Dragon Age*. Você notará vários pontos onde o exemplo refere-se a rolagens de dados e seus resultados. Você não precisa se preocupar com esses detalhes agora. Apenas leia e veja como o mestre usa as rolagens para testar as habilidades dos personagens.

Neste exemplo, Vagner é o mestre. Dora está jogando com uma avvar guerreira, Eduardo está jogando com um elfo urbano ladino e Yuri está jogando com um homem livre de Ferelden mago.

VAGNER (MESTRE): Vocês estão viajando há horas sob o sol escaldante. A estrada passa através de uma pequena floresta e por pelo menos alguns minutos vocês conseguem encontrar um pouco de alívio na sombra das árvores. Quando saem no outro lado da floresta, vocês veem uma caravana logo à frente. Não está se mexendo, mas também não montou acampamento.

EDUARDO (LADINO): Há guardas ao redor da caravana?

VAGNER (MESTRE): Faça um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO).

EDUARDO (LADINO): [Rola os dados] Tirei 13.

VAGNER (MESTRE): Boa rolagem. Seu olhos rapidamente se ajustam à luz do sol e você consegue examinar a caravana. Você vê muitas carroças e vagões, mas nenhuma pessoa. As únicas coisas se movendo são animais de carga que parecem inquietos.

DORA (GUERREIRA): Não estou gostando disso... Quero dar uma olhada mais de perto.

VAGNER (MESTRE): Só você ou todos vão?

YURI (MAGO): Vamos todos juntos. Se for uma armadilha, melhor estarmos juntos do que separados.

EDUARDO (LADINO): Por que vocês dois não seguem a estrada e eu vou dar a volta pelo lado direito e me aproximar por lá? Vou tentar me mexer rapidamente, agachado, com meu arco preparado.

DORA (GUERREIRA): Minha espada e escudo estão preparados e estou seguindo a estrada.

YURI (MAGO): Fico atrás do guerreiro e de olho nas árvores enquanto avançamos. Não precisamos de surpresas daquela direção.

VAGNER (MESTRE): Vocês se aproximam da caravana e nenhuma ameaça aparece. Quando chegam perto, vocês veem os corpos. Há pelo menos seis cadáveres espalhados ao redor das carroças. Parecem anões.

DORA (GUERREIRA): Que estranho.

YURI (MAGO): Não acho. Os anões da superfície são grandes mercadores. Compram e vendem para quase todo mundo.

EDUARDO (LADINO): Como morreram?

VAGNER (MESTRE): Você pode tentar descobrir com um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO) ou ASTÚCIA (CURA).

EDUARDO (LADINO): Sou melhor em Percepção então vou fazer esse. [Rola os dados] Conseguí 15 desta vez!

VAGNER (MESTRE): Você se aproxima de um dos corpos e o examina. Os ferimentos não foram feitos por armas. Do jeito que as roupas e a armadura estão rasgadas, você supõe que sejam garras. Grandes.

YURI (MAGO): Os corpos estão cheirando mal?

VAGNER (MESTRE): Agora que você está mais perto, sim, estão. O sol quente está piorando o cheiro cada vez mais.

YURI (MAGO): Então estão mortos há algum tempo, o que provavelmente significa que o ataque terminou há pouco. Não vejo criaturas com garras na área, então vou me mover para a caravana e procurar por sobreviventes.

DORA (GUERREIRA): Vou subir em uma das carroças e usar o ponto estratégico para ficar de vigia.

VAGNER (MESTRE): Role um teste de PERCEPÇÃO (PROCURAR), Yuri.

YURI (MAGO): [Rola os dados] Tirei 9. Não foi muito bom...

VAGNER (MESTRE): Não, não mesmo. Você encontra mais corpos, mas nenhum sobrevivente.

DORA (GUERREIRA): Talvez alguns dos anões tenham fugido. Se eu visse meus amigos serem rasgados desse jeito, provavelmente sairia correndo.

EDUARDO (LADINO): Talvez você esteja certo. Vou procurar pegadas. É um teste de PERCEPÇÃO (RASTREAR), certo?

VAGNER (MESTRE): Isso mesmo.

EDUARDO (LADINO): Tirei 11.

VAGNER (MESTRE): As pegadas são confusas ao redor da caravana. Você pode ver muitos conjuntos de pegadas, algumas de anões e algumas de bípedes maiores.

YURI (MAGO): Bípedes com garras grandes. Não gosto disso.

VAGNER (MESTRE): Mas você encontra um conjunto de pegadas de anão saindo da cena. Quem quer que tenha sido, parece ter sido ferido, pois há gotas de sangue mais ou menos de 30 em 30 centímetros. A trilha leva para fora da estrada e de volta à floresta.

YURI (MAGO): Vamos segui-la.

EDUARDO (LADINO): Concordo. Vou na frente.

VAGNER (MESTRE): Vocês seguem a trilha de volta à floresta. A mais ou menos 10 metros da orla vocês encontram um anão embalado de um tronco caído. Ele está inconsciente e ferido, mas vivo.

YURI (MAGO): Não temos tempo para ficar de brincadeira. Vou até o anão e lanço meu feitiço de cura. Estou usando 2 pontos de mana.



VAGNER (MESTRE): Faça sua rolagem de lançamento. Se me lembro bem, curar tem número-alvo 10.

YURI (MAGO): Isso mesmo. [Rola os dados] E tirei 12. [Rola os dados de novo] Ele recupera 7 pontos de Saúde pelo feitiço.

VAGNER (MESTRE): Você toca o anão e a magia de cura emana de suas mãos. Ele perdeu muito sangue, mas o feitiço o revitaliza e ele acorda imediatamente.

YURI (MAGO): "Calma, amigo. Você está seguro agora."

VAGNER (MESTRE): O anão relaxa um pouco e faz uma reverência a vocês. "Obrigado por me ajudarem. Onde está o resto de meus amigos?"

EDUARDO (LADINO): "Você é o primeiro anão que encontramos vivo, eu receio."

DORA (GUERREIRA): "Pode nos dizer o que aconteceu?"

VAGNER (MESTRE): "Foi o maldito mestre da caravana", diz o anão. "Ele pensou que pouparíamos tempo se acampássemos no meio da noite. Discuti com ele, mas ele não me escutou. Fiquei preocupado quando entramos na floresta, mas pensei que estariámos bem quando atravessássemos. Então eles vieram para cima de nós das sombras — animais com garras tão grandes quanto minha cabeça. Quando vi três guardas caídos, escapei. Uma das criaturas me acertou no ombro com uma garra, mas continuei correndo. Corri para a floresta e me escondi. Depois de algum tempo, os gritos e sons de batalha diminuíram e então desmaiei. Depois, vi vocês."

DORA (GUERREIRA): "Estão pensando o mesmo que eu?"

YURI (MAGO): "Sim — crias das trevas."

EDUARDO (LADINO): "Lá se vai nosso dia calmo e ensolarado..."

A DINÂMICA DE GRUPO

A maior parte do **GUIA DO JOGADOR** é focada em ensinar as regras e como fazer um personagem. É importante lembrar que o RPG é uma atividade em grupo. Há dois aspectos disso: o grupo de aventureiros e o grupo de jogadores.

Seu personagem é um membro do grupo de aventureiros. Cada personagem no grupo tem objetivos individuais, mas também há objetivos maiores de grupo. Os personagens podem ter desentendimentos e até mesmo rixas, mas para que o jogo continue, eles devem permanecer juntos. As próprias aventuras frequentemente garantem isso pela sua trama e estrutura, mas uma boa dinâmica de grupo pode ajudar. Isto pode começar durante a criação do personagem, quando todos estão estabelecendo com quais personagens querem jogar. É uma boa ideia, por exemplo, certificar-se de ter pelo menos um personagem de cada classe no grupo. Quando chegarem em um acordo sobre os laços e objetivos entre os PJs, vocês podem construir as razões pelas quais os personagens se aventuram juntos.

As pessoas jogando com você compõem o grupo de jogadores, e este também tem uma dinâmica. Você e seus amigos vão passar muito tempo juntos, então tenha um grupo de pessoas que se dão bem. RPG deve ser divertido para todos, portanto esteja atento a qualquer tensão ao redor da mesa. Alguns jogadores tentam transformar o jogo em algo deles, agarrando os holofotes e tentando inserir-se em todas as cenas. Não aja assim: os demais não vão gostar. Todos merecem uma chance de brilhar, portanto esteja pronto para dar um passo para trás se alguém tiver uma boa ideia ou estiver buscando algo importante para seu personagem.

Há uma receita para ser um bom herói, Hawke. É como alquimia. Uma parte pé no chão, outra parte nobreza abnegada e duas partes loucura, temperadas com uma boa pitada de mentiras. Você deixa isso impregnar nas pessoas por um tempo e, quando estiver feito, você tem seu herói.

– Varric

Se uma sessão não saiu bem por alguma razão, converse sobre isso depois. Não vai adiantar se todos forem para casa para remoer o que aconteceu. Tente descobrir onde as coisas deram errado e veja se consegue encontrar uma solução para isso não ocorrer novamente.

Um problema comum é um jogador que está infeliz com seu personagem. Talvez o personagem não se encaixe bem no grupo, ou talvez o jogador prefira uma outra classe depois de ganhar um pouco de experiência. Isto não tem que ser um problema. É perfeitamente normal que um jogador faça um novo personagem do mesmo nível e aposente o antigo. É preferível fazer isso a forçar um jogador a continuar jogando com um personagem como qual não está se divertindo.

CONCEITOS BÁSICOS

Antes de mergulhar no **Guia do Jogador**, aqui está uma breve visão dos conceitos básicos do jogo. Você aprenderá mais sobre essas coisas quando ler.

Em *Dragon Age RPG*, você criará um personagem. Você pode jogar como um humano, elfo, anão ou qunari com vários históricos. Você pode então escolher uma das três classes: mago, ladino ou guerreiro. Sua classe define o núcleo do seu personagem e determina os poderes que ele pode usar. Seu personagem começa no nível 1 como um aventureiro inexperiente. Ao sobreviver a encontros e vencer desafios, seu PJ ganha pontos de experiência e sobe de nível. Seu personagem pode um dia chegar ao nível 20 e se tornar um dos heróis mais poderosos de Thedas. Mas não será fácil.

Seu personagem tem oito habilidades, como Força e Astúcia, e cada uma tem um valor numérico, sendo “1” a média. Quando seu personagem quer fazer algo, o mestre pode pedir um teste de habilidade. Esta é uma rolagem de dados para determinar sucesso ou falha, e é a rolagem mais comum no jogo. Para fazer um teste de habilidade, simplesmente role três dados de seis faces (3d6), some os resultados deles e acrescente a habilidade apropriada. Isto gera um resultado do teste, que quanto maior, melhor.

RESULTADO DO TESTE = 3D6 + HABILIDADE

Você talvez tenha que aplicar outros bônus ou penalidades, geralmente os focos de habilidade, que representam áreas de especialização. Uma vez que determine o resultado do teste, você dirá ao mestre quanto tirou e ele dirá se foi um sucesso ou falha e o que acontece.

Seu personagem também tem um valor de Saúde. Quando dano é causado, sua Saúde é reduzida. Se ela chegar a 0, seu personagem pode morrer.

Em combate, seu personagem pode realizar façanhas. Quando números duplos são rolados em um ataque (dois ou mais dados com o mesmo valor), isto gera “pontos de façanha”. Você pode usar esses pontos para realizar manobras especiais. Façanhas ajudam a manter o combate dinâmico e divertido. Também há façanhas de magia, que permitem que os magos melhorem seus feitiços.

DADOS

Dragon Age usa apenas um tipo de dado: o dado de seis faces, também conhecido como d6. Este é o dado mais comum e pode ser encontrado em vários jogos de tabuleiro clássicos se você precisar pegar alguns. Em geral, os dados são rolados de quatro formas diferentes em *Dragon Age*:

- **1d3:** às vezes você precisa gerar um número de 1 a 3. Neste caso, role um d6 e divida o resultado. Assim, uma rolagem de 1 ou 2 vale 1, de 3 ou 4 vale 2 e 5 ou 6 vale 3.
- **1d6:** role apenas um dado e leia o resultado. Às vezes há um modificador atrelado, por exemplo 1d6+3. Neste caso, apenas acrescente o modificador à rolagem do dado. Se você rolou um 2, por exemplo, você acrescentaria o modificador 3, para obter um resultado de 5.
- **2d6:** como acima, mas você rola dois dados e os soma. Se você rolou um 3 e um 6, por exemplo, seu resultado será 9.
- **3d6:** como acima, mas você rola três dados e os soma. Se estiver fazendo um teste de habilidade, você deve garantir que dois dos dados são de uma mesma cor e o terceiro de uma cor diferente. Esse terceiro é conhecido como o dado do dragão e é importante. O resultado do dado do dragão pode determinar seu nível de sucesso e permitir realizar façanhas.

E DEPOIS?

Se você é um jogador, deve ler os capítulos do **GUIA DO JOGADOR**. Você não precisa ler todos — apenas o **CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM** e o **CAPÍTULO 2: JOGANDO** já darão as informações que você precisa para começar. Mais tarde, pode ler os **CAPÍTULOS 3, 4** e, se for um mago, o **5**. Os outros capítulos trazem informações úteis, mas não são obrigatórios.

Se você for o mestre, também deve familiarizar-se com os capítulos do **GUIA DO JOGADOR**, pois ele contém as regras principais do jogo. Daí você segue para os capítulos do **GUIA DO MESTRE**. Eles explicam seu papel único e importante no RPG de mesa e fornecem conselhos e recursos valiosos.

Agora você está pronto para entrar no mundo de Thedas. Bom jogo, e que o Criador o proteja!

GUIA DO JOGADOR



CAPÍTULO 1



CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Criar um personagem de *Dragon Age* é um processo simples e direto que você pode completar em oito passos. Essas etapas estão listadas aqui, e o resto do capítulo explica cada passo, em ordem.

Para jogar *Dragon Age*, você precisa primeiro criar um personagem. Este é o seu “eu” na terra de Thedas, a identidade que você assumirá enquanto experimenta aventuras emocionantes e perigosas. Como o seu personagem é o foco do jogo para você, criar o personagem certo é bem importante. Se você acabar criando um personagem que não lhe agrada, sua diversão vai diminuir. Então reserve um tempo e pense um pouco sobre que personagem irá criar. Este capítulo explica o processo inteiro e fornece exemplos para que você veja como se faz. Quando tiver terminado, você terá um personagem pronto para jogar.

Quando ler este capítulo pela primeira vez, você vai encontrar regras e termos que ainda não entende. Não entre em pânico. Você vai aprender tudo que precisa saber à medida que avança no **GUIA DO JOGADOR**, e pode dar uma olhada no resto do livro antes de sentar para criar seu PJ. Lembre-se também do glossário no final do livro. Você pode procurar termos importantes nele a qualquer momento.

Antes de começar a criação, você vai precisar de uma ficha de personagem. Você vai usá-la para registrar as habilidades e poderes do seu aventureiro. Há uma ficha em branco no final deste livro, e você pode baixar uma versão em PDF no site da Jambô, em www.jamboeditora.com.br.

1. Crie um conceito básico. Esta é uma ideia geral sobre o tipo de personagem com que você quer jogar. Veja abaixo.

- 2. Determine as habilidades.** Estes são os atributos básicos do seu personagem. Veja a página ao lado.
- 3. Escolha um histórico.** Isto representa a sua cultura e seu passado, e também determina sua raça (anão, elfo, humano ou qunari). Veja as páginas 12 a 29.
- 4. Escolha uma classe.** Esta é a vocação do seu personagem. Você pode escolher entre mago, ladino ou guerreiro. Veja as páginas 30 a 37.
- 5. Escolha o equipamento.** O seu personagem precisa de acessórios e ferramentas para as suas aventuras. Veja a página 38.
- 6. Calcule Defesa e Velocidade.** Ambas são muito importantes em combate. Veja a página 39.
- 7. Escolha um nome.** Todo herói precisa de um bom nome! Veja as páginas 39 a 41.
- 8. Escolha os objetivos e ligações do personagem.** Isso ajuda a dar personalidade à sua criação. Veja a página 42.

CONCEITO BÁSICO

Antes de sentar para criar um personagem, você deve aprender um pouco sobre o cenário. Se você já está familiarizado com Thedas por causa dos jogos de videogame de *Dragon Age*, provavelmente já está pronto para começar. Caso contrário, talvez queira pular um pouco neste livro e ler o **CAPÍTULO 7: BEM-VINDO A THEDAS**. Isso vai lhe dar uma ideia de como podem ser os personagens de *Dragon Age*.

Agora que você sabe um pouco mais sobre o cenário, pode começar a pensar sobre o tipo de personagem com que quer jogar. Você vai tomar as duas decisões mais importantes (histórico e classe) nos passos 3 e 4 da criação do personagem, mas é bom ter uma ideia antes disso para formar um conceito básico. Ele pode ser bastante genérico no início; o processo de criação de personagem vai ajudar a refiná-lo.

Quando inventar um conceito básico, lembre-se de que uma das premissas do jogo é que você comece como um aventureiro iniciante e desconhecido. Você não será um rei ou um arquimago logo de saída. Terá de conquistar essas honras com feitos, e certamente tudo terá um preço. Comece a pensar sobre quem é o seu personagem, e como ele se tornou um aventureiro. Aqui vão alguns exemplos de conceitos:

- Um garoto de rua, criado nos becos, capaz de tudo para sobreviver.
- Uma pessoa de espírito livre, que fugiu de um casamento arranjado para uma vida de aventuras.
- Um fazendeiro ingênuo, que quer viajar além de dez quilômetros de distância da fazenda onde nasceu.
- O filho de um cavaleiro caído em desgraça, que deseja reconquistar a honra da família.
- Um mercenário cínico que só confia no dinheiro.
- Alguém que busca conhecimento proibido e muitas vezes age antes de pensar.
- Um artista que busca inspiração em lugares sombrios e perigosos.
- Um refugiado de uma aldeia que foi saqueada e destruída.
- Um filho da floresta, mais à vontade entre animais do que entre pessoas.
- O herdeiro de uma família de mercadores, que deseja uma vida com algo além de livros-caixa.

EXEMPLO

Eduardo e seus amigos estão começando uma campanha de Dragon Age, então ele precisa fazer um personagem. Ele decide jogar com alguém de espírito heroico e um forte senso de justiça, provavelmente nascido nas camadas mais baixas da sociedade. Ele ainda não tem todos os detalhes, mas essas ideias básicas vão guiá-lo enquanto cria seu personagem.

HABILIDADES

Seu personagem é definido por oito habilidades: **Astúcia**, **Comunicação**, **Constituição**, **Destreza**, **Força**, **Magia**, **Percepção** e **Vontade**. Juntas, estas habilidades mostram os pontos fortes e fracos do seu personagem. Você determina suas habilidades aleatoriamente, rolando dados, designando a cada uma um valor numérico de -2 a 4. Um valor de -2 é bem fraco, enquanto que um 4 é excepcional. A média é 1. Quanto maior a habilidade, melhor. Durante o jogo, suas habilidades podem aumentar, à medida que você ganha experiência e aprende a aprimorar suas aptidões naturais.

As habilidades são um componente fundamental do jogo, e você vai usá-las com frequência. É útil entender a natureza de cada habilidade, então leia as descrições a seguir.

- **Astúcia** mede a inteligência, conhecimento e estudo do seu personagem.
- **Comunicação** cobre as capacidades sociais do seu personagem, suas interações pessoais e a habilidade de lidar com outras pessoas.
- **Constituição** é a resistência física do seu personagem, e sua capacidade de suportar ferimentos.
- **Destreza** engloba agilidade, coordenação motora e rapidez.
- **Força** é a capacidade física do seu personagem.
- **Magia** determina o poder arcano inato do seu personagem.
- **Percepção** cobre todos os sentidos, e a habilidade de interpretar o que você nota.
- **Vontade** engloba resistência mental, disciplina e auto-confiança.

DETERMINANDO HABILIDADES

Você rola dados para determinar suas habilidades iniciais. Você precisa de três dados comuns, de seis faces (3d6). Role os três e some os valores para obter seu resultado. Se você rolou 3, 4, e 6, por exemplo, seu resultado seria um 13 ($3 + 4 + 6 = 13$).

Você precisa fazer oito dessas rolagens, uma por habilidade. Na sua ficha de personagem, você vai notar uma seção destinada a habilidades, que começa com Astúcia e termina com Vontade. Começando pelo topo, com Astúcia, faça uma rolagem de dados e consulte a tabela Determinando Habilidades, para obter sua habilidade inicial. Por exemplo, uma rolagem de 11 significa um valor de habilidade inicial de 1, segundo a tabela. Uma vez que você tenha registrado sua Astúcia, passe para Comunicação e então siga pela lista, até que todas as oito habilidades tenham valores iniciais.

DETERMINANDO HABILIDADES

ROLAGEM DE 3D6	HABILIDADE INICIAL
3	-2
4	-1
5	-1
6	0
7	0
8	0
9	1
10	1
11	1
12	2
13	2
14	2
15	3
16	3
17	3
18	4

OPÇÕES DE HABILIDADE

As regras de criação de personagem foram desenvolvidas com o iniciante em mente. Elementos aleatórios tornam o processo fácil porque eliminam a tomada de decisões. Mas se você tem experiência com RPG ou apenas quer mais controle quando determina suas habilidades, pode usar uma das opções a seguir para determinar habilidades, com a permissão do mestre.

OPÇÃO 1: ORGANIZANDO HABILIDADES

Nesta opção, você rola dados para suas habilidades como descrito antes. Entretanto, pode atribuir os resultados como quiser. Em outras palavras, em vez de fazer rolagens na ordem das habilidades da ficha, você simplesmente rola os dados oito vezes na tabela e anota os resultados em um papel. Então, distribui cada valor para uma habilidade à sua escolha.

OPÇÃO 2: COMPRANDO HABILIDADES

A opção 1 lhe dá mais poder sobre as habilidades iniciais do seu personagem, mas alguns jogadores querem controle total. Nesta opção, as habilidades do seu personagem começam em 0 e você ganha 10 avanços para aumentá-las. Cada avanço que você gasta aumenta a habilidade em 1, mas nenhuma habilidade pode ser maior do que 3. Você deve gastar todos os avanços. Os históricos modificam esses valores iniciais normalmente como no Passo 3 da criação de personagem. Portanto, você poderia comprar a Constituição de seu personagem com até 3 avanços, por exemplo, e então escolher o histórico de homem livre fereldeniano para torná-la 4. Você não pode piorar algumas habilidades para ganhar mais avanços para gastar em outras.

Quando tiver acabado, você pode escolher duas habilidades e trocar o valor de uma pelo da outra. Isto permite que você tenha algum controle sobre as suas habilidades iniciais.

EXEMPLO

Eduardo deve agora rolar as habilidades iniciais de seu personagem. Ele rola 3d6 e obtém um 8. Consultando a tabela, vê que isso resulta em um valor inicial de 0 na sua primeira habilidade (Astúcia). Eduardo então faz outras sete rolagens, obtendo 13, 5, 16, 11, 11, 6 e 15. Assim, as habilidades iniciais de seu personagem são Astúcia 0, Comunicação 2, Constituição -1, Destreza 3, Força 1, Magia 1, Percepção 0 e Vontade 3. Eduardo então pode trocar dois dos valores entre si. Ele decide trocar Percepção por Vontade, ficando com Percepção 3 e Vontade 0.

FOCOS EM HABILIDADES

Um **foco** é uma área de especialização dentro da habilidade mais ampla. Enquanto Astúcia determina a inteligência do seu personagem, por exemplo, um foco em heráldica indicaria um conhecimento especial sobre brasões e famílias reais. Em termos de regras, se você tem um foco, a sua habilidade é efetivamente 2 pontos maior que o normal, dentro desta especialidade. Isto é explicado em maiores detalhes no CAPÍTULO 2: JOGANDO.

Focos em habilidades (ou apenas focos) são uma das maneiras de tornar seu personagem único. Talvez haja outro guerreiro no grupo, mas seus focos podem ser completamente diferentes. Não se preocupe com focos por enquanto; você irá escolhê-los mais tarde no processo de criação de personagem. O seu personagem terá acesso a focos através de históricos, classes e talentos. Para mais informações, veja o CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES.

HISTÓRICOS

Seu personagem não surgiu do nada. Exatamente como na vida real, a cultura na qual ele foi criado e seu passado moldaram sua personalidade e atributos. Em *Dragon Age*, você escolhe um **histórico** que representa essas facetas do seu personagem e determina sua raça.

Você deve ler a seção a seguir e então escolher o histórico que achar mais interessante para o conceito do seu personagem. As descrições dos históricos também fornecem uma ideia mais clara do cenário e ajudam-no a encaixar seu personagem nesse contexto. A escolha de um histórico modifica seu personagem de diversas formas. Essas formas variam para cada histórico, mas em geral incluem o seguinte:

- Um aumento em uma ou mais de suas habilidades.
- Um ou mais focos em habilidades.
- Raça (anão, elfo, humano ou qunari).
- Determinação de suas escolhas de classe.
- Os idiomas que você sabe falar e ler.

EXEMPLO

Agora que Eduardo rolou suas habilidades, é hora de escolher um histórico. Ele se interessa pelo elfo urbano, devido à injustiça do tratamento dos elfos, que funciona bem com o conceito de seu personagem. Ele já está pensando sobre como ter crescido em um alieníquo explica sua baixa Constituição. O histórico aumenta a Destreza de seu personagem em 1, totalizando um impressionante valor de 4. Ele pode escolher um dos dois focos que são oferecidos, e decide-se por PERCEPÇÃO (VISÃO). Ele vê que sabe falar a língua comercial, o idioma mais comum de Ferelden. Ele então deve escolher uma classe, entre guerreiro ou ladino. Com a alta Destreza de seu personagem, ele está mais inclinado ao ladino, mas quer ler sobre as outras classes antes de tomar uma decisão definitiva. Por último, ele rola na tabela de histórico do elfo urbano duas vezes, para obter mais benefícios. Consegue +1 em Percepção, o que aumenta essa habilidade para 4, e obtém outro foco, DESTREZA (ARCOS).

Como observado anteriormente, os históricos limitam a raça e classe de um personagem. Por exemplo, você não pode ter um histórico valeano a menos que seja um elfo. É claro que raras exceções podem existir. Por exemplo, um humano criado por um bando de valeanos pode ter um histórico similar de elfos valeanos. Históricos únicos também podem ser possíveis em algumas campanhas, como Shale, o golem de *Dragon Age: Origins*. Os jogadores que querem jogar com conceitos tão incomuns devem conversar com seus mestres para customizar um histórico existente ou criar um usando as diretrizes fornecidas no início desta seção.

COMPRANDO BENEFÍCIOS DE HISTÓRICO

Se você usar a opção de compra de habilidades, pode aplicar o mesmo sistema para os benefícios de histórico. Em vez de rolar duas vezes na tabela de seu histórico, você tem direito a 3 avanços. Você pode comprar um aumento de habilidade da tabela do seu histórico por 2 avanços, ou qualquer outro benefício listado por 1 avanço cada. Se você decidir jogar com um anão da superfície, por exemplo, pode escolher aumentar sua Constituição em 1 por 2 avanços e receber o foco CONSTITUIÇÃO (VIGOR) por 1 avanço.

ANÃO DA SUPERFÍCIE

Em épocas ancestrais, os anões governavam um imenso império subterrâneo. Tinham muitas cidades, todas conectadas pelas Estradas Profundas que estendiam-se abaixo da superfície. Hoje em dia existem apenas duas cidades anãs: Orzammar, nas Montanhas do Dorso Frio, e a distante Kal Sharok. Ambas travam uma guerra infinita contra as crias das trevas que conquistaram as velhas terras anãs. Embora as duas cidades-fortalezas permaneçam fortes, as fileiras anãs vêm diminuindo ao longo dos últimos mil anos. Em geral, Orzammar e Kal Sharok dedicam sua atenção a si mesmas. A sociedade anã é rígida e baseada em castas, e sua política é cruel.

Contudo, uma casta existe separada das demais: os anões da superfície. Eles desempenham um papel vital — mas, curiosamente, os outros anões desprezam-nos. Anões da superfície são, em grande parte, mercadores, comercializando produtos e matérias primas com humanos e elfos. Fornecem minério, gemas, aço de ótima qualidade, itens de manufatura refinada e o precioso mineral lyrium. Aventureiros e viajantes anões também pertencem à casta da superfície. Em Orzammar e Kal Sharok, os anões desta casta estão abaixo de todos os outros, exceto os sem-casta e os criminosos. É irônico que os mais famosos aventureiros anões nas terras dos humanos não tenham prestígio em sua terra natal.

JOGANDO COM UM ANÃO DA SUPERFÍCIE

- Adicione 1 à sua Constituição. Os anões são conhecidos por sua resistência.
- Escolha um dos seguintes focos: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) ou COMUNICAÇÃO (BARGANHA).
- Você é capaz de falar e ler o idioma anão e a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

ANÃO DA SUPERFÍCIE

2d6	BENEFÍCIO
2	Força +1
3-4	Foco: FORÇA (MACHADOS)
5	Foco: FORÇA (CONDUÇÃO)
6	Foco: COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO)
7-8	Comunicação +1
9	Foco: ASTÚCIA (ENGENHARIA)
10-11	Foco: VONTADE (CORAGEM)
12	Vontade +1

ANÃO DE CASTA ALTA

No topo da sociedade anã estão as casas nobres, cujas rixas e lutas datam de muitas gerações atrás. O resto da população é dividida em castas. Na camada de cima está a casta dos guerreiros, a casta dos artífices e a casta dos artesãos. A casta dos guerreiros é a mais respeitada. Os guerreiros lutam uma guerra sem fim contra as crias das trevas nas Estradas Profundas, e compõem as fileiras de soldados comuns das casas nobres. Há tantos guerreiros que a casta é dividida em subcastas, incluindo a dos oficiais, soldados e guardas. A casta dos artífices é a próxima em ordem de importância — como os guerreiros lutariam sem armas e armaduras? Por fim, há a casta dos artesãos. Eles também são altamente valorizados na sociedade anã, porque são os construtores e criadores que fazem Orzammar funcionar.



Uma vez que anões de classes superiores têm posições privilegiadas em Orzammar, é raro que partam para a superfície. Alguns são exilados por terem cometido crimes ou estado no lado errado de uma disputa entre casas. Outros podem ser enviados em missões para as terras humanas, embora isto seja incomum. Se você quer jogar com um anão de casta alta que deixou Orzammar, fale com seu mestre sobre as circunstâncias da sua partida, e se isso levará à perda de sua casta caso você volte para casa.

JOGANDO COM UM ANÃO DE CASTA ALTA

- Escolha uma casta: artesão, artífice ou guerreiro.
- Adicione 1 à sua Força. Você deve ser forte para sobreviver à política de Orzammar.
- Escolha um dos seguintes focos: DESTREZA (ARTESANATO), FORÇA (INTIMIDAÇÃO) ou FORÇA (FERRARIA).
- Você possui resistência a magia, um efeito colateral de crescer em um ambiente rico em lyrium. Você recebe um bônus de +2 em testes de habilidade para resistir aos efeitos de feitiços e outros ataques mágicos.
- Você é capaz de falar e ler o idioma anão e a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.



ANÃO DE CASTA ALTA

2D6	BENEFÍCIO
2	Vontade +1
3-4	Foco: VONTADE (CORAGEM)
5	Foco: COMUNICAÇÃO (ETIQUETA)
6	Foco: ASTÚCIA (HERÁLDICA)
7-8	Astúcia +1
9	Foco: ASTÚCIA (ENGENHARIA)
10-11	Foco: CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
12	Constituição +1

ANÃO DE CASTA BAIXA

Os anões das castas dos mineradores, mercadores e servos fazem o trabalho pesado, dia após dia, que mantém Orzammar funcionando. A casta dos mineradores é a mais respeitada das três, especialmente os mineradores que fazem o trabalho perigoso de mineração de lyrium. A casta dos mercadores é a próxima em ordem de importância, pois trazem dinheiro para a cidade e arranjam valiosos acordos comerciais. A casta dos servos é a mais baixa, embora mesmo eles sejam superiores aos anões da superfície e aos sem-casta.

Neste grupo estão os membros da casta dos mercadores, mais propensos a sair de Orzammar ou tornarem-se aventureiros. Acordos comerciais frequentemente levam ao contato com humanos, e os anões da superfície eram originalmente parte da casta dos mercadores. Algumas vezes, um mercador se une a seus parentes na superfície a despeito da perda de status. Isto acontece mais raramente com mineradores e servos, embora estes também vendam seus conhecimentos para nações humanas por ouro e outras riquezas.

JOGANDO COM UM ANÃO DE CASTA BAIXA

- Escolha uma casta: mercador, minerador ou servo.
- Adicione 1 à sua Comunicação. Membros das castas mais baixas precisam fazer amigos para subir na vida.
- Escolha um dos seguintes focos: COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO) ou CONSTITUIÇÃO (VIGOR).
- Você possui resistência a magia, um efeito colateral de crescer em um ambiente rico em lyrium. Você recebe um bônus de +2 em testes de habilidade para resistir aos efeitos de feitiços e outros ataques mágicos.

ANÃO DE CASTA BAIXA

2D6	BENEFÍCIO
2	Percepção +1
3-4	Foco: COMUNICAÇÃO (ETIQUETA)
5	Foco: PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO)
6	Foco: COMUNICAÇÃO (BARGANHA)
7-8	Constituição +1
9	Foco: CONSTITUIÇÃO (BEBER)
10-11	Foco: FORÇA (PODERIO MUSCULAR)
12	Força +1

- Você é capaz de falar e ler o idioma anão e a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

ANÃO DO PÓ

A sociedade anã em Orzammar é rigidamente hierárquica. A maioria dos anões pertence a uma casta, com os nobres no topo e os servos abaixo. Mas existe uma subclasse de anões que não têm casta. Eles são conhecidos como anões do pó (ou gente do pó), por causa de sua vizinhança em Orzammar — a Cidade do Pó. Estes anões perderam sua casta ou são descendentes daqueles que a perderam. Não recebem nenhuma proteção da lei e são proibidos de fazer qualquer trabalho controlado por uma casta. Na prática, isto significa que quase nenhum trabalho legal é aberto a eles. Eles não podem ser mineradores, artesãos, mercadores ou mesmo servos. Para sobreviver na Cidade do Pó, a maioria tem pouca opção a não ser voltar-se ao crime. Muitos trabalham para a Carta, um poderoso cartel do crime organizado que controla uma verdadeira economia ilegal nas favelas.

Os anões do pó são aqueles que têm maior probabilidade de deixar Orzammar. Têm pouco a perder ao ir para a superfície, pois já não têm casta. Se há algo surpreendente na sociedade anã, é o fato de tantos anões do pó permanecerem em uma cidade que os trata como lixo. Aqueles que escapam para a superfície, entretanto, raramente olham para trás.

JOGANDO COM UM ANÃO DO PÓ

- Adicione 1 à sua Destreza. Os anões do pó precisam ser rápidos para sobreviver nas favelas de Orzammar.
- Escolha um dos seguintes focos: COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO) ou DESTREZA (PRESTIDIGITAÇÃO).
- Você possui resistência a magia, um efeito colateral de crescer em um ambiente rico em lyrium. Você recebe um bônus de +2 em testes de habilidade para resistir aos efeitos de feitiços e outros ataques mágicos.
- Você é capaz de falar e ler o idioma anão e a língua do comércio.
- Escolha a classe ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

ANÃO DO PÓ

2d6	BENEFÍCIO
2	Percepção +1
3-4	Foco: CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)
5	Foco: PERCEPÇÃO (PROCURAR)
6	Foco: DESTREZA (FURTIVIDADE)
7-8	Comunicação +1
9	Foco: COMUNICAÇÃO (BARGANHA)
10-11	Foco: ASTÚCIA (AVALIAÇÃO)
12	Astúcia +1



ANDARILHO ANTIVANO

Antiva é a nação costeira ao norte de Ferelden e a leste do Imperium Tevinter. Embora tecnicamente seja uma monarquia, Antiva é na verdade governada por seus príncipes mercantes. Não produz nada digno de nota além de seu excelente vinho — assim, o comércio é seu modo de vida. Antiva é famosa por seus mercadores e marinheiros, embora tenha pouca tradição guerreira. Diz-se que os antivanos são bons em tudo, menos em luta. Ou, pelo menos, em lutar no campo de batalha. De fato, eles se destacam na luta suja, e Antiva é o lar da mais notória associação de assassinos, ladrões e espiões em Thedas: a Casa dos Corvos. Os Corvos são parte inseparável da estrutura política de Antiva, embora as identidades dos ricos e poderosos que governam seu conselho sejam secretas. O sistema parece anárquico, mas a Casa dos Corvos provou ser uma valiosa salvaguarda para a independência antivana. Embora a nação não tenha um exército organizado, os líderes de qualquer força invasora sabem que os Corvos chegarão a eles. Isto é um impedimento para pretensos conquistadores. Como os antivanos negociam por toda a extensão de Thedas, são frequentemente encontrados em cidades portuárias e outros centros comerciais. Os Corvos também exportam seus serviços. Eles são valorizados por sua perícia, discrição e profissionalismo.

APÓSTATA



Nas nações fora do Imperium Tevinter (inclusive Feredden), apenas os membros do Círculo dos Magos podem praticar magia legalmente. Aqueles que violam a lei são conhecidos como apóstatas. O Círculo dos Magos tem o dever de encontrar humanos e elfos com poder mágico e treiná-los antes que se tornem um perigo para si mesmos e para os outros. Todos aqueles que praticam magia arriscam possessão demoníaca, e podem se transformar em abominações — e sempre há o risco de que qualquer mago se volte às artes proibidas que eram praticadas pelos magistas do Imperium Tevinter, a perigosa magia do sangue, que depende de sacrifícios e subverte a mente de outros homens. É por isso que existem Templários do Coro em cada torre do Círculo, e por isso os Templários caçam apóstatas.

Embora a lei trate todos os apóstatas da mesma maneira, a categoria é ampla. Alguns são magos autodidatas, que descobriram como usar a magia por tentativa e erro. Alguns vêm de tradições anteriores à formação do Círculo dos Magos, como bruxos ou xamãs. Outros são rebeldes que se opõem ao Círculo dos Magos, ao Coro ou ambos. Ressentem-se da lei e preferem seguir seu próprio caminho, a despeito dos riscos.

Se você jogar com um apóstata, deverá usar seus poderes com cuidado, para não atrair atenção indesejada do Círculo dos Magos ou dos Templários do Coro. Isto pode ser difícil, mas também pode levar a grandes histórias.

JOGANDO COM UM APÓSTATA

JOGANDO COM UM ANDARILHO ANTIVANO

- Adicione 1 à sua Comunicação. Os antivanos são expressivos e adoram conversar.
- Escolha um dos seguintes focos: COMUNICAÇÃO (BARGANHA) ou ASTÚCIA (NAVEGAÇÃO).
- Você é capaz de falar e ler antivano e a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios e use a coluna da sua raça (elfo ou humano). Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

ANDARILHO ANTIVANO

2d6	BENEFÍCIO
2	Astúcia +1
3-4	Foco: ASTÚCIA (AVALIAÇÃO)
5	Foco: COMUNICAÇÃO (SEDUÇÃO)
6	Foco: COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO)
7-8	Destreza +1
9	Foco: DESTREZA (INICIATIVA)
10-11	Foco: PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO)
12	Percepção +1

APÓSTATA

2d6	BENEFÍCIO (ELFO)	BENEFÍCIO (HUMANO)
2	Astúcia +1	Constituição +1
3-4	Falar élfico	Foco: CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
5	Foco: Astúcia (CONHECIMENTO CULTURAL)	Foco: VONTADE (DISCIPLINA)
6	Foco: VONTADE (DISCIPLINA)	Foco: ASTÚCIA (CURA)
7-8	Magia +1	Magia +1
9	Foco: DESTREZA (FURTIVIDADE)	Foco: DESTREZA (CAVALGAR)
10-11	Destreza +1	Foco: COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO)
12	Grupo de armas: Arcos	Astúcia +1

ARTESÃO FERELDENIANO

A classe artesã em Ferelden é essencialmente a classe média: acima dos homens livres mas abaixo da nobreza. A classe é dividida em organizações semelhantes a guildas, chamadas casas de ofício. A maior parte desses grupos de fato ocupa-se de algum tipo de ofício (ferraria, carpintaria, construção, etc.), mas há duas exceções. Primeiro, a Casa de Ofício dos Comerciantes é uma organização dos mercadores. Anões da superfície fundaram-na originalmente, já que os bárbaros de Ferelden menosprezavam os intermediários. Os anões ainda são os líderes, mas a maior parte do trabalho diário é feita por fereldenianos hoje em dia. Segundo, o Coro é considerado parte da classe dos artesãos. Isto dá aos sacerdotes uma posição honrada, mas não tanta influência política quanto o Coro gostaria. Em outras nações (particularmente Orlais), o Coro tem poder político muito maior.

Os artesãos fereldenianos, ao contrário dos homens livres, não costumam se tornar aventureiros. Suas rotinas são geralmente mais estáveis, e a maioria deles tem obrigações com sua casa de ofício ou com o Coro. Mas sempre há aqueles que procuram mais da vida – como o armeiro em busca de metais raros, o caravaneiro que tenta abrir novas rotas de negócio ou o sacerdote à procura de artefatos antigos.

JOGANDO COM UM ARTESÃO FERELDENIANO

- Adicione 1 à sua Destreza. Artesãos são habilidosos com as mãos.
- Escolha um dos seguintes focos: DESTREZA (ARTESANATO) ou ASTÚCIA (CONHECIMENTO RELIGIOSO).
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

AVVAR

Os avvars são um povo rústico e robusto, que vive nas Montanhas do Dorso Frio. No passado, eram uma das muitas tribos bárbaras que viviam na região de Ferelden e arredores. Quando os clãs alamarri se uniram quatrocentos anos atrás sob o primeiro rei de Ferelden, os avvars recusaram-se a se juntar a eles. Os avvars eram independentes, orgulhosos e teimosos demais para se curvar a qualquer rei. Seus ataques às terras baixas levaram a muitas guerras longas e amargas, mas eles não foram capazes de fazer frente às forças de Ferelden. Os avvars foram rechaçados às suas montanhas, mas nenhum comandante ousou enfrentá-los em seu próprio território. Desde então existe uma paz tensa com Ferelden.

Hoje em dia, os avvars estão bastante isolados nas Montanhas do Dorso Frio. Eles fazem comércio com os anões e alguns descem às terras baixas para trabalhar como mercenários ou aventureiros. A maioria das pessoas em Ferelden considera-os bárbaros selvagens, enquanto que os avvars veem seus velhos inimigos como fracos e corruptos. Assim, não é grande surpresa a existência de ataques esporádicos vindos do Dorso Frio, mas os avvars

ARTESÃO FERELDENIANO

2D6	BENEFÍCIO
2	Comunicação +1
3-4	Foco: COMUNICAÇÃO (BARGANHA)
5	Foco: ASTÚCIA (AVALIAÇÃO)
6	Foco: VONTADE (FÉ)
7-8	Astúcia +1
9	Foco: ASTÚCIA (CERVEJARIA)
10-11	Foco: FORÇA (FERRARIA)
12	Força +1

aprenderam a atacar rapidamente e voltar ao seu território antes que possam sofrer um revide.

JOGANDO COM UM AVVAR

- Adicione 1 à sua Força. Os avvars devem ser fortes para sobreviver nas montanhas.
- Escolha um dos seguintes focos: COMUNICAÇÃO (LIDAR COM ANIMAIS) ou FORÇA (ESCALAR).
- Você é capaz de falar a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.



AVVAR

2D6	BENEFÍCIO
2	Destreza +1
3-4	Foco: COMUNICAÇÃO (JOGATINA)
5	Foco: CONSTITUIÇÃO (NATAÇÃO)
6	Foco: FORÇA (INTIMIDAÇÃO)
7-8	Comunicação +1
9	Foco: FORÇA (PODERIO MUSCULAR)
10-11	Foco: CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
12	Constituição +1

AVVENTUREIRO NEVARRANO

Nevarra já foi parte das Planícies Livres, e ainda poderia ser, se não fosse pela genialidade militar do clã Pentaghast. Uma série de soberanos fortes e comandantes brilhantes permitiu que Nevarra se expandisse e se tornasse uma nação poderosa por si só. Isto foi solidificado na Era Abençoada, quando Nevarra derrotou Orlais em uma guerra e conquistou as colinas ricas em minerais ao oeste. Apesar da tradição militar de Nevarra, poucos pensavam que esta nação emergente poderia derrotar o império e seus



famosos chevaliers. As colinas permanecem sob controle nevarrano, mas são um território problemático. Os nevarranos cobram pesados impostos de seus novos súditos, e Orlais instiga o descontentamento.

Os nevarranos são orgulhosos de sua tradição heroica, e isto é celebrado em estátuas por todo o país. Nevarra é famosa por seus caçadores de dragões. Até o início da era atual, pensava-se que eles tinham erradicado essas feras. O romantismo desses feitos exerce forte influência nos jovens, e muitos procuram aventuras através de Thedas. Eles esperam um dia ser celebrados em canções e estátuas em sua terra natal.

JOGANDO COM UM AVENTUREIRO NEVARRANO

- Adicione 1 à sua Vontade. É preciso grande força interior para encarar os desafios de Thedas.
- Escolha um dos seguintes focos: FORÇA (PODERIO MUSCULAR) ou VONTADE (CORAGEM).
- Você é capaz de falar e ler orlesiano e a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

BERESAAD QUNARI

É justo dizer que os humanos de Thedas têm pouca compreensão dos qunari. Para os forasteiros, eles parecem uma diabólica raça de gigantes dedicados à conquista. Frequentemente presume-se que os qunari vivem sob uma ditadura militar. Isto é compreensível, porque é seu líder militar, o arishok, que lida com a diplomacia com nações estrangeiras. Entretanto, os qunari não têm um grupo dedicado de diplomatas. Em vez disso, eles têm os beresaad, a vanguarda do povo qunari. Os beresaad são soldados antes de tudo, e veem o mundo sob um ponto de vista militar. É confiada a eles a tarefa de entrar em terras estrangeiras e negociar com humanos, elfos e anões. Algumas vezes, estas são missões diplomáticas formais. Em outros casos, o arishok envia os beresaad para fazer trabalho de inteligência ou investigar aspectos específicos de culturas estrangeiras.

Os beresaad sempre têm uma missão, mesmo que sua natureza não seja aparente. Se você escolher este histórico, deve desenvolver com seu mestre as ordens que o trouxeram a Ferelden. Os soldados beresaad às vezes ausentam-se por anos, mas em um certo ponto devem prestar um relatório. Isto é algo com que você terá de lidar em algum ponto.

AVVENTUREIRO NEVARRANO

2D6	BENEFÍCIO
2	Comunicação +1
3-4	Foco: COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA)
5	Foco: PERCEPÇÃO (RASTREAR)
6	Foco: VONTADE (DISCIPLINA)
7-8	Força +1
9	Foco: FORÇA (SALTO)
10-11	Foco: CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
12	Constituição +1

BERESAAD QUNARI

2D6	BENEFÍCIO
2	Constituição +1
3-4	Foco: CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
5	Foco: COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA)
6	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR)
7-8	Astúcia +1
9	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO HISTÓRICO)
10-11	Foco: FORÇA (PODERIO MUSCULAR)
12	Força +1

JOGANDO COM UM BERESAAD QUNARI

- Adicione 1 à sua Força. Os qunari são grandes.
- Escolha um dos seguintes focos: ASTÚCIA (QUN) ou FORÇA (INTIMIDAÇÃO).
- Você é capaz de falar e ler qunlat e a língua do comércio.
- Você é do sexo masculino. Mulheres qunari não se juntam ao exército.
- Como todos os qunari, você é suscetível à magia. Você sofre uma penalidade de -1 em todos os testes de habilidades para resistir a feitiços e outros efeitos mágicos, como poderes de itens mágicos.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

BURGUÊS DAS PLANÍCIES LIVRES

Ao norte de Ferelden, do outro lado do Mar Desperto, estão as Planícies Livres. Esta confederação de cidades-estados é conhecida como o celeiro de Thedas, devido às suas terras férteis e plantações abundantes. As Planícies Livres não possuem governo central e, na maior parte do tempo, as cidades que as compõem estão envolvidas em pequenas disputas sobre comércio, tarifas e território. Entretanto, quando ameaçadas por um poder externo, as Planícies se unem e mobilizam exércitos capazes de rivalizar com os de seus vizinhos. As principais cidades das Planícies Livres são Ansburgo, Hercinia, Muralha de Kirk, Markham, Ostwick, Starkhaven e Tantervale.

Os burgueses são pessoas dinâmicas. São grandes comerciantes, mas também ferozes defensores de suas cidades. Alguns praticam suas habilidades marciais para competir no Grande Torneio, uma competição e feira que viaja de cidade em cidade. Mais ou menos a cada três anos, o Grande Torneio para em um mesmo lugar por um ano inteiro para realizar uma Competição de Armas. Pessoas de todas as partes de Thedas viajam às Planícies Livres para assistir ou competir neste evento lendário.



JOGANDO COM UM BURGUÊS DAS PLANÍCIES LIVRES

- Adicione 1 à sua Astúcia. É necessário ter mente afiada para ser bem-sucedido nas Planícies Livres.
- Escolha um dos seguintes focos: ASTÚCIA (AVALIAÇÃO) ou COMUNICAÇÃO (BARGANHA).
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

BURGUÊS DAS PLANÍCIES LIVRES

2D6	BENEFÍCIO
2	Constituição +1
3-4	Foco: CONSTITUIÇÃO (NATAÇÃO)
5	Foco: COMUNICAÇÃO (JOGATINA)
6	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO CULTURAL)
7-8	Comunicação +1
9	Foco: COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO)
10-11	Foco: DESTREZA (PRESTIDIGITAÇÃO)
12	Destreza +1



CONVERTIDO SEHERON

Seheron é uma ilha dominada pela selva ao norte do Imperium Tevinter. Foi parte do Imperium por muitos séculos, mas os qunari a conquistaram na Era de Aço. Desde então, o Coro Imperial lançou incontáveis ofensivas contra os qunari em Seheron e a luta tem sido violenta. Quando era parte do Imperium, Seheron tinha uma grande população de elfos escravos. Muitos desses (e alguns humanos também) converteram-se ao Qun e aproveitam um status muito maior como resultado. Se jogar com um convertido seheron, leia sobre as crenças qunari na página 184. Este histórico também pode representar rivaini convertidos, já que o Qun teve grande influência lá.

JOGANDO COM UM CONVERTIDO SEHERON

- Adicione 1 à sua Vontade. É preciso força de vontade para aceitar as demandas do Qun.
- Escolha um dos seguintes focos: ASTÚCIA (QUN) ou VONTADE (DISCIPLINA).
- Escolha sua raça entre humano ou elfo. A maioria dos convertidos em Seheron é composta de elfos, mas alguns humanos também abraçam o Qun.
- Você é capaz de falar e ler qunlat e a língua do comércio. Se for um convertido rivaini, você também fala e lê rivaini.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

CONVERTIDO SEHARON

2D6	BENEFÍCIO
2	Percepção +1
3-4	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO HISTÓRICO)
5	Foco: FORÇA (PODERIO MUSCULAR)
6	Foco: CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
7-8	Astúcia +1
9	Foco: COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO)
10-11	Foco: PERCEPÇÃO (EMPAТИA)
12	Força +1

ELFO ESCRAVO FUGITIVO

Os elfos foram escravizados quando o Imperium Tevinter conquistou o antigo reino de Arlathan. Depois de sofrerem quinhentos anos de servidão, Andraste ajudou a libertar os elfos e os escravos rebeldes ajudaram a derrotar Tevinter. Isso deveria ser o fim da escravidão em Thedas, mas não foi. O Imperium Tevinter vagarosamente retornou às suas formas antigas e hoje a escravidão é praticada abertamente lá. De fato, em alguns alienários, os elfos vendem a si ou seus parentes para sustentarem suas famílias. Caçadores de escravos de Tevinter operam em segredo por todo Thedas, sequestrando elfos e outros e mandando-os de volta ao Imperium por um belo lucro. A maioria dos que conseguem escapar da escravidão foge de Tevinter, pois fugitivos não são tratados gentilmente. Alguns donos de escravos vão até o limite para recuperar suas "propriedades" (especialmente aqueles que conhecem magia), até mesmo perseguindo os escravos em outras nações. É difícil para os fugitivos se sentir livres com a ameaça de recaptura pendendo sobre suas cabeças.

JOGANDO COM UM ELFO ESCRAVO FUGITIVO

- Adicione 1 à sua Força. Apenas os fortes sobrevivem à servidão no Imperium Tevinter.
- Escolha um dos seguintes focos: PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO) ou FORÇA (PODERIO MUSCULAR).
- Você é capaz de falar e ler tevinter e a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro, ladino ou mago.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

ELFO ESCRAVO FUGITIVO

2D6	BENEFÍCIO
2	Comunicação +1
3-4	Magia +1
5	Foco: COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO)
6	Foco: DESTREZA (BRIGA)
7-8	Destreza +1
9	Foco: FORÇA (CONDUÇÃO)
10-11	Foco: VONTADE (DISCIPLINA)
12	Vontade +1

ELFO URBANO

Mais de dois milênios atrás, os elfos e os anões eram as maiores potências em Thedas. Os elfos governavam a terra e, os anões, tudo sob ela. Os elfos passaram séculos tornando-se mestres da magia e das artes, e diz-se que eram quase imortais. Quando os humanos chegaram a Thedas, os elfos ajudaram-nos, apesar do comportamento que consideravam rude e impaciente de sua parte. Os elfos ficaram chocados quando as doenças que os humanos traziam começaram a matá-los. Ficaram horrorizados ao descobrir que a simples proximidade dos humanos diminuía sua longevidade e tornava-os mortais. Eles tentaram se isolar do resto de Thedas, mas o Imperium Tevinter, na época em ascensão, atacou-os com suas legiões e sua magia do sangue. O reino élfico de Arlathan caiu e os sobreviventes passaram os quinhentos anos seguintes como escravos do Imperium.

Quando a liberdade chegou, foi breve. A nova terra dos elfos, os Vales, tentou ressuscitar a cultura perdida de Arlathan. Isso incluía culto ao antigo panteão élfico – algo que o Coro não tolerava. A nova religião declarou uma Marcha Exaltada contra os Vales, acusando os elfos de magia do sangue e de rituais proibidos. Pela segunda vez os elfos perderam sua nação. Alguns dos sobreviventes tornaram-se andarilhos (veja ELFO VALEANO), mas o restante foi absorvido pelos vários reinos humanos. Aqui os assim chamados elfos urbanos ainda vivem, como cidadãos de segunda categoria, em geral atuando como servos e trabalhadores. Poucos lembram-se da cultura de seus ancestrais, menos ainda sabem falar élfico, e quase nenhum vive mais que um humano hoje em dia. Eles moram em seções segregadas das cidades, conhecidas como alienários. Amargos e oprimidos, muitos voltam-se ao crime. Esses criminosos apenas reforçam o preconceito que a maioria dos humanos tem para com os elfos urbanos.

JOGANDO COM UM ELFO URBANO

- Adicione 1 à sua Destreza. Os elfos urbanos guardam a agilidade natural de sua raça.
- Escolha um dos seguintes focos: DESTREZA (FURTIVIDADE) ou PERCEPÇÃO (VISÃO).
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

ELFO URBANO

2D6	BENEFÍCIO
2	Astúcia +1
3-4	Foco: PERCEPÇÃO (PROCURAR)
5	Foco: ASTÚCIA (AVALIAÇÃO)
6	Foco: DESTREZA (INICIATIVA)
7-8	Percepção +1
9	Foco: COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO)
10-11	Foco: DESTREZA (ARCOS)
12	Comunicação +1

ELFO VALEANO

Depois de quinhentos anos de escravidão, os elfos conquistaram sua liberdade como parte de uma rebelião contra o Imperium Tevinter. Enquanto os humanos libertos do sul tomaram as terras que haviam pertencido ao Imperium, a líder humana Andraste presenteou os elfos com uma região do sul de Orlais. Lá eles estabeleceram os Vales, uma nova terra élfica para substituir o reino de Arlathan, há muito destruído. Nos Vales, a cultura élfica renasceu. Os elfos voltaram a cultuar seu antigo panteão, o que acabou causando sua queda. O Coro no Império Orlesiano não aceitava tal heresia e declarou uma Marcha Exaltada contra os Vales. Uma segunda nação élfica foi destruída, e a maioria dos sobreviventes foi viver em terras humanas, tornando-se elfos urbanos.

Mas as lideranças dos Vales recusavam-se a se curvar aos humanos. Em vez disso, escolheram uma vida de exílio. Estas famílias valeanas descendem de algumas das mais antigas famílias élficas, e guardam um forte senso do dever para com seu povo. Assumiram para si a responsabilidade de preservar a cultura e o conhecimento élficos – para que, quando chegar o dia em que os elfos mais uma vez tenham sua nação, possam ensinar os modos antigos a seus irmãos urbanos. Enquanto isso, vagam nas carroagens finamente adornadas que chamam “aravel”. Chamadas de navios terrestres pelos humanos, as aravel são puxadas por halla, cervos brancos originários de Arlathan. Os elfos valeanos viajam em pequenos grupos, e não ficam em um mesmo lugar por muito tempo. Dizem os boatos que eles redescobriram os segredos da magia élfica, mas nenhum humano jamais viu isso.



ELFO VALEANO

2D6	BENEFÍCIO
2	Comunicação +1
3-4	Foco: PERCEPÇÃO (VISÃO)
5	Foco: PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO)
6	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO CULTURAL)
7-8	Destreza +1
9	Foco: VONTADE (DISCIPLINA)
10-11	Foco: DESTREZA (CAVALGAR)
12	Percepção +1

JOGANDO COM UM ELFO VALEANO

- Adicione 1 à sua Vontade. A teimosia dos elfos valeanos é lendária.
- Escolha um dos seguintes focos: DESTREZA (ARCOS) ou VONTADE (CORAGEM).
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio. Você é capaz de falar élfico.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.



ESTUDANTE ORLESIANO

A Universidade de Orlais em Val Royeaux é uma rara instituição na Thedas destruída pela guerra. Embora os Círculos dos Magos sejam centros de aprendizado, são focados em magia. A universidade é uma escola secular onde nobres de toda Thedas desfrutam da melhor educação que o dinheiro pode comprar. Uma vez que os filhos mais velhos tendem a seguir carreiras militares, frequentemente são os filhos mais jovens que vão para a universidade. O pensamento na Universidade é sempre mais livre do que no Coro, e isto leva a conflitos ocasionais com fundamentalistas do Coro.

Nota: você pode usar este histórico para representar nobres de outras nações que vêm à Universidade de Orlais para estudar. Falar e ler orlesiano é um requisito, já que a maioria das aulas é ministrada nessa língua.

JOGANDO COM UM ESTUDANTE ORLESIANO

- Adicione 1 à sua Astúcia. Inteligência é apreciada na universidade.
- Escolha um dos seguintes focos: COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO) ou ASTÚCIA (PESQUISA).
- Você é capaz de falar e ler orlesiano e a língua do comércio. Se vier de outra nação, você também fala a língua de lá (se houver).
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

EXILADO ORLESIANO

Orlais é a nação mais poderosa e culta em Thedas. A Imperatriz Celene I governa na gloriosa cidade de Val Royeaux. O Coro de Andraste também tem sua sede na cidade. Sua líder, a Divina, governa de seu trono na Grande Catedral, um dos prédios mais impressionantes de Thedas. Em Orlais, o poder secular e religioso se encontram, e nem sempre fica claro onde um termina e o outro começa. Entretanto, apesar do poder do império, Orlais tem enfrentado sérios contratemplos nos últimos sessenta anos. Primeiro, perdeu uma guerra com Nevarra por causa de um território valioso. Depois, os orlesianos foram derrotados em Ferelden, acabando com sua ocupação. A situação continuou tensa por alguns anos, mas o Rei Maric normalizou as relações com Orlais, e a ameaça de reavivar a guerra desapareceu.

ESTUDANTE ORLESIANO

2D6	BENEFÍCIO
2	Percepção +1
3-4	Foco: DESTREZA (CALIGRAFIA)
5	Foco: COMUNICAÇÃO (ETIQUETA)
6	Foco: Astúcia (CONHECIMENTO HISTÓRICO)
7-8	Comunicação +1
9	Foco: Astúcia (CONHECIMENTO CULTURAL)
10-11	Foco: VONTADE (DISCIPLINA)
12	Destreza +1

EXILADO ORLESIANO

2D6	BENEFÍCIO
2	Percepção +1
3-4	Foco: PERCEPÇÃO (EMPATIA)
5	Foco: ASTÚCIA (HERÁLDICA)
6	Foco: COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO)
7-8	Força +1
9	Foco: DESTREZA (CAVALGAR)
10-11	Grupo de Armas: Lâminas leves*
12	Destreza +1

*Se já recebe por sua classe, ganha o foco DESTREZA (LÂMINAS LEVES).

Dentro de Orlais e em Val Royeaux em particular, os nobres jogam um jogo sem fim de status e política. A fofoca dos salões pode terminar com a vida de um homem com a mesma rapidez de um golpe de espada. A natureza instável das facções e da moda pode arruinar uma família em um ano, apenas para que ela retorne triunfante no ano seguinte. Como em qualquer jogo, há perdedores, e algumas vezes o mais sábio é deixar Orlais, pelo menos por um tempo. Algumas pessoas são formalmente exiladas por crimes reais ou sugeridos, enquanto outras escolhem vagar por Thedas até que as condições na corte mudem. Tais orlesianos exilados podem ser encontrados em qualquer lugar de Thedas.

JOGANDO COM UM EXILADO ORLESIANO

- Adicione 1 à sua Comunicação. Orlesianos são hábeis no uso da linguagem.
- Escolha um dos seguintes focos: COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO) ou ASTÚCIA (CONHECIMENTO CULTURAL).
- Você é capaz de falar e ler orlesiano e a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

HOMEM (MULHER) LIVRE FERELDENIANO (A)

Ferelden, descrito em detalhes no CAPÍTULO 7, é um reino jovem, fundado por bárbaros humanos há quatrocentos anos. As tribos alamarri haviam chegado à região muito antes disso, mas eram tão fragmentadas que foram necessários eventos fora do comum para que se unissem e formassem Ferelden. Agora esta é uma nação emergente, que espera tornar-se um grande país.

Os nobres governam Ferelden, e os artesãos e sacerdotisas têm uma forte influência sobre eles. Contudo, a maior parte da população é composta de homens livres. Como o nome indica, estes não são escravos ou servos, mas homens e mulheres que gozam de liberdade. São soldados, comerciantes, fazendeiros e assim por diante. Os homens livres não são ricos, mas são orgulhosos e pragmáticos. Em Ferelden, um homem livre ambicioso pode ascender socialmente, e muitos já fizeram essa escalada.



JOGANDO COM UM HOMEM LIVRE FERELDENIANO

- Adicione 1 à sua Constituição. O povo de Ferelden desce de bárbaros robustos.
- Escolha um dos seguintes focos: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) ou VONTADE (CORAGEM).
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio — ou, como você chama, a língua do rei.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

HOMEM LIVRE FERELDENIANO

2D6	BENEFÍCIO
2	Comunicação +1
3-4	Foco: VONTADE (DISCIPLINA)
5	Foco: COMUNICAÇÃO (LIDAR COM ANIMAIS)
6	Foco: DESTREZA (CAVALGAR)
7-8	Vontade +1
9	Foco: FORÇA (CONDUÇÃO)
10-11	Foco: CONSTITUIÇÃO (NATAÇÃO)
12	Força +1



MAGO DO CÍRCULO

Nas eras antigas, o uso da magia era proibido fora do Imperium Tevinter, e aqueles que praticavam-na eram caçados. Isto apenas piorou com a ascensão do Coro, já que a nova religião denunciou a magia como corrupta e maligna. A magia, obviamente, também era muito útil, em especial na luta contra as crias das trevas. Isso levou a um meio-termo, no qual os magos podiam praticar magia legalmente – mas apenas sob a supervisão do Coro. A magia do sangue, a prática dos terríveis maleficarum, continuou fortemente proibida.

Durante o Segundo Flagelo, os magos provaram seu valor e ajudaram a salvar a humanidade. Isso lhes valeu um pouco de autonomia, e assim nasceu o primeiro Círculo dos Magos. Embora ainda haja Templários do Coro posicionados em cada torre do Círculo, os próprios magos policiam aqueles dotados de poder mágico. Magos do Círculo encontram humanos e elfos com talento mágico e levam-nos às torres para treinamento, ensinando-os a se proteger contra possessão demoníaca. A prática da magia fora de um Círculo é um crime capital.

JOGANDO COM UM MAGO DO CÍRCULO

- Adicione 1 à sua Magia. Isso representa o treinamento que você recebeu do seu Círculo.
- Escolha um dos seguintes focos: ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO) ou ASTÚCIA (CONHECIMENTO HISTÓRICO).

MAGO DO CÍRCULO

2D6	BENEFÍCIO (ELFO)	BENEFÍCIO (HUMANO)
2	Comunicação +1	Vontade +1
3-4	Falar élfico	Foco: VONTADE (DISCIPLINA)
5	Foco: ASTÚCIA (CURA)	Foco: COMUNICAÇÃO (ETIQUETA)
6	Foco: PERCEPÇÃO (VISÃO)	Foco: ASTÚCIA (HERÁLDICA)
7-8	Astúcia +1	Astúcia +1
9	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO CULTURAL)	Foco: CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
10-11	Destreza +1	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO RELIGIOSO)
12	Grupo de Armas: Arcos	Constituição +1

- Escolha sua raça entre humano ou elfo. A maioria dos magos do Círculo é humana, mas alguns elfos juntam-se a um Círculo para não se tornarem apóstatas.
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio e a língua da sua terra natal, se forem diferentes. Você é capaz de ler em tevene antigo.
- Escolha a classe mago.
- Role duas vezes na tabela de benefícios e use a coluna da sua raça (elfo ou humano). Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

MERCADOR RIVAINI

Rivain é a nação ao nordeste de Thedas que já foi parte do Imperium Tevinter. Embora tenha sobrevivido a dois Flagelos em seu solo, Rivain foi conquistada pela invasão qunari na Era do Aço. Três Marchas Exaltadas depois, os qunari foram expulsos para uma única cidade, Kont-aar. O Coro então voltou suas forças para os rivaini, pois essas pessoas continuaram a seguir suas formas antigas e a honrar seus videntes tradicionais. Hoje em dia, Rivain é o centro do comércio, mesmo com os qunari. Onde há navegação há contrabando e pirataria, é claro, e às vezes a linha entre um mercador e um contrabandista é confusa. Os rivaini estão acostumados a serem tratados como inferiores, mas têm um espírito que nenhuma força em Thedas foi capaz de quebrar.

MERCADOR RIVAINI

2D6	BENEFÍCIO
2	Vontade +1
3-4	Foco: COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO)
5	Foco: CONSTITUIÇÃO (NATAÇÃO)
6	Foco: DESTREZA (BRIGA)
7-8	Comunicação +1
9	Foco: ASTÚCIA (AVALIAÇÃO)
10-11	Foco: FORÇA (ESCALAR)
12	Astúcia +1

NOBRE FERELDENIANO

2D6	BENEFÍCIO
2	Constituição +1
3-4	Foco: ASTÚCIA (HERÁLDICA)
5	Foco: COMUNICAÇÃO (ETIQUETA)
6	Foco: DESTREZA (CAVALGAR)
7-8	Astúcia +1
9	Foco: COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA)
10-11	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO HISTÓRICO)
12	Destreza +1

JOGANDO COM UM MERCADOR RIVAINI

- Adicione 1 à sua Destreza. As mãos dos rivaini são tão rápidas quanto suas línguas.
- Escolha um dos seguintes focos: COMUNICAÇÃO (SEDUÇÃO) ou DESTREZA (ACROBACIA).
- Você é capaz de falar e ler rivaini e a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

NOBRE FERELDENIANO

A nobreza em Ferelden é hereditária, mas não exclusiva. É possível que plebeus se tornem nobres através de ações e serviços, que contrasta duramente com nações como Orlais. Talvez o mais famoso exemplo seja Loghain Mac Tir, que se ergueu do nada para se tornar um dos teyrns de Ferelden. Os nobres mais comuns em Ferelden são cavaleiros, soldados pesados que juram aliança direta a um bann, arl, teyrn ou ao rei/rainha. Muitos jovens nobres, sabendo que não irão herdar uma posição a menos que um irmão mais velho morra, voltam-se às aventuras para ganhar reputação.

JOGANDO COM UM NOBRE FERELDENIANO

- Adicione 1 à sua Força. Nobres em Ferelden devem ser fortes para proteger seu povo.
- Escolha um dos seguintes focos: ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR) ou FORÇA (INTIMIDAÇÃO).
- Você é capaz de falar e ler a língua do comércio — ou, como você chama, a língua do rei.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

NOBRE ORLESIANO

Nenhum lugar em Thedas é melhor para ser um nobre do que Orlais. Lá eles ficam no topo da ordem social, incontestados pelos plebeus que comandam. Talvez seja uma bênção para as pessoas comuns que os nobres passem a maior parte de seu tempo engajados no Grande Jogo — uma batalha sem fim por poder, prestígio e status entre a nobreza. Embora

NOBRE ORLESIANO

2D6	BENEFÍCIO
2	Constituição +1
3-4	Foco: COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA)
5	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO CULTURAL)
6	Foco: DESTREZA (CAVALGAR)
7-8	Força +1
9	Foco: ASTÚCIA (HERÁLDICA)
10-11	Foco: COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO)
12	Astúcia +1

isso às vezes leve a derramamento de sangue, os campos de batalha verdadeiros do Jogo são os bailes, o salão e a corte. Os nobres de Ferelden acham tudo isso ridículo, mas é claro que os orlesianos acham os fereldenianos tolos caipiras do interior cujas opiniões são tão risíveis quando irrelevantes.

JOGANDO COM UM NOBRE ORLESIANO

- Adicione 1 à sua Comunicação. Em Orlais, a única coisa pior do que ser mal falado é não ser falado.
- Escolha um dos seguintes focos: COMUNICAÇÃO (ETIQUETA) ou FORÇA (INTIMIDAÇÃO).



- Você é capaz de falar e ler orlesiano e a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

PLEBEU ORLESIANO

Os plebeus em Orlais têm uma vida difícil. As nobreza comanda e os chevaliers têm poder de vida e morte sobre qualquer plebeu. A maioria da população de Orlais consiste de servos — empregados ligados a propriedades, com pouca ou nenhuma mobilidade social. Eles passam suas vidas dentro de alguns quilômetros onde nasceram e têm pouca esperança de que seus filhos tenham vidas melhores do que as deles. Nas cidades, há uma classe média emergente de mercadores e comerciantes. Eles têm mais riqueza e oportunidade do que os servos, e muitos viajam dentro do império e até mesmo além. A diferença entre até mesmo o plebeu de sucesso e a nobreza opulenta é muito evidente para os forasteiros e observadores.

JOGANDO COM UM PLEBEU ORLESIANO

- Adicione 1 à sua Destreza. A vida tem um ritmo rápido em Orlais.



PLEBEU ORLESIANO

2D6	BENEFÍCIO
2	Comunicação +1
3-4	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO RELIGIOSO)
5	Foco: DESTREZA (ARTESANATO)
6	Foco: COMUNICAÇÃO (BARGANHA)
7-8	Vontade +1
9	Foco: DESTREZA (PRESTIDIGITAÇÃO)
10-11	Foco: COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO)
12	Constituição +1

- Escolha um dos seguintes focos: DESTREZA (BRIGA) ou VONTADE (Fé).
- Você é capaz de falar e ler orlesiano e a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

SAQUEADOR DO MAR DESPERTO

Os saqueadores do Mar Despertado são piratas. Embora outrora houvesse muitos chefes piratas independentes operando no Mar Despertado, durante as Marchas Exaltadas contra os qunari, as nações de Thedas precisaram de apoio naval para a guerra. Os navios piratas chegaram juntos como a Armada Felicíssima e deram apoio fundamental no conflito. No final das Marchas Exaltadas, a maioria das pessoas esperava que a Armada desbandasse, mas os piratas encontraram sua força juntos e mantiveram os saqueadores em atividade. Isto não quer dizer que os saqueadores não lutem uns contra os outros, mas qualquer ameaça a eles como um todo é rechaçada com uma resposta violenta e unificada.

JOGANDO COM UM SAQUEADOR DO MAR DESPERTO

- Adicione 1 à sua Destreza. A vida de um marinheiro exige agilidade.
- Escolha um dos seguintes focos: DESTREZA (ACROBACIA) ou PERCEPÇÃO (VISÃO).
- Você sabe falar e ler na língua do comércio e uma das línguas a seguir: antivano, orlesiano ou rivaini.

SAQUEADOR DO MAR DESPERTO

2D6	BENEFÍCIO
2	Constituição +1
3-4	Foco: ASTÚCIA (AVALIAÇÃO)
5	Foco: FORÇA (INTIMIDAÇÃO)
6	Foco: CONSTITUIÇÃO (NATAÇÃO)
7-8	Percepção +1
9	Foco: ASTÚCIA (NAVEGAÇÃO)
10-11	Foco: CONSTITUIÇÃO (REMO)
12	Força +1

- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

SELVAGEM CHASIND

Os chasind são um povo bárbaro que vive ao sul de Ferelden, nos Ermos Korcari. Embora em várias ocasiões os chasind tenham se unido aos avvars e aos alamarri para lutar contra o Imperium Tevinter, os fereldenianos têm lembranças mais fortes das muitas vezes em que esses “bárbaros” invadiram suas terras. Dizem que eras atrás os chasind conquistaram os alamarri, os ancestrais dos fereldenianos modernos, até que eles se rebelaram. Mais tarde, a lendária bruxa Flemeth liderou um exército de chasind a Ferelden para se vingar do bann que fora seu marido. Embora digam que Flemeth tenha sido morta nessa ocasião, muitos afirmam que ela e suas filhas (as Bruxas dos Ermos) ainda vivem entre os chasind.

Hoje, os chasind são um povo mais pacífico, mas há muitas superstições a seu respeito. Eles moram em palafitas e negociam com os fereldenianos do sul. Alguns fereldenianos ainda consideram os chasind uma ameaça e temem o dia em que uma figura carismática irá uni-los novamente.

JOGANDO COM UM SELVAGEM CHASIND

- Adicione 1 à sua Destreza. Os chasind se movem como fantasmas nos ermos.
- Escolha um dos seguintes focos: DESTREZA (FURTIVIDADE) ou FORÇA (ESCALAR).
- Você é capaz de falar a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

SOBREVIVENTE ANDER

Anderfels é uma nação no noroeste de Thedas, longe de Ferelden. É o lar do quartel-general dos Guardiões Cinzentos, a Fortaleza Weisshaupt, e a única nação na qual os guardiões mantêm uma influência política importante. Nenhuma região de Thedas pagou preço mais caro por derrotar os Flagelos. Anderfels, outrora parte do Imperium Tevinter, foi o centro de três Flagelos, e suas estepes ainda



não se recuperaram. Os Flagelos envenenaram a terra de tal forma que os campos ainda estão totalmente desprovidos de vida. Além disso, mesmo com a derrota dos velhos Flagelos, o povo de Ander não conseguiu descansar em paz. Invasões de crias das trevas são comuns por lá desde a Era Divina. Isto tornou Anderfels uma nação de sobreviventes. Você deve ser forte para se tornar adulto lá. Um número surpreendente de anders escolhe ficar neste ambiente cruel, mas aqueles que fogem para outras partes de Thedas são bem capazes de tomar conta de si mesmos.

JOGANDO COM UM SOBREVIVENTE ANDER

- Adicione 1 à sua Constituição. Anders devem ser fortes.

SOBREVIVENTE ANDER

SELVAGEM CHASIND	BENEFÍCIO
2d6	
2	Astúcia +1
3-4	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO NATURAL)
5	Foco: PERCEPÇÃO (RASTREAR)
6	Foco: DESTREZA (ARMADILHAS)
7-8	Constituição +1
9	Foco: DESTREZA (BRIGA)
10-11	Foco: FORÇA (SALTO)
12	Força +1

SOBREVIVENTE ANDER	BENEFÍCIO
2d6	
2	Destreza +1
3-4	Foco: CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)
5	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO HISTÓRICO)
6	Foco: PERCEPÇÃO (RASTREAR)
7-8	Força +1
9	Foco: DESTREZA (BRIGA)
10-11	Foco: VONTADE (CORAGEM)
12	Percepção +1



TAL-VASHOTH

2D6	BENEFÍCIO
2	Vontade +1
3-4	Foco: VONTADE (CORAGEM)
5	Foco: CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)
6	Foco: FORÇA (PODERIO MUSCULAR)
7-8	Constituição +1
9	Foco: CONSTITUIÇÃO (NATAÇÃO)
10-11	Foco: FORÇA (ESCALAR)
12	Força +1

JOGANDO COM UM TAL-VASHOTH

- Adicione 1 à sua Força. Os Tal-Vashoth deleitam-se em sua superioridade física.
- Escolha um dos seguintes focos: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) ou FORÇA (INTIMIDAÇÃO).
- Você é capaz de falar e ler qunlat e a língua do comércio.
- Você é suscetível à magia. Você sofre uma penalidade de -1 em testes de habilidades para resistir a feitiços e outros efeitos mágicos, como poderes de itens mágicos.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro, ladino ou mago.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

TAL-VASHOTH

O povo qunari segue a filosofia conhecida como o Qun. Antes de adotarem-na, eles eram um povo bárbaro e violento. O Qun transformou estes bárbaros em pensadores, embora ainda guerreiros. Entretanto, há os qunari que rejeitam o Qun. Alguns querem retornar aos antigos modos, enquanto outros só querem viver por suas próprias regras. Estes rebeldes são conhecidos como vashoth, ou "os cinzentos", e devem deixar as terras qunari antes que sejam reeducados ou punidos. Tais exilados não são mais considerados parte do povo qunari. Como provocação, eles chamam a si mesmos de Tal-Vashoth, ou "os verdadeiros cinzentos". Muitos adoram os antigos deuses animistas de seu povo e veem-se como os verdadeiros herdeiros do legado de seus ancestrais.

Os Tal-Vashoth vivem em terras estrangeiras e sobrevivem como podem. Muitos trabalham como mercenários, outros se tornam saqueadores, piratas ou até mesmo escravos. Grupos errantes de Tal-Vashoth não são incomuns no norte e significam problemas para comunidades qunari e humanas.

TEVINTER, ALTUS

O Imperium Tevinter é um dos poucos lugares em Thedas onde magos não estão sob o controle do Coro. De fato, isto foi uma das causas do Cisma. Tevinter tem seu próprio Coro, embora seja uma instituição muito menos poderosa do que o Coro centrado em Orlais. Nos tempos antigos, o Imperium era comandado pelos magistrados, embora diga-se que sua arrogância levou à criação das crias das trevas e dos Flagelos. Depois que Andraste libertou os elfos escravos e trouxe o Cântico da Luz para o norte, os magos ficaram em xeque por um tempo, mas não mais. Os Altus são os magos nobres que comandam o Imperium.

JOGANDO COM UM ALTUS TEVINTER

- Adicione 1 à sua Magia. As linhagens dos magos são cultivadas em Tevinter, e famílias nobres são as mais fortes.

TEVINTER, ALTUS

2D6	BENEFÍCIO
2	Astúcia +1
3-4	Foco: DESTREZA (CAVALGAR)
5	Foco: ASTÚCIA (HERÁLDICA)
6	Foco: MAGIA (CONHECIMENTO ARCANO)
7-8	Comunicação +1
9	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO HISTÓRICO)
10-11	Foco: COMUNICAÇÃO (ETIQUETA)
12	Vontade +1

- Escolha um dos seguintes focos: COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) ou ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO).
- Você é capaz de falar e ler tevinter e a língua do comércio.
- Escolha a classe mago.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

TEVINTER. LAETAN

Os altus são magos com o poder e prestígio das velhas famílias nobres de Tevinter, mas não são os únicos usuários de magia no Imperium. Os laetans são magos vindos da classe mundana (os soporati). Embora eles não tenham todas as vantagens do altus, seus poderes mágicos ainda os colocam à frente da maioria dos cidadãos de Tevinter. Eles são identificados na juventude e treinados para servir. Alguns questionam os modos antigos e lançam-se a uma vida de aventura em outras nações de Thedas. Fora do Imperium, poucos compreendem a diferença entre os altus e os laetans.

JOGANDO COM UM LAETAN TEVINTER

- Adicione 1 à sua Astúcia. Os Laetans devem ser espertos para progredir em Tevinter.
- Escolha um dos seguintes focos: COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO) ou ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO).
- Você é capaz de falar e ler tevinter e a língua do comércio.
- Escolha a classe mago.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.

TEVINTER. SOPORATI

Ser um plebeu no Imperium Tevinter não é tão ruim quanto em Orlais — como a escravidão ainda é legal no Imperium, os escravos têm os piores empregos. Os plebeus de Tevinter, conhecidos como soporati, ou mais injuriosamente como mundanos, trabalham duro, mas se beneficiam da existência de uma subclasse desprezada. Muitos soporati tornam-se soldados, pois o Imperium está sempre perto de um conflito com os qunari em Seheron. Embora sigam Andraste e venerem o Coro Imperial, a ênfase na magia como uma força positiva, às vezes até mesmo reverenciada em orações, pode ser chocante para as pessoas de outras partes de Thedas.

TEVINTER. LAETAN

2D6	BENEFÍCIO
2	Constituição +1
3-4	Foco: ASTÚCIA (AVALIAÇÃO)
5	Foco: DESTREZA (CAVALGAR)
6	Foco: COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO)
7-8	Magia +1
9	Foco: COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO)
10-11	Foco: ASTÚCIA (CONHECIMENTO CULTURAL)
12	Comunicação +1

TEVINTER. SOPORATI

2D6	BENEFÍCIO
2	Percepção +1
3-4	Foco: ASTÚCIA (AVALIAÇÃO)
5	Foco: VONTADE (CORAGEM)
6	Foco: COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO)
7-8	Constituição +1
9	Foco: FORÇA (CONDUÇÃO)
10-11	Foco: COMUNICAÇÃO (LIDAR COM ANIMAIS)
12	Vontade +1

JOGANDO COM UM SOPORATI TEVINTER

- Adicione 1 à sua Força. Os plebeus de Tevinter mantêm a dureza que ajudou a construir um império.
- Escolha um dos seguintes focos: CONSTITUIÇÃO (VIGOR) ou DESTREZA (BRIGA).
- Você é capaz de falar e ler tevinter e a língua do comércio.
- Escolha uma das seguintes classes: guerreiro ou ladino.
- Role duas vezes na tabela de benefícios. Se você obtiver um valor igual, repita a rolagem.



CLASSES

Se os históricos representam de onde você veio, a classe é aquilo que você se tornou. Classes são tanto arquétipos quanto estruturas para o avanço do seu personagem. Você pode escolher entre três classes: guerreiro, ladino ou mago. Se você quer um personagem que saiba lutar, jogue com um guerreiro. Se deseja um personagem furtivo e matreiro, jogue com um ladino. Por fim, se prefere um personagem capaz de lançar feitiços, jogue com um mago.

As classes são bastante amplas. Um ladino pode representar um ladrão ou um batedor mercenário. Sua classe define o que o seu personagem pode fazer, mas cabe a você interpretar como essas habilidades encaixam-se com o conceito do seu personagem.

Seu personagem começa no nível 1, o que significa que ele é um aventureiro novato. À medida que completa aventuras e ganha pontos de experiência, sobe de nível e adquire novos poderes. Há 20 níveis no jogo. Níveis 1 a 5 representam um “iniciante”, 6 a 12 significam um aventureiro de nível “intermediário” e 13 ou além são considerados níveis “altos”.

EXEMPLO

Eduardo deve agora escolher sua classe. Depois de ler as descrições, ele escolhe ladino. Como a maioria dos elfos urbanos é pobre, muitos voltam-se ao crime. Eduardo decide que seu personagem vai contra essa tendência. Ele vai escolher a classe ladino, mas vai usá-la para representar um elfo que luta para libertar o povo élfico e conquistar uma nova nação. Lutar contra os poderosos vai exigir furtividade, o que se encaixa bem com um ladino.

AVANÇOS DE HABILIDADES

Quando personagens conquistam um nível, ganham um avanço de habilidade. Para habilidades baixas, isto se reflete em um aumento direto, mas à medida que um personagem aumenta seu poder, fica mais difícil e caro aumentar suas habilidades mais poderosas. O número exato de avanços exigidos para avançar sua graduação até o próximo número depende da nova graduação que você está tentando obter.

- Para habilidades até 5, cada graduação custa um avanço.
- Para habilidades de 6 a 8, cada graduação custa dois avanços.
- Para habilidades de 9 a 12, cada graduação custa três avanços.

Você não recebe benefícios por avanços gastos até que complete o novo valor. Você deve, obviamente, manter um registro cuidadoso dos avanços gastos que ainda não aumentaram o valor de habilidade relevante.

AVANÇOS DE HABILIDADES

Nova Graduação	Avanços Exigidos
-1 a 5	1
6 a 8	2
9 a 12	3

EXEMPLO

O mago Lorrahn atinge o nível 6, recebendo um avanço de habilidade. Ele deseja aumentar sua Magia, que atualmente é 5. São necessários dois avanços para aumentá-la para 6. Assim, Lorrahn gasta um avanço agora para começar o processo. Sua Magia ainda é 5, mas está na metade do caminho para um número maior. Quando atinge o nível 7. Lorrahn recebe outro avanço, mas deve gastá-lo em uma habilidade secundária (ele escolhe Constituição). Apenas ao atingir o nível 8 ele recebe outro avanço que pode gastar em uma habilidade primária. Usa-o mais uma vez para aumentar Magia e, com dois avanços gastos, a habilidade aumenta para 6.

SUBINDO DE NÍVEL

Há duas formas de subir de nível em *Dragon Age*. Primeiro, o mestre pode simplesmente informar aos jogadores quando seus personagens sobem de nível. Isto geralmente ocorre depois de um marco ou evento de campanha, como o fim de uma aventura ou de um arco histórico. Entretanto, às vezes a evolução pode ocorrer durante o jogo, especialmente se há muito tempo ocioso na aventura.

A outra forma de subir é através de pontos de experiência. Se o mestre preferir, os personagens podem receber pontos de experiência no final de cada sessão ou aventura. Quando um personagem tem experiência suficiente, sobe para o próximo nível. Os mestres podem dar mais ou menos experiência se quiserem diminuir ou aumentar a velocidade de evolução jogo. As regras e diretrizes para ganhar pontos de experiência estão no **GUIA DO MESTRE**.

Os pontos de experiência exigidos para atingir cada nível são resumidos na tabela a seguir. Quando seu total de pontos de experiência é alto o bastante, seu personagem sobe de nível. Quando isto ocorre, quatro coisas acontecem:

- A Saúde do seu personagem aumenta em $1d6 + \text{Constituição}$ nos níveis de 1 a 10. Nos níveis de 11 a 20, sua Saúde aumenta apenas no valor de sua Constituição. Ganhar Saúde nos níveis mais altos não é fácil.
- Você recebe um avanço para gastar em uma habilidade. Quando atinge um nível par, você deve gastá-lo em uma habilidade primária. Quando atinge um nível ímpar, em uma habilidade secundária.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

TOTAL DE XP	NÍVEL	TOTAL DE XP	NÍVEL
0	1	25.000	11
2.000	2	28.000	12
4.000	3	32.000	13
6.000	4	36.000	14
8.000	5	40.000	15
10.000	6	44.000	16
13.000	7	48.000	17
16.000	8	52.000	18
19.000	9	56.000	19
22.000	10	60.000	20



- Você recebe um foco de habilidade. Quando atinge um nível par, deve escolher um foco de uma das suas habilidades primárias. Quando atinge um nível ímpar, deve escolher um foco de uma das suas habilidades secundárias. A partir do nível 11, você pode selecionar um foco que você já tem para aumentar seu bônus com esse foco de +2 para +3. Veja o CAPÍTULO 3 para detalhes.
- Você recebe os poderes de classe do seu novo nível. Você pode encontrá-los na descrição da classe.

Quando você sobe de nível, também pode reavaliar e revisar seus objetivos. Algum deles foi alcançado? Com base nos eventos da campanha, você tem novos objetivos? Você pode fazer isso a qualquer hora, é claro, mas a obtenção de um novo nível é um momento conveniente para refletir.

EXEMPLO

Ao fim de sua aventura mais recente, o personagem de Eduardo recebe XP suficiente para chegar ao nível 2. Primeiro ele rola 1d6 para adicionar à sua Saúde. Obtém um 4, subtrai 1 por sua fraca Constituição e acaba recebendo 3 de Saúde. Depois adiciona 1 à sua Destreza, elevando-a para 5. Ele podia escolher entre Comunicação, Destreza ou Percepção (as habilidades primárias do ladino) e decidiu que a Destreza era a melhor opção. Em terceiro lugar, escolhe COMUNICAÇÃO (INVESTIGAÇÃO) como um novo foco. Ele poderia ter escolhido qualquer foco de Comunicação, Destreza ou Percepção. Por último, recebe um bônus em façanha como seu poder de classe.

ESPECIALIZAÇÕES

Sua classe também lhe dá acesso a grupos de habilidades mais focados chamados especializações, nos níveis 6 e 14. Elas fornecem uma maneira de focar seu personagem e cada uma libera um novo tipo de talento. Todos os ladrões são

bons em esgueirar-se, por exemplo, mas você pode se tornar um mestre da furtividade se escolher a especialização Sombra. Cada classe tem várias especializações. Veja mais sobre elas no CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES.

DESCRÕES DAS CLASSES

As classes determinam certas características do seu personagem. As descrições das classes são encontradas nas páginas 32 a 37.

HABILIDADES PRIMÁRIAS

Uma classe possui três habilidades primárias. Estas são as habilidades mais importantes para a classe, utilizadas com mais frequência.

HABILIDADES SECUNDÁRIAS

Uma classe possui cinco habilidades secundárias. Estas habilidades não são tão importantes, mas podem ser úteis nas circunstâncias certas.

SAÚDE INICIAL

A Saúde mede a resistência física do seu personagem. Sua classe determina sua Saúde inicial.

GRUPOS DE ARMAS

As armas são divididas em grupos, e esta entrada diz em quais grupos o seu personagem é treinado. Para mais informações, veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

PODERES DE CLASSE

Uma classe concede vários poderes especiais, como focos em habilidades e talentos. Estes poderes são listados de nível em nível na descrição de cada classe.

GUERREIRO

O guerreiro é a classe dos lutadores. Você pode usar esta classe para representar qualquer tipo de personagem marcial – um ex-soldado, um guarda de caravana, um mercenário, um miliciano ou um ferreiro que se tornou aventureiro. Um guerreiro pode lutar por honra, vingança, justiça, dinheiro ou por um futuro melhor. Alguns membros desta classe receberam treinamento formal, enquanto outros lutam por instinto. Mas todos sabem se virar em uma luta.

Como um guerreiro, você em geral vai se ver nas linhas de frente e na área mais perigosa do combate. Você tem acesso a mais armas e a armaduras mais pesadas do que os membros de qualquer outra classe, e pode causar e suportar muito dano. Muitas vezes cabe a você enfrentar os inimigos mais durões, para que os ladinos e magos do grupo tenham chance de usar suas habilidades.

Se você nunca jogou RPG de mesa, o guerreiro é uma boa classe para começar. Seus poderes são simples e diretos, e você sempre vai ter o que fazer em encontros de combate.

HABILIDADES PRIMÁRIAS: Constituição, Destreza e Força.

HABILIDADES SECUNDÁRIAS: Astúcia, Comunicação, Magia, Percepção e Vontade.

SAÚDE INICIAL: $30 + \text{Constituição} + 1\text{d}6$.

GRUPOS DE ARMAS: briga e quaisquer três entre os seguintes – arcos, armas de contusão, armas de haste, cajados, lâminas leves, lâminas pesadas, lanças, lanças de cavalaria ou machados.

PODERES DE CLASSE

Guerreiros ganham os seguintes poderes nos níveis específicos.

NÍVEL 1

TALENTOS INICIAIS: você se torna um novato em dois dos seguintes talentos – Estilo de Arquearia, Estilo de Arma Dupla, Estilo de Arma Única, Estilo de Arremesso, Estilo de Arma de Duas Mãos ou Estilo de Arma e Escudo. Você também começa como novato em Treinamento com Armadura.

NÍVEL 2

NOVO FOCO EM HABILIDADES: você recebe um dos seguintes focos em habilidade – ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR), DESTREZA (CAVALGAR) ou FORÇA (ESCALAR).



NÍVEL 3

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 4

BÔNUS DE FAÇANHA: você pode atacar tão rapidamente que suas armas parecem um borrão. Você pode realizar a façanha Ataque Duplo por 3 pontos de façanha, em vez dos 4 normais.

NOVO GRUPO DE ARMAS: você aprende um novo grupo de armas à sua escolha.

NÍVEL 5

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 6

NOVA ESPECIALIZAÇÃO: você pode escolher uma especialização para sua classe. Você se torna um novato no talento de sua especialização. Veja o Capítulo 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES.

NÍVEL 7

BÔNUS DE FAÇANHA: você sabe como fazer seus oponentes perderem o controle. Você pode realizar a façanha ameaçar por 1 ponto de façanha, em vez dos 2 normais.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 8

NOVO GRUPOS DE ARMAS: você aprende um novo grupo de armas à sua escolha.

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação experiente no talento de especialização que adquiriu no nível 6.

NÍVEL 9

GOLPE DE ESPECIALISTA: você sabe quando golpear com precisão e quando golpear com força. Quando faz um ataque em corpo-a-corpo, você pode

aceitar uma penalidade de até -3 em sua rolagem de ataque para receber um bônus correspondente em sua rolagem de dano. Por exemplo, você pode aceitar uma penalidade de -2 em sua rolagem de ataque para receber um bônus de +2 na rolagem de dano. Como alternativa, pode receber um bônus de +3 na rolagem de ataque se aceitar uma penalidade de -3 na rolagem de dano.

NOVO TALENTO: você se torna um novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 10

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação mestre no talento de especialização que adquiriu no nível 6.

NÍVEL 11

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 12

VETERANO: perseverar por longas horas de prática e muitos encontros sangrentos o tornaram um combatente espantoso. Quando causa dano com um ataque, você pode acrescentar seu bônus de foco ao seu dano total se tiver um foco de grupo de armas aplicável. O foco deve corresponder ao do grupo de armas da arma com a qual você está atacando. Por exemplo, se você ataca com um machado de batalha, deve ter o foco FORÇA (MACHADOS) para obter o bônus de +2 de dano deste poder. Se você tiver o mesmo foco duas vezes, o bônus de dano aumenta para +3.

NÍVEL 13

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 14

NOVA ESPECIALIZAÇÃO: você pode escolher uma especialização para sua classe. Você se torna um novato no talento de sua especialização.

NÍVEL 15

GOLPE RÁPIDO: você pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra um oponente adjacente como uma ação menor. A rolagem de ataque e o dano do golpe rápido sofrem uma penalidade de -2. Esta ação não pode ser combinada com o poder Golpe de Especialista.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 16

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação experiente no talento de especialização que adquiriu no nível 14.

NÍVEL 17

BÔNUS DE FAÇANHA: você arrebata os oponentes à sua frente. Quando você realiza a façanha ataque duplo com um ataque corpo-a-corpo, pode atingir dois alvos secundários em vez de apenas um. Todos os três alvos (o alvo original e os dois secundários) devem estar adjacentes a você quando fizer o ataque ou depois que tiver usado a façanha escaramuça para se mover para o lado deles.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 18

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação mestre no talento de especialização que adquiriu no nível 14.

NÍVEL 19

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 20

GUERREIRO ÉPICO: escolha um tipo de façanha (combate, exploração ou interpretação). Você ganha um bônus de +1 quando gera pontos de façanha desse tipo.

"Em quantas partes você conseguiu cortar alguém com um único giro? Por enquanto, meu recorde são três... Mas estou trabalhando em algumas ideias."

– O Touro de Ferro

LADINO



Esta classe representa o clássico trapaceiro. Você pode usar esta classe para personificar um ladrão, um batedor, um vigarista ou um espião. Enquanto o guerreiro utiliza a força bruta e o mago conta com poder arcano, o ladino confia na rapidez e na esperteza. Quer esteja trocando insultos, quer esteja enfiando uma adaga entre as costelas de um inimigo, um ladino precisa ser ardiloso para ganhar o dia.

Você é os olhos e ouvidos do grupo. Você é excelente em combate à distância, e pode desferir ataques devastadores em corpo-a-corpo com sua habilidade de apunhalar pelas costas. Contudo, você não é um lutador da linha de frente. Sua Defesa será boa devido à sua Destreza, mas sua armadura leve significa que você não pode absorver muito dano. Deixe que os guerreiros encarem os inimigos frente a frente, enquanto você usa furtividade e surpresa para pegá-los desprevenidos.

O ladino é a mais aberta de todas as classes. Se você não tem certeza sobre a direção aonde quer levar seu personagem, o ladino é uma boa escolha, pois concede flexibilidade para se desenvolver em muitas direções.

Como os guerreiros e os, os ladinos ganham especializações conforme sobem de nível, como assassino e duelista. As especializações são detalhadas depois.

HABILIDADES PRIMÁRIAS: Comunicação, Destreza e Percepção.

HABILIDADES SECUNDÁRIAS: Astúcia, Constituição, Força, Magia e Vontade.

SAÚDE INICIAL: 25 + Constituição + 1d6.

GRUPOS DE ARMAS: arcos, briga, lâminas leves e cajados.

PODERES DE CLASSE

Ladinos ganham os seguintes poderes nos níveis específicos.

NÍVEL 1

APUNHALAR PELAS COSTAS: você pode infligir dano adicional com um ataque corpo-a-corpo se atingir um oponente a partir de uma direção inesperada ou pegá-lo desprevenido. Você deve se aproximar de seu oponente com uma ação de movimento como se estivesse atacando com uma arma de combate corpo-a-corpo. Então deve vencer um teste oposto da sua DESTREZA (FURTIVIDADE) contra a PERCEPÇÃO (VISÃO) do alvo. Se vencer o teste, você pode usar sua ação principal na rodada para apunhalá-lo pelas costas. Este é um ataque com um bônus de +2 na rolagem de ataque que causa +1d6 de dano. Você não pode apunhalar pelas costas um inimigo que esteja adjacente a você no começo do turno (mas veja Blefe, no nível 4).

ARMADURA DO LADINO: você se sente à vontade com armaduras de couro. Você ignora a penalidade de armadura das armaduras de couro. Elas não afetam a sua Velocidade ou sua Destreza.

TALENTO INICIAL: você se torna um novato em um dos seguintes talentos – Batedor, Contatos ou Furto. Veja o CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES para mais informações.

NÍVEL 2

BÔNUS DE FAÇANHA: você tem facilidade para encontrar pontos fracos na armadura do seu oponente. Você pode realizar a façanha Perfurar Armadura por 1 PF em vez dos 2 normais.

NÍVEL 3

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 4

BLEFE: você pode usar o poder Apunhalar pelas Costas em um oponente que esteja adjacente a você no início do seu turno. Você deve usar uma ação menor para enganá-lo. Isto é um teste oposto da sua COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO) contra a VONTADE (DISCIPLINA) do seu oponente. Se você vencer, faz com que ele fique distraído, e pode apunhalá-lo pelas costas. Como acontece normalmente com Apunhalar pelas Costas, você faz um ataque corpo-a-corpo com +2 no ataque e +1d6 no dano.

NÍVEL 5

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 6

BÔNUS DE FAÇANHA: você torna-se hábil em notar instantaneamente as muitas dimensões de uma situação duvidosa. Você pode realizar a façanha Isto Não Me Cheira Bem por 2 PF em vez dos 3 normais. Veja o CAPÍTULO 6: INTERPRETAÇÃO AVANÇADA para informações sobre façanhas de exploração.

NOVA ESPECIALIZAÇÃO: você pode escolher uma especialização para sua classe. Você se torna um novato no talento de sua especialização. Veja o CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES.

NÍVEL 7

LUTA SUJA: você pode atordoar seus oponentes com golpes em áreas vulneráveis. Para usar Luta Suja você deve fazer um ataque corpo-a-corpo. Se acertar, você não causa dano, mas seu oponente deve ser bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 15 ou ficará atordoado. Um

personagem atordoado pode tentar o teste novamente no começo do seu turno e, se for bem-sucedido, pode agir normalmente. Caso contrário, a única coisa que poderá fazer em seu turno é uma ação de movimento. Enquanto seu oponente estiver atordoado, todos os ataques corpo-a-corpo contra ele feitos por personagens ladrinhos são considerados punhaladas pelas costas. Façanhas são possíveis no ataque inicial. Assim, você pode atordoar seu oponente e então usar Ataque Relâmpago para uma punhalada nas costas imediata, por exemplo.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 8

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação experiente no talento de especialização que adquiriu no nível 6.

NÍVEL 9

LETALIDADE: você usa sua sagacidade para atingir inimigos onde dói mais. Você pode acrescentar sua Astúcia ao seu dano quando faz ataques à distância.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 10

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação mestre no talento de especialização que adquiriu no nível 6.

NÍVEL 11

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 12

EVASIVO: é difícil prendê-lo em combate. Os oponentes não ganham bônus de ataque por estarem em maior número do que você em combate corpo-a-corpo. Normalmente, os atacantes ganham um bônus de até +2 em tais circunstâncias (veja a página 206). Se você também possui a graduação mestre em Estilo de Arma Única, seu bônus de Defesa aumenta para +3 quando luta nesse estilo.

NÍVEL 13

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

BÔNUS DE FAÇANHA: você sabe como agir com graça e estilo. Você pode realizar a façanha Com um Floreio por 3 PF em vez dos 4 normais.

NÍVEL 14

NOVA ESPECIALIZAÇÃO: você pode escolher uma especialização para sua classe. Você se torna um novato no talento de sua especialização.

NÍVEL 15

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

PERFURAR: você sabe tirar vantagem de um inimigo quando sua guarda está baixa. Perfurar é uma façanha especial que você pode realizar por 2 PF se tiver acabado de apunhalar um oponente pelas costas. Você pode realizar um segundo ataque de Apunhalar pelas Costas contra o mesmo oponente; este segundo ataque não gera pontos de façanha.

NÍVEL 16

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação experiente no talento de especialização que adquiriu no nível 14.

NÍVEL 17

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

TIRO RÁPIDO: você pode fazer um ataque à distância contra um oponente visível dentro de seu alcance como uma ação menor. A rolagem de ataque e o dano do tiro rápido sofrem uma penalidade de -2. Você não pode combinar tiro rápido com poderes como luta suja ou apunhalar pelas costas.

NÍVEL 18

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação mestre no talento de especialização que adquiriu no nível 14.

NÍVEL 19

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 20

LADINO ÉPICO: escolha um tipo de façanha (combate, exploração ou interpretação). Você ganha um bônus de +1 quando gera pontos de façanha desse tipo.

MAGO



Existe magia em todas as coisas vivas, mas apenas alguns poucos são capazes de manipulá-la. A classe mago representa esses usuários de magia. Eles possuem o dom (ou a maldição) de absorver mana, a força vital dos seres vivos, e usá-la para lançar feitiços. Isto separa-os das pessoas normais. Em algumas épocas e lugares, os magos foram honrados por seu poder e sabedoria. Em outras, foram temidos e caçados, especialmente depois que se compreendeu os perigos da possessão demoníaca. A magia do sangue, praticada pelos magos de Tevinter e os maleficiar, também gerou medo em torno dos magos.

Esta classe representa usuários de magia em Thedas, geralmente pertencentes ao Círculo dos Magos, mas às vezes também apóstatas renegados ou aqueles que recebem seus poderes de outras fontes. Um mago é capaz de realizar feitos impressionantes, mas deve ter cuidado com demônios quando usa magia poderosa. O próprio dom que permite que os magos usem magia também torna-os vulneráveis à possessão.

Como um mago, você será um mestre dos poderes arcanos. Você deve ficar longe do combate corpo-a-corpo e usar seus feitiços para ajudar seus aliados e ferir seus inimigos. Em geral, os magos não usam armaduras, então sua Defesa será baixa. Você também tem acesso limitado a armas. Contudo, seu acesso a feitiços compensa essas fraquezas. Você tem acesso a muitos feitiços diferentes: um mago que domine seu uso é um personagem poderoso.

Embora os magos começem com apenas três feitiços, recebem outros ao longo do tempo. Essas opções cada vez mais variadas exigem mais decisões durante encontros em relação às outras classes. Se você nunca jogou RPG antes, tenha isso em mente antes de escolher esta classe. Qualquer que seja sua experiência com este tipo de jogo, leia o CAPÍTULO 5: MAGIA para aprender mais sobre as regras e termos usados nos feitiços.

Como os guerreiros e os ladrões, os magos ganham especializações conforme sobem de nível, permitindo que foquem e aumentem seus poderes quando lidam com certas situações, elementos ou tipos de magia. Há várias especializações para magos, incluindo mago da força e metamorfo. As especializações são detalhadas depois.

HABILIDADES PRIMÁRIAS: Astúcia, Magia e Vontade.

HABILIDADES SECUNDÁRIAS: Comunicação, Constituição, Destreza, Força e Percepção.

SAÚDE INICIAL: 20 + Constituição + 1d6.

GRUPOS DE ARMAS: briga e cajados.

PODERES DE CLASSE

Magos ganham os seguintes poderes nos níveis específicos.

NÍVEL 1

LANÇA ARCANA: se você estiver segurando um cajado, pode fazer um ataque à distância especial. Isto é resolvido como um ataque à distância normal (assim, façanhas são possíveis), mas a rolagem de ataque é um teste de MAGIA (LANÇA ARCANA). Uma lança arcana tem alcance de 16 metros e causa $1d6 + \text{Magia}$ pontos de dano. Este ataque não exige pontos de mana.

PONTOS DE MANA: você usa mana como combustível para seus feitiços. Você começa com um número de pontos de mana igual a $10 + \text{Magia} + 1d6$, e recebe $1d6 + \text{Magia}$ pontos de mana sempre que subir de nível. Você gasta pontos de mana quando lança feitiços, e recupera-os através de descanso e meditação. Você deve manter um registro de seus pontos de mana atuais; esta é uma medida de quanto poder mágico está à sua disposição a cada momento.

TALENTO INICIAL: você se torna um novato em um dos seguintes talentos — Cirurgia, Conhecimento ou Linguística. Veja o CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES para mais informações.

TREINAMENTO EM MAGIA: este é o poder mais importante dos magos, que permite que eles lancem seus feitiços. Treinamento em magia concede três feitiços iniciais, e você pode obter mais feitiços através de talentos e poderes de classe. Veja o CAPÍTULO 5: MAGIA para mais informações sobre a escolha e lançamento de feitiços.

NÍVEL 2

NOVO FEITIÇO: você recebe um novo feitiço.

NÍVEL 3

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 4

LANÇA MÁGICA: você pode lançar um feitiço depois de atingir um inimigo com uma lança arcana. Esta é uma façanha que custa 3 pontos de façanha, e o feitiço que você lança não pode custar mais que 3 pontos de mana. Você precisa fazer uma rolagem de feitiço como normal. Para mais informações sobre façanhas, veja o CAPÍTULO 2: JOGANDO.

NOVO FEITIÇO: você recebe um novo feitiço.

NÍVEL 5

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 6

NOVA ESPECIALIZAÇÃO: você pode escolher uma especialização para sua classe. Você se torna um novato no talento de sua especialização. Veja o CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES.

NÍVEL 7

LANÇA LONGA: o alcance do seu ataque de lança arcana se torna 24 metros.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 8

NOVO FEITIÇO: você recebe um novo feitiço.

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação experiente no talento de especialização que adquiriu no nível 6.

NÍVEL 9

LANÇA PODEROSA: você pode aumentar o dano de um ataque de lança arcana em $1d6$ ao gastar 2 pontos de mana. Você deve gastar os pontos de mana antes de fazer a rolagem de ataque e não pode fazer isto mais de uma vez por ataque.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 10

NOVO FEITIÇO: você recebe um novo feitiço.

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação mestre no talento de especialização que adquiriu no nível 6.

NÍVEL 11

PONTOS DE MANA: a partir do nível 11, você ganha pontos de mana iguais à sua Magia quando sobe de nível. Aumentar seu poder em níveis mais altos não é fácil.

NOVO FEITIÇO: você recebe um novo feitiço.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 12

BÔNUS DE FAÇANHA: você ataca mais rápidos que magos inferiores. Quando ataca com uma lança arcana, você pode realizar a façanha ataque relâmpago por 2 PF em vez dos 3 usuais.

NÍVEL 13

NOVO FEITIÇO: você recebe um novo feitiço.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 14

NOVA ESPECIALIZAÇÃO: você pode escolher uma especialização para sua classe. Você se torna um novato no talento de sua especialização.

NÍVEL 15

NOVO FEITIÇO: você recebe um novo feitiço.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 16

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação experiente no talento de especialização que adquiriu no nível 14.

NÍVEL 17

NOVO FEITIÇO: você recebe um novo feitiço.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 18

NOVO TALENTO DE ESPECIALIZAÇÃO: você ganha a graduação mestre no talento de especialização que adquiriu no nível 14.

NÍVEL 19

NOVO FEITIÇO: você recebe um novo feitiço.

NOVO TALENTO: você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.

NÍVEL 20

MAGO ÉPICO: escolha um tipo de façanha (combate, exploração, interpretação ou feitiço). Você ganha um bônus de +1 quando gera pontos de façanha desse tipo.

EQUIPAMENTO

Os personagens não começam com muitas posses. Entretanto, durante o jogo seu personagem vai ter chance de conseguir equipamento melhor. Pense nos equipamentos melhores como um objetivo. Os personagens começam o jogo com o seguinte:

- Uma mochila, roupas de viajante e um odre.
- Se você for um guerreiro, armadura de couro pesada e três armas.
- Se você for um ladino, armadura de couro leve e duas armas.
- Se você for um mago, uma arma e um cajado (para sua lança arcana).
- Se você escolher um arco ou besta, uma aljava com 20 flechas ou viroles.
- Se você tiver o talento Estilo de Arma e Escudo, um escudo médio.

Certifique-se de escolher armas do grupo de armas que seu personagem conhece. Caso contrário, você sofrerá penalidades quando utilizá-las. Lembre-se também de que algumas armas exigem um valor mínimo de Força, então certifique-se de que seu personagem é forte o bastante para o equipamento escolhido. Anote também o valor de armadura equivalente à armadura que seu personagem usa na sua ficha. Esta é uma medida da proteção que a armadura oferece, e você precisará saber disso durante o combate.

O seu personagem também recebe $50 + 3d6$ peças de prata para comprar equipamentos adicionais. Você vai encontrar uma lista completa de itens disponíveis no **CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO**.

EXEMPLO

Eduardo está pronto para equipar seu ladino. Ele escreve em sua ficha de personagem que possui uma mochila, roupas de viajante e um odre. Como um ladino, começa com armadura de couro leve e duas armas. Ele pode escolher qualquer coisa dos grupos de armas do ladino: arcos, briga, lâminas leves e cajados. Decide-se por um arco curto e uma espada curta, para que possa fazer ataques em corpo-a-corpo. Já que escolheu um arco, ela também recebe uma aljava com 20 flechas. Ele então rola $3d6$ e obtém 12. Isso significa que ele comece com 62 peças de prata ($50 + 12$). Ele gasta 15 em um escudo leve para quando os problemas chegarem perto. Ele também gasta 2 moedas de prata em 20 metros de corda. Isso deixa-o com 45 peças de prata no início da campanha – assim ele tem alguns recursos para gastar em comida, abrigo, subornos, etc.

É claro que o equipamento inicial é apenas uma sugestão e pode ser alterado para campanhas específicas, de acordo com o mestre. Em um jogo no qual o grupo é formado por nobres orlesianos, os personagens talvez comecem com armas, armaduras e recursos melhores. Já em um jogo no qual todos são escravos ou prisioneiros fugitivos, os personagens talvez não tenham nem mesmo os equipamentos fornecidos aqui.

DEFESA & VELOCIDADE

Há dois números finais que você precisa calcular para o seu personagem: **Defesa** e **Velocidade**.

DEFESA

Defesa mede a dificuldade para acertá-lo em combate. Quanto maior a Defesa, melhor. O cálculo para a Defesa é o seguinte:

$$\text{DEFESA} = 10 + \text{DESTREZA} + \\ \text{BÔNUS DE ESCUDO (SE APlicável)}$$

Bônus de escudo são explicados no **CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO**. Por enquanto, você precisa apenas saber que escudos leves têm bônus de +1, e escudos médios têm bônus de +2.

EXEMPLO

Agora Eduardo calcula a Defesa de seu ladrão. Com sua Destreza 4, a Defesa fica em 14 ($10 + 4$). Se ele se equipar com seu escudo leve, a Defesa aumenta para 15.

VELOCIDADE

Velocidade mede o ritmo e a rapidez da caminhada. Velocidade determina quantos metros seu personagem anda com uma ação de movimento. Isso é explicado em maiores detalhes no **CAPÍTULO 2: JOGANDO**. O cálculo para a Velocidade é o seguinte:

$$\text{VELOCIDADE PARA ANÕES} = 8 + \text{DESTREZA} - \\ \text{PENALIDADE DE ARMADURA (SE APlicável)}$$

$$\text{VELOCIDADE PARA ELFOS} = 12 + \text{DESTREZA} - \\ \text{PENALIDADE DE ARMADURA (SE APlicável)}$$

$$\text{VELOCIDADE PARA HUMANOS} = 10 + \text{DESTREZA} - \\ \text{PENALIDADE DE ARMADURA (SE APlicável)}$$

$$\text{VELOCIDADE PARA QUNARI} = 10 + \text{DESTREZA} - \\ \text{PENALIDADE DE ARMADURA (SE APlicável)}$$

A maior parte das armaduras possui uma penalidade, que representa seu peso incômodo. Você pode aprender mais sobre isso no **CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO**. Por enquanto, você precisa apenas saber que a armadura de couro leve não possui penalidade, e que a armadura de couro pesada possui penalidade de -1.

EXEMPLO

Eduardo está pronto para calcular a Velocidade de seu ladrão. Como seu personagem é um elfo, ele usa 12 e adiciona sua Destreza 4, para uma Velocidade de 16 ($12 + 4 = 16$). Sua armadura de couro não tem penalidade, então a Velocidade fica em 16. O ladrão de Eduardo é bem ligeiro.

NOMES

Embora este passo esteja perto do fim do processo de criação de personagem, não é menos importante. O nome certo pode ser aquele “algo a mais” que engloba o que o personagem é, ou o que quer ser. Esta seção contém diretrizes para os nomes em *Dragon Age*, além de alguns exemplos. Fique à vontade para criar seus próprios nomes, mas tente evitar a síndrome do nome bobo (João, o Anão, por exemplo).

EXEMPLO

O personagem de Eduardo é um elfo urbano, e em geral esses elfos possuem apenas um nome. Embora alguns tenham nomes élficos, outros tentam encaixar-se, batizando seus filhos com nomes fereldenianos. Eduardo decide que seu personagem chama-se Locke, mas que uma patroa humana cruel gosta de chamá-lo de “Lorpa”.

NOMES ANÕES

A sociedade anã é composta de casas, cada uma englobando um grupo de famílias. Um anão possui um nome próprio e um nome de casa. O nome de casa às vezes é usado como sobrenome, e às vezes como parte de um título. Um anão pode chamar a si mesmo de Bhelen Aeducan ou Bhelen da Casa Aeducan, por exemplo.

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Althild, Branka, Ethelwid,
Hildred, Jarvia, Orta, Peada, Sigge.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Eadrek, Gorim, Kerdik, Legnar,
Oerik, Oswulf, Roshek, Vengest, Witred.

EXEMPLOS DE NOMES DE CASAS

Azagale, Cadash, Dunnharg, Gundaar,
Korkill, Kitrik, Moratin, Ortan, Tethras, Varen.

NOMES ÉLFICOS

Os elfos urbanos seguem o padrão fereldeniano. Embora tenham sobrenomes, raramente os usam fora de situações formais. Os elfos valeanos também identificam-se apenas pelo primeiro nome, mas possuem um nome de clã. Esses nomes de clãs são compartilhados entre todos os membros e passam de geração em geração — diz-se que os nomes de clãs datam de antes do reino dos humanos.

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Adanna, Ashalle, Desta, Elora,
Hanan, Maram, Lanaya, Rinalla, Shianni.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Athras, Falos, Harel, Lindel, Masarian,
Nethras, Pellian, Ralath, Sarel, Zathrian.

EXEMPLOS DE NOMES DE CLÃS VALEANOS

Alvar, Brightmore, Brunwyn, Ellwood,
Fadrick, Litwyn, Redway, Winbow, Yonwyn.

NOMES HUMANOS

Nomes humanos costumam ser baseados em sua nação de origem. Cada nação tem um equivalente no nosso mundo real. Nomes de Tevinter geralmente parecem romanos. Para Ferelden e a maioria das Planícies Livres, pense principalmente na Inglaterra ou na Irlanda, embora o clima cosmopolita das Planícies permita certa liberdade das regras geralmente seguidas em outros lugares. Orlais é como a França antiga. Os nomes nevarrianos tendem a ter um toque austríaco, como Pentaghast ou Van Markham. Nomes antivanos são predominantemente italianos ou mediterrâneos. Treviso e Rialto são os dois maiores centros lá. Rivain é similar, embora a influência espanhola seja mais aparente. Também há um número significativo de qunari em Rivain. Os nomes das pessoas de Anderfels são mais ou menos germânicos, embora a influência romana de Tevinter dificulte essa regra para nomes por lá. As pessoas de Par Vollen são qunari, então a maioria dos nomes lá seguem suas regras. Seheron é uma mistura de influências de Tevinter e Qunari.

As pessoas comuns na maioria das culturas humanas tendem a não levar muito em conta os seus sobrenomes, embora em geral possuam-nos. Em alguns lugares, quando necessário, as pessoas podem se identificar-se por seu ofício

NOMES AVVAR

Os avvars são divididos em clãs, cada um centrado em um assentamento chamado fortificação. Os clãs são geralmente batizados em honra ao animal da fortificação, ou ocasionalmente, por feitos de valor, então o clã Pedra-Urso reside na Fortificação Pedra-Urso.

Os avvars têm dois nomes, um primeiro nome e também um binome ou uma marca-lendária. Os primeiros nomes são aproximadamente nórdicos ou germânicos. Binomes indicam o pai de mesmo sexo que o filho com "sen" para filho e "dotten" para filha.

Marcas-lendárias substituem o binome e são dadas pelo clã para feitos notáveis – notável, mas não necessariamente bom, heroico ou excepcional. Portanto, Thane Svarah Janesdotten, que ganhou notoriedade por uma vez ter incendiado seu cabelo durante uma batalha pode receber a marca-lendária Cabelo-de-Sol, mas ela pode não gostar muito disso. Como nomes de clãs e de fortificações, marcas-lendárias são geralmente usadas com hifen.

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Agnes, Anja, Astrid, Dagmar, Lilja, Sigrid, Svarah.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Amund, Arne, Bertil, Dietmar, Gurd, Helsdim, Olaf.

EXEMPLOS DE NOMES DE CLÃS

Forte do Urso-de-Pedra, Forte Wyvern, Forte do Leão-Vermelho, Forte da Garra-da-Águia.

EXEMPLOS DE MARCAS-LENDÁRIAS

Machado-Brilhoso, Cabelo-de-Sol, Primeiro-Degelo, Invocador-de-Estrela, Cai-Pena.

(Jannelle, a padeira) ou pelo seu lugar de origem (Darra, de Cimasempre). Entretanto, entre a nobreza, o sobrenome e o título de alguém podem carregar influência, e são usados liberalmente por aqueles que se preocupam com essas coisas.

NOMES ANDER

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Adelheide, Anke, Gunda, Jana, Korinne, Marliss, Narika, Thea.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Axel, Detlef, Ewald, Friedal, Gerlach, Janko, Konrad, Otwin, Raimund, Velker.

NOMES ANTIVANOS

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Abele, Chiara, Donata, Gemma, Leonor, Marisa, Nives, Piera, Reyna, Valeria.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Adan, Basilio, Dimas, Gianni, Ignacio, Marzio, Roldan, Sabas, Tore, Zaca.

NOMES CHASIND

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Ancret, Branwayn, Denore, Gaenor, Jocosa, Lisotta, Meryld, Tiriel, Vanora, Yismay.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Aleyn, Cenayn, Drystan, Gawne, Helayn, Jasce, Neel, Ronayn, Tygell, Walgan.

NOMES FERELDENIANOS

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Anora, Brianne, Leandra, Meghan, Moira, Sarah.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Adam, Alistair, Edward, Garrick, Landon, Marden, Robert, Richard.

NOMES RIVAINI

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Carmen, Daniela, Isabela, Lucia, Nina, Sol.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Alano, Amador, Felipe, Gil, Lalo, Rafe, Ruy.

NOMES DAS PLANÍCIES

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Aida, Becca, Erie, Gwyneth, Hilde, Lilla, Mildred, Tetwin, Wilhelmina.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Aidan, Burgess, Cedric, Orsino, Paul, Sebastian.

NOMES NEVARRANIANOS

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Ada, Cassandra, Emmeline,
Forsythia, Gabriele, Klara, Rosamund.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Almeric, Aurelian, Caspar, Leonid, Matthias, Typhon.

NOMES ORLESIANOS

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Aline, Carrine, Elodie, Evette, Josette,
Manon, Perrine, Roselle, Solange, Violette.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Bastien, Fulbert, Ghyslain, Guy,
Justien, Lazare, Michel, Pierre, Urbain.

EXEMPLOS DE SOBRENOMES

Azoulet, Belal, Chavel, Gautron,
Mellerin, Pallier, Richomme, Trillaud, Vedel.

NOMES TEVINTER

EXEMPLOS DE NOMES FEMININOS

Calpernia, Claudia, Julia, Livia, Murcia, Severina.

EXEMPLOS DE NOMES MASCULINOS

Almadrius, Amatus, Darinius, Dorian, Florian, Tarsian.

NOMES QUNARI E TAL-VASHOTH

Quase nenhum qunari conhece seu nome de nascença. Esses nomes, guardados pelos Tamassrans, são segredo. Em vez disso, os qunari são chamados pelo papel que exercem na sociedade. Para os beresaad isto é uma graduação militar. Exemplos são dados abaixo, com as descrições em parênteses.

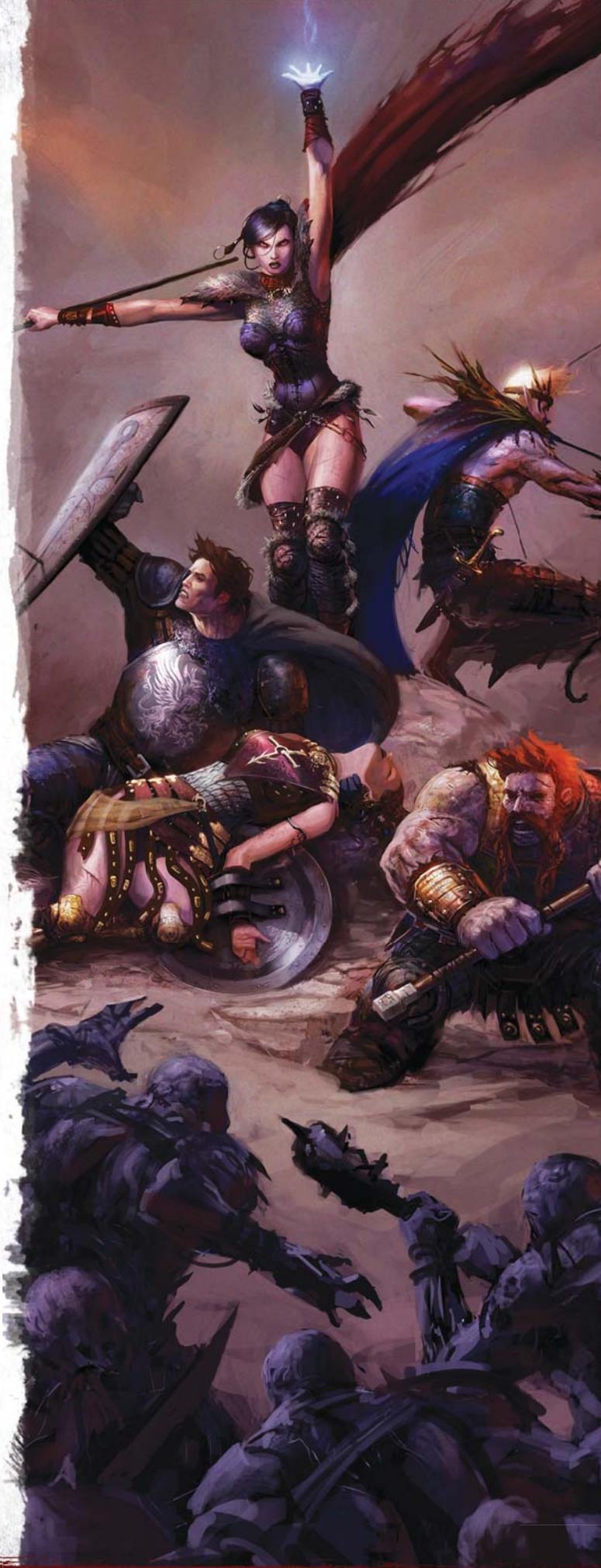
Os Tal-Vashoth, geralmente rejeitando a sociedade qunari, não seguem essas convenções. Uma vez que os nomes de seus ancestrais são perdidos para eles, muitos escolhem uma palavra qunlat e usam-na como seu nome. Exemplos são dados abaixo, com as descrições em parênteses.

EXEMPLOS DE PATENTES MILITARES BERESAAD

Ashaad (batedor), Karasaad (soldado de infantaria média), Karashok (recruta), Karasten (cabo), Sten (comandante de pelotão de infantaria).

EXEMPLOS DE NOMES TAL-VASHOTH

Aban (o mar), Dathras (gado), Hissra (ilusão), Issala (poeira), Kadan (amigo), Kata (morte), Marass (nada), Sataa (o mundo), Shok (luta), Taam-kas (machado de batalha).



OBJETIVOS & LIGAÇÕES

Agora seu personagem está quase pronto. Contudo, antes de você embarcar na sua primeira aventura, pare alguns minutos para pensar sobre os objetivos do seu personagem, e nas ligações e laços que ele pode ter com outros personagens do grupo. Mesmo que você tenha criado seu personagem sozinho, é uma boa ideia fazer esta etapa em conjunto com o grupo. Determinar objetivos e ligações em grupo permite que vocês pensem em conjunto, gerando ideias complementares.

OBJETIVOS

O seu personagem pode ter qualquer número de objetivos, mas tente pensar em pelo menos três. Objetivos em geral têm algo a ver com a razão pela qual seu personagem se tornou um aventureiro. Afinal, esta não é uma vocação comum, e certamente não é segura! Estas forças condutoras geralmente se traduzem em um ou mais objetivos.

Quando estiver fazendo sua lista, tente criar um misto de objetivos de curto e longo prazo. Objetivos de curto prazo são coisas em que você pode se concentrar agora, enquanto objetivos de longo prazo podem exigir anos ou décadas de esforço. Um bom mestre levará seus objetivos em conta quando estiver conduzindo o jogo.

Então o que faz de algo um bom objetivo? Duas coisas. Em primeiro lugar, um bom objetivo deve ajudar a definir seu personagem, tornando explícito o que é importante para ele. Em segundo lugar, deve fornecer ganchos de história que os outros jogadores e o mestre possam agarrar e usar em jogo.

EXEMPLO

Eduardo já está terminando a criação de Locke. Na primeira sessão, ele se junta com o grupo para finalizar os personagens. Eduardo decide que um bom objetivo de curto prazo é encontrar o irmão perdido de Locke. Ele deixou o alienírio numa missão misteriosa e nunca mais voltou. O próximo objetivo de Locke é aprender o idioma élvico, para recuperar essa conexão com sua cultura. Por último, ele escolhe o objetivo de longo prazo de destruir os alienírios e encontrar uma nova terra para seu povo. Talvez isso não se cumpra durante sua vida, mas ele vai lutar para que este objetivo se torne realidade.

Diretrizes para desenvolver objetivos de personagem mais complexos e de longo prazo podem ser encontradas no CAPÍTULO 6: INTERPRETAÇÃO AVANÇADA.

LIGAÇÕES

A premissa básica dos RPGs envolve um grupo que se encontra em uma taverna e embarca em uma série de missões, desafiando a morte como um grupo. Esse tipo de

abordagem pode funcionar se vocês estiverem desenvolvendo personagens enquanto a campanha continua. Mas para que isso funcione melhor, os personagens devem ter ligações entre si. Isso não significa que eles devem se conhecer antes do jogo começar, apenas que devem ter alguns laços. Os personagens podem ter crescido na mesma aldeia, servido na mesma unidade militar ou até mesmo sido rivais pelo coração de um rapaz ou moça. Ou talvez sejam primos distantes, estejam sendo caçados por um inimigo em comum ou tenham dívidas para com a mesma figura do submundo.

Você deve tentar criar pelo menos um laço para cada personagem, mesmo que seja tênue. A união do grupo crescerá com o tempo, mas é uma boa ideia plantar uma semente que possa crescer.

EXEMPLO

Os outros jogadores no grupo de Eduardo são Dora, que está jogando com uma guerreira fereldeniana chamada Ulla, e Yuri, que está jogando com um mago do Círculo chamado Oswald. Dora interessou-se pelo objetivo de Locke de encontrar seu irmão desaparecido. Ela decide que o melhor amigo de Ulla partiu e desapareceu sem deixar rastro. Ulla descobriu que o irmão de Locke estava na mesma jornada, e foi atrás de Locke em busca de mais informações. Yuri decide que Oswald possui laços tênues com os outros personagens. Locke foi um servo na torre do Círculo onde ele residia (talvez ambos compartilhem um segredo nascido nessa época?), e Ulla serviu como guarda-costas para alguns dos magos do seu Círculo. Tendo terminado isso, o grupo está pronto para jogar!

PRÓXIMO PASSO

Uma vez que tenha terminado de criar seu personagem, vocês estão pronto para jogar! O próximo passo lógico é ler um pouco dos próximos capítulos.

Se ainda não o fez, dê uma olhada no CAPÍTULO 2: JOGANDO. Ele explica as regras básicas de Dragon Age e deve prepará-lo para sua primeira sessão.

Se quiser aprender mais sobre algumas das habilidades de seu personagem — e talvez olhar à frente para formas de se desenvolver no futuro — dê uma olhada no CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES.

Se quiser fuçar mais fundo no que significa ser um jogador de RPG, leia o CAPÍTULO 6: INTERPRETAÇÃO AVANÇADA.

Se você quer aprender mais sobre o mundo, veja o CAPÍTULO 7: BEM-VINDO A THEDAS.

Se toda essa leitura parece muito chata, tudo bem! Aprender sobre o jogo jogando também é um método perfeitamente válido. Embarque nessa e explore o mundo de Dragon Age!

CAPÍTULO 2



JOGANDO

Aesta altura você já conhece os elementos de *Dragon Age RPG*, mas ainda não viu como eles se encaixam. Este capítulo é sobre isso. Ele explica as regras que ainda não foram abordadas, esclarecendo tudo de que você precisa saber antes de sentar à mesa. Aqui você vai encontrar regras para testes de habilidades, tempo de narrativa e de ação, combate, façanhas e cura. Depois, o capítulo volta para uma discussão mais avançada de interpretação para aqueles prontos para irem além do básico.

Se, depois de ler tudo isso, você achar que é demais para a sua cabeça, não se preocupe. Você não precisa memorizar tudo para jogar. O mestre vai ajudá-lo a entender e aplicar as regras, e você vai pegar o jeito à medida que joga. Além disso, embora ler as regras seja importante, nada substitui a experiência de jogo. Apenas durante o jogo você vai ver como tudo funciona.

FUNDAMENTOS PARA OS JOGADORES

Como você já deve ter percebido, este livro contém uma boa quantidade de regras. O sistema de jogo é explicado com muitos exemplos, para deixar tudo claro. Contudo, se você nunca jogou RPG antes, ainda pode estar imaginando o que é ser um jogador. Por isso, antes de entrar nas minúcias de testes de habilidades e combates, vamos revisar alguns fundamentos.

FERRAMENTAS DE INTERPRETAÇÃO

Sua ficha de personagem é um bom ponto de partida. Você vai encontrar uma ficha no final do livro, e pode fazer cópias dela à vontade. Você também encontra versões da ficha de personagem de *Dragon Age* no site da Jambô, em www.jamboeditora.com.br. A ficha de personagem é a base do seu PJ. Lembre-se de levá-la a todas as sessões de jogo, pois é difícil jogar sem ficha. Alguns jogadores deixam suas fichas com o mestre, ou fazem uma cópia para deixar com ele, para evitar esse problema.

Você também deve manter sua ficha atualizada. Cabe a você registrar Saúde, pontos de experiência, aumentos de habilidades, dinheiro e outros detalhes. Quando você aparece para jogar, seu personagem deve estar pronto para a ação. A Saúde vai variar mais do que tudo, aumentando e diminuindo enquanto seu personagem entra em combate e é curado. Você pode manter esse registro em uma folha de rascunho, para que não precise apagar constantemente sua ficha. Se o seu personagem terminar a sessão ferido, tenha certeza de anotar sua Saúde atual, para que você se lembre na próxima vez.

Também é bom levar dados (pelo menos 3d6, um deles de cor diferente, para representar o dado do dragão), um lápis, algumas folhas para anotações e quaisquer salgadinhos e refrigerantes que você queira consumir durante o jogo. Você também precisa levar uma ou mais miniaturas, se o grupo estiver jogando com mapas de batalha (veja na página 50).



TESTES DE HABILIDADES

Os testes de habilidade são o âmago do sistema de *Dragon Age*. Se você entender esta regra terá entendido praticamente todo o jogo – pois tudo, desde lançar feitiços até despedaçar um ogro com sua espada, deriva disso. Sim, combate, magia e outras circunstâncias especiais possuem regras adicionais que ajudam a representar certos conceitos, variar as coisas e deixá-las interessantes, mas o auge do conflito, da ação e interação nas regras é o teste de habilidade.

Durante uma sessão de jogo, o mestre estabelece a cena, e então os jogadores decidem o que fazem na cena. Como jogador, você narra as ações do seu personagem. Você pode dizer: “Eu procuro um tomo sobre o Turvo na biblioteca”. O mestre relata os resultados de sua ação, e pode introduzir novos elementos na cena. A resposta dele pode ser: “Você procura por dez minutos, mas, antes de encontrar o que está buscando, uma sacerdotisa furiosa entra na biblioteca e repreende-o”.

Quando o seu personagem está fazendo ações cotidianas que não têm uma chance significativa de falha, não é preciso rolar dados. Basta dizer que você está caminhando até a taverna ou comprando uma adaga do armeiro local. Quando você quiser que seu personagem faça algo arriscado ou que tenha uma chance de falha real, é hora de usar os dados.

Para resolver ações, você deve fazer um teste de habilidade. Esses testes são o âmago do sistema de *Dragon Age*. Testes de habilidades são simples e rápidos, para que o jogo possa seguir em frente sem demora.

Para fazer um teste de habilidade, pegue três dados de seis faces (3d6). Dois deles devem ser da mesma cor e o terceiro, de uma cor diferente. O dado de cor diferente é o dado do dragão (veja a caixa **O DADO DO DRAGÃO**, na página ao lado). Role os três dados e some seus resultados. Quanto mais alto, melhor. Então adicione a habilidade que está testando, e mais 2, se tiver o foco em habilidade apropriado. O número final é o resultado do seu teste.

RESULTADO DO TESTE = 3D6 + HABILIDADE + FOCO

Mesmo que você tenha vários focos que podem se aplicar, pode usar apenas um deles por teste.

EXEMPLO

O ladino Gerhard está tentando saltar sobre uma cerca, enquanto corre. O mestre decide que isto é um teste de Destreza. O jogador de Gerhard rola 3d6 e obtém um 10 (3 + 3 + 4). Ele então adiciona a Destreza 3 de seu personagem, e mais 2, porque tem um foco apropriado (Acrobacia). O resultado final do teste de Gerhard é 15 (10 + 3 + 2).

Testes de habilidades aparecem no seguinte formato: **HABILIDADE (FOCO)**. ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO) e CONSTITUIÇÃO (NATAÇÃO) são exemplos deste formato. Na maior parte dos casos, você pode fazer o teste mesmo que não tenha o foco (embora não vá receber o bônus do foco). Contudo, alguns testes exigem conhecimento especializado. Nesse caso, se você não tem o foco exigido, falha automaticamente. Esses testes usam o seguinte formato: **ASTÚCIA (NAVEGAÇÃO EXIGIDA)**.

EXEMPLO

O mago Lorrahin e o ladino Gerhard encontram um livro escrito em uma linguagem estranha. Naturalmente, tentam decifrá-la. O mestre diz aos jogadores que o teste será ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO EXIGIDO). Lorrahin tem o foco Conhecimento Arcano, então pode fazer o teste e ler o livro. Gerhard não possui o foco, então não tem chance de decifrá-lo. Para ele, é tudo um amontoado de letras incompreensível.

FAÇANHAS

Quando números duplos são rolados em certos tipos de testes, isto gera pontos de façanha. Você pode usar estes pontos para realizar algumas manobras especiais. Pontos de façanha são usados primeiramente em encontros de combate (veja a página 52), para manter as lutas dinâmicas e divertidas, e também com façanhas de magia, permitindo que magos melhorem seus feitiços (veja a página 104).

Se o mestre permitir, você também pode usar pontos de façanha em encontros de exploração e de interpretação. Veja o CAPÍTULO 6: INTERPRETAÇÃO AVANÇADA para mais informações.

TIPOS DE TESTES

Agora que você tem o resultado final do seu teste de habilidade, precisa compará-lo a um outro número para determinar o resultado da sua tentativa de ação. Há dois tipos comuns de teste: básico e oposto, e você os resolve de forma diferente.

FAZENDO UM TESTE BÁSICO

Este é o tipo de teste mais comum. Em um teste básico, você rola os dados contra um número-alvo (abreviado como NA) determinado pelo mestre.

1. Você diz ao mestre o que está tentando fazer.
2. O mestre determina a habilidade utilizada e o foco apropriado (se houver). Ele então designa um número-alvo para a tarefa, com base na dificuldade e nas circunstâncias.
3. Você faz o teste de habilidade e determina o resultado.
4. Se o resultado do teste for igual ou maior que o número-alvo, você foi bem-sucedido e realizou a ação.

EXEMPLO

O ladino Gerhard está tentando escalar um prédio na calada da noite. O mestre decide que isto é um teste de Força, e que Escalar é o foco mais óbvio. A parede tem muitos apoios para mãos, mas está escuro. Assim, o mestre decide que o número-alvo é 13. O jogador de Gerhard rola, e o resultado é 14. Apesar da escuridão, o ladino escala a parede agilmente.

DIFICULDADE DE TESTES BÁSICOS

Quando um personagem faz um teste básico, deve rolar contra um número-alvo (NA) determinado pelo mestre. O mestre determina o número-alvo com base em sua avaliação da dificuldade do teste. O mestre deve levar todos os fatores relevantes em consideração, incluindo terreno, clima, equipamento, ajuda e assim por diante. O mestre também

O DADO DO DRAGÃO

Você sempre rola três dados quando faz um teste de habilidade — dois da mesma cor e um de cor diferente. O dado de cor diferente é conhecido como “dado do dragão” e tem vários usos no jogo. É usado para medir graus de sucesso, para desempate e para gerar pontos de façanha em combate. Quando você ler uma referência ao dado do dragão, apenas lembre-se de que é o dado de cor diferente nos testes de habilidades.

deve escolher manter em segredo o número-alvo sob certas circunstâncias. A tabela a seguir apresenta diretrizes para a dificuldade de testes básicos.

DIFÍCULDADE DE TESTES BÁSICOS

DIFÍCULDADE	NÚMERO-ALVO
Rotineira	7
Fácil	9
Média	11
Desafiadora	13
Difícil	15
Formidável	17
Amedrontadora	19
Quase impossível	21



FAZENDO UM TESTE OPOSTO

Quando o seu personagem está competindo com outro personagem diretamente, você deve fazer um teste oposto. Neste tipo de teste, ambos os personagens rolam, e os resultados são comparados. Outra maneira de ver isso é pensar que o seu número-alvo é determinado pelo resultado do teste de seu oponente.

1. Você diz ao mestre o que está tentando fazer.
2. O mestre determina a habilidade utilizada e o foco apropriado (se houver) para você e seu oponente. Ele pode designar bônus ou penalidades às rolagens de qualquer um, de acordo com as circunstâncias.
3. Você e seu oponente fazem testes de habilidades e determinam seus resultados.
4. Compare os resultados. Se você excedeu o resultado do teste do seu oponente, você vence. Se houver empate, quem tiver rolado o maior número no dado do dragão vence. Se ainda houver empate, quem tiver a maior habilidade vence.

Este mesmo processo pode ser usado quando mais de dois personagens estão competindo. Nesses casos, todos fazem um teste de habilidade, e todos os resultados são comparados. O maior resultado é o vencedor.

Note que os personagens não precisam usar a mesma habilidade. Isso faz sentido, por exemplo, em uma competição de queda de braço, com ambos os personagens fazendo testes de Força. Outras situações podem exigir testar uma habilidade contra outra. Por exemplo, um guarda-costas que tenta notar o disfarce de um espião faria um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO), enquanto seu oponente usaria COMUNICAÇÃO (DISFARCE).

EXEMPLO

Gerhard conseguiu escalar a parede, mas nota uma mulher aproveitando o ar da noite no lado oposto do telhado. Ele quer se esgueirar em silêncio até o alçapão e entrar no prédio sem que a mulher o note. O mestre decide que este é um teste da DESTREZA (FURTIVIDADE) de Gerhard contra a PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO) da mulher. O jogador de Gerhard rola 10, e o mestre rola 12 para a mulher. O mestre diz que o ladino estava se aproximando do alçapão quando chutou um vaso de planta que não vira no escuro. A mulher se vira, e vê Gerhard. Agora o ladino pode estar encravado.

USANDO AS REGRAS E INTRODUZINDO OUTRAS NOVAS

Como você provavelmente notará quando jogar *Dragon Age*, a melhor forma de aprender as regras é simplesmente começar a jogar, e ir assimilando-as ao longo do jogo. Não estude e sofra — isso não é uma prova. Simplesmente comece.

É claro que isto pode ser assustador e você não precisa introduzir todas as regras na sua primeira sessão, ou mesmo nas primeiras. De fato, você provavelmente não deveria fazer isso. Comece com o básico: testes de habilidade, combate e façanhas básicas, como combate e magia. Se as façanhas de exploração e interpretação são muito confusas ou intimidadoras no início, acrescente-as depois. Algumas regras, como aquelas para comandar organizações e as façanhas avançadas de magia do capítulo de Magia, devem ser acrescentadas apenas quando vocês estiver confortável com as regras básicas.

Se, quando tentar alguma nova regra, você ficar confuso ou as coisas não saírem exatamente como você esperava, crie uma regra rapidamente e mantenha o jogo em andamento. Então, depois da sessão, qualquer um que esteja interessado em revisitar o que aconteceu pode falar, com um pouco de distanciamento, sobre quaisquer problemas que o grupo teve. Você pode descobrir o que pode ter dado errado ou, se não gosta da regra, pode introduzir uma regra própria para usar no futuro. Mantenha o jogo em andamento no momento e debata as regras depois.

TESTES E TEMPO

O mestre determina o tempo que cada teste demora. Isto pode variar de alguns segundos até uma hora ou mais, dependendo do que você estiver tentando fazer. Esconder uma adaga em sua manga seria uma ação menor, enquanto que andar pela cidade perguntando sobre uma pessoa específica pode demorar horas.

Embora geralmente você faça testes quando inicia uma ação, às vezes você os faz como uma reação, ou para resistir a alguma coisa ou a alguém. Por exemplo, se você for empurrado de um precipício, pode ter que fazer um teste de Destreza para evitar uma queda. Ou se um mago lança um feitiço em você, você pode tentar fazer um teste de magia para resistir aos seus efeitos. Esse tipo de teste costuma acontecer nos turnos de outros personagens, e não demora tempo algum. Quando o seu turno chegar você terá suas duas ações, como normal.

GRAUS DE SUCESSO

Na maior parte do tempo, você precisa saber apenas se foi bem-sucedido ou não. Contudo, às vezes é importante saber o quanto bom foi seu sucesso. Este é um dos usos do dado do dragão. Confira o número do dado do dragão em seu teste de habilidade. Se você tiver nível 6 ou maior, pode acrescentar o foco do teste ao dado do dragão, se o tiver. Quanto maior o número, mais impressionante é seu sucesso. Um resultado 1 no dado do dragão significa que você conseguiu por pouco, enquanto que um 6 significa que você realizou a tarefa com perfeição. Note que, se você falhou no teste, o resultado do dado do dragão é irrelevante.

EXEMPLO

O ladino Gerhard, forçado a fugir do local que tentava assaltar, quer esconder seu equipamento num estúbulo. Os guardas estarão procurando pistas, e assim o mestre deseja saber quanto bem Gerhard escondeu suas ferramentas. O jogador de Gerhard obtém sucesso em um teste de DESTREZA (PRESTIDIGITAÇÃO), e consegue um 5 em seu dado do dragão. Isso significa que o equipamento está muito bem escondido. Quando os guardas vasculharem o estúbulo, o mestre vai adicionar 2 à dificuldade do teste, refletindo esse sucesso. Com isso, nenhum guarda encontra o equipamento, e Gerhard pode beber em paz na taverna.



TEMPO DE NARRATIVA

O tempo dentro do jogo divide-se em dois tipos: **tempo de narrativa** e **tempo de ação**.

Durante boa parte do jogo, o registro da passagem do tempo será pouco preciso. Se você disser ao mestre que quer escalar uma escarpa para conseguir enxergar melhor os campos ao redor, ele pode dizer: “Você demora cerca de uma hora na escalada”. Viagens longas em geral são abordadas dessa maneira. O mestre pode dizer: “Três dias depois, vocês chegam à cidade”. Este tipo de registro impreciso é tempo de narrativa. Um jogo típico terá partes de tempo de narrativa e tempo de ação intercaladas. Quando o mestre disser “Rolem iniciativa”, é sinal de que o jogo está entrando em tempo de ação.

TEMPO DE AÇÃO

Quando as coisas ficam tensas e a ordem em que cada um age começa a importar, o tempo de narrativa termina, e o tempo de ação começa. É mais comum usar tempo de ação em combates, mas ele também tem outros usos — qualquer coisa que seria considerada uma cena de ação em um filme pode transcorrer em tempo de ação.

Enquanto o tempo de narrativa é impreciso, o tempo de ação é definido com exatidão. Uma vez que ele comece, o mestre mantém um registro do tempo em espaços de 15 segundos, chamados “rodadas” (assim, há 4 rodadas em um minuto). Durante cada rodada, todos os personagens e criaturas no encontro têm oportunidade de agir. Uma vez

que todos tenham tido seu turno, a rodada termina, e uma nova rodada começa.

Quando o tempo de ação começa, usa-se o seguinte procedimento.

1. O mestre diz “Rolem iniciativa”.

2. Cada jogador faz uma rolagem de iniciativa. Isso é um teste de DESTREZA (INICIATIVA). O mestre rola a iniciativa para cada PNJ importante e cada grupo de PNJs menores (PNJs importantes agem individualmente, enquanto que PNJs menores agem em grupo).

3. O mestre arranja os resultados em ordem decrescente. Esta é a ordem dos turnos dos personagens em cada rodada de combate. Se houver empate, quem tiver rolado o maior número no dado do dragão vence. Se ainda houver empate, quem tiver a maior habilidade vence.

4. O personagem no topo da lista tem seu turno. Em um turno, um personagem pode realizar uma ação principal e uma ação menor, ou duas ações menores. Uma vez que as ações sejam resolvidas, o turno deste personagem acaba.

5. O próximo personagem na lista tem seu turno.

6. Repita o passo 5 até que cada personagem tenha tido seu turno. Uma vez que cada personagem tenha tido seu turno, a rodada acaba, e uma nova rodada começa. Continue os passos 4 a 6 a cada rodada. A iniciativa permanece a mesma durante todo o encontro. Caso novos personagens juntarem-se ao encontro, rolam iniciativa no início da rodada em que aparecerem, e são adicionados à lista de iniciativa.

7. Quando o encontro termina, o tempo de ação acaba, e o tempo de narrativa recomeça.

EXEMPLO

O ladino Gerhard, a guerreira Jannelle e o mago Lorrahn estão investigando um cemitério, quando quatro esqueletos atacam-nos. Os jogadores rolam iniciativa, e o mestre rola uma vez para todos os esqueletos (como um grupo, eles agem ao mesmo tempo na iniciativa). Colocando os resultados dos testes em ordem, o mestre escreve-os na lista: Jannelle com 14, Gerhard com 12, esqueletos com 9 e Lorrahn com 8. Jannelle age primeiro, seguida por Gerhard, os esqueletos e Lorrahn. Então uma nova rodada começa, com um novo turno de Jannelle, e assim por diante.

REALIZANDO AÇÕES

No seu turno, você pode fazer uma ação principal e uma ação menor, ou duas ações menores. Você pode realizar essas ações em qualquer ordem, e também pode realizar menos ações, se quiser. Você pode falar enquanto realiza suas ações — mas, como uma rodada dura 15 segundos, a quantidade de coisas que pode dizer é limitada.

A seguir há uma lista de ações principais e menores. Você não está limitado a essas ações — se quiser fazer outra coisa, diga ao mestre e ele vai resolver (talvez exigindo um teste de habilidade).

Há duas ações importantes adicionais: lançar feitiços e recarregar. Dependendo do feitiço, arma ou talentos, lançar feitiços e recarregar podem ser ações principais, menores ou livres. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO e o CAPÍTULO 5: MAGIA para mais informações.

Algumas ações tomam uma quantidade de tempo desprezível. Elas são conhecidas como ações livres, e não contam em sua limitação normal de ações. As regras apontam quando algo é uma ação livre.

ACUMULANDO EFEITOS

Como regra geral, os efeitos de diferentes talentos, poderes, feitiços, façanhas, equipamentos e semelhantes acumulam-se uns com os outros quando se aplicam aos mesmos testes ou circunstâncias, mas os efeitos de múltiplas instâncias da mesma coisa não se acumulam.

Por exemplo, o poder de ladino apunhalar pelas costas causa 1d6 pontos de dano extra, e qualquer personagem sob os efeitos do feitiço *armas congelantes* causa +2 de dano penetrante. Um ladino em ambas as circunstâncias causa 1d6+2 de dano extra — a soma de ambos os efeitos.

Por outro lado, o mesmo ladino, na companhia de dois aliados diferentes com o talento Campeão, pode se encontrar dentro de 8 metros de ambos enquanto estão em modo de Reagrupar. O efeito experiente deste talento concede +1 de bônus de Defesa aos aliados. Estes bônus não se acumulam, já que vêm do mesmo talento. O bônus do ladino é apenas +1 em Defesa.

Esta regra é explicada em mais detalhes na página 112. Exceções existem apenas quando talentos, poderes, feitiços, façanhas ou equipamentos específicos explicitamente ignoram esta regra geral.

AÇÕES PRINCIPAIS

ATAQUE CORPO-A-CORPO

Você ataca um inimigo adjacente. Um inimigo a até 2 metros é considerado adjacente.

ATAQUE À DISTÂNCIA

Você dispara ou arremessa uma arma de projéteis contra um inimigo visível dentro do alcance.

ATAQUE TOTAL

Você ataca um inimigo adjacente em combate corpo-a-corpo, jogando todo o peso de sua Força neste ataque, sacrificando sua habilidade para reagir a contra-ataques. Se você acertar, causa +1 de dano. Contudo, mesmo que erre, você sofre uma penalidade de -1 em sua Defesa até seu próximo turno.

CARGA

Você se move até metade de sua Velocidade (arredondada para baixo) e faz um ataque em corpo-a-corpo contra um inimigo adjacente. Você recebe um bônus de +1 em sua rolagem de ataque.

CORRIDA

Você se move até o dobro da sua Velocidade.

CURAR

Você administra primeiros socorros em um aliado. Você deve estar adjacente a ele, e ter curativos prontos. Este é um teste de ASTÚCIA (CURA) com NA 11. Se você for bem-sucedido, seu aliado recupera uma quantidade de Saúde igual ao dado do dragão + sua Astúcia. Um personagem não pode receber os benefícios de outra ação de curar até que sofra mais dano.

DEFESA

Você se concentra em defender-se nesta rodada. Até o começo do seu próximo turno, você recebe um bônus de +2 em sua Defesa.

AÇÕES MENORES

ATIVAR

Esta ação permite que você use certos poderes ou itens, como estilos de luta e poções.

ERGUER A GUARDA

Você usa sua habilidade para equilibrar ação e defesa. Acrescente +1 ou +2 (à sua escolha) em sua Defesa até o fim desta rodada. Entretanto, você sofre o valor que escolheu como uma penalidade em todos os testes que fizer (mesmo testes opostos) pelo resto da rodada. Esta é uma diferença importante entre as ações erguer a guarda e defesa. Erguer a guarda dura apenas até o fim da rodada, enquanto que defesa dura até o começo do seu próximo turno. Você deve escolher esta ação menor antes de realizar qualquer ação principal neste turno.

FICAR FIRME

Você abaixa-se, ficando numa base sólida, e se prepara para resistir a tentativas de movê-lo. Até o começo do seu próximo turno, qualquer inimigo que use as façanhas escaramuça ou derrubar para movê-lo ou derrubá-lo deve ter sucesso em um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra sua própria FORÇA (PODERIO MUSCULAR) ou DESTREZA (ACROBACIA), à sua escolha. Este teste só pode ser tentado depois que seu oponente gastar os pontos de façanha relevantes, que são gastos sem causar efeito se você vencer o teste. Um oponente que tente usar escaramuça em você mais de uma vez como parte de um ataque simples (para movê-lo mais do que 2 metros) faz apenas um teste oposto, com todos os efeitos de escaramuça pendendo na balança.

FORÇAR O ATAQUE

Você fica preparado para perseguir um inimigo se ele recuar ou fugir de seus golpes. Escolha um combatente inimigo adjacente quando fizer esta ação. Até o começo do seu próximo turno, se esse inimigo se afastar, você pode imediatamente se mover um número máximo de metros igual à sua Velocidade em perseguição direta a esse inimigo, sem custos adicionais em ações. Isto ocorre imediatamente depois do movimento do inimigo, antes que ele possa fazer qualquer outra coisa. Entretanto, você só pode usar esta ação menor em um inimigo com quem esteja em combate corpo-a-corpo neste turno (mesmo que não tenha causado dano). Quando você faz o seu movimento, não precisa ficar adjacente ao inimigo se sua Velocidade for insuficiente. Nesse caso, você simplesmente se move tanto quanto puder antes de parar. Você pode abrir mão de parte do movimento que esta ação permite (ou de todo ele) quando seu inimigo acioná-la, se quiser.

MIRAR

Você analisa seu alvo e planeja seu próximo golpe. Se sua próxima ação for um ataque corpo-a-corpo ou à distância, você recebe um bônus de +1 em sua rolagem de ataque.

MOVIMENTO

Você se move até sua Velocidade. Você também pode se jogar no chão, levantar-se, montar em um cavalo ou entrar em um veículo, mas, se fizer isso, pode se mover apenas metade de sua Velocidade (arredondada para baixo).

PREPARAR

Você escolhe uma ação principal e prepara-se para executá-la, e então termina seu turno. A qualquer momento até seu próximo turno, você pode interromper outro personagem e realizar sua ação preparada. Se você não usar a ação preparada até seu próximo turno, a ação é perdida. Você não pode realizar a ação preparar se já realizou uma ação principal em seu turno.

SACAR

Você desembainha uma arma, puxa uma poção de sua mochila ou deixa pronto um item que esteja guardado. Como parte desta ação, você pode guardar algo que já esteja em sua mão. Por exemplo, você poderia guardar seu arco e sacar uma espada.

ENCONTROS DE COMBATE

Às vezes as palavras não são suficientes. Às vezes um conflito só pode ser resolvido através de combate. Jovens aventureiros buscam tais provações em sua jornada por honra e glória; veteranos sabem que qualquer batalha da qual você sai vivo é uma boa batalha. Poucos estão preparados para o pandemônio avassalador de uma luta: flechas zunem pelo ar, aço se choca com aço, fogo mágico explode e os feridos gritam por socorro. Aqui você deve lutar por sua vida, ou tornar-se mais um cadáver esquecido nas infinitas batalhas de Thedas.

O combate é a atração principal do tempo de ação. Como tudo mais em *Dragon Age*, a base do combate é o teste de habilidade. Contudo, como vidas estão em jogo, algumas regras adicionais são necessárias. Especificamente, você precisa saber como fazer ataques, como causar dano e o que pode matar um personagem.

FAZENDO ATAQUES

Há dois tipos básicos de ataque: corpo-a-corpo e à distância (ataques com feitiços são explicados no CAPÍTULO 5: MAGIA). Ambos são resolvidos da mesma forma.

1. Você começa escolhendo um alvo. Para fazer um ataque em corpo-a-corpo, deve estar adjacente ao seu oponente. Para fazer um ataque à distância, deve ser capaz de ver seu oponente e estar dentro do alcance. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO para mais informações sobre alcance de armas.
2. Você faz uma rolagem de ataque. Isto é um teste de habilidade baseado no grupo da arma que está usando (por exemplo, Força para lâminas pesadas ou Destreza para arcos). O teste é modificado por um foco, se for apropriado, e por quaisquer bônus relevantes (mira, carga, itens mágicos, talentos, etc.).
3. Sua rolagem de ataque é um teste de habilidade. Seu número-alvo é a Defesa de seu oponente.
4. Se o resultado do seu teste for igual ou maior que a Defesa do seu oponente, você acertou o ataque.

EXEMPLO

É o turno da guerreira Jannelle. Ela vê um esqueleto a 3 metros de distância e usa a ação carga para chegar perto e fazer um ataque. A jogadora então faz uma rolagem de ataque; como Jannelle está usando um machado de duas mãos, este é um teste de FORÇA (MACHADOS). A rolagem é um 9. Ela adiciona sua Força 3, +2 porque possui o foco Machados e +1 pela carga. O resultado final é 15 (9 + 3 + 2 + 1). Isso supera a Defesa 13 do esqueleto, então Jannelle atinge o monstro com seu machado.

USANDO MAPAS DE BATALHA

Muitos grupos jogam encontros de combate sem usar nenhum tipo de acessório. As ações são descritas, e o mestre cria o campo de batalha em sua imaginação, julgando distâncias e posições como achar melhor. Isto deixa a ação mais solta e não sobrecarrega o jogo com detalhes táticos. Já outros grupos gostam de usar mapas de batalha e miniaturas ou marcadores de papel, pois isso facilita a visualização do que está acontecendo na batalha.

Se o seu grupo decidir usar mapas de batalha, você vai precisar de uma miniatura ou marcador para cada personagem. Miniaturas são encontradas em lojas de RPG, ou em outras lojas que trabalhem com artigos importados. Marcadores podem ser encontrados em “livros de marcadores” (também conhecidos como “counters”). Você ainda pode usar moedas, pedrinhas coloridas, peças de outros jogos ou até mesmo dados para representar personagens no mapa. Se você usar dados, cuide para que ninguém pegue os “personagens” para fazer uma rolagem!

Obviamente, você também vai precisar de mapas de batalha – uma superfície dividida em quadrados (como um tabuleiro de xadrez). Cada quadrado deve ter aproximadamente uma polegada (2,5 centímetros) de lado. Mapas de batalha existem em vários tamanhos e formatos. Você pode usar um quadro de vinil ou uma superfície de plástico e desenhar um padrão quadriculado, com pincéis atômicos que possam ser apagados. Assim, no final de cada encontro, os desenhos podem ser apagados. Paredes de masmorras, fossos, rios e até mesmo móveis podem ser desenhados rapidamente, para que todos vejam. Existem pincéis atômicos de diferentes cores, permitindo cenas que usem azul para água, preto para construções, verde para vegetação e marrom para elevações no terreno. A altura dos objetos pode estar escrita ao lado deles, permitindo que os jogadores distingam entre uma parede de 10 metros e uma torre de 20 metros.

É fácil usar mapas de batalha em *Dragon Age*. Cada quadrado no mapa equivale a 2 metros no mundo de jogo. Arredonde para baixo sempre que necessário. Assim, um personagem com Velocidade 9 pode se mover 4 quadrados no mapa de batalha com uma ação de movimento. Um arco curto com um alcance de 32 metros pode atingir a até 16 quadrados no mapa de batalha.

Existem livros da Jambô que trazem mapas de batalha e marcadores (confira a página da editora em www.jamboeditora.com.br). Também há várias páginas na internet que trazem esse material, em formato PDF, para serem impressos e recortados. Por fim, há programas de computador que permitem que você crie seus próprios mapas e os imprima.

CAUSANDO DANO

Uma vez que você tenha acertado um oponente, você causa dano. Sua rolagem de dano determina se foi um golpe esmagador ou apenas uma batida de raspão. A armadura é importante, já que protege o usuário de certa quantidade de dano. A seguir está o processo para calcular o dano.

1. Role o dano de sua arma e adicione sua habilidade Força e quaisquer outros modificadores relevantes (como talentos e magia). O dano de cada arma é listado no **CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO**. Note que armas do grupo dos arcos adicionam Percepção em vez de Força ao dano.
2. Subtraia o valor de armadura da armadura do seu oponente (a menos que o dano seja penetrante — nesse caso, pule este passo).
3. O resultado dos passos 1 e 2 é o seu dano. Você causa esta quantidade de dano na Saúde de seu oponente. Note que, se seu oponente tem uma boa armadura, você pode acertar mas não causar dano.

EXEMPLO

A guerreira Jannelle acabou de atingir um esqueleto, usando seu machado de duas mãos. O dano do machado é 3d6, e assim a jogadora de Jannelle rola 3d6 e obtém um 10. Ela adiciona sua Força 3, e subtrai a armadura 4 do esqueleto. O dano total é 9 (10 + 3 - 4), então o mestre subtrai 9 da Saúde do esqueleto.

MATANDO PERSONAGENS

À medida que os personagens perdem Saúde, aproximam-se da morte. Quando a Saúde de um personagem jogador chega a 0, ele fica moribundo. Morrerá depois de um número de rodadas igual a $2 + \text{Constituição}$, a menos que receba cura. Um personagem moribundo pode falar, mas não pode realizar nenhuma outra ação. O personagem morre no início do seu turno na última rodada deste período. A maioria dos PNJs simplesmente morre quando sua Saúde chega a 0. Contudo, o mestre pode aplicar a regra de PJs a PNJs importantes. Note que a Saúde nunca vai abaixo de 0 (não há Saúde negativa).

EXEMPLO

O ladrão Gerhard tenta escapar de uma turba enfurecida. Ele entra por engano em um beco sem saída, e é encerralado. Defende-se por duas rodadas, mas um golpe de um brutamontes leva-o a Saúde 0, e Gerhard desaba sobre os paralelepípedos. Como sua Constituição é 2, Gerhard morrerá no início de seu turno, 4 rodadas a partir de agora. Tomara que seus amigos apareçam para ajudá-lo.

EVITANDO MATAR

Às vezes os personagens desejam incapacitar seus oponentes em vez de matá-los. Quando um golpe que mataria um personagem é desferido, o atacante pode escolher “segurar” o golpe no último instante. Isto deixa o personagem inconsciente, com Saúde 1. O personagem acorda em 2d6 minutos, a menos que as circunstâncias digam o contrário.

GOLPE DE MISERICÓRDIA

Um personagem moribundo ou inconsciente pode ser morto por um **golpe de misericórdia**. Qualquer inimigo adjacente pode realizar um golpe de misericórdia como uma ação principal, e isso mata o alvo automaticamente. Um ataque à distância pode ser usado como um golpe de misericórdia se o atacante for bem-sucedido em uma rolagem de ataque contra Defesa 10.

MONTARIAS & COMBATE

Combatentes podem montar cavalos e outras montarias. Isso exige algumas regras especiais.

- Você pode montar em um animal como parte de uma ação de movimento. Se você fizer isso, pode se mover apenas metade de sua Velocidade em metros com esta ação (uma ação de movimento normalmente permite que você se move sua Velocidade em metros).

- Uma vez que você esteja montado, pode usar ações de movimento e de corrida normalmente, mas usa a Velocidade da montaria em vez da sua própria.
- Você recebe +1 em rolagens de ataque contra oponentes a pé. O mestre pode determinar que isto não se aplica contra monstros especialmente grandes.
- Você não precisa rolar iniciativa para a montaria. Caso sua montaria possua seus próprios ataques, irá atacar junto com você, no seu turno.
- Os inimigos podem escolher atacar você ou sua montaria. Você deve controlar a Saúde dela.
- Os oponentes podem usar a façanha derrubar para tentar tirá-lo da montaria. Contudo, isso é mais difícil que sobrepujar alguém a pé, e você pode resistir com um teste de DESTREZA (CAVALGAR), com NA igual a 10 + a Força do oponente. Se você for bem-sucedido, continua montado. Se falhar, cai no chão, sofre 1d6 pontos de dano penetrante e fica derrubado. O mestre controla as ações da montaria até que você volte a montar.

Estas regras também se aplicam quando você estiver conduzindo um veículo, como uma carroça, mas você usa FORÇA (CONDUÇÃO) para os testes. Se a façanha derrubar for usada contra um passageiro de um veículo, usa-se DESTREZA (ACROBACIA) para resistir. Certos personagens, como aqueles com a especialização Chevalier ou o talento Combate Montado, tem regras especiais para combate montado. Veja o CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES.



FAÇANHAS DE COMBATE

O combate é mais do que apenas dois lutadores batendo um no outro. Uma boa batalha deve ser dinâmica e conter muito movimento e ação. As regras que foram descritas até agora criam uma boa estrutura. Mas o jogo adiciona façanhas a essa estrutura, para variar as coisas e tornar o combate um pouco mais imprevisível. Há façanhas de vários tipos de ação, mas vamos começar com as de combate, pois são as mais comuns e diretas. Chegaremos às façanhas de exploração e interpretação em seguida, e os mestres e jogadores com personagens magos podem encontrar façanhas de magia no CAPÍTULO 5: MAGIA.

O sistema de façanhas é simples. Se você for bem-sucedido em uma rolagem de ataque e conseguir um duplo (um mesmo número em quaisquer dois dados), recebe um

número de pontos de façaña (PF) igual ao resultado do dado do dragão. Você deve usar esses pontos imediatamente para realizar façanhas. Inicialmente, todos os personagens escolhem façanhas da mesma lista. Contudo, à medida que sobem de nível, ganham acesso a novas façanhas, e podem usar as façanhas normais gastando menos PF. Esses detalhes podem ser encontrados na descrição de cada classe.

Você só pode realizar uma mesma façaña uma vez por rodada. A única exceção a esta regra é a façaña escaramuça, que pode ser usada múltiplas vezes, desde que você tenha PF suficientes.

Uma vez que você tenha decidido quais façanhas quer realizar, pode descrever como seu personagem conseguiu executá-las. Você pode realizar as façanhas na ordem que desejar.

FAÇANHAS DE COMBATE

CUSTO EM PF	FAÇANHA
1+	ESCARAMUÇA: você pode se mover ou mover o alvo do seu ataque 2 metros em qualquer direção para cada 1 PF que gastar.
1	RECARGA RÁPIDA: você pode recarregar uma arma de projétil imediatamente.
1	FICAR ALERTA: você gasta um momento para se certificar de que está atento a tudo que acontece ao seu redor. Faça um teste de Percepção contra NA 11 com o foco de sua escolha. Se tiver sucesso, o mestre pode avisá-lo de alguma situação que você não notou no campo de batalha, ou dar-lhe um bônus de +1 no próximo teste que fizer. Este bônus nunca pode se acumular com qualquer outro bônus de teste, a não ser por um foco, e deve ser usado no próximo teste (mesmo que você seja o defensor em um teste oposto). O bônus expira no fim do seu próximo turno se você não o tiver usado.
2	DERRUBAR: você derruba seu inimigo no chão. Ataques corpo-a-corpo contra um inimigo derrubado recebem +1 em sua rolagem de ataque. Personagens derrubados não conseguem correr e devem usar uma ação de movimento para ficar em pé.
2	POSTURA DEFENSIVA: seu ataque deixa-o preparado para a defesa. Você recebe +2 em sua Defesa até o início de seu próximo turno.
2	DESARMAR: você e seu oponente devem fazer uma rolagem de ataque oposta. Essas rolagens de ataque não geram pontos de façaña. Se você vencer o teste, arranca a arma de seu oponente e joga-a a uma distância igual a 1d6 + Força em metros, na direção que quiser.
2	GOLPE PODEROSO: você causa +1d6 de dano.
2	PENETRAR ARMADURA: você encontra uma falha na armadura de seu oponente. O valor de armadura dele é dividido pela metade (arredondado para baixo) contra este ataque.
2	INSULTAR: você insulta ou distrai um oponente à sua escolha a até 10 metros de você. Faça um teste oposto de COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO) contra VONTADE (DISCIPLINA). Se você vencer, o alvo sofre uma penalidade de -1 em rolagens de ataque e de lançamento de feitiços no seu próximo turno.
2	AMEAÇAR: você assume uma postura ameaçadora, desafiando um oponente à sua escolha a até 10 metros de você. Faça um teste oposto de FORÇA (INTIMIDAÇÃO) contra VONTADE (DISCIPLINA). Se você vencer, ele deve atacá-lo de alguma forma (corpo-a-corpo, projétil, feitiço etc.) no seu próximo turno.
3	ATAQUE RELÂMPAGO: você faz um ataque contra um inimigo qualquer. Você deve ter um projétil carregado para fazer um ataque à distância. Se você obtiver um número duplo nesta rolagem de ataque, não recebe mais pontos de façaña.
4	GOLPE DUPLO: seu ataque é tão forte que afeta dois alvos. Escolha um alvo secundário. Ele deve estar adjacente a você, se você estiver usando uma arma de combate corpo-a-corpo, ou dentro de 6 metros do alvo primário, se você estiver usando uma arma de projétil. Aplique o resultado de sua rolagem de ataque original ao alvo secundário. Se você acertar o alvo secundário, causa seu dano normal contra ele.
4	TOMAR A INICIATIVA: seu ataque muda o ritmo da batalha. Você passa para o topo da ordem de iniciativa. Isto significa que você pode ter outro turno antes que alguns combatentes ajam de novo. Você permanece no topo da iniciativa até que outra pessoa use esta façaña.
5	GOLPE LETA: você causa +2d6 de dano extra em seu ataque.

EXEMPLO

Jannelle está tentando abrir caminho pela multidão para resgatar Gerhard antes que ele morra. Ela ataca um valentão do lado de fora da turba. O resultado de seu teste é um 18 no total, e seus dados mostram 3, 5 e 5 – um dos 5 sendo seu dado do dragão. Isto é maior que a Defesa do valentão, e Jannelle acerta. Como também rolou um duplo, ela recebe uma quantidade de pontos de façanha igual ao seu dado do dragão (5, neste caso). Jannelle está tentando abrir caminho pela multidão, então decide realizar três façanhas. Ela gasta 1 ponto de façanha para usar escaramuça contra o alvo de seu ataque, movendo-o 2 metros para o lado. Ele também sofre dano normal devido ao ataque. Então, Jannelle gasta um segundo ponto de façanha para usar escaramuça em si mesma, para avançar ao espaço deixado vago pelo oponente. Por último, ela gasta seus 3 pontos de façanha remanescentes para fazer um ataque relâmpago. Como ainda está adjacente ao alvo original, ela poderia atacá-lo, mas escolhe atacar um novo oponente: o homem que está à sua frente agora. Ela rola outro sucesso, e consegue um número duplo mais uma vez. Contudo, não recebe mais PF. A jogadora de Jannelle descreve como a guerreira se joga contra a multidão emitindo seu grito de guerra, batendo no valentão e empurrando-o para o lado, e continuando em frente para resgatar seu amigo.

SAÚDE & CURA

Saúde mede o bem-estar e a condição física de um personagem. Um personagem com Saúde plena é vigoroso e está pronto para a ação. Um personagem com Saúde menos do que completa está fatigado ou ferido. Um personagem reduzido a Saúde 0 está moribundo, e morrerá a menos que receba cura em um número de rodadas igual a sua Constituição + 2.

A Saúde é bastante abstrata. Quando um personagem sofre dano por um golpe de espada, por exemplo, isso pode significar uma batida de raspão, fadiga, perda de fôlego ou um ferimento real. Seria tedioso manter um controle de cada corte e osso quebrado. Assim, as regras sacrificam orealismo em favor da jogabilidade. A natureza exata do dano não é importante. Você só precisa vigiar a Saúde do seu personagem e ter cuidado quando ela chegar perto de 0.

Há várias formas de curar um personagem ferido.

- Outro personagem pode ajudá-lo com a ação curar, como descrito anteriormente neste capítulo. Veja a ação curar, na página 48.
- Depois de um encontro de combate, você pode fazer uma **pausa para respirar**. Isto é um descanso de 5 minutos que permite que você recupere o fôlego, beba um pouco d'água, trate de machucados menores e assim por diante. Depois de uma pausa para respirar, você recupera Saúde igual a **5 + Constituição + nível**. Você só pode fazer uma pausa para respirar depois de um encontro. Se você estiver com Saúde 0 no final do encontro de combate, não pode fazer uma pausa para respirar.
- Você pode dormir um pouco. Se conseguir dormir em paz por pelo menos 6 horas, recupera Saúde igual a **10 + Constituição + Nível**.



- Você pode receber cura mágica. Em geral isto significa o feitiço *cura*.

EXEMPLO

Jannelle afugenta o último dos valentões antes que Gerhard morra, e o encontro de combate termina. Ele está com Saúde 0 e moribundo, então ela tenta salvá-lo com a ação curar. Ela faz um teste de ASTÚCIA (CURA), o que não é seu ponto forte. Contudo, ela rola 11 e por pouco consegue salvar a vida do amigo. Ela rola 10 (3 + 3 + 4) e soma sua Astúcia 1, para um total de 11. Gerhard recupera 5 de Saúde. Não é muito, mas é melhor que morrer. Com Gerhard a salvo, Jannelle pode relaxar e fazer uma pausa para respirar. Ela descansa por 5 minutos. Ela é uma guerreira de nível 2 com Constituição 2, então recupera 9 de Saúde (5 + 2 + 2). Como Gerhard estava com Saúde 0 no final do encontro de combate, não pode fazer uma pausa para respirar.

COMECE A JOGAR!

Agora você já deve conhecer as regras o bastante para começar a jogar. Não se preocupe em lembrar de tudo na primeira vez; isso não é importante. O principal é começar uma campanha e divertir-se. O domínio sobre as regras virá com o tempo. Agora pegue os dados e prepare-se para jogar!

CAPÍTULO 3



FOCOS, TALENTOS & ESPECIALIZAÇÕES

Este capítulo apresenta focos, talentos e especializações. Focos e talentos são maneiras de diferenciar seu personagem. Você começa com alguns focos e talentos, através do processo de criação de personagem, e receberá outros subindo de nível. Focos em habilidades em geral são recebidos através de históricos, classes e talentos. Talentos em geral são recebidos apenas através da classe. Contudo, existem itens mágicos que concedem tanto focos quanto talentos.

Focos e talentos concedem benefícios em regras, mas também são bons ganchos para a história do seu personagem. Digamos que você escolha o talento Ginete. Onde o seu personagem aprendeu a cavalgar? Talvez um tio tenha transmitido esse conhecimento, ou talvez isso tenha sido parte do treinamento em uma milícia. Você pode inventar o que quiser, mas responder essas perguntas detalha mais o seu personagem.

Por fim, o capítulo apresenta as especializações. Você obtém acesso a elas através da sua classe e cada uma abre um talento especial que não está disponível para outros personagens. Elas ajudam a distinguir seu personagem dos outros da mesma classe, além de torná-lo mais eficiente.

FOCOS EM HABILIDADES

Como já foi dito no CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM, um foco é uma área de especialidade dentro de uma habilidade mais ampla. Um personagem com Comunicação 3 e o foco Enganação comunica-se bem em geral, mas é um especialista

em ludibriar os outros. Se você possui um foco, recebe +2 de bônus quando faz um teste de habilidade relacionado ao foco. O mestre em geral dirá qual foco se aplica a qual teste. Você pode aprender mais sobre testes de habilidades e focos no CAPÍTULO 2: JOGANDO. A seguir estão as descrições dos focos em habilidades. O mestre tem a palavra final sobre a relevância de um determinado foco em um teste.

Aqui está uma lista completa de focos do jogo.

FOCOS DE ASTÚCIA

AVALIAÇÃO: determinar o valor de objetos de arte.

CARTOGRAFIA: criar e ler mapas.

CERVEJARIA: fazer cervejas, vinhos e outras misturas.

CONHECIMENTO ARCANO: conhecimento sobre a magia, suas tradições e o Turvo.

CONHECIMENTO CULTURAL: conhecimento das tradições e crenças de várias culturas.

CONHECIMENTO DE VENENOS: conhecimento sobre venenos, seus usos e sua preparação.

CONHECIMENTO HISTÓRICO: conhecimento sobre eventos e personalidades importantes do passado.

CONHECIMENTO MILITAR: conhecimento de estratégia, tática e aplicações famosas de ambas.

CONHECIMENTO MUSICAL: conhecimento de tradições musicais e canções.

CONHECIMENTO NATURAL: conhecimento da flora e da fauna de Thedas.

CONHECIMENTO RELIGIOSO: conhecimento de tradições e práticas religiosas, em especial aquelas relativas ao Coro.

CRYPTOGRAFIA: criar e decifrar códigos.

CURA: prestar auxílio aos feridos e doentes.

ENCANTAMENTO: compreender a arte e produção de itens mágicos encantados. Note que, para encantar um item, o personagem deve ser um anão ou um tranquilo.

ENGENHARIA: conhecer os aspectos práticos da construção e invenção.

ESCRITA: expressar-se com a palavra escrita.

HERÁLDICA: conhecer os brasões e as famílias reais.

NAVIGAÇÃO: planejar e seguir uma rota de um lugar a outro.

PESQUISA: realizar uma investigação sistemática, em geral usando registros, arquivos e livros.

QUN: conhecimento sobre a filosofia qunari.

FOCOS DE COMUNICAÇÃO

BARGANHA: negociar com outras pessoas e fazer acordos financeiros.

DISFARCE: fazer-se passar por outra pessoa, ou por um tipo diferente de pessoa.

ENGANAÇÃO: mentir e ludibriar aqueles menos espertos que você.

ETIQUETA: conhecer os hábitos e finezas sociais de várias culturas.

INVESTIGAÇÃO: interrogar pessoas em busca de informações e encontrar e decifrar pistas.

JOGATINA: praticar jogos de azar e lucrar com eles.

LIDAR COM ANIMAIS: interagir com animais e tomar conta deles.

LIDERANÇA: comandar e inspirar outras pessoas.

PERFORMANCE: entreter um público com uma exibição artística.

PERSUASÃO: convencer outras pessoas a concordar com você.

SEDUÇÃO: fazer jogadas de sucesso no jogo do amor.

FOCOS DE CONSTITUIÇÃO

BEBER: consumir grandes quantidades de álcool e evitar quaisquer efeitos adversos.

CORRIDA: mover-se rapidamente em curtas e longas distâncias.

NATAÇÃO: mover-se pela água e flutuar.

REMO: propelir uma embarcação com remos.

VIGOR: suportar fadiga, doenças e privações.

FOCOS DE DESTREZA

ACROBACIA: fazer manobras de agilidade e equilíbrio.

ARCOS: lutar com armas do grupo dos arcos. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

ARMADILHAS: detectar e desarmar armadilhas e outros dispositivos mecânicos.

ARTESANATO: construir itens com habilidades manuais como carpintaria, escultura, vidraria, etc.

ARROMBAMENTO: abrir fechaduras sem usar chaves.

BRIGA: lutar com armas do grupo da briga. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

CAJADOS: lutar com armas do grupo dos cajados. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

CALIGRAFIA: escrever com letra rebuscada.

CAVALGAR: direcionar e comandar uma montaria, como um cavalo ou pônei.

DUELO: lutar com armas do grupo do duelo. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

FURTIVIDADE: esgueirar-se em silêncio e longe da vista.

GRANADAS: fazer ataques à distância com granadas.

INICIATIVA: agir com rapidez em situações tensas.

LÂMINAS LEVES: lutar com armas do grupo das lâminas leves. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

PRESTIDIGITAÇÃO: usar truques de mãos rápidas para enganar outras pessoas, esconder objetos e bater carteiras.

FOCOS DE FORÇA

ARMAS DE CONTUSÃO: lutar com armas do grupo das armas de contusão. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

ARMAS DE HASTE: lutar com armas do grupo das armas de haste. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

CONDUÇÃO: dirigir e guiar carroças, carruagens e outros veículos com rodas.

ESCALAR: subir paredes e outros obstáculos verticais.

FERRARIA: forjar itens feitos de metal, de armas até joias.

INTIMIDAÇÃO: impressionar outras pessoas com presença física e ameaças.

LÂMINAS PESADAS: lutar com armas do grupo das lâminas pesadas. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

LANÇAS: lutar com armas do grupo das lanças. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

LANÇAS DE CAVALARIA: lutar com armas do Grupo Lanças de Cavalaria. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

MACHADOS: lutar com armas do grupo dos machados. Veja o CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO.

PODERIO MUSCULAR: realizar feitos de força bruta, como erguer e sustentar objetos pesados.

SALTO: pular e saltar.

FOCOS DE MAGIA

CRIAÇÃO: compreender os segredos da escola de magia criação. Veja o CAPÍTULO 5: MAGIA.

ENTROPIA: compreender os segredos da escola de magia entropia. Veja o CAPÍTULO 5: MAGIA.

ESPÍRITO: compreender os segredos da escola de magia espírito. Veja o CAPÍTULO 5: MAGIA.

LANÇA ARCANAS: usar o poder de classe de mesmo nome. Veja o CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM.

PRIMAL: compreender os segredos da escola de magia primal. Veja o CAPÍTULO 5: MAGIA.

SANGUE: compreensão da arte proibida da magia do sangue. Veja o CAPÍTULO 5: MAGIA.

FOCOS DE PERCEPÇÃO

AUDIÇÃO: usar seu sentido auditivo.

DETECTOR CRIAS DAS TREVAS: a habilidade dos Guardiões Cinzentos de sentir crias das trevas nas proximidades. Para maiores informações, veja a páginas 72.

EMPATIA: discernir os sentimentos e emoções de outras pessoas.

OLFATO: usar seu sentido olfativo.

PROCURAR: encontrar coisas escondidas ou ocultas.

RASTREAR: seguir rastros e pegadas.

VISÃO: usar seu sentido visual.

FOCOS DE VONTADE

CORAGEM: vencer o medo frente à adversidade.

DISCIPLINA: focalizar sua energia mental ou controlar seus impulsos e emoções.

FÉ: obter força interior através de crenças espirituais ou morais.

MORAL: manter o pensamento positivo e a confiança em si mesmo e no seu grupo. Os PNJs usam este foco com mais frequência que os personagens jogadores.

MELHORANDO OS FOCOS

Focos concedem um bônus de +2 nos testes de habilidade. Para personagens mais poderosos, essa medida de foco não é sempre o bastante para ganhar o dia ou diferenciar seu personagem de outros com treinamento similar. Portanto, em níveis mais altos, personagens podem escolher um foco uma segunda vez para melhorar seu bônus em certas rolagens. A partir do nível 11, quando você recebe um novo foco, pode selecionar um foco que já tem para aumentar seu bônus para +3 (em vez dos +2 anteriores). Sublinhe o foco na sua ficha para indicar que o escolheu uma segunda vez.

Você deve sempre selecionar um foco para uma habilidade primária em níveis de número par e um foco para uma habilidade secundária em níveis de número ímpar.

OPCIONAL: FOCOS DE OFÍCIOS

Dragon Age não é um jogo sobre a vida cotidiana em Thedas. É sobre aventureiros enfrentando ameaças extraordinárias. É por isso que, embora haja focos para habilidades profissionais, eles são bem abrangentes. Por exemplo, há um foco Ferraria para cobrir armeiros, ourives e assim por diante. Não é uma simulação precisa, e nem deve ser. Para a maior parte dos jogos de *Dragon Age*, o foco Ferraria é suficiente.

Alguns jogadores, entretanto, podem querer distinções mais precisas. Talvez seu personagem seja um anão da casta dos artífices em Orzammar, e é importante para você que ele seja especificamente um armeiro, não um ferreiro “genérico”. Se você quiser e seu mestre concordar, você pode transformar quase qualquer ofício em um foco. Precisa apenas decidir a habilidade mais apropriada (as mais prováveis serão Astúcia, Destreza ou Força). Estes focos serão mais estreitos, mas se isso se adequar ao conceito do seu personagem (ou à natureza de um PNJ, no caso do mestre), a opção está aberta.

TALENTOS

Seu personagem possui áreas de aptidão natural e/ou treinamento chamadas “talentos”. Eles são um meio de personalizar seu personagem, indo além do histórico e da classe, e são uma parte importante do desenvolvimento dele.

Cada talento é dividido em três graus: novato, experiente e mestre. Cada um deles fornece um benefício em regras. Você precisa ser um novato em um talento antes que possa se tornar experiente.

LISTA DE TALENTOS

Batedor, Cirurgia, Comandar, Conhecimento, Contatos, Criar Runas, Estilo de Arma de Duas Mãos, Estilo de Arma Dupla, Estilo de Arma de Haste, Estilo de Arma e Escudo, Estilo de Arma Única, Estilo de Arquearia, Estilo de Arremesso, Estilo de Combate Montado, Estilo Desarmado, Fazer Armadilhas, Fazer Venenos, Festejar, Furto, Ginete, Intriga, Linguística, Magia de Criação, Magia de Entropia, Magia de Espírito, Magia Primal, Música, Observação, Oratória, Reflexos Rápidos, Treinamento com Armaduras, Treinamento de Animais.

Você recebe novos talentos e novas graduações através de sua classe. Você normalmente recebe um novo talento ou graduação quando atinge um nível ímpar (3, 5, etc.). Sua classe também limita os talentos a que você tem acesso. Cada talento lista as classes às quais está disponível. Você não pode escolher talentos que não estejam abertos à sua classe. A maior parte dos talentos também tem pré-requisitos, como focos ou grupos de armas específicos. Se você não possui o pré-requisito, não pode escolher o talento.

Quando há talentos listados para um personagem, o formato padrão é primeiro o talento, seguido pela graduação atingida, entre parênteses. Por exemplo: COMANDAR (EXPERIENTE) ou MÚSICA (NOVATO).

O restante deste capítulo é um catálogo dos talentos disponíveis. Eles usam o formato a seguir.

NOME DO TALENTO

CLASSES: você só pode escolher este talento se for de uma das classes listadas aqui.

PRÉ-REQUISITO: você só pode escolher este talento se possuir o(s) pré-requisito(s) listado(s) aqui.

Uma rápida descrição do talento.

NOVATO: descreve o benefício ganho quando você se torna um novato.

EXPERIENTE: descreve o benefício ganho quando você se torna experiente.

MESTRE: descreve o benefício ganho quando você se torna mestre.

BATEDOR

CLASSES: ladino.

PRÉ-REQUISITO: Destreza 2 ou maior.

Você é hábil na arte do reconhecimento avançado.

NOVATO: você pode usar a topografia do local onde está para obter vantagem. Se você falhar em um teste de DESTREZA (FURTIVIDADE), pode repetir a rolagem, mas deve aceitar o resultado da segunda rolagem.

EXPERIENTE: você sabe como surpreender seus inimigos. Você pode realizar a façanha Tomar a Iniciativa por 2 PF em vez dos 4 normais.

MESTRE: você é um observador hábil. Se falhar em um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO), você pode rolar novamente, mas deve aceitar o segundo resultado.

CIRURGIA

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: foco ASTÚCIA (CURA).

Você pode tratar de ferimentos e doenças.

NOVATO: você treinou na arte da cirurgia, e seus cuidados são rápidos e eficientes. Curar é uma ação menor para você.

EXPERIENTE: você tem as mãos de um curandeiro. Quando você usa a ação curar, seu aliado recupera uma quantidade de Saúde igual ao dobro do dado do dragão + Astúcia.

MESTRE: sua habilidade de cura é lendária. Quando você usa a ação curar, seu aliado recupera uma quantidade de Saúde igual ao triplo do dado do dragão + Astúcia.

COMANDAR

CLASSES: guerreiro ou mago.

PRÉ-REQUISITO: Comunicação 2 ou maior.

Você é um líder nato.

NOVATO: sua presença inspira seus aliados. Se você usar uma ação principal para fazer um gesto heroico (erguer sua espada, emitir um grito de guerra, agitar uma bandeira etc.), seus aliados recebem um bônus de +1 em testes de VONTADE (CORAGEM) durante o resto do encontro.

EXPERIENTE: seus aliados seguem o seu exemplo. Quaisquer PNJs que você lidera recebem um bônus de +1 ao rolar iniciativa.

MESTRE: quando você se mantém firme, seus aliados ficam com você. Quando você lidera PNJs em um encontro, eles não têm que fazer um teste de VONTADE (MORAL) até que mais de dois terços dos combatentes do seu lado estejam fora de combate (mortos ou incapacitados). Se você deixar a luta ou cair em batalha, este benefício é perdido.

CONHECIMENTO

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: Astúcia 2 ou maior.

Você tem uma mente inquisitiva que absorve fatos com facilidade, além de ter estudado muito.

NOVATO: quando você é bem-sucedido em um teste de Astúcia com um foco de conhecimento, o mestre deve fornecer uma informação adicional sobre o assunto. Um foco de conhecimento é qualquer foco de Astúcia com a palavra “conhecimento”, como Conhecimento Cultural ou Conhecimento Histórico. O mestre determina a informação adicional, que pode ou não ser relevante para a pergunta principal.

EXPERIENTE: você é um bom pesquisador. Quando faz testes de ASTÚCIA (PESQUISA) como parte de um teste avançado, recebe um bônus de +1 no resultado de cada dado do dragão. Testes avançados são explicados na página 203.

MESTRE: você tem duas áreas de especialização. Escolha quaisquer dois dos seus focos de conhecimento. Quando fizer testes usando esses focos, você pode rolar novamente um teste falho, mas deve aceitar o segundo resultado.

CONTATOS

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: Comunicação 1 ou maior.

Você conhece muitas pessoas, às vezes nos locais mais improváveis.

NOVATO: você pode tentar tornar um PNJ um contato com um teste bem-sucedido de COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO). O mestre irá determinar o NA com base na probabilidade de você conhecer o PNJ ou de vocês terem amigos em comum. Quanto mais distante de sua terra natal ou classe social o PNJ for, mais difícil será o teste. Um contato será amigável com você, mas não vai se esforçar para ajudá-lo sem motivação adicional. Você não pode transformar um PNJ que já não gosta de você ou que é um inimigo em um contato.

EXPERIENTE: uma vez que tenha estabelecido um contato, você pode tentar conseguir um favor com outro teste bem-sucedido de COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO). O NA é baseado na natureza do favor e no risco que ele acarreta para o contato.

MESTRE: você pode transformar um conhecido em um aliado com uma demonstração de lealdade. Se você fizer um favor significativo para um contato, ele irá tratá-lo como um amigo quando você lhe pedir favores. Ele irá se esforçar para ajudá-lo e estará disposto a colocar-se em perigo por você.

criar runas

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago (apenas tranquilo).

PRÉ-REQUISITO: anão ou tranquilo, Astúcia 3 ou maior e foco ASTÚCIA (ENCANTAMENTO).

Você é um encantador treinado, capaz de gravar runas nas armaduras e armas.

NOVATO: você pode gravar uma runa de novato em uma armadura ou arma. Uma runa de graduação novato leva 2 horas para ser gravada. Você pode criá-la mais rapidamente com um teste bem-sucedido contra NA 13 de ASTÚCIA (ENCANTAMENTO). Cada grau de sucesso reduz o tempo em 15 minutos. Se o resultado do dado do dragão for 3, por exemplo, você poderia criar a runa 45 minutos mais rápido.

EXPERIENTE: você consegue gravar uma runa de graduação experiente em uma armadura ou arma. Uma runa de graduação experiente leva 3 horas para ser gravada. Você pode criá-la mais rapidamente com um teste bem-sucedido contra NA 15 de ASTÚCIA (ENCANTAMENTO). Cada grau de sucesso no dado do dragão reduz o tempo em 15 minutos.

MESTRE: você pode gravar uma runa de graduação mestre em uma armadura ou uma arma. Uma runa de graduação mestre leva 4 horas para ser gravada. Você pode criá-la mais rapidamente com um teste bem-sucedido contra NA 17 de ASTÚCIA (ENCANTAMENTO). Cada grau de sucesso no dado do dragão reduz o tempo em 15 minutos.

ESTILO DE ARMA DE DUAS MÃOS

CLASSES: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: Força 3 ou maior e treinado no grupo de armas de contusão, lâminas pesadas, lanças ou machados.

Você é letal com armas de corpo-a-corpo de duas mãos.

NOVATO: o tamanho da sua arma e a força de seus ataques fazem o inimigo recuar. Quando você acerta um ataque corpo-a-corpo com uma arma de duas mãos, pode mover o alvo 2 metros em qualquer direção.

EXPERIENTE: você pode desferir golpes aterrorizantes com suas arma. Você pode realizar a façanha Golpe Poderoso por 1 PF em vez dos 2 normais quando usa uma arma de duas mãos.

MESTRE: você e sua arma são um só. Quando usa uma arma de duas mãos, você pode escolher rolar novamente seu dano, mas deve aceitar o novo resultado.

ESTILO DE ARMA DUPLA

CLASSES: guerreiro ou ladino.

PRÉ-REQUISITO: Destreza 2 ou maior.

Você pode lutar com uma arma na sua mão principal (sua arma primária) e outra na sua outra mão (sua arma secundária). Nenhuma delas pode ser uma arma de duas mãos e a arma secundária tem Força Mínima 2 pontos maior (você precisa de Força 1 para usar uma espada curta como arma secundária, por exemplo). A menos que algo seja dito em contrário, seus ataques vêm da arma primária.



NOVATO: usar duas armas pode ajudá-lo em ataque ou defesa. Se você realizar a ação ativar, pode receber um bônus de +1 em suas rolagens de ataque corpo-a-corpo ou +1 de bônus de Defesa contra ataques corpo-a-corpo até o final do encontro. Você pode trocar o bônus realizando outra ação ativar.

EXPERIENTE: você pode realizar a façanha Ataque Relâmpago por 2 PF em vez dos 3 normais, mas o segundo ataque deve vir de sua arma secundária.

MESTRE: se fizer um ataque corpo-a-corpo com sua arma primária e não estiver fazendo uma carga, pode fazer outro ataque com sua arma secundária como uma ação menor. O segundo ataque não gera pontos de façanha, e acrescenta apenas metade da Força (arredondada para baixo) ao dano.

ESTILO DE ARMA DE HASTE

CLASSES: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: treinado no grupo de armas de haste ou de lanças.

Armas de haste podem ser desajeitadas, mas não nas suas mãos. Você pode usar este estilo para lutar com qualquer arma do grupo de armas de haste ou com um pique (do grupo das lanças).

NOVATO: você pode usar o comprimento de sua arma como vantagem. Você trata os inimigos a até 4 metros de distância como se estivessem adjacentes a você, podendo fazer

ataques corpo-a-corpo contra eles (eles não podem fazer o mesmo a menos que também tenham este talento). Se um aliado está entre seu oponente e você, você ainda pode atacar. De fato, esta é uma tática comum.

EXPERIENTE: se você tiver chance de se preparar, é difícil movê-lo. Você pode se preparar com uma ação ativar. Até o fim do encontro, qualquer oponente que tente usar a façanha escaramuça ou a graduação novato do estilo de arma de duas mãos contra você deve primeiro fazer uma rolagem de ataque oposta. Se você vencer, seu oponente falha em tentar movê-lo e gasta seu(s) ponto(s) de façanha. Se seu oponente vencer, ele pode realizar a façanha escaramuça.

MESTRE: você tira o máximo das características da sua arma. Se estiver empunhando um garfo militar ou uma lança de duas mãos, você pode realizar a façanha perfurar armadura por 1 PF em vez dos 2 normais. Se estiver empunhando uma alabarda ou um glaive ou, você pode realizar a façanha derrubar por 1 PF em vez dos 2 usuais. Além disso, combatentes montados que o ataquem não recebem o bônus de +1 por lutar contra um oponente a pé.

ESTILO DE ARMA E ESCUDO

CLASSES: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: Força 2 ou maior.

Você foi treinado para lutar com uma arma de combate corpo-a-corpo de uma mão e um escudo.

NOVATO: você pode usar escudos de todas os tamanhos. Você recebe o bônus total em Defesa quando usa um escudo.

EXPERIENTE: você sabe como aproveitar seu escudo ao máximo. Você pode realizar a façanha postura defensiva por 1 PF em vez dos 2 normais.

MESTRE: seus oponentes precisam se esforçar muito para passar por suas defesas. O bônus de escudo de qualquer escudo que você use aumenta em 1.

ESTILO DE ARMA ÚNICA

CLASSES: guerreiro ou ladino.

PRÉ-REQUISITO: Percepção 2 ou maior.

Você pode lutar com eficiência usando somente uma arma de combate corpo-a-corpo de uma mão.

NOVATO: lutar com uma única arma exige atenção redobrada. Se você realizar a ação ativar, recebe +1 de bônus em Defesa até o final do encontro quando luta com este estilo.

EXPERIENTE: você pode criar uma verdadeira teia de aço ao seu redor com uma única arma. Seu bônus em Defesa aumenta para +2 enquanto estiver lutando com este estilo.

MESTRE: você sabe como lutar contra vários inimigos ao mesmo tempo. Oponentes que façam ataques corpo-a-corpo contra você nunca recebem bônus em suas rolagens de ataque por estar em número maior.

ESTILO DE ARQUEARIA

CLASSES: guerreiro ou ladino.

PRÉ-REQUISITO: treinado no grupo de arcos.

Você sabe usar arcos e bestas.

NOVATO: sua mira é certeira. Quando você realiza a ação mirar enquanto estiver usando um arco ou besta, recebe +2 de bônus em sua rolagem de ataque, em vez de apenas +1.

EXPERIENTE: devido às longas horas de prática, você pode recarregar com mais rapidez do que arqueiros comuns. Você pode recarregar um arco como uma ação livre, e uma besta como uma ação menor.

MESTRE: quando atira com um arco ou besta, você pode realizar a façanha ataque relâmpago por 2 pontos de façanha em vez de 3 (se estiver usando uma besta, você também precisará realizar a façanha recarga rápida para desfrutar deste benefício, já que deve ter uma arma carregada para usar ataque relâmpago).

ESTILO DE ARREMESO

CLASSES: guerreiro ou ladino.

PRÉ-REQUISITO: treinado no grupo de lâminas leves, lanças ou machados.

Você é hábil em arremessar armas.

NOVATO: sua mira é excepcional. Você recebe +1 de bônus em rolagens de ataque quando arremessa armas.

EXPERIENTE: você pode preparar uma arma de arremesso em um instante. Você pode recarregar uma arma de arremesso como uma ação livre, ao invés de uma ação menor.

MESTRE: quando você realiza a façanha penetrar armadura, seu dano é penetrante. A façanha normalmente diminui pela metade o valor de armadura do oponente, mas dano penetrante ignora o valor de armadura por completo.

ESTILO DE COMBATE MONTADO

CLASSES: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: foco DESTREZA (CAVALGAR).

Você é treinado em cavalaria e hábil em lutar cavalgando.

NOTA: armas de duas mãos e arcos longos não podem ser usados em montaria (por ninguém, não apenas por aqueles com este talento). Se você tentar, essas armas contam como armas improvisadas.

NOVATO: você pode usar a mobilidade de sua montaria para sua vantagem em combate. Quando estiver montando e fizer uma ação de movimento, você pode se mover parte de sua distância permitida e então usar sua ação principal para fazer um ataque corpo-a-corpo ou à distância e então se mover o resto de sua distância permitida. A distância total percorrida não pode ser maior do que a Velocidade de sua montaria.

EXPERIENTE: seu ataque montado é espantoso. Você pode se mover à Velocidade total da sua montaria quando fizer uma ação de ataque e causa +1 ponto de dano em caso de acerto.

MESTRE: você e sua montaria são um só. A façanha derrubar não consegue desmontá-lo.

ESTILO DESARMADO

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: treinado no grupo da briga.

Você sabe umas coisinhas sobre como brigar.

NOVATO: suas mãos são duras como ferro. Quando você ataca com seu punho, causa 1d6 pontos de dano, em vez de 1d3.

EXPERIENTE: seus socos podem derrubar o inimigo mais resistente. Você pode realizar a manobra derrubar por 1 PF em vez dos 2 normais quando ataca com seus punhos ou com uma manopla.

MESTRE: você não pode ser desarmado, mas o mesmo não pode ser dito de seus oponentes. Quando realiza a façanha desarmar, você ganha um bônus de +2 para sua rolagem de ataque no teste oposto.

FAZER ARMADILHAS

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: foco DESTREZA (ARTESANATO).

Você aprendeu a criar dispositivos para ferir e capturar seus inimigos. Veja A TÉCNICA DAS ARMADILHAS no CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO para mais detalhes sobre como usar este talento.

NOVATO: você sabe armar e desarmar armadilhas simples com até 2d6 de dano básico e até um efeito adicional (você pode escolher um efeito adicional diferente para cada armadilha que instalar). Você tem um bônus de +1 para compreender e desarmar armadilhas preparadas por outros.

EXPERIENTE: você sabe armar e desarmar armadilhas perigosas e complexas, com até 4d6 de dano básico e até dois efeitos adicionais cada. Você tem um bônus de +2 para compreender e desarmar armadilhas preparadas por outros.

MESTRE: você sabe armar e desarmar armadilhas diabólicas e letais, com até 6d6 de dano básico e efeitos adicionais ilimitados. Você tem um bônus de +3 para compreender e desarmar armadilhas preparadas por outros.



FAZER VENENOS

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: foco ASTÚCIA (CONHECIMENTO DE VENENOS).

Você conseguiu sobreviver ao perigoso treinamento necessário para fazer e usar venenos e outros compostos úteis porém perigosos. Veja A ARTE DE ENVENENAR no CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTO, para mais detalhes sobre como usar este talento.

NOVATO: você sabe preparar venenos e usá-los sem arriscar a si mesmo. Escolha dois venenos iniciais que você sabe fazer de memória. Você aprende a fazer outros venenos iniciais à medida que descobrir suas receitas.

EXPERIENTE: você aprendeu a preparar venenos mais eficientes – e mais perigosos. Você também aprendeu a fazer granadas. Escolha um veneno intermediário ou uma granada que você sabe fazer de memória. Você aprende a fazer outros venenos intermediários e granadas à medida que descobrir suas receitas.

FESTEJAR

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: Comunicação e Constituição 1 ou maior.

Você leva sua diversão a sério.



NOVATO: você bebe mais do que todo mundo e ainda fica sóbrio. Quando fizer testes de CONSTITUIÇÃO (BEBER) como parte de um teste avançado, você recebe um bônus de +1 no resultado de cada dado do dragão. Isso faz com que alcance o limiar de sucesso mais rapidamente.

EXPERIENTE: a taverna é a sua segunda casa. Escolha um foco entre Jogatina e Sedução. Se falhar em um teste de Comunicação com o foco escolhido, você pode rolar novamente, mas deve manter o resultado da segunda rolagem.

MESTRE: quando você está se divertindo, você (acha que) é invencível! Escolha uma façanha de interpretação entre Flertar e Torre da Vontade. Você pode realizar essa façanha por 3 PF em vez dos 4 PF normais e recebe um bônus de +1 na rolagem oposta para essa façanha. Assim, se escolher torre da vontade, seu bônus nos testes opostos é +2 ao invés de +1.

FURTO

CLASSES: ladino.

PRÉ-REQUISITO: Destreza 3 ou maior.

O que é seu é seu. O que é dos outros também é seu.

NOVATO: trancas não são problema para você. Se falhar em um teste de DESTREZA (ARROMBAMENTO), pode rolar novamente, mas deve aceitar o novo resultado.

EXPERIENTE: você conhece muitos tipos de armadilhas. Se falhar em um teste de DESTREZA (ARMADILHAS), pode rolar novamente, mas deve aceitar o novo resultado.

MESTRE: você sabe encontrar o que está escondido. Se falhar em um teste de PERCEPÇÃO (PROCURAR), pode rolar novamente, mas deve aceitar o novo resultado.

GINETE

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: foco DESTREZA (CAVALGAR).

Você é um cavaleiro hábil, e sabe lidar com cavalos e animais de carga com facilidade.

NOVATO: você pode pular na sela rapidamente. Montar é uma ação livre para você.

EXPERIENTE: você cavalga como o vento. Quando você cavalga uma montaria, ela recebe +2 de bônus em Velocidade.

MESTRE: você nasceu na sela. Acrescente +1 à sua Defesa quando estiver montado. Você também pode rolar novamente uma falha em um teste de DESTREZA (CAVALGAR), mas deve aceitar a segunda rolagem.

INTRIGA

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: Comunicação 2 ou maior.

Você é um mestre dos segredos.

NOVATO: você sabe como jogar o Jogo. Escolha um dos foco de Comunicação entre Etiqueta, Enganação e Sedução. Se falhar em um teste de Comunicação com o foco escolhido, você pode rolar novamente, mas deve manter o resultado da segunda rolagem.

EXPERIENTE: você sempre obtém mais informação do que passa. Você pode realizar a façanha de interpretação E Mais Uma Coisa por 1 PF em vez dos 2 normais. Além disso, recebe um bônus de +1 em quaisquer outros testes que a façanha permitir.

MESTRE: você sabe como terminar uma conversa. Você pode realizar a façanha de interpretação Silêncio Estupefato por 2 PF em vez dos 3 normais. Além disso, você tem a oportunidade de transformar um encontro de interpretação em um encontro de combate. Se o fizer, você e mais um aliado por ponto extra de façanha que você gastar podem agir na primeira rodada de combate. Todos os outros ficam surpresos.

LINGÜÍSTICA

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: nenhum.

Você aprende novos idiomas com facilidade. Alguns dos idiomas listados são falados em terras distantes de Ferelden, e não costumam ser ouvidos aqui. Quando você aprende um novo idioma, aprende a falá-lo e lê-lo, com duas exceções. Tevene antigo é raramente falado fora de Tevinter. O élfico é apenas falado, porque seus Mantenedores o mantêm vivo.

NOVATO: você aprende um idioma adicional da seguinte lista: anão, ander, antivano, arcano, élfico, língua do comércio, orlesiano, qunlat, rivani e tevene antigo.

EXPERIENTE: você aprende a falar um idioma adicional da lista acima. Você também pode imitar um dialeto específico com um teste bem-sucedido de COMUNICAÇÃO (PERFORMANCE).

MESTRE: você aprende dois idiomas adicionais da lista acima. Você também pode escolher um idioma qualquer que conhece e falá-lo como um nativo — ou seja, sem sotaque.

MAGIA DE CRIAÇÃO

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: foco MAGIA (CRIAÇÃO).

Você mergulhou nos segredos da magia de Criação.

NOVATO: você pode invocar uma esfera de luz sem gastar pontos de mana. A esfera flutua perto do seu ombro até que seja dispensada, iluminando um raio de 10 metros ao seu redor com o brilho de um lampião. Invocar e dispensar a esfera são ações livres.

EXPERIENTE: seu conhecimento de magia de Criação é profundo. Quando você lança um feitiço de Criação, o custo em pontos de mana é reduzido em 1, até um mínimo de 1. Você também recebe um novo feitiço de Criação.

MESTRE: a magia de criação flui através de você, concedendo-lhe um bônus de +1 em Defesa. Você também recebe um novo feitiço de Criação.

MAGIA DE ENTROPIA

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: foco MAGIA (ENTROPIA).

Você mergulhou nos segredos da magia de Entropia.

NOVATO: você recebe a visão da morte. Quando alguém que você está enxergando cai para Saúde 0, você sabe quantas rodadas irão se passar até que ele morra.

EXPERIENTE: quando você lança um feitiço de Entropia, o custo em pontos de mana é reduzido em 1, até um mínimo de 1. Você também recebe um novo feitiço de Entropia.

MESTRE: a magia de Entropia é tão forte em você que oponentes que fazem ataques corpo-a-corpo contra você sofram uma penalidade de -1 em Força. Você também recebe um novo feitiço de Entropia.

MAGIA DE ESPÍRITO

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: foco MAGIA (ESPÍRITO).

Você mergulhou nos segredos da magia de Espírito.

NOVATO: você pode sentir o estado emocional geral de uma criatura inteligente (irritado, confuso ou feliz, por exemplo) a até 6 metros, como uma ação menor.

EXPERIENTE: seu conhecimento de magia de Espírito é profundo. Quando você lança um feitiço de Espírito, o custo em pontos de mana é reduzido em 1, até um mínimo de 1. Você também recebe um novo feitiço de Espírito.

MESTRE: a mana flui através de você como um rio. Quando rolar para recuperar pontos de mana, você pode rolar novamente, mas deve aceitar o novo resultado. Você também recebe um novo feitiço de Espírito.

MAGIA PRIMAL

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: foco MAGIA (PRIMAL).

Você mergulhou nos segredos da magia Primal.

NOVATO: você pode criar uma pequena chama em sua mão. A chama não pode ser usada em combate, mas pode incendiar itens mundanos. Criar (ou dispensar) a chama é uma ação livre e não consome pontos de magia.

EXPERIENTE: seu conhecimento de magia Primal é profundo. Quando você lança um feitiço Primal, o custo em pontos de mana é reduzido em 1, até um mínimo de 1. Você também recebe um novo feitiço Primal.

MESTRE: você transborda de magia Primal. Quando você realiza a façanha Feitiço Poderoso com um feitiço Primal, pode causar o dano extra pela façanha em mais de um alvo do feitiço. Isto custa 1 ponto de façanha por alvo adicional (assim, 3 PF para afetar dois alvos, 4 PF para três etc.). Você também recebe um novo feitiço Primal.

MÚSICA

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: foco ASTÚCIA (CONHECIMENTO MUSICAL) ou COMUNICAÇÃO (PERFORMANCE).

Você tem um talento natural para a música.

NOVATO: você sabe tocar um instrumento, cantar, escrever e ler partituras musicais.

EXPERIENTE: sua jornada musical continua. Você sabe tocar um número de instrumentos igual à sua Comunicação.

MESTRE: você é um verdadeiro virtuoso. Você sabe tocar todos os instrumentos comuns em Thedas. Se você se deparar com um instrumento mais exótico, pode aprender a tocá-lo com 1d6 semanas de prática.

OBSERVAÇÃO

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: Percepção 3 ou maior.

Você tem um bom olho para detalhes.

NOVATO: você nota coisas que os outros não percebem. Escolha um foco entre Empatia e Visão. Se falhar em um teste de Percepção com o foco escolhido, pode rolar novamente, mas deve manter o resultado da segunda rolagem.



REFLEXOS RÁPIDOS

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: Destreza 2 ou maior.

Você reage a ameaças de forma rápida e instintiva.

NOVATO: você pode se preparar para a ação em um instante. Uma vez por rodada você pode realizar a ação preparar como uma ação livre em seu turno.

EXPERIENTE: você pode se erguer ou se jogar no chão com a velocidade de um relâmpago. Você pode se jogar no chão ou se levantar como uma ação livre. Normalmente estas ações podem ser feitas apenas como parte de uma ação de movimento.

MESTRE: é muito difícil pegá-lo desprevenido. Você pode rolar novamente sua iniciativa no começo de um encontro de combate, mas deve aceitar o segundo resultado.

TREINAMENTO COM ARMADURAS

CLASSES: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: nenhum.

Você aprendeu a lutar usando armaduras. Você sofre a penalidade da armadura apenas em sua Velocidade, enquanto que aqueles que não possuem este talento sofrem-na em todos os testes e estatísticas baseados em Destreza (incluindo Velocidade).

NOVATO: você pode usar armaduras de couro e cota de malha sem sofrer penalidade em Destreza.

EXPERIENTE: você pode usar armaduras de placas sem sofrer penalidade em Destreza.

MESTRE: você consegue tirar o máximo de sua armadura. Você recebe o benefício de metade de seu valor de armadura (arredondado para baixo) quando sofre dano penetrante (normalmente, armaduras não defendem contra dano penetrante).

TREINAMENTO DE ANIMAIS

CLASSES: guerreiro, ladino ou mago.

PRÉ-REQUISITO: nenhum.

Você sabe como treinar animais. Os fereldenianos costumam treinar cães, enquanto que os avvarianos preferem falcões e outras aves de rapina.

NOVATO: você conhece as bases sobre adestrar animais. Com uma semana de treinamento, você pode ensinar um animal uma ordem simples de uma palavra, como "junto", "siga-me" ou "ataque". Você pode ensinar a cada animal um número de ordens igual à sua Comunicação.

EXPERIENTE: você pode treinar animais para cumprir ordens mais complexas, como "guarde este lugar" ou "volte para mim quando estranhos se aproximarem". Ensinar uma ordem complexa exige duas semanas. Além disso, o limite de ordens (sejam elas simples ou complexas) que cada animal pode aprender se torna igual à sua Comunicação +2.

MESTRE: seu treinamento pode transformar animais em alguns dos melhores exemplares de sua raça. Com um mês de treinamento, o animal recebe +1 em Destreza ou Força e o foco VONTADE (MORAL). Um animal pode receber este treinamento apenas uma vez.

ESPECIALIZAÇÕES

Uma especialização é outra forma de customizar seu personagem e concentrar sua classe em determinadas habilidades. Se você diz que seu personagem é um mago, isso é um termo bastante amplo. Se você diz que seu personagem é um guerreiro arcão, está falando muito mais sobre ele.

Você obtém acesso às especializações através de sua classe. Você pode escolher uma especialização pela primeira vez no nível 6. Isto lhe dá a graduação aprendiz no talento de especialização apropriado (um talento único para aquela especialização). Você recebe a graduação experiente no nível 8 e mestre no nível 10; esta é a única forma de obter novas graduações em talentos de especialização. Você obtém uma segunda especialização no nível 14. As especializações incluídas neste livro estão listadas a seguir.

- **GUERREIRO:** campeão, chevalier, furioso, guardião, guerreiro espiritual, saqueador e templário.
- **LADINO:** assassino, bardo, batedor legionário, duelista, franco-atirador, patrulheiro e sombra.
- **MAGO:** curandeiro espiritual, guerreiro arcão, mago da força, mago do sangue, mantenedor, metamorfo e necromante.

EXEMPLO

Locke, o elfo urbano interpretado por Eduardo, chega ao nível 6. Ele pode agora escolher sua primeira especialização. Suas escolhas são assassino, bardo, batedor legionário, duelista, franco-atirador, patrulheiro e sombra. Eduardo examina as especializações e decide que duelista é mais apropriado para seu personagem. Ele anota na sua ficha de personagem que Locke agora tem o talento Duelista no nível aprendiz. Ele vê que isto lhe concede treinamento no grupo do duelo, então anota isto também. Ele obterá sua próxima graduação nesta especialização como um de seus poderes de classe no nível 8.

Entretanto, talvez você não queira uma especialização, ou não cumpra os pré-requisitos para nenhuma delas. Se preferir, você pode escolher um talento comum em vez de um talento de especialização nos níveis em que receberia um talento de especialização.

EXEMPLO

O mago Lorrahm atinge o nível 6. Ele poderia escolher uma especialização, mas prefere outro talento de escola de magia, e escolhe uma graduação em Magia de Espírito em vez de uma especialização. Quando chega ao nível 8, ele tem a mesma escolha. Desta vez, decide se tornar um curandeiro espiritual, recebendo a graduação aprendiz desta especialização. Quando atinge o nível 10, recebe a graduação experiente. No nível 14 ele pode receber a graduação mestre ou uma nova especialização.

LIBERANDO ESPECIALIZAÇÕES

As regras presumem que todas as especializações estarão disponíveis quando você atingir o nível 6. Entretanto, seu mestre pode exigir que você trabalhe para acessar certas especializações. Neste caso, você pode liberar uma especialização de três formas.

ENCONTRAR UM TREINADOR

Este é um PNJ que já tem a especialização. Treinadores têm suas próprias motivações, é claro, portanto podem exigir dinheiro, favores, juramentos ou ações antes de treiná-lo.

SAIR EM UMA MISSÃO

Missões podem ser quase qualquer coisa. Contudo, basicamente seu mestre criará uma aventura especial com foco em você, que liberará a especialização. Por exemplo, se você quiser se tornar um curandeiro espiritual, pode ter de descobrir como contatar um espírito benevolente no Turvo.

ENCONTRAR UM TOMO

O conhecimento e as técnicas de algumas especializações foram registrados e às vezes podem ser aprendidos em livros. Há muitos tomos proibidos sobre magia do Sangue, por exemplo, que já levaram muitos magos a esse caminho negro.

PLANEJANDO À FRETE

Como você sabe que terá uma especialização no nível 6, é uma boa ideia começar a pensar sobre o que escolherá quando atinge o nível 5. converse com seu mestre. Isto dará a ele uma chance de se preparar e incluir sua escolha na campanha. Por exemplo, se ele decidir que você deve encontrar um treinador, isto é algo que você pode buscar enquanto trabalha em direção ao nível 6. Então, quando chegar lá, você estará pronto para a especialização.

ESPECIALIZAÇÕES DE GUERREIRO

CAMPEÃO

Há muitos guerreiros fortes em Thedas, mas poucos podem verdadeiramente inspirar seus aliados e intimidar seus inimigos. Campeões não apenas lutam; são uma presença palpável no campo de batalha. Seus companheiros buscam neles coragem no caos da batalha. Inimigos hesitam quando os enfrentam. Campeões não são exclusivos de nenhum exército ou organização. Podem ser encontrados em todas as partes de Thedas, e comandantes sábios recrutam tantos quantos puderem quando a batalha se aproxima.

TALENTO CAMPEÃO

CLASSES: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: Comunicação e Força 3 ou maiores.

Você é um bastião de força no campo de batalha.

NOVATO: quando você faz a ação carga, pode dar um grito de guerra que impõe a todos os inimigos a até 8 metros da posição final de sua carga uma penalidade de -1 em rolagens de ataque em seu próximo turno.

EXPERIENTE: você pode liderar seus aliados em uma defesa inspirada. Primeiro você deve usar a ação ativar para entrar em modo de reagrupar. Os aliados a até 8 metros de você ganham +1 em Defesa e +1 em testes de VONTADE (MORAL). Você pode terminar o modo de reagrupar com outra ação ativar.



MESTRE: sua presença no campo de batalha não pode ser ignorada. Quando você estiver em modo de reagrupar, os efeitos da graduação experiente afetam os aliados dentro de 12 metros. Além disso, eles recebem um bônus de +1 em testes de VONTADE (CORAGEM) e causam +1 de dano com ataques corpo-a-corpo.

CHEVALIER

Chevaliers são a elite do Império Orlesiano. Eles são uma poderosa força, tanto militar quanto social. Um plebeu orlesiano pode ser executado pelo mando de um chevalier, uma prática que leva ao abuso mas que é raramente contestada. Os herdeiros de famílias nobres são a maioria dos chevaliers e seu status é tão alto que a ordem atrai muitos nobres sem terra ou herança. Em Orlais, os chevaliers estão acostumados a fazer as coisas do seu jeito. Quando viajam para outras nações, a recepção é gelada. Sua reputação os precede. Entretanto, ninguém negaria que eles são guerreiros poderosos e incomparáveis na cavalaria.

TALENTO CHEVALIER

CLASSE: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: Destreza e Força 3 ou maiores e Estilo de Combate Montado (experiente).

Você é a elite de Orlais.

NOVATO: você aprende o grupo de armas lanças de cavalaria. Você também aprende a irritar seus inimigos

com insultos bem escolhidos. Você pode realizar a façanha Insultar por 1 PF em vez dos 2 normais. Você pode substituir COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO) por COMUNICAÇÃO (ETIQUETA) quando fizer o teste oposto. Isto representa a arte orlesiana de ser educado e insultar ao mesmo tempo.

EXPERIENTE: sua lança atinge com a força de um golem. Quando você faz um ataque montado, acrescenta 1d6 ao seu dano, se estiver empunhando uma arma do grupo das lanças de cavalaria, ou +1, se estiver empunhando qualquer outra arma de combate corpo-a-corpo.

MESTRE: você obtém o máximo do seu cavalo. Enquanto estiver montado, você pode correr como uma ação menor e acrescentar +1 à sua Defesa quando faz isso.

FURIOSO

Furiosos surgiram entre os anões da casta dos guerreiros. Eles aprenderam a liberar sua fúria no campo de batalha e usá-la para realizar feitos de incrível valor. Os avvars aprenderam dos anões e, a partir daí, a tradição da fúria se espalhou para todas as nações humanas. Os guerreiros das cinzas são os furiosos humanos mais famosos. Eles são um tipo de mercenários, mas não lutam por dinheiro. Em vez disso, emprestam seu considerável poder àqueles cuja causa acham mais justa. Já lutaram por muitos reis de Ferelden, mas mantêm uma independência teimosa.

TALENTO FURIOSO

CLASSE: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: Força e Vontade 3 ou maiores.

Você usa sua fúria como arma.

NOVATO: você pode entrar em um frenesi assassino. Primeiro, você deve usar a ação ativar para entrar em modo furioso. Você recebe um bônus de +2 em testes de VONTADE (CORAGEM) e VONTADE (MORAL) enquanto estiver neste modo. Você também recebe um bônus de +1 em suas rolagens de dano em combate corpo-a-corpo. Entretanto, você sofre uma penalidade de -1 em testes de Defesa e Percepção enquanto estiver em modo furioso. Você volta ao normal no fim do encontro, ou caso force-se a sair do modo com outra ação ativar.

EXPERIENTE: sua fúria se torna mais potente. Enquanto estiver em modo furioso, você recebe os mesmos bônus e penalidades descritos na graduação novato, mas seu bônus de dano em combate corpo-a-corpo aumenta para +3.

MESTRE: sua fúria é incontrolável! Quando estiver em modo furioso, você pode realizar a façanha Golpe Letal por 4 PF em vez de 5.

GUARDIÃO

Muitos guerreiros lutam por glória pessoal. O guardião é diferente. Guardiões são treinados para considerar não apenas sua posição no campo de batalha mas também a de seus aliados. Eles conseguem avaliar quem precisa de proteção e quando, e sua intervenção oportunamente evita que as situações saiam de controle. Uma vez que proteger os outros é sua primeira prioridade, um guardião frequentemente usa-se de escudo para bloquear um ataque a um de seus aliados. Guardiões veteranos ostentam muitas cicatrizes como medalhas de seus sacrifícios. Os guardiões

naturalmente são excelentes guarda-costas e frequentemente são empregados assim. Magos, frequentemente vulneráveis em combate corporal, valorizam muito os guardiões.

TALENTO GUARDIÃO

CLASSES: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: Constituição e Destreza 3 ou maiores e Estilo de Arma e Escudo (experiente).

Você sabe como proteger os outros.

NOVATO: você pode proteger um aliado com o uso tático de seu corpo e escudo. Escolha um aliado e entre em modo guardião com uma ação ativar. Enquanto este aliado estiver adjacente a você, ele ganha um bônus de +2 em sua Armadura. Entretanto, sempre que seu aliado sofrer dano, você sofre 2 pontos de dano penetrante. Você pode escolher trocar sua proteção para um aliado diferente com uma ação livre. Você pode sair do modo guardião com uma ação livre.

EXPERIENTE: uma vez que você se posicione, não pode ser movido. Enquanto estiver em modo guardião, as façanhas Escaramuça e Derrubar não têm efeito sobre você.

MESTRE: aqueles que atacam seus protegidos sofrem as consequências. Quando você está em modo guardião e um oponente consegue atingi-lo ou fere seu aliado protegido, você pode atacar imediatamente esse oponente (movendo-se até 2 metros para ficar adjacente a ele se necessário) como uma ação livre, gerando pontos de façanha normalmente. Você só pode fazer isso uma vez por rodada. Depois do ataque, a ordem normal de iniciativa prossegue. Esta retaliação não conta como seu turno.

GUERREIRO ESPIRITUAL

Guerreiros espirituais, assim como curandeiros espirituais, compreendem que nem todos os habitantes do Turvo são malignos. Eles fazem acordos com espíritos do Turvo, ganhando acesso a poderes em troca de dar aos espíritos uma visão pessoal do mundo físico. Guerreiros espirituais podem se cobrir de energia mágica e até mesmo usá-la para explodir seus inimigos. Embora não sejam magos, a maior parte das pessoas não vê diferença entre os dois grupos. Os templários tendem a tratar os guerreiros espirituais como apóstatas, uma vez que suas demonstrações de poder certamente parecem com magia e eles preferem errar por excesso de cautela.

TALENTO GUERREIRO ESPIRITAL

CLASSES: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: Magia e Vontade 3 ou maiores.

Você se aproveita do poder do Turvo.

NOVATO: você pode se envolver em energia mística. Com uma ação ativar, você pode entrar em modo guerreiro espiritual. Isto concede a você um bônus de +1 em Defesa e um bônus de +1 em testes de Magia para resistir a feitiços e outros ataques mágicos. Você pode terminar o modo guerreiro espiritual com uma ação livre.

EXPERIENTE: você pode canalizar energia do Turvo em suas armas. Enquanto estiver em modo guerreiro espiritual, seus ataques corpo-a-corpo e à distância contam como ataques mágicos. Isto permite que causem dano completo em criaturas incorpóreas como sombras. Eles também recebem

um bônus de dano igual à sua Vontade contra demônios e outras criaturas do Turvo.

MESTRE: você pode sobrealarcar seu corpo com o poder do Turvo e então liberá-lo violentamente. Enquanto estiver em modo guerreiro espiritual, você pode realizar a façanha Explodir o Turvo por 4 PF. Uma onda de energia cintilante causa 1d6 de dano penetrante a todos os inimigos a até 4 metros de você. Demônios e outras criaturas do Turvo sofrem dano penetrante igual a 1d6 + sua Vontade em vez disso.

SAQUEADOR

Saqueadores aprenderam a canalizar a magia do sangue internamente, tornando-se guerreiros terríveis e mortais. Para se tornar um saqueador, a pessoa deve participar de um ritual arcano onde bebe o sangue de um dragão ou fera similar, como um wyvern. O ritual concede o poder de tirar força da dor e da morte. A natureza dos saqueadores significa que poucos indivíduos realmente heroicos procuram se juntar às suas fileiras, embora tempos desesperados às vezes forcem alguns a assumir o papel de saqueador para lutar contra algum poder sombrio. Devido às suas conexões com a magia de sangue, tornar-se um saqueador incorre no risco de ser corrompido por forças demoníacas.



TALENTO SAQUEADOR

CLASSES: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: Força e Constituição 3 ou maior. Deve realizar um ritual arcano no qual o personagem bebe o sangue de um dragão ou de uma criatura desse tipo.

Você bebe profundamente da morte e a usa para se fortalecer.

NOVATO: você pode extrair a força vital de um inimigo através de um ataque, curando-se enquanto ele enfraquece. Ativar esta habilidade é uma ação menor, ela dura um número de turnos igual à sua Vontade e pode ser usada uma vez por encontro. Enquanto esta habilidade estiver ativa, você ganha Saúde igual à quantidade de dano que o alvo sofre em um ataque bem-sucedido, ou à Constituição do seu oponente, o que for menor.

EXPERIENTE: você é capaz de canalizar sua própria fúria e dor em uma aura que fere e enfraquece os inimigos ao seu redor. Você cria uma aura de dor com uma ação ativar. Enquanto a aura estiver ativa, uma vez por turno você pode escolher sofrer 1d6 de dano penetrante para causar dano penetrante igual a 1d6 + Vontade em todos os inimigos a 6 metros de você. Manter esta habilidade é uma ação livre.

MESTRE: a morte de seus inimigos dá velocidade a seu passo e rapidez a seus reflexos. Imediatamente depois de matar um inimigo em combate, você pode fazer um outro ataque contra um inimigo diferente ao alcance como uma ação livre. Se nenhum inimigo estiver ao alcance, você pode em vez disso

realizar uma ação de movimento gratuita para ficar ao alcance de um novo alvo. Se matar seu inimigo com o ataque livre, você não ganha um outro ataque livre ou movimento.

TEMPLÁRIO

Os templários são o braço militante do Coro. Suas funções primárias são vigiar o Círculo dos Magos e caçar apóstatas e maleficarum. Para mais informações sobre os templários, veja o CAPÍTULO 5: MAGIA. Como é dito lá, os templários recebem pequenas quantidades de lyrium para despertar e manter seus poderes especiais. Não existem regras de jogo rígidas para isto, pois manter esse tipo de registro seria tedioso. Entretanto, o uso de lyrium pelos templários é uma excelente fonte de histórias.

TALENTO TEMPLÁRIO

CLASSES: guerreiro.

PRÉ-REQUISITO: Força e Magia 3 ou maiores.

O Coro treinou você para lidar com magos.

NOVATO: você aprendeu técnicas mentais que ajudam a resistir à magia. Você recebe um bônus de +2 em testes para resistir aos efeitos de feitiços e outros ataques mágicos. Se você já tiver este poder (dos históricos de anões deste livro, por exemplo), aumenta seu bônus em +1.

EXPERIENTE: seus golpes podem drenar mana de magos. Quando você causa dano a um mago (ou a qualquer criatura que use mana) com um ataque corpo-a-corpo, seu alvo perde uma quantidade de pontos de mana igual a 1d6 + sua Magia, além de sofrer o dano normal.

MESTRE: você pode purificar uma área de magia contínua. Esta é uma ação principal, e a concentração exigida é tamanha que você sofre uma penalidade de -2 em Defesa até o começo do seu próximo turno. Todos os feitiços contínuos a até 6 metros de você, lançados por amigos ou inimigos, terminam imediatamente. Feitiços apenas parcialmente lançados também são cancelados, e as ações já gastas para lançá-los são desperdiçadas.

ESPECIALIZAÇÕES DE LADINO

ASSASSINO

Assassinos são mestres na arte da morte. Eles treinam para matar usando armas, venenos e inteligência. Os assassinos mais famosos são os Corvos Antivanos. Eles matam qualquer um pelo preço certo — e por isso detêm o poder político em sua terra natal. Sempre há aqueles dispostos a matar por dinheiro, e assassinos podem ser encontrados em todas as partes de Thedas.

TALENTO ASSASSINO

CLASSES: ladino.

PRÉ-REQUISITO: Astúcia e Destreza 3 ou maiores.

Você sabe matar de forma rápida e eficiente.

NOVATO: você pode identificar as fraquezas de um oponente. Com uma ação ativar, você pode marcar para a morte um alvo visível a até 10 metros de você. Todos os ataques contra um alvo marcado para a morte recebem um bônus



de +1 de dano. A marca dura até o fim do encontro, até que o alvo seja morto ou que você escolha um novo alvo com outra ação ativar. Você não pode marcar mais de um alvo ao mesmo tempo, nem um mesmo alvo mais de uma vez no mesmo encontro.

EXPERIENTE: seus ataques são repentinos, precisos e mortais. Quando você usa o poder luta suja do ladino, os testes de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) de seus oponentes são contra NA 17, em vez de NA 15. Além disso, uma vez por encontro, você pode usar o poder luta suja como uma ação livre.

MESTRE: você sabe explorar as fraquezas de seu alvo. Quando apunhala pelas costas um oponente que marcou para a morte, você causa 1d6 de dano extra.

BARDO

Bardos podem parecer simples menestreléis e trovadores, mas são muito mais que isso. Uma característica peculiar da política orlesiana, bardos agem como espionas, sabotadores e às vezes matadores (embora geralmente prefiram deixar isso para os assassinos). A intriga faz parte da vida em Orlais. Assim, bardos são comuns lá, mas nem tanto em outras nações. Pessoas experientes de todas as nações prestam atenção a qualquer menestrel viajante, o que dificulta a vida de membros honestos deste ofício. Dizem que o Rei Maric de Ferelden se apaixonou por uma barda orlesiana, com resultados trágicos.

TALENTO BARDO

CLASSES: ladino.

PRÉ-REQUISITO: Comunicação e Destreza 3 ou maiores e Música (novato).

Você aprende canções que podem emocionar e cativar. Começar uma canção é uma ação principal. Entretanto, nas rodadas subsequentes, você pode manter uma canção com uma ação menor.

NOVATO: você pode cantar uma canção de valor. Aliados a até 12 metros de você ganham um bônus de +1 em rolagens de ataque enquanto a canção for mantida.

EXPERIENTE: você pode cantar uma canção da amizade. Esta canção reforça o poder da camaradagem e harmonia entre aqueles reunidos. Até o fim de um encontro de interpretação (ou por quanto tempo a canção for mantida durante um encontro de combate), você e seus aliados ganham um bônus de +1 em testes de COMUNICAÇÃO (ETIQUETA, INVESTIGAÇÃO, PERSUASÃO e SEDUÇÃO). Embora esta canção possa ser usada em um encontro de combate como as outras canções, é mais apropriada para encontros de interpretação.

MESTRE: você pode cantar uma canção de fascinação. Uma vez por rodada enquanto cantar a canção, você pode tentar fascinar um oponente a até 16 metros. Isto é um teste oposto de sua COMUNICAÇÃO (PERFORMANCE) contra a VONTADE (DISCIPLINA) do alvo. Se você vencer, o alvo não pode fazer ações em seu próximo turno.

BATEDOR LEGIONÁRIO

A Legião dos Mortos dos anões é famosa por sua coragem, e ninguém é mais corajoso do que os batedores da Legião. Viajando na frente do resto do grupo ou operando sozinhos



nas Estradas Profundas em missões especiais, os Batedores Legionários devem ser cuidadosos e completamente desmidados. Eles aprendem a suportar incríveis adversidades sem a menor reclamação e transformar sua determinação em uma armadura que pode protegê-los de dor e desespero.

TALENTO BATEDOR LEGIONÁRIO

CLASSES: ladino.

PRÉ-REQUISITO: anão, membro da Legião dos Mortos, Constituição e Vontade 3 ou maiores.

Você pode resistir a qualquer adversidade para ajudar seu povo e completar sua missão.

NOVATO: você recebe um bônus de +2 em quaisquer testes para resistir a dor, fome, medo ou desespero.

EXPERIENTE: as façanhas de combate golpe poderoso e golpe letal custam 1 ponto de façanha extra quando usadas contra um batedor legionário (3 PF para golpe poderoso e 6 PF para golpe letal).

MESTRE: você pode ignorar o pior dano, através de pura força de vontade. Você recebe um bônus em sua Armadura igual à metade de sua Vontade (arredondada para cima, mínimo de 2). Este bônus se acumula com outras armaduras e vale mesmo se nenhuma armadura for usada.



DUELISTA

Guerreiros com armas e armaduras enormes podem dominar o campo de batalha, mas duelistas comandam as ruas e becos de cidades como Denerim e Val Royeaux. Nessas condições, as lâminas rápidas e a perspicácia dos duelistas contam mais do que a força bruta. Duelistas ignoram escudos e lutam com uma arma em cada mão. Eles desenvolveram um conjunto de armas personalizado para seu estilo de luta. O duellista clássico luta com um florete em uma mão e uma main gauche ou broquel com espinhos na outra, embora alguns se orgulhem de lutar com combinações mais incomuns.

TALENTO DUELISTA

CLASSES: ladino.

PRÉ-REQUISITO: Destreza e Percepção 3 ou maiores, Estilo de Arma Dupla (novato).

Você é um mestre da velocidade e precisão em batalha.

NOVATO: você aprende o grupo de armas do duelo. Quando luta com o Estilo de Arma Dupla e usa uma main gauche ou um broquel com espinhos na mão inábil, você ganha +1 em suas rolagens de ataque e +1 em Defesa contra ataques corpo-a-corpo (normalmente o estilo concede apenas um desses benefícios).

EXPERIENTE: seus ataques precisos atingem oponentes onde dói. Enquanto luta com o Estilo de Arma Dupla, você causa +1 de dano com ataques corpo-a-corpo.

MESTRE: sua precisão milimétrica pode detectar as falhas nas armaduras de seus oponentes. Quando você realiza a façanha penetrar armadura, seu dano é penetrante (ignora todo o valor de armadura do oponente).

FRANCO-ATIRADOR

Franco-atiradores são especialistas em derrubar inimigos à distância. A não ser por sua extraordinária perícia com armas de projéteis, os franco-atiradores tem pouco em comum uns com os outros. Um franco-atirador pode ser um arqueiro valeano, um batedor fereldeniano, um saqueador chasind ou um antivano durão das ruas. Alguns são soldados, outros mercenários e outros andarilhos tentando ganhar prêmios em dinheiro em competições de tiro. Embora os franco-atiradores sejam mortais com qualquer arma de ataque à distância, cada um tem seu tipo favorito, e frequentemente um exemplar favorito, personalizado de acordo com suas preferências. Roubar tal arma é pedir uma terrível retribuição.

TALENTO FRANCO-ATIRADOR

CLASSES: ladino.

PRÉ-REQUISITO: Destreza e Percepção 3 ou maiores, Estilo de Arquearia (Experiente) ou Estilo de Arma de Arremesso (Experiente).

Você é um atirador experiente.

NOVATO: seus ataques de projéteis são tão poderosos que podem derrubar e arremessar seus oponentes. Você pode realizar a façanha Derrubar por 1 PF em vez dos 2 normais quando faz ataques à distância. Além disso, você pode empurrar o alvo para trás por 2 metros antes de derrubá-lo (similar à façanha Escaramuça, mas mais limitado).

EXPERIENTE: você pode disparar uma tempestade de projéteis em seus oponentes. Você pode realizar a façanha Saraivada por 5 PF. Isto permite que você faça mais dois ataques à distância no mesmo alvo ou em outros à vista e dentro de 10 metros. Você deve ter uma arma de projétil carregada para fazer um ataque à distância. Assim até duas façanhas Recarga Rápida podem ser exigidas para usar Saraivada. Se você rolar números duplos em qualquer uma das rolagens, não gera nenhum ponto de façanha adicional.

MESTRE: você consegue encontrar o ponto vulnerável em qualquer oponente. Quando realiza a façanha Perfurar Armadura com um ataque à distância, seu dano é penetrante (essa façanha normalmente diminui a Armadura do oponente pela metade, mas o dano penetrante permite que você ignore todo o valor).

PATRULHEIRO

Há histórias de heróis de espírito nobre que protegem a santidade da natureza contra a invasão da civilização corrupta. Os patrulheiros não são esses heróis. Em vez disso, são batedores peritos que usam seu conhecimento da natureza para seu próprio benefício. Conseguem atrair animais, às vezes de tamanho assustador, para lutar por eles. Se os animais morrem na batalha, isso não é problema dos patrulheiros, desde que as feras tenham cumprido seus papéis na luta. Os valeanos chamam tais patrulheiros de cruéis; os patrulheiros dizem que estão apenas sendo práticos. Patrulheiros são excelentes guias e frequentemente são contratados para esta função.

TALENTO PATRULHEIRO

CLASSES: ladino.

PRÉ-REQUISITO: Comunicação e Percepção 3 ou maiores e o foco COMUNICAÇÃO (LIDAR COM ANIMAIS).

Você usa seu conhecimento do mundo natural para sua vantagem.

NOVATO: você pode atrair os animais próximos a onde você está e fazê-los lutar por você. Comece fazendo um teste de COMUNICAÇÃO (LIDAR COM ANIMAIS) que leva 2d6 minutos. O NA básico é 13, mas o mestre pode ajustá-lo com base na área em que você está e na irritabilidade dos animais locais. Para cada grau de sucesso, você reduz o tempo que o teste leva em 1 minuto. Se o teste for bem-sucedido, você atrai um animal e consegue controlá-lo durante o próximo encontro de combate. Quando o encontro termina ou depois de meia hora, o animal vai embora. Como um novato, você pode atrair animais comuns, como cães, lobos e aves de rapina (você pode usar as estatísticas do falcão para elas). O mestre tem a palavra final sobre os tipos de animais que você consegue atrair com este talento.

EXPERIENTE: seu tempo na floresta aprimorou suas habilidades de emboscada. Quando você ataca um oponente que foi surpreendido, você causa +2 de dano.

MESTRE: agora você consegue atrair animais maiores, como ursos pretos, brontos, hallas e até mesmo aranhas gigantes. O NA básico permanece 13 para o teste de COMUNICAÇÃO (LIDAR COM ANIMAIS), embora animais individuais deste tamanho costumem ser mais irritáveis.

SOMBRA

Sombras são ladrões que são mestres da furtividade. Embora todos os ladrões sejam furtivos em maior ou menor grau, sombras distinguem-se nas artes da dissimulação e enganação como ninguém. Eles conseguem se esconder em quase qualquer lugar e parecem ser capazes de dobrar a escuridão a seu redor. Conseguem enganar os oponentes e fazê-los atacar o ar enquanto se posicionam para um ataque letal. Embora haja histórias de uma guilda de sombras e uma magia secreta que está por trás de tais poderes, não há nada que sustente tais afirmações. Sombras simplesmente aperfeiçoaram suas técnicas através de treino e prática.

TALENTO SOMBRA

CLASSES: ladino.

PRÉ-REQUISITO: Destreza 4 ou maior e os focos DESTREZA (FURTIVIDADE) e DESTREZA (PRESTIDIGITAÇÃO).

Você vive nas sombras.

NOVATO: você é um mestre da furtividade. Com uma ação ativar, você pode entrar em modo sombra. Neste modo, você ganha um bônus de +1 em testes de DESTREZA (FURTIVIDADE) e DESTREZA (PRESTIDIGITAÇÃO). Oponentes acham difícil desferir golpes poderosos em você quando está nesse modo; eles sofrem uma penalidade de -1 em rolagens de dano quando fazem ataques corpo-a-corpo ou à distância contra você. Você pode sair do modo sombra com uma ação livre.

EXPERIENTE: você pode confundir e despistar oponentes para que eles ataquem inimigos imaginários. Enquanto esti-

ver em modo sombra, você pode realizar a façanha de combate Isca por 2 PF. Faça um teste de DESTREZA (FURTIVIDADE) e anote o resultado. Até o seu próximo turno, qualquer um que tente atacá-lo em corpo-a-corpo ou à distância deve superar esse resultado em um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO). Aqueles que falharem ainda fazem o ataque (usando uma ação), mas erram automaticamente.

MESTRE: você sabe escolher o momento perfeito para atacar. Quando apunhalar um oponente pelas costas em modo sombra, acrescente sua Astúcia ao dano.

ESPECIALIZAÇÕES DE MAGO

CURANDEIRO ESPIRITUAL

Embora os demônios sejam os habitantes mais notórios do Turvo, outros espíritos também residem lá. Estes espíritos são mais benevolentes e não têm os desejos incontroláveis que tornam os demônios tão malignos. Curandeiros espirituais são os raros magos que aprenderam a invocar tais espíritos e comunicar-se com eles. É um caminho perigoso, como sempre é o caso quando o Turvo está envolvido. Às vezes, demônios fingem ser espíritos bondosos, e o curandeiro espiritual paga um preço terrível. Contudo, quando a invocação é bem-sucedida, um curandeiro espiritual é capaz de cura além dos limites da magia normal. Por isso eles acreditam que o risco vale a pena.

TALENTO CURANDEIRO ESPIRITAL

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: Comunicação e Magia 3 ou maiores.

Você pode invocar espíritos benevolentes do Turvo para curar pessoas.

NOVATO: você aprendeu a invocar espíritos. Você aprende o feitiço de curandeiro espiritual *cura em grupo*. Para lançar este e outros feitiços de curandeiro espiritual (ou seja, feitiços que exigem esta especialização), você deve primeiro entrar em modo de invocação. Isto exige uma ação ativar e um teste bem-sucedido de MAGIA (ESPÍRITO) contra NA 14. Se você falhar e rolar três números iguais nos dados, deve rolar na tabela de Acidentes Mágicos (veja o CAPÍTULO 5: MAGIA). Se for bem-sucedido, você atrai um espírito adequado e pode lançar feitiços de curandeiro espiritual enquanto estiver neste modo. Você pode sair do modo com outra ação ativar, que libera o espírito.

EXPERIENTE: você aprende o feitiço de curandeiro espiritual *reviver*.

MESTRE: você aprende o feitiço de curandeiro espiritual *proteção da vida*.

GUERREIRO ARCANO

Entre os elfos das eras ancestrais de Thedas, havia uma tradição que unia as artes da magia e do combate. Conhecidos como guerreiros arcânicos, estes magos canalizavam mana para aumentar sua maestria de combate. Estas habilidades são tidas como esquecidas, mas uma vítima das guerras que destruíram as nações élficas. Contudo, este conhecimento ainda sobrevive, embora escondido.

Devido à raridade desta especialização, o mestre pode exigir que ela seja liberada (veja LIBERANDO ESPECIALIZAÇÕES). Guerreiros arcanos não são vistos em grandes números há centenas de anos. Seu retorno deve gerar muito material de história e aventuras para sua campanha.

TALENTO GUERREIRO ARCANO

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: Destreza e Magia 3 ou maiores.

Você aprendeu uma mistura poderosa de magia e habilidades de combate corpo-a-corpo.

NOVATO: você aprende um novo grupo de armas à sua escolha e pode usar Magia para cumprir o pré-requisito de Força mínima de armas. Você também pode entrar em modo de magia de combate, com uma ação ativar. Neste modo você acrescenta Magia em vez de Força a seu dano com armas corpo-a-corpo, mas qualquer feitiço que lançar tem seu custo em pontos de mana aumentado em 2. Você pode terminar o modo de magia de combate com outra ação ativar.

EXPERIENTE: você reduz o valor de esforço de qualquer armadura que você usa em 3 pontos. Você também pode escolher o talento Treinamento com Armaduras, normalmente restrito a guerreiros.

MESTRE: quando você ativa o modo magia de combate, você pode gastar 5 PM para se mover dimensionalmente, existindo parcialmente no mundo real e parcialmente no Turvo. Isto é chamado de mortalha do Turvo e lhe dá uma aparência fantasmagórica, perturbadora para muitos. Uma mortalha do Turvo aumenta sua Defesa em 3, mas você deve pagar 3 pontos de mana por rodada (no começo do seu turno) para mantê-la. Se não fizer isso, o efeito termina imediatamente (embora o modo de magia de combate permaneça ativo).

MAGO DA FORÇA

Magos da força amam o poder cru da magia. Enquanto outros magos usam mana para criar fogo ou eletricidade, magos da força preferem esmurrar seus inimigos com energia mágica quase incontrolável. O feitiço comum, *rajada mental*, não passa de uma prova do que um verdadeiro mago da força pode fazer. Seus feitiços telecinéticos são muito mais potentes e podem arremessar inimigos como bonecas de pano. Ao mesmo tempo, magos da força mestres podem ficar imóveis no campo de batalha.

TALENTO MAGO DA FORÇA

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: Magia e Vontade 3 ou maior.

Você é adepto da manipulação de poder cru da magia.

NOVATO: você aprende o feitiço *punho do criador*.

EXPERIENTE: você aprende o feitiço *explosão telecinética*.

MESTRE: seu domínio da magia da força o torna inabatível. Quando um oponente usa as façanhas Escaramuça ou Derrubar em você, você pode negar o efeito ao gastar pontos de mana (1 por uso de Escaramuça e 2 por Derrubar).

MAGO DO SANGUE

O Imperium Tevinter conquistou Thedas com magia do sangue. Dizem que seus magistrados aprenderam esta arte com demônios. Todos os magos sentem sua atração — ganha-se muito poder usando sangue em vez de mana. O Coro, entretanto, proíbe esta prática. As ações vis dos magistrados levaram aos Flagelos e afastaram o Criador de suas criações. Magos do sangue são maleficarum (singular “maleficar”, “aquele que é depravado” em tevene antigo), e os Templários os caçam. Curiosamente, alguns guardiões cíntenos já se envolveram com magia do sangue. Muitos guardiões acreditam que qualquer arma que possa ser usada contra as crias das trevas deve ser usada, e isso inclui magia do sangue.

TALENTO MAGO DO SANGUE

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: Constituição e Magia 3 ou maiores.

Você aprendeu a arte proibida da magia do sangue.

NOVATO: você pode usar seu próprio sangue como combustível de seus feitiços. Primeiro, você deve usar a ação ativar para entrar em modo magia do sangue. Quando lançar um feitiço neste modo, você pode causar 1d6 de dano penetrante a si mesmo e ganhar a mesma quantidade de pontos de mana. Os pontos de mana gerados desta forma devem ser usados no feitiço que você está lançando nesta rodada; qualquer excesso é perdido. Você pode usá-los para lançar feitiços de qualquer escola, mas deve estar em modo magia do sangue para lançar feitiços de sangue. Enquanto estiver neste modo, você não pode ser curado com poções ou feitiços de Criação. Você pode sair do modo magia do sangue com outra ação ativar.

EXPERIENTE: você pode usar o sangue de um aliado voluntário como combustível para seus feitiços. Isto funciona como na graduação novato, mas seu aliado sofre o dano. O aliado deve estar a até 6 metros de você quando você lança o feitiço.

MESTRE: você pode usar o sangue de qualquer um como combustível para seus feitiços. Você pode escolher um alvo a até 6 metros e tentar usar seu sangue como uma ação menor. Faça um teste oposto de sua MAGIA (SANGUE) contra a VONTADE (Fé ou DISCIPLINA) do alvo. Se você vencer, as coisas funcionam como na graduação experiente. Se o alvo estiver adjacente a você e indefeso (inconsciente, amarrado, etc.), você causa 2d6 pontos de dano penetrante (e talvez compreenda por que magos do Imperium Tevinter não eram muito populares).

MANTENEDOR

Um mantenedor é o líder e guia espiritual de um clã valeano. Os mantenedores são respeitados por sua sabedoria e seu conhecimento das tradições élficas. Cada clã tem um mantenedor e um primeiro (o sucessor do mantenedor). Um clã pode ter vários aprendizes, mas geralmente apenas dois magos completos (o mantenedor e o primeiro). Os templários consideram perigosa a magia antiga que não está sob sua supervisão, e caçam os mantenedores. Esta é uma das razões pelas quais os clãs valeanos nunca ficam em um lugar por muito tempo.

TALENTO MANTENEDOR

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: elfo valeano, Astúcia e Magia 3 ou maiores.

Você aprendeu os segredos antigos da magia élfica.

NOVATO: você aprende o feitiço *fúria élfica*.

EXPERIENTE: você aprende o feitiço *ludibriar*.

MESTRE: você retira poder do ciclo natural de morte e renascimento. Quando você mata um inimigo com o feitiço *fúria élfica*, recupera 1d6 pontos de Saúde se estiver ferido. Se você já está com Saúde máxima, este benefício não tem efeito.

METAMORFO

O Círculo dos Magos gosta de fingir que seu método de praticar magia é a única forma, mas isso não é verdade. Certamente é o mais comum, mas há tradições mais antigas que desafiam os ditames do Círculo. Um delas é o caminho do metamorfo. É uma magia antiga, agora praticada apenas por poucos magos nos recantos escondidos de Thedas. Dizem que as terríveis bruxas dos Ermos Korcari são metamorfistas, e alguns até mesmo afirmam que sua matriarca, Flemeth, pode se transformar em um poderoso dragão. Os metamorfos mais típicos — se é que se pode usar este termo — podem se transformar em criaturas como lobos, ursos e até mesmo aranhas gigantes.

TALENTO METAMORFO

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: Constituição e Magia 3 ou maiores.

Você se transforma em outras criaturas.

NOVATO: você aprende o feitiço de metamorfo *forma de animal pequeno*. Além disso, enquanto você estiver na forma de uma criatura com um feitiço de metamorfo, as seguintes regras se aplicam: você não pode falar ou lançar feitiços. Feitiços que você lançou antes da transformação seguem seu efeito normal, e você pode pagar mana quando isso for exigido para mantê-los funcionando. Você mantém sua Astúcia, Magia e Saúde, mas o resto de suas estatísticas é determinado pelo feitiço de metamorfo que você usar.

EXPERIENTE: você aprende o feitiço de metamorfo *forma de animal grande*.

MESTRE: você aprende o feitiço de metamorfo *forma de fera selvagem*.

NECROMANTE

Necromantes especializam-se em prender espíritos atraídos pelos mortos e moribundos e usá-los para aumentar seus poderes mágicos. Eles podem causar medo paralisante em seus oponentes, convocar espíritos para lutar por eles e até mesmo fazer os espíritos de seus inimigos obedecerem. Necromantes não são necessariamente maus, embora muitos os odeiem e os temam devido às suas relações com espíritos e a morte.

TALENTO NECROMANTE

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: Vontade 3 ou maior e Magia de Entropia (novato).

Você ouve os chamados dos espíritos dos mortos, e quando os chama, eles respondem.

NOVATO: se você matar um inimigo, seu poder de feitiço aumenta em +2 por uma quantidade de turnos igual à sua Vontade. Matar outro inimigo durante isso reinicia a duração deste efeito, mas não acrescenta ao bônus em poder de feitiço.

EXPERIENTE: você pode aprender o feitiço *sifão da morte*, possuindo ou não o pré-requisito. Você pode lançá-lo por 4 PM em vez de 7.

MESTRE: se sua Saúde chegar a 0 durante uma luta, um espírito aparece ao lado do seu corpo por uma quantidade de turnos igual à sua Magia, ou até que a luta termine. Este simulacro assume a sua forma e pode lançar feitiços que você conhece sem custo de mana. Você não é considerado moribundo enquanto o simulacro o estiver protegendo, mas não pode ser curado até que o espírito retorne ao Turvo. O simulacro não pode ser ferido.



GUARDIÕES CINZENTOS

Qualquer personagem pode se tornar um Guardião Cinzento. A ordem não está ligada a classes ou níveis, nem possui pré-requisitos rígidos. A única qualificação necessária é que um Guardião Cinzento julgue que o candidato está preparado. Força de vontade e um forte senso de dever são atributos comuns mas, às vezes, os candidatos mais improváveis acabam se tornando os melhores Guardiões Cinzentos. Duncan, que se tornou o líder dos Guardiões Cinzentos em Ferelden, era um mero ladrão de rua em Orlais quando foi recrutado para a ordem.

Os escolhidos passam por período de treinamento, que pode ser tão longo ou curto quanto o treinador desejar. Não é comum que personagens de níveis abaixo de 6 sejam escolhidos para o Ingresso, o enigmático e perigoso ritual que transforma um recruta em um Guardião Cinzento completo. Esta é uma ordem de elite, e normalmente apenas aqueles que já se provaram valorosos têm a chance de se unir às suas fileiras.

Se você se tornar um Guardião Cinzento, este será um evento grande no jogo. Você irá interpretar seu período de treinamento e o Ingresso. Se sobreviver e se tornar um Guardião Cinzento, você receberá os benefícios a seguir:

- Um avanço de habilidade à sua escolha.
- Você se torna um novato em um novo talento, ou ganha uma graduação em um talento que já possui.
- Você adquire resistência à mácula. Você não pode ser transformado em um carniçal por sangue de crias das trevas (veja o **GUIA DO MESTRE**, página 252).
- Você pode detectar crias das trevas a uma distância igual a seu nível x 5 metros (assim, um personagem de nível 8 pode detectar crias das trevas a até 40 metros). Você pode fazer testes de PERCEPÇÃO (DETECtar CRIAS DAS TREVAS) para descobrir mais informações, como seu número aproximado ou seus tipos. O resultado do dado do dragão determina quanta informação você obtém. Você pode escolher o foco Detectar Cria das Trevas, quando subir de nível.
- Você tem o Direito de Conscrição, podendo recrutar outras pessoas para a ordem. Em teoria, pode recrutar qualquer um, mas realidades políticas geralmente fazem



Na guerra, a vitória.

Na paz, a vigilância.

Na morte, o sacrifício.

os Guardiões escolherem cuidadosamente. Você também deve aprender o ritual de Ingresso e ter acesso aos componentes esotéricos que ele exige, mas este segredo nem sempre é ensinado aos recrutas mais novos.

INTERPRETANDO UM GUARDIÃO CINZENTO

Há tantas formas de interpretar um Guardião Cinzento quanto há Guardiões Cinzentos.

Em termos gerais, Guardiões tendem a ser indivíduos responsáveis com muita força de vontade. A maioria dos forasteiros acredita que os Guardiões Cinzentos devem realmente odiar as crias das trevas para dedicar suas vidas à luta contra elas. Na verdade, um ódio pessoal contra as crias das trevas pode ser prejudicial à eficácia de um

Guardião, se isto levá-lo a tomar decisões precipitadas. De fato, muitos Guardiões Cinzentos veem sua primeira cria das trevas apenas depois de se tornarem iniciados da ordem.

Muitos Guardiões Cinzentos evitam longos relacionamentos românticos, sabendo que suas vidas estão em constante risco, mas outros se atiram ao amor, imaginando que devem aproveitar a vida ao máximo enquanto podem. Guardiões Cinzentos frequentemente certificam-se de ficar longe das comunidades a que servem, sabendo que muitos podem ser chamados para sacrificar amanhã aqueles que protegem hoje. Mas, de novo, outros Guardiões seguem a postura contrária, ajudando todos e fazendo sacrifícios quando o momento exige. Seria fácil presumir que tudo que os Guardiões Cinzentos querem é acabar com todos os Flagelos para sempre, mas alguns têm tanto zelo pela luta que querem apenas uma vida de provações e guerra.

Quando você interpretar um Guardião Cinzento, pense no histórico do seu herói, nas circunstâncias de sua iniciação e no que ser um Guardião significa para ele. Um criminoso salvo de uma execução pelo Direito de Conscrição terá uma ideia diferente do que significa ser um Guardião Cinzento do que uma jovem que desejava se unir às fileiras desde criança. Acima de tudo, não deixe ninguém – em Thedas ou na sua mesa de jogo – dizer a você como seu Guardião Cinzento deve se comportar. Em vez disso, abrace sua própria visão do que um desses poderosos heróis pode ser!

Juntem-se a nós, irmãos e irmãs. Juntem-se a nós nas sombras onde permanecemos vigilantes. Juntem-se a nós enquanto cumprimos o dever que não pode ser renegado. E, caso pereçam, saibam que seu sacrifício não será esquecido. E que um dia iremos nos unir a vocês.

– Do Ingresso

CAPÍTULO 4



EQUIPAMENTO

Seu personagem pode escolher entre muitos tipos de itens, e todos eles podem ser encontrados neste capítulo. Personagens iniciantes escolhem entre alguns pacotes de equipamentos (veja o CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM) para facilitar. Contudo, durante o jogo, seu personagem poderá conquistar (ou roubar!) dinheiro, e comprar itens adicionais. Neste capítulo você vai encontrar detalhes sobre armas, armaduras e outros tipos de itens e serviços. Os preços apresentados são típicos em Thedas, mas podem variar de acordo com a oferta e a procura. Mais adiante, equipamentos especializados como venenos, armadilhas e explosivos fornecem suas próprias regras específicas.

DINHEIRO

Cada nação em Thedas cunha suas próprias moedas. Antigamente elas tinham tamanho e pureza variadas, mas os comerciantes anões usaram sua influência para padronizar as moedas em peças de ouro, prata e bronze. Hoje em dia, embora as moedas de cada nação tenham aparência única e muitas vezes nomes diferentes, seu valor em geral se equivale. Assim, Ferelden chama uma peça de ouro de "soberano", e Orlais chama-a de "real", mas ambas têm o mesmo valor.

Em geral, a nação de origem de uma moeda não importa. Assim, os seguintes termos são usados como padrão: peça de ouro (PO), peça de prata (PP) e peça de cobre (PC).

**1 PEÇA DE OURO = 100 PEÇAS DE PRATA =
10.000 PEÇAS DE COBRE**

Os preços para a maior parte dos itens são listados em peças de prata, já que esta é a moeda mais comum, usada para transações cotidianas. Peças de ouro são muito mais raras, e até mesmo uma delas representa uma boa quantia de dinheiro.

ARMADURAS & ESCUDOS

Armaduras e escudos protegem-no de ferimentos – mas fazem isso de formas diferentes. Escudos aumentam a dificuldade de atingi-lo, enquanto armaduras reduzem o dano quando você é atingido. Dependendo da sua classe e dos seus talentos, você poderá usar um deles, ambos ou nenhum dos dois. Guerreiros e ladrões começam com algum treinamento em uso de armaduras, e os guerreiros costumam usar a melhor armadura que puderem comprar. Usar um escudo de forma apropriada exige o talento Estilo de Arma e Escudo. Isto é mais comum entre guerreiros. Contudo, aqueles que preferem armas de duas mãos ou arquearia em geral abrem mão de escudos. Você vai encontrar mais informações sobre o papel das armaduras e dos escudos no CAPÍTULO 2: JOGANDO.

DETALHES SOBRE ARMADURAS E ESCUDOS

As duas tabelas nas próximas páginas apresentam informações de jogo sobre armaduras e escudos. Você vai encontrar os detalhes a seguir.



VALOR DE ARMADURA: cada tipo de armadura tem um valor numérico. Quando você sofre dano em combate, subtraí o valor de armadura antes de perder Saúde. Isto se aplica sempre que você for atingido. Assim, ao longo do tempo, até mesmo armaduras fracas podem protegê-lo de bastante dano. Contudo, certos ataques podem ignorar os efeitos da armadura. Estes ataques infligem o que se chama de "dano penetrante", que não é afetado pela armadura. Armaduras não fornecem proteção nenhuma contra dano penetrante.

PENALIDADE DE ARMADURA: cada tipo de armadura tem uma penalidade, que representa seu peso e volume. A penalidade se aplica à sua Velocidade, se você for treinado no uso da armadura, ou à sua Destreza (e assim, também sua Velocidade) se você não for treinado. Veja o talento Treinamento com Armadura.

ARMADURAS

ARMADURA	VALOR DE ARMADURA	PENALIDADE DE ARMADURA	CUSTO
Couro leve	3	0	15 PP
Couro pesado	4	-1	30 PP
Malha leve	5	-2	50 PP
Malha pesada	7	-3	75 PP
Placas leves	8	-4	100 PP
Placas pesadas	10	-5	150 PP
Revestimento com bolso escondido	+1 em testes de DESTREZA (PRESTIDIGITAÇÃO)	+25 PP	

CUSTO: o preço do item em peças de prata.

BÔNUS DE ESCUDO: se você estiver usando um escudo, adiciona o bônus listado à sua Defesa. Isto ajuda-o a evitar ser atingido. Contudo, você precisa de treinamento para extrair todo o potencial dos escudos. Se você não tiver o talento Estilo de Arma e Escudo, o bônus máximo de Defesa que você recebe de um escudo é +1. Em outras palavras, você deve ter o talento para obter qualquer benefício por usar um escudo médio ou pesado.

DESCRÕES DE ARMADURAS & ESCUDOS

A seguir estão as descrições das armaduras e escudos. Estes itens são classificados em categorias amplas, para facilitar o jogo. Não é importante conhecer cada peça da armadura de seu personagem – para propósitos de regras, você precisa saber apenas o nível de proteção. Malha leve, por exemplo, poderia indicar uma camisa de cota de malha e um elmo, um traje completo de malha de anéis ou uma mistura de couro pesado e cota de malha, com um barrete. Você pode decidir os detalhes, usando as categorias como guia geral.

ESCUDOS

ESCUDO	VALOR DE ESCUDO	CUSTO
Escudo leve	+1	15 PP
Escudo médio	+2	30 PP
Escudo pesado	+3	60 PP

COURO LEVE: armaduras leves de couro são comuns em Thedas. Curtido e endurecido para oferecer maior proteção, o couro é flexível o bastante para ser usado como uma roupa normal. Esta categoria também inclui armaduras de peles e acolchoadas.

COURO PESADO: o couro é fervido em água ou cera, para que endureça, e então é moldado em placas peitorais e para as costas, além de ombreiras. Couro mais flexível é usado para as calças, manoplas e assim por diante. Algumas versões possuem rebites ou discos de metal.

MALHA LEVE: também conhecida como malha de anéis, esta armadura é feita de anéis de metal interligados usados sobre uma armadura de couro endurecido. Os anéis são maiores do que aqueles usados na cota de malha – assim, esta armadura não é tão eficiente.

MALHA PESADA: também chamada de cota de malha, a malha pesada é uma armadura feita de anéis de metal interligados, que formam uma espécie de tecido ou rede. A malha pesada em geral é usada sobre uma camada de tecido acolchoado, para torná-la mais confortável, reduzir o atrito com o corpo e absorver um pouco do impacto dos golpes.

PLACAS LEVES: também conhecida como meia-armadura, a armadura leve de placas é um traje completo de malha pesada sobreposto por uma camada de algumas placas (em geral um peitoral e grevas).

PLACAS PESADAS: um traje completo muito apreciado por cavaleiros e lordes, a armadura de placas é composta de placas de aço moldadas que recobrem a maior parte do corpo. As placas são amarradas e afiveladas sobre um gibão acolchoado, distribuindo o peso igualmente pelo corpo. Assim, restringe os movimentos menos do que pode parecer.

ESCUDO LEVE: um escudo pequeno, às vezes chamado de broquel, em geral feito de madeira (embora também possa ser feito de metal). Escudos leves costumam ser redondos.

ESCUDO MÉDIO: o mais popular entre os guerreiros, fornece boa proteção sem atrapalhar demais. Escudos médios podem ser redondos, retangulares ou triangulares.

ESCUDO PESADO: este é o grande escudo das tropas de infantaria pesada. É mais comum no campo de batalha, já que seu uso exige o tipo de treinamento possuído apenas por soldados profissionais. Escudos pesados podem ser retangulares ou triangulares.

ARMAS

Aventuras não são uma ocupação segura. Mais cedo ou mais tarde você vai ser encurrulado por uma horda de crias das trevas. Quando isso acontecer, será fundamental ter uma boa arma na mão. Também é importante ser treinado no uso dessa arma. Caso contrário, você teria mais sucesso tentando ferir as crias das trevas com palavras duras.

TREINAMENTO COM ARMAS

Como já foi discutido no CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM, armas são divididas em grupos de armas, nos quais você recebe treinamento através de sua classe. Se você for treinado em um grupo de armas, pode usar qualquer arma do grupo,



desde que seja forte o bastante (veja DETALHES SOBRE ARMAS, a seguir). Contudo, se você não for treinado em um grupo de armas, sofre uma penalidade de -2 nas rolagens de ataque e causa metade do dano normal (arredondado para baixo) quando usa uma arma do grupo. Se for uma arma de projéteis, o alcance também é dividido pela metade. Quando dividir o dano, adicione sua Força antes de reduzi-lo à metade.

DETALHES SOBRE ARMAS

A tabela ARMAS, na próxima página, resume as estatísticas de jogo das armas mais comuns em Ferelden. Elas estão divididas em grupos de armas, e a habilidade que governa seu uso é informada entre parênteses. Por exemplo: grupo dos machados (Força). Quando você ataca com uma arma deste grupo, faz um teste de FORÇA (MACHADOS).

Os seguintes detalhes são fornecidos para cada arma:

CUSTO: o preço da arma em peças de prata.

DANO: quando você atinge um inimigo, causa esta quantidade de dano, mais sua Força, se você for treinado no grupo respectivo. Se você não for treinado, o dano é dividido pela metade (arredondado para baixo). Armas do grupo dos arcos adicionam Percepção em vez de Força ao dano.

FORÇA MÍNIMA: algumas armas são pesadas e/ou difíceis de usar. Você deve ter pelo menos a Força listada para usar a arma com eficiência. Se não tiver, a arma causa apenas 1d6-1 de dano.

ARMAS			
ARMA	DANO	FORÇA MÍNIMA	CUSTO
GRUPO DOS ARCOS (DESTREZA)			
Arco curto	1d6+1	-1	9 PP
Arco longo	1d6+3	1	15 PP
Flechas (20)	-	-	2 PP
Besta	2d6+1	1	20 PP
Virotes (20)	-	-	3 PP
GRUPO DAS ARMAS DE CONTUSÃO (FORÇA)			
Maça	2d6	1	12 PP
Martelo	1d6+3	1	14 PP
Marreta	2d6+3	3	19 PP
GRUPO DAS ARMAS DE HASTE (FORÇA)			
Alabarda	2d6+3	3	25 PP
Forcado militar	2d6	2	18 PP
Glaive	2d6+1	1	23 PP
GRUPO DA BRIGA (DESTREZA)			
Arma improvisada	1d6-1	-	-
Manopla	1d3+1	-	4 PP
Punho	1d3	-	-
GRUPO DOS CAJADOS (DESTREZA)			
Cajado	1d6+1	-	3 PP
Estrela-da-manhã	1d6+3	1	11 PP
Porrete	1d6	-	1 PP
GRUPO DO DUELO (DESTREZA)			
Broquel com espinhos	1d6	-1	15 PP
Florete	1d6+3	0	18 PP
Main gauche	1d6+1	-	11 PP
GRUPO DAS LÂMINAS LEVES (DESTREZA)			
Adaga	1d6+1	-	9 PP
Espada curta	1d6+2	-1	14 PP
Faca de arremesso	1d6	-	10 PP
GRUPO DAS LÂMINAS PESADAS (FORÇA)			
Espada bastarda	2d6+1	2	20 PP
Espada de duas mãos	3d6	3	23 PP
Espada longa	2d6	1	18 PP
GRUPO DAS LANÇAS (FORÇA)			
Azagaia	1d6+2	0	12 PP
Lança	1d6+3	0	12 PP
Pique	2d6	1	20 PP
GRUPO DAS LANÇAS DE CAVALARIA (FORÇA)			
Lança de justa	1d6+1	0	6 PP
Lança montada	1d6+3	1	12 PP
Lança montada pesada	2d6+1	3	20 PP
GRUPO DOS MACHADOS (FORÇA)			
Machado de arremesso	1d6+2	1	10 PP
Machado de batalha	2d6	1	14 PP
Machado de duas mãos	3d6	3	20 PP

ALCANCE DE ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARGAR
Arco curto	16m	32m	Menor
Arco longo	26m	52m	Menor
Azagaia	8m	16m	Menor
Besta	30m	60m	Principal
Faca de arremesso	6m	12m	Menor
Machado de arremesso	4m	8m	Menor

ARMAS DE PROJÉTEIS

Você pode fazer ataques à distância com armas de projéteis. Estas são armas que você pode disparar ou arremessar. Devido à natureza do combate à distância, estas armas possuem alguns detalhes adicionais. Eles são resumidos na tabela ALCANCE DE ARMAS DE PROJÉTEIS. Os seguintes detalhes são fornecidos para cada arma.

ALCANCE CURTO: se o seu alvo estiver dentro deste alcance, você ataca normalmente.

ALCANCE LONGO: se o seu alvo estiver dentro deste alcance, mas fora do alcance curto, o seu ataque à distância sofre uma penalidade de -2.

RECARGA: depois que você fizer um ataque à distância, deve recarregar antes que possa disparar de novo. Recarregar é uma ação (veja o CAPÍTULO 6: JOGANDO); pode ser uma ação principal, menor ou livre, dependendo da arma e dos seus talentos. Esta entrada na tabela indica o tipo de ação exigido para recarregar a arma. Talentos podem mudar isto.

DESCRÕES DAS ARMAS

A seguir estão as descrições das várias armas. Às vezes uma arma pode representar uma categoria de armas semelhantes. Isso é destacado no texto.

GRUPO DOS ARCOS

ARCO CURTO: também conhecido como arco de caça, esta arma é menor que o arco longo, mas mais prática.

ARCO LONGO: também conhecido como arco de guerra, esta arma é comprida, com aproximadamente a altura de um homem, e feita de um único pedaço de madeira. Permite uma puxada longa.

BESTA: uma besta é um tipo de arco mecanizado, em que o arco é montado sobre uma estrutura de madeira e puxado com uma alavanca.

GRUPO DAS ARMAS DE CONTUSÃO

MAÇA: uma arma rombuda de esmagamento, feita para amassar armaduras, a maça consiste em uma cabeça pesada feita de pedra ou metal em uma haste de madeira ou metal. A cabeça muitas vezes tem abas ou protuberâncias para aumentar a penetração em armaduras.

MARTELLO: normalmente uma ferramenta de ferreiros ou carpinteiros, este martelo de haste longa pode ser usado em combate como uma arma de contusão para esmigalhar inimigos.



MARRETA: uma haste de madeira robusta com pouco mais de um metro de comprimento encimada por uma brutal cabeça metálica. Exige as duas mãos para ser empunhada.

GRUPO DE ARMAS DE HASTE

Todas as armas de haste são usadas com duas mãos.

ALABARDA: esta arma tem a forma de machado e um espinho na ponta da haste. Caçadores de dragão nevarranianos já usaram-na com algum sucesso.

FORCADO MILITAR: descendente do forcado dos fazendeiros, a versão militar é feita para perfurar armaduras.

GLAIVE: uma arma com uma lâmina longa e curva no final.

GRUPO DA BRIGA

ARMA IMPROVISADA: quando você tenta bater em alguém com o que quer que esteja à mão, está usando uma arma improvisada. Pode ser praticamente qualquer coisa.

MANOPLA: uma luva pesada, feita de couro, às vezes reforçada com metal. Esta categoria também inclui armas como soqueiras.

PUNHO: a arma favorita das tavernas em Thedas.

GRUPO DOS CAJADOS

CAJADO: uma arma simples, feita de madeira, às vezes reforçada com pontas metálicas.

ESTRELA-DA-MANHÃ: também chamada de maça com espinhos, é mais curta que a maça comum, mas possui uma cabeça com espinhos de metal.

PORRETE: um bordão ou tacape, feito de madeira ou, às vezes, metal. Esta categoria também inclui armas rústicas como a clava.

GRUPO DO DUELO

BROQUEL COM ESPINHOS: um escudo muito pequeno com um ou mais espinhos salientes. Pode ser usado para bloquear golpes ou bater em oponentes. É uma arma, mas também concede ao usuário +1 de Defesa contra ataques corpo-a-corpo.

FIORETE: um florete é uma arma longa e estreita, preferida pelos duelistas. É uma arma delicada, cujos usuários prezam a habilidade ao poder bruto das lâminas pesadas.

MAIN GAUCHE: uma adaga longa feita especificamente para uso com a mão inábil, como uma arma de defesa. Fereldenianos preferem o termo "adaga de mão esquerda" ao orlesiano "main gauche".

GRUPO DAS LÂMINAS LEVES

ADAGA: uma faca longa usada para perfurar e cortar, muitas vezes carregada como ferramenta tanto quanto como arma. Adagas longas às vezes são chamadas de punhais.



ESPADA CURTA: menor que uma espada longa, mas maior que uma adaga, a espada curta é uma lâmina de uma mão, feita para perfurar.

FACA DE ARREMESSO: semelhante à adaga, mas menor, e equilibrada para arremesso.

GRUPO DAS LÂMINAS PESADAS

ESPADA BASTARDA: também chamada de espada de mão-e-meia, a espada bastarda tem lâmina e cabo mais longos que uma espada longa.

ESPADA DE DUAS MÃOS: uma lâmina grande e poderosa que exige ambas as mãos para ser usada com eficiência. Espadas de duas mãos podem chegar a 1,8 m de comprimento.

ESPADA LONGA: a espada “padrão”, de uma mão. As lâminas têm cerca de um metro de comprimento e dois gumes, encaixadas em um cabo com uma guarda pesada.

GRUPO DAS LANÇAS

AZAGAIA: uma lança leve que é arremessada à distância. Esta categoria também inclui dardos.

LANÇA: uma arma simples, usada para caçar e combater, uma lança curta é uma haste de madeira encimada por uma ponta de metal.

PIQUE: uma longa haste de madeira, encaixada em uma ponta larga de aço. Exige as duas mãos para ser empunhada.

GRUPO DAS LANÇAS DE CAVALARIA

As armas deste grupo devem ser usadas enquanto o usuário estiver montado. Quando são usadas a pé, são consideradas armas improvisadas.

LANÇA DE JUSTA: também conhecido como lança de torneio, esta arma não possui as pontas afiadas de metal das outras lanças. É usada em competições em vez de batalhas. Uma vez que você faça um ataque bem sucedido com uma lança de justa, ela se parte e fica destruída.

LANÇA MONTADA: uma lança feita para ser usada à cavalo, por cima do corpo ou sob o braço.

LANÇA MONTADA PESADA: como a lança montada, mas maior, e feita para ser usada sob o braço de um cavaleiro.

GRUPO DOS MACHADOS

MACHADO DE ARREMESSO: a versão para guerreiros de uma machadinha; menor que um machado de batalha e equilibrado para arremesso.

MACHADO DE BATALHA: um machado pesado e perigoso, de lâmina larga, maior que uma machadinha, usado para cortar armaduras e escudos. Alguns machados de batalha têm lâmina dupla.

MACHADO DE DUAS MÃOS: o primo maior do machado de batalha, esta arma imponente pode ter lâmina dupla ou um espeto de metal em seu lado.

EQUIPAMENTO

Embora a vida de um aventureiro fique centrada em sua armadura e suas armas, suas mochilas e bolsos podem carregar dezenas de outros equipamentos que podem ser úteis em suas jornadas. Estes itens podem significar a diferença entre vida e morte, ou podem dar um pouco de conforto ou entretenimento quando os heróis estão longe de casa.

As tabelas neste capítulo listam diversos itens disponíveis para compra não só por aventureiros, mas por pessoas comuns em Thedas. São vendidos por mascates andarilhos e lojistas em cidades. Os preços indicados são típicos, mas podem variar com base na oferta e na procura.

VIAGEM & AVENTURA

Esta seção inclui os equipamentos comuns favoritos dos aventureiros e daqueles que vivem viajando.

APITO: um tubo de madeira oco entalhado para que faça um som agudo quando alguém o assopra.

BARBANTE: uma linha fina barata mas de qualidade, útil para amarrar pacotes, bem como uma versão mais cara que pode ser usada para pescar.

BOIA: um grande pedaço de cortiça com uma corda. Geralmente usada presa a alguma carga transportada por mar aberto para que não se perca nas profundezas. Alguns aventureiros que não sabem nadar agarram-se a uma boia nas mesmas situações. Uma única boia tem o tamanho de um livro e evita que um aventureiro sem armadura afunde.

BOMBA DE FEDOR: uma pequena garrafa de argila com um líquido nojento de cheiro extremamente potente que pode ser espalhado por um raio de 5 metros em uma tentativa de confundir ou desacelerar qualquer perseguidor que esteja rastreando o aventureiro pelo cheiro.

BOMBA DE FUMAÇA: uma rodada após o pavio em uma bomba de fumaça ser aceso, uma fumaça densa começa a ser expelida, espalhando-se a uma taxa de 1 metro por rodada

por 5 rodadas até que uma área de 10 metros de diâmetro esteja preenchida de fumaça que obscurece a visão normal.

BÚSSOLA: um equipamento delicado com uma agulha flutuando em óleo ou água, apontando para o norte.

CANEKO: um simples caneco de latão que pode, em uma situação de emergência, ser usado para aquecer um líquido em uma fogueira.

CARTAS: um baralho de cartas de papelão, idênticas em um lado e com gravuras do outro. Exibem diversas figuras e símbolos que servem para vários jogos.

COBERTOR: um cobertor simples de lã, mas pode ser qualquer coisa que fique entre um aventureiro e a morte (ou pelo menos o desconforto) em uma noite fria.

CORDA: um pedaço de fibras torcidas. Normalmente feita de cânhamo, mas variedades mais caras são feitas de seda, sendo mais leves e fortes.

CORRENTE: um pedaço de elos de ferro. Um ferreiro consegue ligar vários pedaços curtos ou uma corrente em outros itens, como grilhões.

DADOS: cubos de seis lados feitos de madeira ou osso, com runas inscritas e usados para jogos de azar. Versões mais baratas podem ser deformadas e "viciadas", favorecendo certos resultados; versões mais caras são proporcionais (ou com pesos internos) para aumentar a frequência de um resultado específico.

EQUIPAMENTO DE PESCA: uma pequena seleção de anzóis, pesos e rolhas para facilitar a pescaria.

ESPELHO: um pedaço pequeno de metal, do tamanho da palma de uma mão, polido até que fique altamente reflexivo em um lado. Versões mais caras têm uma moldura de metal ou madeira com uma pequena alça.

ESPIGÃO: um espeto afiado de metal, geralmente com um orifício na ponta. O espicão pode ser enfiado em uma rocha, superfície de gelo ou muralha de castelo e uma corda pode ser passada pelo orifício ou amarrada por fora para auxiliar a escalada em superfícies difíceis.

VIAGEM & AVENTURA

ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO
Apito	22 PP	Equipamento de pesca	10 PP	Lona (encerada)	35 PP
Barbante (comum, 50 m)	1 PP	Espelho (de mão, metal)	3 PP	Luneta	15 PO
Barbante (pescaria, 50 m)	2 PP	Espigão	5 PC	Panela (ferro)	10 PP
Boia (de cortiça)	30 PP	Frigideira (ferro)	5 PP	Pederneira	10 PC
Bomba de fedor	6 PP	Gancho (comum)	25 PP	Pedra de amolar	10 PC
Bomba de fumaça	15 PP	Gancho (arpéu)	4 PO	Prato (de latão)	7 PC
Bússola	5 PO	Gazuas	12 PP	Saco de dormir	10 PP
Caneno (de latão)	10 PC	Giz	2 PC	Talheres	2 PP
Cartas de baralho	35 PP	Grilhões	3 PO	Tenda (pequena)	10 PP
Cobertor	6 PP	Haste	3 PC	Tenda (grande)	35 PP
Corda (comum, 20 m)	2 PP	Incenso	2 PP	Tocha	10 PC
Corda (seda, 20 m)	1 PO	Laço de caçador	8 PP	Tubo de ignição	8 PP
Corrente (5 m)	1 PO	Lanterna	5 PP	Vela (2)	5 PC
Dados	20 PP	Lona (comum)	20 PP	Vela-relógio	10 PP



FRIGIDERIA: pesada e feita de ferro, com cerca de 25 centímetros de diâmetro.

GANCHO: um pedaço de metal com um anel em uma extremidade, onde se pode amarrar uma corda. O gancho é então arremessado em uma borda ou galho para prender a corda e facilitar a escalada. Um gancho comum é um simples pedaço de metal em forma de "j". É fácil carregá-lo e de arremessá-lo, mas é difícil fazer com que fique preso em uma superfície. Um arpéu tem vários dentes e uma chance maior de encontrar um ponto de apoio, mas é mais pesado e mais difícil de ser arremessado.

GAZUAS: ferramentas para abrir fechaduras.

GIZ: um pedaço de giz branco do tamanho de um dedo.

GRILHÕES: com um martelo, estes grilhões podem ser presos ao redor de pulsos ou tornozelos de qualquer humanoide de tamanho normal. Os dois braceletes são geralmente conectados por uma corrente, mas versões mais caras são separadas por um bastão rijo de ferro para restringir ainda mais os movimentos do prisioneiro. Um ferreiro hábil consegue prender dois conjuntos de grilhões com um pedaço de corrente para que os pulsos e tornozelos de um prisioneiro fiquem contidos, ou para conectar múltiplos conjuntos de grilhões para que prisioneiros movam-se como um grupo.

HASTE: um cabo reto de 3 metros de madeira limpa e lisa que pode ser usado para várias coisas.

INCENSO: um pequeno bastão que queima lentamente, feito de material com cheiro agradável, o incenso tem vários perfumes. Um único bastão de incenso queima por 1 hora.

LAÇO DE CAÇADOR: um pedaço curto de fio que pode ser preso e usado como um laço para pequenos animais.

LANTERNA: como um lampião, mas revestida de vidro. Pode ter abas ou portinholas para controlar a luz que emite. Uma lanterna ilumina um raio de 10 metros e queima durante seis horas com 500 ml de óleo.

LONA: um quadrado de lona de 3 metros de lado que pode ser usado para várias coisas; alguns aventureiros e viajantes usam lona para fazer um abrigo parcial contra o vento. Versões mais caras são enceradas para oferecer um grau maior de proteção contra água, e possuem buracos ao longo das bordas reforçadas com anéis de metal, facilitando que se amarre a lona sobre mercadorias.

LUNETA: duas lentes fixadas nas extremidades de uma folha de couro enrolada, para criar um tubo que amplia objetos à distância para quem quer que esteja olhando através dele. Versões mais caras vêm em cilindros de madeira, com tampas para proteger as lentes. Lunetas realmente luxuosas vêm em tubos que se encolhem para facilitar o transporte.

PANELA: uma panela pesada de ferro com tampa e alça, que pode ser pendurada sobre uma fogueira.

PEDERNEIRA: uma pedra de pederneira e pedaço de aço, usados para fazer fogo. O atrito das peças gera fagulhas, que incendeiam lenha ou outro combustível.

PEDRA DE AMOLAR: usada para afiar armas.

PRATO: uma travessa simples de latão.

SACO DE DORMIR: mais do que um cobertor, um saco de dormir inclui um pedaço de lona encerada para proteger o usuário do chão úmido. Versões mais caras incluem bolsos nos quais folhas ou outros materiais podem ser guardados para fornecer isolamento térmico, e tiras e fivelas que o comprimem para facilitar que seja carregado.

TALHERES: colheres e garfos de latão, para aqueles viajantes que não conseguem se virar apenas com sua faca e dedos.

TENDA: uma tenda pequena, para uma pessoa, ou grande, para até quatro aventureiros.

TOCHA: um cabo de madeira com tecido de linho ou cânhamo embebido em sebo. Uma tocha ilumina um raio de 6 metros e queima por aproximadamente uma hora.

TUBO DE IGNIÇÃO: imediatamente após ser aceso, este tubo de 20 centímetros dispara um cone de 1,5 metro de faíscas brilhantes em uma ponta. As faíscas não causam dano, mas podem ser usadas como distração ou como forma de sinalização à distância.

VELA: uma vela ilumina um raio de 2 metros, e queima durante uma hora.

VELA-RELÓGIO: habilmente feita para queimar a uma velocidade específica marcada na própria vela ou em uma vara lateral. Um aventureiro pode dizer, com uma margem de erro de 10 minutos, quanto tempo passou desde que a vela-relógio foi acessa. Queima por até 12 horas, mas ilumina apenas um pequeno raio (1 metro).

TRANSPORTE & ARMAZENAMENTO

Aqueles que vivem em viagens e aventuras às vezes carregam uma quantidade significativa de itens ao longo de suas jornadas. Da mesma forma, retornam com muito mais pertences e querem guardá-los em segurança. Esta seção inclui diversas formas de transportar e armazenar itens.

BALDE: quer você esteja tentando apagar um incêndio, carregar meio litro de água fresca ou apenas criar um banco improvisado, este balde de madeira é tudo de que você precisa.

BARRIL: um recipiente de madeira preso com aros de ferro, um barril consegue armazenar até 130 litros de líquido ou 80 quilos de material sólido (como farinha). Barris são tipicamente feitos de qualquer tipo de madeira que seja nativa na área de sua construção, mas alguns mais caros são feitos de madeiras escolhidas de forma a aromatizar ou afetar o conteúdo.

BARRILETE: um barril menor, um barrilete armazena por volta de 35 litros de líquido ou 20 quilos de material sólido.

BAÚ: uma forte caixa de madeira com uma tampa com dobradiça e um ferrolho que permite que seja fechado com um cadeado separado. Baús pequenos têm capacidade para 100 litros de armazenamento, enquanto que baús grandes podem conter até 350 litros.

BOLSA: um pequeno saco fechado por um botão ou cordel. Bolsas mais caras têm abas de couro que permitem que sejam enfiadas em um cinto para facilitar o transporte e o acesso.

CADEADO: mecanismos intrincados feitos para manter algo fechado ou trancado. Cadeados cilíndricos são abertos ao girar discos que movem o ferrolho dentro de seu invólucro, atrasando ladrões mas capazes de serem abertos por aqueles com persistência o bastante para tentar várias possibilidades. Cadeados a chave são mais seguros, abrindo apenas para aqueles que possuam a única chave, mas são vulneráveis a ladrões habilidosos usando gazuas.

CAIXOTE: uma caixa de madeira reforçada, um caixote pode ter de 30 a 90 centímetros de lado, servindo para guardar uma grande variedade de objetos e materiais.

CESTA: um recipiente simples, aberto, feito de juncos secos.

DOBRADIÇA: um pedaço de metal articulado que permite que uma porta ou tampa abra e feche.

FERROLHO: duas peças de metal que podem ser colocadas em um recipiente, então uma é dobrada sobre a outra para fazer um aro no qual um cadeado pode ser fechado. Um ferrolho e um par de dobradiças podem transformar um simples caixote em um baú rudimentar.

FRASCO: um vasilhame pequeno feito para carregar até 0,5 litro de líquido em um bolso.

GARRAFA: um recipiente disponível em diversos formatos, que pode conter até 1,5 litro de líquido. Geralmente feita de argila. Versões mais caras são feitas de vidro colorido, mas todas vêm com uma tampa de cortiça ou de argila para fechá-la.

MOCHILA: muitos aventureiros preferem mochilas pequenas, um saco de lona simples que não vai atrapalhar em uma luta e consegue carregar até 10 quilos de equipamento. Aqueles com mais pertences carregam uma mochila de viajante, uma mochila maior com vários compartimentos, todos seguros com uma aba e com uma capacidade total de 35 quilos.

ODRE: água é uma necessidade, e um aventureiro preparado sempre carrega um bom suprimento. Vinho é um luxo... Mas muitos aventureiros tentam levar um pouco também.

SACO: uma bolsa simples de material rudimentar que pode carregar até 18 quilos de carga, mas propensa a se romper se for sobrecarregada. Também pode ser difícil fechá-la se estiver quase cheia.

SERRAGEM: serragem limpa e fresca é vendida barata em grande quantidade para aqueles que querem preencher espaços em um recipiente com material acondicionado para proteger seu conteúdo e evitar que se danifique no transporte.

TRANSPORTE & ARMAZENAMENTO

ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO
Balde (madeira)	11 PC	Cadeado (cilíndrico)	2 PO	Garrafa (argila)	3 PC
Barril	9 PP	Cadeado (a chave)	6 PO	Garrafa (vidro)	8 PC
Barilete	3 PP	Caixote	20 PC	Mochila	9 PP
Baú (pequeno)	1 PO	Cesta (cana)	7 PC	Mochila (viajante)	15 PP
Baú (grande)	5 PO	Dobradiça	1 PP	Odre	40 PC
Bolsa	8 PC	Ferrolho	4 PP	Saco	5 PC
Bolsa (cinto)	1 PP	Frasco (metal)	50 PC	Serragem (30 cm³)	1 PC

FERRAMENTAS

Um aventureiro sem ferramentas pode ficar preso numa tumba fechada ou se ver forçado a tentar cortar árvores com uma espada para fazer uma balsa em uma enchente. Esta seção inclui itens que os aventureiros podem carregar, ficando preparados para tarefas variadas, ou itens que podem ser encontrados na oficina de um artesão profissional.

Ferramentas como machados e martelos são similares a algumas armas, mas não têm o peso ideal para combate ou são feitas com materiais que podem quebrar rapidamente no calor da batalha.

ANCINHO: uma vassoura, mas com pregos ou dentes de metal substituindo as cerdas, usado para soltar a terra ou separar grama ou plantas mortas.

BIGORNA: similar ao enorme pedaço de ferro ao lado da forja de um ferreiro, esta versão menor ainda pesa 15 quilos, mas pode ser transportada e usada na estrada para reparos de emergência de armas, armaduras e outros itens.

BROCA: com um lado dobrado em uma alavanca que permite que o aventureiro gire a outra ponta afiada, uma broca pode fazer um buraco do tamanho do lado afiado em madeira ou pedra. Brocas mais caras permitem que a ponta seja removida e substituída quando ficar gasta.

COLA: um material viscoso vendido em potes vedados. Quando é espalhada entre duas superfícies que são pressionadas e deixadas para secar, a cola cria uma forte ligação — embora seja facilmente quebrada com força suficiente.

ENXADA: uma ferramenta simples com uma lâmina de metal plana em uma extremidade, usada por fazendeiros e camponeses para fragmentar terra dura.

ESCADAS DE CORDA OU DE MADEIRA: para aqueles dispostos a carregá-la, uma escada permite que quase todos façam uma escalada fácil e estável. Escadas de madeira são robustas mas longas e inflexíveis. Uma escada de corda é volumosa mas mais fácil de mover em espaços fechados.

FACA DE ESFOLA: uma pequena faca com uma lâmina especialmente modelada que faz o trabalho curto e limpo (tanto quanto possível) de separar a pele de uma criatura de sua carcaça.

FOICINHA: uma ferramenta portátil com uma lâmina afiada crescente, feita para colheita de grãos ou corte de vegetação solta.

FOICE: um cabo longo e curvo com uma lâmina longa e curva acoplada perpendicularmente em uma ponta, usada para aparar grama ou fazer colheitas.

FOLE: um balão de ar com um bocal em uma ponta e um par de alavancas que fazem com que o ar dentro seja rapidamente expelido em uma rajada forte para manter o carvão queimando tão quente quanto possível.

FORCADO: uma longa haste de madeira, com três dentes afiados na ponta, perfeita para virar feno ou outros materiais.

FORMÃO: uma barra de ferro curta e afiada com uma lâmina em uma ponta, usado com um martelo para entalhar ou cortar madeira ou pedra.



FERRAMENTAS

ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO
Ancinho	3 PP	Foice	5 PP	Martelo (construção)	20 PP
Bigorna (portátil)	40 PP	Fole	12 PC	Pá	3 PP
Broca	5 PP	Forcado	5 PP	Pá de jardinagem	4 PP
Cola (pote pequeno)	7 PC	Formão	1 PP	Pé de cabra	3 PP
Enxada	2 PP	Machadinha	5 PP	Pinça (manual)	1 PP
Escada (corda, 4 m)	3 PP	Machado de lenhador	8 PP	Pinça (forja)	4 PP
Escada (madeira, 4 m)	3 PP	Maço	6 PC	Pregos (25)	20 PC
Faca de esfola	4 PP	Martelo (ferro)	5 PP	Serra	4 PP
Foicinha	35 PC	Martelo (forja)	8 PP	Sovela	3 PP

MACHADINHA: uma versão pequena, de uma mão, de um machado. Seria difícil cortar uma árvore com uma machadinha, mas é a ferramenta perfeita para podar galhos de um tronco ou cortar madeira para fogueira.

MACHADO DE LENHADOR: um machado pesado com um cabo de 1 metro para derrubar e podar árvores.

MAÇO: ao contrário de um martelo, um maço tem uma cabeça de madeira, sendo usado em trabalhos leves. Quebra com facilidade se for usado em pontas afiadas ou materiais de metal.

MARTELLO: uma grande variedade de martelos está disponível para uma variedade similar de tarefas que podem ser realizadas batendo em algo com a maior força possível. Um simples martelo com uma cabeça de ferro pode ser usado para a maioria das tarefas simples. Um martelo de forja, especialmente temperado para metalurgia, é frequentemente encontrado nas mãos de um ferreiro. Aqueles que lidam com grandes quantidades de força bruta frequentemente carregam um martelo de construção, uma pesada cabeça de martelo montada em um cabo de 1 metro.

PÁ: com uma lâmina larga e plana na extremidade de uma haste de madeira sólida, uma pá é perfeita para mover terra ou outros materiais soltos.

PÁ DE JARDINAGEM: similar a uma pá comum, mas com uma lâmina mais longa e afiada para facilitar a escavação e quebrar partes duras de terra.

PÉ DE CABRA: um pedaço de ferro de 60 centímetros, achatado em uma ponta, permitindo que um aventureiro force um vão e alavanque o material ao redor. Pés de cabra mais caros são mais longos (e mais pesados), permitindo que a alavanca seja maior.

PINÇA: permite que materiais sejam pegos e movidos à distância. Pinças manuais são feitas de dois pedaços de madeira conectados por um pino. Pinças de forja são feitas de ferro e permitem manusear materiais mais quentes e pesados, tais como aqueles encontrados na oficina de um ferreiro.

PREGOS: pedaços curtos de metal, com uma ponta afiada e outra achatada para facilitar a martelada.

SERRA: um pedaço de metal com uma borda com dentes afiados, usado (através de um cabo acoplado) para cortar pedaços de madeira.

SOVELA: uma alça curta de madeira ligada a um dente de metal, usada para furar materiais pesados, como couro.

ROUPAS & MODA

Poucos em Thedas andam nus, mas uma vez que alguém decide usar roupas, as opções são limitadas apenas pela moda, pela imaginação e pela necessidade.

Mais do que qualquer outra tabela nesta seção, os itens aqui são apenas linhas gerais do que um aventureiro pode comprar. Os preços na tabela são indicativos de versões comuns e de boa qualidade do item, feitas de materiais padrão. Aventureiros podem pagar menos por uma versão feita de material inferior ou por um item usado muito, mas também podem pagar mais por qualquer uma das opções a seguir.

- *Materiais melhores*, como camisa de lã ou seda em vez de algodão.
- *Manufatura mais robusta*, para vestuário que aguenta melhor os rigores de aventuras e viagens.
- *Enfeites*, como bordado ou adornos de pele em um capuz ou uma fivela mais caprichada em um cinto.
- *Ajustes sob medida*, para roupas feitas especialmente para o tamanho ou forma de alguém.
- *Moda*, para itens em um estilo que esteja em voga entre as pessoas que se importam com as últimas tendências.
- *Cor*, quando se quer um objeto em um tom específico em vez da cor natural do tecido.
- *Estação*, para vestuário mais adequado a uma época ou clima específico do ano, como luvas de inverno pesadas e quentes em contraste com as luvas de verão, mais finas.

Quanto mais opções dessas forem adicionadas a um mesmo item, mais caro ele será. Da mesma forma, quanto mais especializado for o vestuário, mais difícil pode ser encontrá-lo, e o comprador pode ter de encontrar um alfaiate ou outro profissional que possa customizar o item.

BOTAS: coberturas pesadas para os pés que se estendem até quase os joelhos.

CALÇAS: calças compridas que cobrem as pernas da cintura até os tornozelos.

CALÇAS CORSÁRIO: calças apertadas que acabam logo abaixo do joelho.

CAMISA: um item de vestuário leve, cobrindo toda a parte superior do corpo, exceto a cabeça e as mãos.

CAPUZ: uma cobertura solta para a cabeça.

VESTUÁRIO

ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO
Botas	5 PP	Faixa	5 PC	Robe (vestuário)	11 PC
Calças	1 PP	Gibão	9 PC	Roupas íntimas	3 PC
Calças corsário	8 PC	Jaqueta	2 PP	Saia	7 PC
Camisa	2 PP	Luvas	4 PP	Sandálias	6 PC
Capuz	5 PC	Manto	3 PP	Sapatos	1 PP
Chapéu	1 PP	Máscara (pano)	8 PC	Tabardo	7 PC
Chinelos	8 PC	Máscara (moldada)	3 PP	Tanga	1 PC
Cinto	7 PC	Meias	16 PC	Vestido	12 PC
Colete	6 PC	Robe (mago)	6 PP	Vestido de festa	40 PP

CHAPÉU: uma cobertura para a cabeça com várias formas possíveis.

CHINELOS: sapatos que dão proteção limitada, mas são confortáveis e têm estilo.

CINTO: um pedaço de couro preso com uma fivela simples.

COLETE: uma peça de roupa sem mangas e apertada, com botões fechados sobre o torso inferior.

FAIXA: um pedaço curto de tecido usado como item decorativo, amarrado ao redor da cabeça ou cintura, ou usado de várias outras formas.

GIBÃO: uma jaqueta sem mangas que se estende por cima dos quadris.

JAQUETA: uma roupa usada sobre o tronco e braços, para dar proteção adicional, aquecer ou apenas ressaltar o estilo do usuário.

LUVAS: coberturas para as mãos com partes separadas para cada dedo.

MANTO: um vestuário semelhante a uma capa, sem mangas, que se prende ao redor do pescoço, geralmente com um capuz.

MÁSCARA: usada para disfarçar ou cobrir o rosto, uma máscara pode ser um pedaço simples de pano ou pode ser moldada, coberta e decorada de inúmeras formas. Algumas máscaras simulam aparências específicas, como a cabeça de um monstro.

ROBE: um item de vestuário simples, com mangas, que se estende por todo o comprimento do corpo mas que fica aberto na frente, a menos que seja fechado com botões ou com uma faixa. Robes são usados em casa como uma roupa simples e confortável, enquanto alguns magos usam robes pesados como seu vestuário diário.

ROUPAS ÍNTIMAS: vestuários simples usados embaixo de outras roupas. Também conhecidas como roupas de baixo.

SAIA: uma roupa solta usada ao redor da cintura, que se estende e fica ao redor das pernas.

SANDÁLIAS: um solado de couro ou madeira preso no pé com tiras pequenas que dão proteção básica para o pé.

SAPATOS: solado robusto preso a pedaços de couro que cobrem e protegem os pés.

TABARDO: um pedaço de pano comprido, sem mangas e usado através de um buraco para a cabeça, tipicamente decorado com um símbolo ou brasão.

TANGA: o mais simples dos vestuários, uma tira única de pano cobrindo a área da virilha e apertada com um pedaço curto de corda.

VESTIDO: uma peça única de roupa com uma camisa que cresce em uma saia ao redor das pernas.

VESTIDO DE FESTA: similar ao vestido comum, mas mais longo, volumoso e formal.

BENS DE TROCA & MATERIAS-PRIMAS

Nem todo item é carregado por causa de sua utilidade. Alguns são carregados por causa do seu valor. A tabela nesta seção fornece um valor básico para os itens listados, mas mesmo antes da pechincha começar talvez haja variação no valor do item, com base na disponibilidade de uma mercadoria específica, seja por causa da estação, seja por qualidade muito alta (ou baixa), seja pela reputação de seu fabricante. Da mesma forma, esta lista é apenas uma amostra dos itens que um viajante pode carregar de um lugar para

BENS DE TROCA & MATERIAS-PRIMAS

ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO
Algodão (fio de 10 m)	20 PP	Farinha (500 g)	2 PP	Pele (grande)	40 PP
Cera de abelha (500 g)	10 PP	Lã (500 g)	35 PC	Penas (500 g)	45 PP
Comida (500 g, seca)	3 PP	Linho (fio de 10 m)	15 PP	Sal (500 g)	25 PP
Comida (500 g, fresca)	4 PP	Mel (30 ml)	2 PP	Seda (1 m ²)	35 PP
Corante (500 ml)	25 PP	Miçanga (10)	15 PC	Temperos (30 g)	5 PO
Couro (500 g)	8 PP	Pele (pequena)	15 PP		

outro na esperança de obter algum lucro. Muitos itens da tabela (como comida, couros e temperos) existem em vários tipos, e alguns itens que quase não têm valor em uma área podem ser incrivelmente valiosos em outra. Lucrar exige inteligência, nervos, dinheiro e a habilidade para levar itens em segurança de um lugar para outro. Um aventureiro pode ser capaz de ganhar algum dinheiro se tiver espaço vazio em sua mochila... Mas também pode decidir que é mais fácil caçar monstros e coletar recompensas do que tentar obter lucro longe de comerciantes já estabelecidos!

ALGODÃO: uma fibra simples que pode ser usada de várias formas. Geralmente em fios então transformados em tecido.

CERA DE ABELHA: a cera pura produzida pelas abelhas quando constroem seus favos de mel, usada para fazer velas e para outros propósitos.

COMIDA: comida seca ou preservada de outra forma dura muito mais antes de se tornar não comestível, o que é importante quando se anda entre mercados distantes. Comida fresca estraga mais rápido, mas custa mais (e dá mais lucro) se ainda for comestível e vendável em seu destino.

CORANTE: um líquido usado para dar cor a tecidos e outros materiais.

COURO: curtido e pronto para uso, o couro tem várias formas de acordo com a criatura de onde vem, exigindo que seja vendido a peso.

FARINHA: grão moído usado para fazer diversos alimentos.

LÃ: como mercadoria de troca, a lã é geralmente transportada em pacotes soltos de material recentemente tosado de ovelhas, limpo mas ainda não transformado em fios ou tecido.

LINHO: um tecido leve e simples.

MEL: doce e altamente portátil, mel é valorizado por trazer docura aos pratos nas quais é usado.

MIÇANGA: pequenos pedaços de vidro, pedra ou outro material com um buraco para que possam ser colocadas juntas ou acrescentadas em joias, roupas ou artesanato.

PELE: o couro de um animal ou outra criatura, ainda com o pelo, escamas ou lã.

PENAS: tiradas de vários pássaros, com penas mais raras e mais bonitas sendo usadas para propósitos decorativos e as mais baratas e comuns para preencher colchões e travesseiros.

SAL: usado como tempero para comida, mas também como um conservante e para preservar carnes.

SEDA: o tecido mais luxuoso de todos.

TEMPEROS: sementes e outras substâncias vegetais, tipicamente usados em pequenas quantidades para dar sabor à comida.

EQUIPAMENTO PROFISSIONAL

Alguns itens são tipicamente adquiridos e usados apenas pelos profissionais que precisam usá-los. Muitos dos itens na tabela a seguir são caros, mas também são de alta qualidade e extremamente adequados para seus propósitos.

CADEADO DE LIVRO: preso às capas de um livro com pequenos pregos. As partes de um cadeado de livro dobram-se, trancam-se e exigem uma chave simples para que ele seja

aberto. Um cadeado de livro oferece pouco ou nenhum obstáculo para quem use gazuas ou força bruta para tentar abrir o livro, mas atrasa aqueles que esperam espiar casualmente ou secretamente.

CERA DE SELAR: pequenos blocos de cera que podem ser aquecidos com uma vela e pingados em uma superfície, prontos para serem marcados com um sinete.

CORNETA: um tubo rígido e cônico, feito de um chifre oco de animal ou de metal. Pode ser usado para soar alguns tons claros e altos, e é usado para avisos ou para coordenar caçadores a longas distâncias.

INSTRUMENTO MUSICAL: praticamente qualquer coisa pode se tornar um instrumento nas mãos de um músico habilidoso, mas instrumentos bem feitos podem ajudar esse músico a tocar algo mágico.

KIT DE CURANDEIRO: este conjunto inclui bandagens, ervas, unguentos, poções, pequenas facas, agulha e linha e outras ferramentas usadas para tratar de ferimentos.

KIT DE ILUMINURAS: este kit contém várias ferramentas intrincadas necessárias para decorar uma página (mas nenhuma matéria prima, como tinta ou folha dourada).

KIT DE PINTOR: este kit inclui vários pincéis, uma pequena paleta e outras ferramentas que um pintor pode usar para produzir sua arte.





LÁPIS: um pedaço pequeno de carvão ou grafite usado para desenho ou escrita.

LIVRO: páginas em branco unidas entre capas firmes, prontas para qualquer coisa que o autor escolha escrever nelas.

PAPEL: possuem várias formas e materiais, mas quanto maior o pedaço de papel, mais caro é, incluindo folhas largas usadas para fazer mapas grandes.

PENA: uma pena cuidadosamente selecionada que, quando adequadamente preparada, é adequada para escrever ou desenhar usando tinta.

PERGAMINHO: um pedaço de papel ou velocino de 90cm de comprimento e 30cm de largura, preso em ambas as pontas em um tubo de madeira ou metal, permitindo que o papel seja enrolado para armazenamento e transporte.

SINETE: um anel que pode ser pressionando em cera quente, selando uma carta ou pacote, que deixa uma marca específica. Sinetes frequentemente estão disponíveis em uma variedade padrão de formas básicas (e reutilizadas), mas anéis personalizados caracterizando um selo ou um brasão únicos podem ser elaborados por um preço mais alto.

TELA: estendida sobre uma estrutura firme, uma tela fornece uma superfície limpa e lisa para um pintor trabalhar. Uma tela padrão é quadrada e mede cerca de 60 cm quadrados; os preços de telas maiores e mais largas variam proporcionalmente. Note que o preço de uma tela não inclui a moldura, geralmente feita ou comprada depois que o trabalho está completo.

TINTA: um fluido usado para escrever e desenhar. Tinta preta é o tipo mais comum, mas outras cores podem ser compradas por um preço maior.

TINTA A ÓLEO: muitos artistas produzem suas próprias tintas, mas frequentemente também aproveitam a chance de usar tintas de alta qualidade ou de cores únicas produzidas em locais distantes. São transportadas e vendidas em potes fechados com cera para evitar que a tinta seque antes de ser usada.

OBJETOS DO LAR

Os itens na tabela a seguir são pouco úteis para aventureiros na estrada, mas geralmente são parte do que tornam uma casa confortável como local de retorno depois de uma longa jornada.

ARMAÇÃO DE CAMA: uma armação de madeira com uma rede de cordas trançadas para apoiar um colchão.

BANCO: um assento baixo, na altura do joelho.

CADEIRA: uma móvel básico, disponível como uma cadeira simples de madeira ou em versões mais caras (e mais confortáveis) acolchoadas.

CALDEIRÃO: um pote grande e pesado, usado para preparar ensopados e grandes quantidades de comida.

CÁLICE: um recipiente delicado, cuidadosamente feito por um vidreiro especialista, perfeito para beber vinhos e bebidas sutis e requintadas.

CANECA: maior que um copo, geralmente com uma alça pesada e revestimento mais espesso, canecas são geralmente usadas para bebidas quentes ou frias, bem como cervejas, já que podem conter até 500ml.

COBERTOR: embora não dure muito sob os rigores de uma viagem, este cobertor de algodão é bem confortável em casa.

EQUIPAMENTO PROFISSIONAL

ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO
Cadeado de livro	2 PO	Kit de curandeiro	25 PP	Pena	3 PC
Cera de selar	5 PC	Kit de iluminuras	5 PO	Pergaminho	1 PP
Corneta (de caça)	8 PP	Kit de pintor	1 PO	Sinete (padrão)	5 PP
Instrumento musical (chifre)	15 PP	Lápis	1 PC	Sinete (personalizado)	6 PO
Instrumento musical (corda)	20 PP	Livro (em branco, 30 páginas)	1 PO	Tela	5 PP
Instrumento musical (tambor)	8 PP	Papel (papel)	3 PC	Tinta (frasco)	20 PC
Instrumento musical (sopro)	10 PP	Papel (folha para mapa)	1 PP	Tinta à óleo (pote)	3 PP

OBJETOS DO LAR

ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO
Armação de cama	30 PP	Colchão (palha)	20 PP	Mesa (grande)	45 PP
Banco	25 PC	Colchão (penas)	45 PP	Óleo (500 ml)	8 PC
Cadeira (madeira)	10 PP	Copo (argila)	5 PC	Pente	6 PC
Cadeira (acolchoada)	25 PP	Copo (latão)	10 PC	Sabão (500 g)	15 PC
Caldeirão	35 PP	Copo (madeira)	8 PC	Tigela (argila)	3 PC
Cálice	3 PO	Escova	12 PC	Tigela (madeira)	6 PC
Caneca (argila)	8 PC	Espelho (corpo inteiro)	7 PO	Tigela (metal)	20 PC
Caneca (metal)	15 PC	Espelho (pequeno)	2 PO	Travesseiro	3 PP
Cobertor (algodão)	4 PP	Lampião	2 PP	Vassoura	7 PC
Colcha	10 PP	Mesa (pequena)	10 PP		

COMIDA & ALOJAMENTO

ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO	ITEM	CUSTO
Alojamento (1 noite, estalagem, quarto comum)	5 PC	Cerveja (caneco)	10 PC	Queijo (500 g)	25 PC
Alojamento (1 noite, estalagem, quarto particular)	2 PP	Cerveja (jarro)	25 PC	Rações (1 semana, viagem)	2 PP
Alojamento (1 semana, quarto particular)	5 PO	Chá (500 g)	6 PP	Refeição (estalagem, completa)	25 PC
Alojamento (1 semana, casa particular)	20 PO	Conservas de vegetais	3 PC	Refeição (estalagem, ensopado)	5 PC
Banho	1 PP	Doces (500 g)	8 PP	Vegetais (cesto, frescos)	25 PC
Carne seca (500 g)	35 PC	Frutas (cesto, frescas)	20 PC	Vinho (garrafa, barato)	20 PC
		Hidromel (caneco)	15 PC	Vinho (garrafa, fino)	3 PP
		Higiene básica	2 PC		
		Pão (1 fatia)	5 PC		

COLCHA: um cobertor pesado feito com vários pedaços de tecido.

COLCHÃO: depois de um tempo na estrada, os aventureiros podem cair num sono profundo e sonhos em um bom colchão. Colchões decentes são preenchidos com palha limpa, e os melhores são estofados com penas.

COPÔ: um recipiente simples para beber, encontrado pela casa, disponível em vários materiais.

ESCOVA: um conjunto de cerdas atadas e um cabo, usada para desemaranhar e pentear cabelo.

ESPelho: um pedaço de vidro afixado a um pedaço grande de metal polido, usado para uma reflexão clara. Um espelho pequeno geralmente fica em cima de uma mesa ou outro móvel, enquanto um espelho grande é do tamanho de um humano e fica em uma armação de madeira independente.

LAMPIÃO: um lampião a óleo queima por cerca de 6 horas com 500ml de óleo. Ilumina um raio de 6 metros. Queima como uma tocha, mas o óleo quente pode derramar facilmente.

MESA: mesas são encontradas em pequenas versões que podem ser usadas como escrivaninha por uma pessoa, ou em versões maiores que podem ser usadas para até 6 pessoas em uma refeição.

ÓLEO: queimado para acender lampiões e lanternas. Meio litro dura cerca de 6 horas.

PENTE: um pedaço simples de madeira ou osso entalhado, usado para pentear o cabelo.

SABÃO: uma massa de material que pode ser combinada com água para limpar pessoas ou objetos.

TIGELA: um prato simples para servir comida ou comer, disponível em vários materiais.

TRAVESSEIRO: um pequeno quadrado estofado com penas, usado para dar conforto extra na cama e em outros lugares na casa.

VASSOURA: um conjunto de cerdas de palha atadas na ponta de um cabo comprido, usada para limpar pisos.

COMIDA & ALOJAMENTO

Como você descobrirá na tabela nesta seção, na estrada um aventureiro pode às vezes comprar os confortos de uma casa.

ALOJAMENTO: o preço de alojamento varia, não apenas como mostrado na tabela, mas também de acordo com a qualidade do alojamento, sua mobília e localização.

BANHO: uma banheira cheia de água, sabão, esponjas e escovas para tirar a sujeira de uma aventura.

CERVEJA: bebida alcóolica usando água, grão maltado como cevada, ervas amargas ou flores como lúpulo, e levedura. Cervejas de maior qualidade custam de três a cinco vezes o preço listado aqui. Em Ferelden, algumas cervejas são feitas usando ryott em vez de cevada.

HIDROMEL: uma bebida alcoólica feita de mel fermentado. Mais forte do que cerveja, com uma ressaca igualmente forte.

HIGIENE BÁSICA: uma pequena bacia de água limpa e um pano, para limpeza básica (mas não completa).

RAÇÕES: carnes secas, nozes e outras comidas simples que forneçam sustento (mas nem sempre prazer) em viagens.

REFEIÇÃO: uma refeição completa inclui pão fresco, carne cozida e qualquer tipo de ensopado, queijo, mingau ou doce que o estalajadeiro tenha preparado para o dia.

VINHO: bebida fermentada, feita usando uvas ou outra fruta.

ANIMAIS, MONTARIAS & VEÍCULOS

Esta seção descreve montarias e animais domésticos comuns, além do equipamento associado a eles. Estatísticas de jogo podem ser encontradas no **GUIA DO MESTRE**.

ALFORJES: um par de bolsas penduradas dos lados de cavalos e mulas, usados para armazenar objetos.

CÃO: qualquer um dos vários cães de caça e de guarda comuns em Ferelden. Os famosos cães mabari são descritos no **GUIA DO MESTRE**.

CARRINHO: um veículo pequeno para transporte. Pode ser um carrinho de mão, ou pode ser puxado por uma mula.

CARROÇA: um veículo de quatro rodas, aberto, geralmente puxado por um cavalo de tração.

CAVALO DE MONTARIA: um cavalo usado para viagem. Não é treinado para combate.

CAVALO DE TRAÇÃO: animais lentos porém fortes, usados para puxar carroças.

ESTADIA EM ESTÁBULO: uma noite em um estábulo para um animal.

FALCÃO: uma ave de rapina muito prestigiada entre os avvarianos.

MULA: um animal de carga usado para transportar fardos pesados.

RAÇÃO: aveia ou grãos usados para alimentar cavalos e outros animais.

SELA: um assento de couro utilizado por cavaleiros em montarias.

ANIMAIS, MONTARIAS & SERVIÇOS

ANIMAL, ITEM OU SERVIÇO	CUSTO
Alforjes	10 PP
Cão	15 PP
Carrinho	20 PP
Carroça	150 PP
Cavalo de montaria	120 PP
Cavalo de tração	50 PP
Estadia em estábulo (por dia)	10 PC
Falcão	75 PP
Mula	20 PP
Ração (por dia)	5 PC
Sela	20 PP

A ARTE DE ENVENENAR

A ciência da preparação e do uso de venenos em Thedas é vasta. Na maior parte dos reinos, este conhecimento é mantido em segredo, suas receitas ancestrais passadas de mestre para aluno através das gerações. Mesmo onde é mais fácil aprender a teoria, o aprendizado da prática é difícil e perigoso. Muitos perecem ao aprender a arte dos venenos.

Assim, a preparação e uso de venenos é geralmente — e sabiamente — deixada para especialistas. A maior parte das casas nobres de Orzammar emprega envenenadores, sem mencionar os Corvos Antivanos, que têm concursos anuais informais para exaltar os usos mais criativos de venenos.

Há três classes de venenos em *Dragon Age*: iniciais, intermediários e avançados. Eles correspondem ao nível do talento Fazer Venenos necessário para prepará-los.

Há três passos na utilização de venenos. Primeiro, a receita do veneno deve ser aprendida. Segundo, o veneno deve ser preparado. Por fim, o veneno deve ser usado (de preferência sem ferir o alvo errado...). Cada passo exige habilidade e é descrito nas seções a seguir.

APRENDENDO VENENOS

Todos os personagens com o talento Fazer Venenos sabem como preparar pelo menos dois venenos. Outros são aprendidos automaticamente à medida que o talento é aprimorado. Entretanto, a maioria dos envenenadores procura aprender mais receitas.

Para aprender uma receita, um envenenador deve encontrar um professor ou um livro. A maioria dos envenenadores protege seu conhecimento, temendo que seja usado contra eles ou que ensiná-lo destrua algum monopólio de que eles dispõem. Livros são difíceis de encontrar — aqueles que não são destruídos são frequentemente guardados a sete chaves. Exemplos de livros são descritos na caixa **TEXTOS SOBRE VENENOS**, na página 90, mas o mestre é encorajado a criar seus próprios tomos. Nos locais onde este conhecimento pode ser comprado — a critério do mestre, geralmente exigindo uma aventura além de dinheiro — receitas iniciais custam de 50 a 100 PP, receitas intermediárias (e receitas de granadas) custam de 1 a 10 PO, e receitas avançadas custam 10 PO ou mais.

Com uma fonte de conhecimento, aprender uma receita exige um teste avançado de **ASTÚCIA (CONHECIMENTO DE VENENOS)** contra NA 13 com limiar de sucesso 15. Cada teste exige um dia de estudo. O jogador deve rolar na tabela **ACIDENTES EM PESQUISA DE VENENOS** sempre que falhar em um teste.

ACIDENTES EM PESQUISA DE VENENOS

1D6	EFEITO
1 a 3	Nenhum perigo adicional.
4 ou 5	Você sofre o efeito normal e o dano básico do veneno que está tentando aprender.
6	Você sofre o efeito normal e o dobro do dano básico do veneno que está tentando aprender.



PREPARANDO VENENOS

Preparar uma ou mais doses de um veneno exige conhecimento da receita, matéria prima e tempo para trabalhar.

O custo da matéria prima de cada veneno ou granada é listado nas tabelas das páginas 92 e 94 (é o número antes da barra). Estes preços presumem acesso razoável a vendedores, incluindo mercados negros para os venenos mais perigosos. O mestre pode declarar que a matéria prima não está disponível na região, e exigir testes sociais de heróis que queiram adquirir os ingredientes para venenos mortais sem atrair a atenção as autoridades locais.

Personagens podem evitar o gasto (e a atenção indesejável) colhendo a matéria prima na natureza. Colher os ingredientes exige um teste avançado de ASTÚCIA (CONHECIMENTO NATURAL) com limiar de sucesso 10 e NA baseado na classe do veneno: NA 11 para venenos iniciais, NA 15 para intermediários e NA 19 para venenos avançados. Cada teste consome um dia, em que o personagem vague pelos ermos. O mestre pode determinar que os ingredientes de certos venenos não estão disponíveis em uma determinada área.

Uma vez que a matéria prima esteja disponível, preparar uma dose de veneno exige um teste avançado de ASTÚCIA (COHECIMENTO DE VENENOS) com limiar de sucesso 10 e NA baseado na classe do veneno: NA 13 para venenos iniciais, NA 15 para intermediários e NA 17 para venenos avançados. Cada teste leva duas horas (venenos iniciais), quatro horas (intermediários) ou seis horas (avançados) com acesso a um laboratório — fogareiro, tubos, vasilhames e assim por diante. Um “laboratório” custa 1 PO. Um laboratório superior ou obra-prima custa muito mais.

Em caso de sucesso no teste, você produz três doses de um veneno inicial, duas doses de um veneno intermediário (ou duas granadas) ou uma dose de um veneno avançado.

O mestre pode determinar que um personagem que trabalha em condições ruins (com equipamento de baixa qualidade, matéria prima comprometida ou sob condições caóticas) deve rolar na tabela ACIDENTES NA FABRICAÇÃO DE VENENOS sempre que falhar num teste de produção, acrescentando +1 à rolagem se estiver trabalhando em um veneno intermediário ou +2 se estiver trabalhando em um veneno avançado.

Algumas criaturas podem ser imunes a venenos. Como cada veneno e cada criatura são diferentes, o mestre decide essas imunidades. Por exemplo, a natureza incorpórea das sombras e das aparições das cinzas torna-as imunes aos efeitos de toxinas. Embora genlocks, carniçaes e lobos flagelados sejam maculados pelo Flagelo, nada em sua natureza física sugere que devam ser imunes aos efeitos de venenos.

ACIDENTES NA FABRICAÇÃO DE VENENOS

1D6	EFEITO
1 a 3	Nenhum perigo adicional.
4 ou 5	Você sofre o efeito normal e o dano básico do veneno que está tentando preparar.
6	Você sofre o efeito normal e o dobro do dano básico do veneno que está tentando preparar, e suas ferramentas são danificadas ou destruídas (o mestre decide).
7+	Você morre e suas ferramentas são destruídas.

TEXTOS SOBRE VENENOS

CORAÇÃO DE FOGO

Este tomo foi escrito por um sacerdote anônimo do Coro Imperial. Discute os melhores e piores métodos para liberar a fúria do Criador sobre seus inimigos. Contém receitas para bombas de choque, mata-mago e mata-mago concentrado.

SOBRE INFLAMÁVEIS E CORROSIVOS

De autoria de um minerador anão chamado Grundrak, este livro discute o uso de substâncias inflamáveis e corrosivas. Contém as fórmulas de frascos de ácido e bombas de fogo. Grundrak escreveu-o na língua do comércio, certo de que humanos precisavam de seu conselho mais do que todos.

O MARTELO DE RIAAN

Uma obra conceituada do Templário Riaan, este livro trata principalmente de outros assuntos — com destaque para formas eficazes de torturar os maleficar para salvar suas almas. Mesmo assim, o capítulo sobre mata-mago contém sua receita. Diz-se que o Coro possui cópias que também contêm a fórmula para mata-mago concentrado, mas não se sabe de nenhuma fora de suas catedrais, e sua posse seria heresia.

ELUCUBRAÇÕES SOBRE FRAGRÂNCIAS

Supostamente escrito pela poetisa antivana Evelina, este livro é uma obra-prima de prosa astuta. Aqueles que conhecem os criptogramas corretos dos Corvos sabem que, junto com suas frases esmeradas, o tomo contém receitas de veneno de corvo, veneno de corvo concentrado e beijo da víbora.

DOENÇAS INCOMUNS

Este grande tomo de medicina foi escrito pelo mago e médico tevinter chamado Telregard. Além de um estudo inestimável de muitas doenças estranhas, também contém notas detalhadas sobre substâncias que podem causar efeitos semelhantes a elas. Estas notas incluem as receitas para soro da podridão e tranca-medula. O livro também concede um bônus de +2 em testes de ASTÚCIA (CURA) para tratar das doenças mais bizarras.

A TEIA MENTIROSA

Este compêndio do Moldador e naturalista Orgaard contém notas extensas — na língua anã — sobre rastejantes das profundezas, que Orgaard estudou extensamente. Inclui as receitas de veneno de aranha comum e concentrado.

USANDO VENENOS

A menos que sua descrição diga o contrário, um veneno pode ser administrado por ingestão ou ao revestir uma lâmina com o material. Granadas são arremessadas com força suficiente para quebrar seus frascos de vidro.

Personagens com o talento Fazer Venenos são capazes de usar venenos e granadas em combate sem arriscar a si mesmos ou seus aliados. Sabem como carregar frascos de vidro com o devido cuidado, como evitar cortes acidentais com lâminas tóxicas e como golpear seus inimigos para garantir que os venenos façam seu trabalho de forma rápida e eficiente. Personagens sem esse talento podem tentar usar granadas e venenos, mas correm o risco de desastre. Veja a caixa de texto ARMADO E MUITO PERIGOSO.

Você pode revestir uma única arma de combate corpo-a-corpo (dos grupos do duelo, das lâminas leves ou das lanças) ou três flechas/virotes com uma ação ativar. Isto usa até uma dose de veneno, e tanto o veneno quanto a arma devem estar preparados. Isto pode ser feito antes do combate, mas não mais de um minuto antes do início do encontro. Uma vez aplicado, um veneno em uma arma dura por um encontro de combate. Uma arma pode ser revestida com um único tipo de veneno de cada vez, e apenas com uma única dose. Ou seja, doses não podem “se acumular”.

O veneno é administrado através da façanha especial envenenar, que pode ser usada por qualquer personagem com uma arma revestida. Note que um inimigo pode sofrer os efeitos de um determinado tipo de veneno apenas uma vez por encontro. Venenos “concentrados” são considerados diferentes de suas versões não concentradas para este (e outros) propósitos.

EXEMPLO

Dois bandidos nos becos de Denerim atacam a guerreira Jannelle com espadas curtas revestidas com veneno de corvo. Na primeira rodada de combate, apenas um bandido acerta Jannelle. Ele não rolou uma façanha, então causa dano normal. Na segunda rodada, ambos atingem Jannelle e rolam façanhas. O primeiro bandido obtém 4 PF e realiza Envenenar e Golpe Poderoso. Jannelle sofre o dano do ataque, mais 1d6 por Golpe Poderoso, e recebe proteção de sua armadura normalmente. Também sofre os efeitos do veneno de corvo, que causa 1d6 pontos de dano penetrante. O segundo bandido gera 2 PF. Ele também gostaria de usar envenenar, mas Jannelle não pode ser afetada pelo veneno de corvo uma segunda vez no mesmo encontro. Assim, ele escolhe a façanha Penetrar Armadura.

CUSTO EM PF	FAÇANHA
2	Envenenar: as toxinas em sua lâmina percorrem o corpo de seu oponente e fazem seu trabalho mortal. Seu inimigo sofre o dano básico e os efeitos adicionais do veneno. Lembre-se de que o dano básico de venenos é penetrante.

USANDO GRANADAS

Atacar com granadas é diferente de usar venenos e de combate à distância normal. Você não precisa acertar o alvo, apenas chegar perto o bastante para pegá-lo na explosão.

Todas as granadas são armas de projétil com alcance curto de 4 metros e alcance longo de 8 metros. Ataques com granadas são descritos a seguir.

1. Para usar uma granada, você deve primeiro prepará-la com uma ação preparar. Se não arremessar a granada na mesma rodada em que a prepara, você fica suscetível à façanha Cabum! (veja em **ARMADO E MUITO PERIGOSO**).
2. Você deve escolher um alvo a até 8 metros. Você não precisa ser capaz devê-lo diretamente, mas a granada deve poder alcançá-lo de alguma forma. Você pode arremessar uma granada por sobre uma cerca, por exemplo, mas não pode arremessá-la através de uma parede de pedra sem aberturas.
3. Uma vez que a granada esteja preparada, você usa a ação arremessar (uma ação principal).
4. Ao arremessar, faça um teste de DESTREZA (GRANADAS) contra NA 11. O mestre pode modificar o NA para arremessos mais difíceis, como tirar uma granada através de uma janela pequena.
5. Se o teste for bem-sucedido, a granada aterrissa na área desejada e explode. Se o teste falhar, a granada erra seu alvo e viaja 1d6 metros numa direção à escolha do mestre (divirtam-se, mestres!) antes de explodir.
6. Todos a 2 metros da explosão — amigos e inimigos — sofrem o dano.

Você pode usar as seguintes façanhas ao atacar com uma granada: Ameaçar, Derrubar, Escaramuça, Ficar Alerta, Golpe Letal, Golpe Poderoso, Penetrar Armadura, Postura Defensiva, Provocar e Tomar a Iniciativa. Cada façanha afeta apenas um alvo, mas se você afetar mais de um alvo, pode usar mais de uma façanha. Por exemplo, se você afetar duas crias das trevas com a explosão de uma granada e gerar 4 PF, pode usar Penetrar Armadura em uma cria das trevas e Derrubar em outra.

ARMADO E MUITO PERIGOSO

Quando um personagem sem o talento Fazer Venenos tenta revestir uma arma com um veneno, deve fazer um teste de ASTÚCIA (CONHECIMENTO DE VENENOS) contra NA 13. Ele sofre uma penalidade de -3 se a batalha já tiver começado. Com uma falha, o veneno não reveste a arma, e o personagem imediatamente sofre seu dano básico (penetrante, como sempre) e seus efeitos adicionais. Mesmo com um sucesso, o personagem deve gastar 4 pontos de façanha em vez de 2 para realizar a façanha Envenenar.

Qualquer um que carregue granadas está procurando problemas, mesmo que possua o talento Fazer Venenos. Todos os inimigos que ataquem esses personagens podem realizar a façanha Cabum!.

CUSTO EM PF	FAÇANHA
3	Cabum! : seu ataque detona uma granada empunhada ou guardada pelo alvo. Se o alvo possuir uma granada empunhada, esta será detonada; se possuir apenas granadas guardadas, o mestre escolhe aleatoriamente qual delas será detonada. Se o alvo possuir o talento Fazer Venenos, apenas suas granadas empunhadas podem ser detonadas. A granada causa dano completo no alvo e em qualquer um a até 2 metros. Note que, se você realizar esta façanha em um ataque corpo-a-corpo, você está dentro de 2 metros da granada, a menos que também use Escaramuça!

DETALHES DE VENENOS & GRANADAS

A tabela **VENENOS & GRANADAS** resume as toxinas e explosivos mais comuns em Thedas.

DANO: o dano básico que o veneno ou a granada causam. Dano de venenos é sempre penetrante, a menos que algo seja dito em contrário (dano de granadas é afetado normalmente por armaduras).

EFEITOS ADICIONAIS: os efeitos sutis e incomuns do veneno ou granada, detalhados em sua descrição estendida.

CUSTO: o preço típico da matéria prima necessária para fazer o veneno ou a granada, seguido pelo preço típico para comprar uma dose ou uma granada única já prontas. A disponibilidade está sempre sujeita à aprovação do mestre, pois é muito difícil encontrar a maior parte dessas substâncias no mercado aberto.

VENENOS

VENENO	DANO	EFEITOS ADICIONAIS	CUSTO
VENENOS INICIAIS			
Extrato de raiz da morte	—	Alucinações	5 PP / 25 PP
Pó de Hale	—	-2 em Força	10 PP / 50 PP
Veneno de aranha	—	-2 em Destreza	10 PP / 50 PP
Veneno de corvo	1d6	—	20 PP / 1 PO
VENENOS INTERMEDIÁRIOS			
Beijo da víbora	2d6+4	—	1 PO / 5 PO
Mata-mago	—	Perde 2d6 pontos de mana	80 PP / 4 PO
Soro da podridão	1d6	Ações perdidas devido à dor	80 PP / 4 PO
Veneno de aranha concentrado	—	-4 em Destreza	60 PP / 3 PO
Veneno de corvo concentrado	2d6	Iniciativa atrasada, restrição de façanhas	70 PP / 350 PP
VENENOS AVANÇADOS			
Mata-mago concentrado	—	Perde 4d6 pontos de mana	130 PP / 650 PP
Morte quieta	2d6	Cai a 0 de Saúde	2 PO / 10 PO
Tranca-medula	—	Ações principais são difíceis e causam dano	150 PP / 750 PP
Veneno de wyvern	—	Cai a 0 de Saúde em Constituição + 1d6 horas	— / 8 PO

ALUCINAÇÕES DA RAIZ DA MORTE

1d6 ALUCINAÇÃO

- 1 **ATÉ OS PÁSSAROS ZOMBAM DE MIM!**: o personagem passa o próximo turno delirando e atacando algo inofensivo como uma árvore, um barril, uma carroça, um arbusto ou um pássaro.
- 2 **SAI! SAI! SAI!**: o personagem está convencido de que está coberto por insetos, sanguessugas, cobras ou coisas do tipo. Ele passa o próximo turno batendo em "bichos" inexistentes.
- 3 **A CULPA É SUA!**: o personagem acredita que um de seus companheiros traiu-o ou está tramando sua morte. No próximo turno, o personagem pode apenas fazer a ação defender e gritar em ultraje ao "traidor".
- 4 **O CÉU, O ODIOSO CÉU!**: o personagem acredita que alguma criatura maligna vindia do céu está prestes a agarrá-lo (ou, no caso de anões, acredita que vai "cair para cima"). O personagem passa o próximo turno soltando suas armas e agarrando-se a algo sólido.
- 5 **AS SOMBRAS ESTÃO VIVAS!**: o personagem é dominado pelo medo das sombras ao redor, incluindo a sua própria. Passa o próximo turno correndo à velocidade máxima para longe da concentração mais próxima de sombras.
- 6 **VIS CRIAS DAS TREVAS!**: o personagem é repentinamente convencido de que um aliado próximo aleatório (determinado pelo mestre) é uma cria das trevas ou outro inimigo natural. Passa o próximo turno atacando o "inimigo" com um bônus de +1 nas rolagens de ataque por causa de seu fervor.

DESCRÍCIONES DE VENENOS

Estas são descrições estendidas dos venenos listados na tabela VENENOS.

VENENOS INICIAIS

EXTRATO DE RAIZ DA MORTE

Raiz da morte é uma planta comum e relativamente inofensiva. Os selvagens chasind usam um destilado dos bulbos de sua raiz para induzir alucinações vívidas, durante as quais procuram conhecimento místico. Quando concentrada, a substância pode ser usada como arma. Aqueles expostos ao extrato da raiz da morte devem fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR ou BEBER) contra NA 15. Uma falha resulta em alucinações, de acordo com a tabela ALUCINAÇÕES DE RAIZ DA MORTE. As ações involuntárias descritas duram apenas o próximo turno da vítima (15 segundos durante os quais nenhuma outra ação pode ser feita), mas alucinações menores sem efeitos mecânicos continuam por até uma hora.

PÓ DE HALE

Originalmente usado pelo curandeiro de mesmo nome para ajudar a acalmar soldados feridos, este veneno encontrou usos mais sinistros nas mãos de outras pessoas. Seus efeitos duram por um encontro.

VENENO DE ARANHA

Extraído dos aracnídeos gigantes que os anões chamam de rastejantes das profundezas, este veneno deixa a vítima lenta. Seus efeitos duram por um encontro.

VENENO DE CORVO

Apreciado pelos Corvos Antivanos, este veneno é derivado de uma serpente antivana particularmente letal.

VENENOS INTERMEDIÁRIOS

BEJO DA VÍBORA

O beijo da víbora foi o agente principal na grande tragédia antivana *Rosetta e Javier*, supostamente um relato histórico sobre um nobre que acredita que sua esposa está tendo um caso. Depois de uma série de mal-entendidos aparentemente inocentes, Javier por fim beija sua esposa com lábios cobertos com este veneno, e nenhum dos dois sobrevive.

MATA-MAGO

Desenvolvido pelos Templários do Coro, este líquido violeta é a ruína dos apóstatas. Os magos do Círculo também não gostam muito dele.

SORO DA PODRIDÃO

Este soro horrendo faz a pele da vítima começar a cair – algo doloroso e revoltante. No início de seu turno, a vítima deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 15 para superar a dor. Se falhar, pode fazer apenas uma ação menor. Isto dura 2d6 rodadas. Por um número de dias igual ao número de rodadas, a vítima sofre uma penalidade de -2 em testes sociais nos quais aparência repulsiva seria relevante.

VENENO DE ARANHA CONCENTRADO

Um destilado concentrado de um veneno natural e já mortal. Seus efeitos duram por um dia.

VENENO DE CORVO CONCENTRADO

Esta mistura potente resulta de um longo e complexo processo de destilação. Um personagem que sofra seus efeitos vai imediatamente para o fim da ordem de iniciativa. Além disso, deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 15 ou não pode usar qualquer façanha que custe mais de 2 PF pelo resto do encontro.

VENENOS AVANÇADOS

MATA-MAGO CONCENTRADO

Uma versão mais potente do mata-mago. Diz-se que os Templários possuem grandes reservatórios deste veneno em Val Royeaux.

MORTE QUIETA

Uma mistura malévola de veneno infame até mesmo em círculos de assassinos, a morte quieta mata instantaneamente – ou não, se (diz a lenda) a vítima for destinada a grandes feitos. A vítima deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 19, acrescentando seu nível à rolagem. Em caso de sucesso, não sente nada. Em caso de falha, cai para Saúde 0 e logo morre, de acordo com as regras normais. Tentativas de estabilizar a vítima sofrem uma penalidade de -3.

TRANCA-MEDULA

Este veneno traiçoeiro faz correr gelo através dos membros de sua vítima, praticamente travando-os. As vítimas de tranca-medula podem fazer apenas ações menores pelo resto do encontro. Para fazer uma ação principal, devem ser bem-sucedidas em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR)

PREPARANDO INGREDIENTES

Os materiais a seguir são usados em vários ofícios, incluindo fabricação de venenos e construção de armadilhas. Estas descrições têm função de história, sem qualquer efeito mecânico, para inspirar o mestre e os jogadores e dar um pouco mais de informações sobre o mundo de Thedas.

- **CRISTAL DE FOGO:** pedras vitais que foram imbuídas com energia termal agitada, naturalmente ou por um tranquilo.
- **PEDRA-DE-GELO:** pedra-de-gelo é uma pedra vital que absorveu parte da temperatura do Dorso Frio, naturalmente ou através da ação dos tranquilos.
- **PEDRA VITAL:** pedras vitais são pedaços de rocha que ficaram próximos a lyrium por muito tempo e adquiriram propriedades incomuns. São inestimáveis para encantar uma variedade de objetos.
- **PÓ DE LYRIUM:** lyrium encontrado em pó naturalmente, muito mais fácil de usar do que minério de lyrium.
- **RELÂMPAGO CONGELADO:** cristais que armazenam energia química natural, efetivamente tornando-se baterias elétricas.

contra NA 15. Em caso de sucesso, sofrem 1d6 pontos de dano penetrante e podem realizar a ação. Em caso de falha, sofrem 2d6 pontos de dano penetrante e não podem fazer nada exceto berrar em agonia.

VENENO DE WYVERN

Veneno de wyvern deixa uma vítima mais lenta e mata-a gradualmente. Uma vez afetado, um alvo está em perigo mortal. Entretanto, depois de alguns momentos, o veneno exposto ao ar se torna bem menos perigoso. Assim, é essencial colher o veneno de wyvern rápida e cuidadosamente se ele for armazenado para uso futuro. Um teste de ASTÚCIA (CONHECIMENTO DE VENENO) com NA 17, exigindo os restos de um wyvern recentemente morto, fornece 1d6 doses de veneno, não deixando nada para uma segunda tentativa. Ao usar a regra de ACIDENTE NA FABRICAÇÃO DE VENENOS, o veneno de wyvern acrescenta apenas +1 ao resultado do acidente com um resultado máximo de 6 – ele nunca mata completamente.

Um personagem envenenado com veneno de wyvern deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 15 ou sofrer seus efeitos. Um personagem envenenado fica com Saúde 0 depois de um número de horas igual a $1d6 + \text{Constituição}$ (mínimo de uma hora), moribundo, a menos que receba uma dose de antídoto antes que seu tempo acabe. Durante este tempo, as vítimas estão sujeitas a febre, visões e a uma penalidade de -1 em Destreza.

O antídoto para o veneno de wyvern é uma poção cuja fabricação exige um teste de ASTÚCIA (CONHECIMENTO DE VENENOS) contra NA 15, feita de uma mistura de três ervas específicas: drakevein, manto de Andraste e fruta-do-inverno. Em geral, drakevein, fruta-do-inverno e manto de Andraste não são especialmente raras, mas podem estar fora de época ou ser encontradas em terras mais distantes se o mestre quiser aumentar a dificuldade de sua obtenção.

AQUAE LUCIDIUS

O veneno de wyvern faz estas criaturas serem muito procuradas por fabricantes de poções, alquimistas e fabricantes de uma bebida potente chamada aquae lucidius. Uma quantidade minúscula de veneno de wyvern remanescente no aquae depois da destilação resulta em um efeito alucinógeno único. A eficácia do veneno de wyvern em poções melhoradas e receitas alquímicas é um segredo muito bem guardado ou um mistério; opiniões diferem.

Fazer um lote de aquae lucidius exige 1 dose de veneno de wyvern por 10 porções, mais suprimentos adicionais de fermentação, como água, açúcares, ervas e levedura (ao custo de 10 PP para um lote de 10 porções). Fazer um lote de qualquer tamanho de aquae lucidius exige um teste avançado de ASTÚCIA (CERVEJARIA) contra NA 15; cada rolagem representa uma hora de trabalho. Personagens que bebem uma porção devem fazer um teste de Constituição (Beber) contra NA 13, o resultado determina a reação geral do consumidor à bebida. Aumente o NA em 1 para cada porção adicional consumida depois da primeira. Qualquer personagem que falhe no teste desmaia depois de 1d6 minutos de tontura e alucinações terríveis que o deixam confuso e inquieto (-1 em Astúcia e Percepção) por 1d6 horas. Personagens que têm sucesso reagem à bebida com base no resultado do dado do dragão, comparado com a tabela abaixo (nenhum efeito mágico realmente ocorre, mas os bebedores podem ter dificuldade de se convencerem de tal).

EFEITOS DO AQUAE LUCIDIUS

DADO DO DRAGÃO	EFEITO
1	<i>"Consigo ver através do tempo!"</i>
2	<i>"Vocês são todos feitos de luz de fogo e sombras, sabem, temperados com azul e amarelo. Se eu os molhar, podem sumir. Não iriam querer isso."</i>
3	<i>"Tive uma breve visão de minha bisavó, embora ela estivesse comendo nabos com um dragão humilde e Andraste estivesse lá salvando tudo."</i>
4	<i>"É como se minha alma voasse e flutuasse acima de minha cabeça."</i>
5	<i>"Me sinto estranho, mas bem!"</i>
6	<i>"Aquele coisa funciona muito bem. Outra rodada, pessoal?"</i>

DESCRÍÇÕES DE GRANADAS

Estas são descrições estendidas das granadas listadas na tabela GRANADAS. Note que, ao contrário dos venenos, o dano básico das granadas não é penetrante a menos que algo seja informado ao contrário.

BOMBA DE CHOQUE

Um fluido brilhante que cintila com energia. Estes frascos contêm relâmpago congelado em pó e explodem com um clarão e o cheiro de ozônio. Causam dano penetrante a qualquer um vestido em armaduras de metal.

BOMBA DE FOGO

Geralmente feito com pó de fogo anão ou gaatlock (pólvora preta qunari), este líquido combustível saturado

com cristais de fogo incendeia objetos inflamáveis em seu raio de ataque. Isto é geralmente um perigo menor (1d6) ou moderado (2d6), mas varia dependendo das circunstâncias.

BOMBA DE GELO

Um líquido frio destilado de pedra-de-gelo em pó. Estas granadas emanam frio pelos membros de suas vítimas, reduzindo sua velocidade até o final do encontro.

FRASCO DE ÁCIDO

Vapor corrosivo que queima a pele e corrói tudo emerge destes frascos. Armaduras vestidas por pessoas dentro do raio de ataque do frasco perdem permanentemente 1 ponto de valor de armadura (antes que o dano do ácido seja aplicado) até que sejam reparadas. Dano cada vez maior na armadura pode se acumular pelos efeitos de múltiplos frascos de ácido.

GRANADAS

GRANADA	DANO	EFEITOS ADICIONAIS	CUSTO
GRANADAS INTERMEDIÁRIAS			
Bomba de choque	2d6	Penetrante contra armaduras de metal	40 PP / 2 PO
Bomba de fogo	3d6	Incendeia objetos inflamáveis	40 PP / 2 PO
Bomba de gelo	3d6	-4 em Velocidade	40 PP / 2 PO
Frasco de ácido	3d6	Diminui valor de armadura	40 PP / 2 PO

A TÉCNICA DAS ARMADILHAS

A fabricação de armadilhas era originalmente um ofício de caçadores, que veio a ter uso na guerra. Novos dispositivos e modos cada vez mais eficientes de usá-los estão sempre sendo inventados. As armadilhas mais básicas são pouco mais do que simples laços e poços com espinhos, mas armadilhas mais avançadas são muitas vezes aparatos complexos, que atraem a atenção completa da vítima, cobrem-na de chamas ou reduzem-na a carne moída em um piscar de olhos.

O talento Fazer Armadilhas permite que os personagens preparem armadilhas que serão disparadas por aqueles que passam perto delas sem evitar seu gatilho. Armadilhas funcionam como perigos, causando um nível básico de dano. Muitas armadilhas acrescentam efeitos especiais a este dano. Incorporar esses efeitos especiais na criação de uma armadilha frequentemente reduz seu dano. As seções a seguir descrevem como armadilhas podem ser preparadas e o que acontece quando são acionadas.

PREPARANDO ARMADILHAS

Qualquer personagem com o talento Fazer Armadilhas pode construir uma armadilha simples para causar o dano básico a uma vítima. As armadilhas de novatos causam até 2d6 dano básico. Armadilhas de fabricantes experientes causam até 4d6 dano básico, e armadilhas de mestres causam até 6d6 dano básico. Um personagem pode escolher fazer uma armadilha que causa menos dano, para diminuir sua dificuldade ou custo.

Preparar uma armadilha que causa dano simples exige um teste de DESTREZA (ARTESANATO) contra um NA indicado pela tabela nesta página. O processo de preparação de uma armadilha leva 1 minuto, desde que as ferramentas adequadas e os materiais suficientes estejam à mão. Um conjunto de ferramentas para armadilhas custa 10 PP. O custo dos materiais para uma armadilha depende de sua magnitude, conforme mostrado na tabela.

A maioria dos fabricantes de armadilhas carrega um kit de materiais, que deve ser descrito apenas por seu valor monetário. O kit pode consistir de solventes exóticos, engrenagens em miniatura, lâminas serradas, dardos afiados e outros tipos de peças perigosas. Os jogadores podem descrever estes componentes com tantos detalhes quanto quiserem. À medida que estas matérias primas são



usadas, o valor do kit é reduzido. Se as armadilhas forem desmontadas (veja na página 97), seu valor é aumentado na mesma proporção. O mestre deve aplicar o bom senso para determinar o peso e tamanho de matérias primas que um personagem pode carregar.

Um fabricante que falhe ao preparar uma armadilha deve fazer um teste adicional de DESTREZA (ARTESANATO), contra o mesmo NA, para determinar se suas matérias primas foram arruinadas. Em caso de falha, ficam inutilizadas.

Os materiais necessários para construir uma armadilha também podem ser encontrados na natureza. Isto exige um teste de ASTÚCIA (CONHECIMENTO NATURAL) ou PERCEPÇÃO (PROCURAR) contra o mesmo NA para construir a armadilha. Um sucesso significa que o personagem não precisa diminuir o valor do seu kit. Um personagem sem seu kit também pode obter materiais desta forma.

CUSTO DE MATERIAIS PARA ARMADILHAS

NA	DANO BÁSICO	CUSTO DOS MATERIAIS
9	1d6	1 PP
11	2d6	10 PP
13	3d6	20 PP
15	4d6	50 PP
17	5d6	1 PO
19	6d6	10 PO

EFEITOS ADICIONAIS DE ARMADILHAS

EFEITO	DANO PERDIDO	RESUMO	RESTRIÇÃO
Efeito em área	-1d6	Afeta raio de 2 metros	—
Efeito amplo	-2d6	Afeta raio de 4 metros	Apenas experiente
Efeito expansivo	-3d6	Afeta raio de 6 metros	Apenas mestre
Intrincada	-1d6	NA +3 para desarmar	—
Complexa	-2d6	NA +6 para desarmar	Apenas mestre
Atraente	-4d6	Causa distração	Apenas experiente
Fascinante	-6d6	Causa muita distração	Apenas mestre
Oculta	-1d6	NA +2 para detectar	—
Escondida	-2d6	NA +4 para detectar	Apenas experiente
Encoberta	-3d6	NA +6 para detectar	Apenas mestre
Derrubar	-1d6	Derruba oponentes	—
Penetrante	-2d6	Causa dano penetrante	Apenas experiente
Escorregadia	-2d6	Graxa	Apenas experiente
	-3d6	Graxa flamejante	Apenas mestre
Escorregadia autoinflamável	-3d6		

A natureza exata de cada armadilha fica a cargo da imaginação do jogador e da decisão do mestre. A diferença entre poços com espinhos, mandíbulas de metal e estilhaços frios disparados pela explosão de pedra-de-gelo é mecanicamente irrelevante.

EFEITOS ADICIONAIS

Além de causar dano simples, armadilhas também podem ter outros efeitos. A tabela EFEITOS ADICIONAIS DE ARMADILHAS descreve estas opções. Muitos efeitos exigem que o fabricante seja experiente ou até mesmo mestre no talento Fazer Armadilhas. Um fabricante novato não pode usar o efeito atraente, por exemplo.

Cada opção reduz o dano que a armadilha causa ao ser acionada, aumenta o NA para preparar a armadilha em +1 e dobra o custo das matérias primas. As matérias primas para armadilhas com efeitos adicionais não podem ser obtidas na natureza; devem vir de um kit.

Você pode adicionar efeitos até reduzir o dano da armadilha a 0, mas não mais do que isso.

O mesmo efeito (ou efeitos similares) não pode ser acrescentado mais de uma vez à mesma armadilha. Por exemplo, uma armadilha não pode ser escondida e encoberta, ou “duas vezes intrincada”.

EFEITO EM ÁREA

Esta armadilha tem um raio de explosão ou um efeito de borriço pequeno. Afeta todos em um raio de 2 metros de sua localização.

EFEITO AMPLO

Esta armadilha tem um raio de explosão ou um efeito de borriço modesto. Afeta todos em um raio de 4 metros de sua localização.

EFEITO EXPANSIVO

Esta armadilha tem um raio de explosão ou um efeito de borriço grande. Afeta todos em um raio de 6 metros de sua localização.

INTRINCADA

Esta armadilha tem construção mais sofisticada que o normal. O NA para desarmar a armadilha aumenta em +3.

COMPLEXA

Esta armadilha foi construída de forma incrivelmente complexa. O NA para desarmá-la aumenta em +6.

ATRAENTE

Atrai a atenção da vítima. Ela sofre -3 em Defesa e não pode fazer ações até que seja bem-sucedida em um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra NA 13, que pode ser feito no início de cada um de seus turnos até que haja um sucesso.

FASCINANTE

Como atraente, acima, mas o NA do teste é 17.

OCULTA

Esta armadilha foi escondida de forma bem desleixada mas ainda efetiva. Testes para identificar a armadilha têm seu NA aumentado em +2.

ESCONDIDA

Esta armadilha foi muito bem escondida. Testes para identificar a armadilha têm seu NA aumentado em +4.

ENCOBERTA

Esta armadilha foi ocultada tão bem que é quase invisível. Testes para identificar a armadilha têm seu NA aumentado em +6.

DERRUBAR

Personagens afetados são derrubados e perdem sua ação principal no próximo turno.

PENETRANTE

A construção letal desta armadilha faz seu dano básico ser penetrante.

ESCORREGADIA

A armadilha cria uma área escorregadia de graxa inflamável. Personagens afetados devem fazer um teste imediato de DESTREZA (ACROBACIA) contra NA 15 ou cairão. De acordo com o mestre, aqueles que permanecerem na área podem ter de rolar novamente em rodadas posteriores, dependendo de seus movimentos. Contato com fogo incendeia a graxa, causando 1d6 de dano penetrante aos personagens afetados, que continuam a sofrer a mesma quantidade de dano no final de cada turno até que saiam da área em chamas. Graxa que não esteja queimando permanece indefinidamente, dispersando-se apenas sob a chuva, ao ser limpa adequadamente pelos personagens, ou em condições similares.

ESCORREGADIA AUTOINFLAMÁVEL

Como escorregadia, mas o próprio mecanismo da armadilha inflama a graxa.

ACIONANDO ARMADILHAS

Uma vez que uma armadilha seja preparada, ela fica dormente, esperando que uma vítima a acione. Identificar uma armadilha sem procurar ativamente exige um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO) contra NA 13.

Procurar ativamente em uma área exige um teste de PERCEPÇÃO (PROCURAR) contra NA 11.

Uma vez que uma armadilha seja identificada, compreender sua natureza — ou seja, o que ela faz — exige um teste de ASTÚCIA (ENGENHARIA) contra um NA baseado na habilidade do personagem que a preparou: NA 13 para um novato, NA 15 para um experiente e NA 17 para um mestre. Personagens com o talento Fazer Armadilhas recebem um bônus baseado no nível de seu talento para este teste.

Uma armadilha identificada geralmente pode ser evitada completamente. Entretanto, se uma vítima que tenha identificado uma armadilha precisar acioná-la para realizar algum objetivo (passar através de uma porta com uma armadilha, por exemplo), sofre apenas metade do dano.

Um personagem com coragem e habilidade suficientes também pode tentar desarmar a armadilha.

DESARMANDO ARMADILHAS

Qualquer personagem pode tentar desarmar uma armadilha que tenha encontrado, mesmo que não tenha o talento Fazer Armadilhas ou que tenha falhado no teste de ASTÚCIA (ENGENHARIA) para comprehendê-la. Para fazer isso, é preciso um teste de DESTREZA (ARMADILHAS) contra um NA baseado na habilidade do personagem que a preparou: NA 13 para um

novato, NA 15 para um experiente e NA 17 para um mestre. Personagens com o talento Fazer Armadilhas recebem um bônus baseado no nível de seu talento. Além disso, o personagem que está desarmando recebe um bônus de +2 se tiver compreendido a armadilha com ASTÚCIA (ENGENHARIA). Uma falha ao desarmar aciona a armadilha, que imediatamente causa seu dano e efeitos.

Desarmar uma armadilha e também coletar sua matéria-prima (provavelmente para acrescentá-la a um kit) acrescenta +2 ao NA. Se o personagem não tentar isto, os componentes são automaticamente destruídos durante o desarmamento.

Como uma alternativa para desarmar, a maior parte das armadilhas pode simplesmente ser acionada à distância. Isto sempre destrói os componentes da armadilha e pode ter outros efeitos perigosos ou arriscados dependendo da situação e da veneta do mestre.

Um fabricante sempre pode desarmar sua própria armadilha e absorver sua matéria-prima de volta ao seu kit, sem testes.

EXEMPLO

O fabricante de armadilhas Walyse decide ocultar uma armadilha na porta de sua oficina, para cortar os tornozelos de visitantes indesejados. Como um fabricante experiente, ele pode fazer armadilhas que causam até 4d6 de dano básico. Decide começar com este nível de dano, que exige um NA igual a 15. Ele acrescenta os efeitos oculta e derrubar. Cada um desses reduz o dano em 1d6, acrescenta +1 ao NA e dobra o preço das matérias primas. Walyse deve fazer um teste de DESTREZA (ARTESANATO) contra NA 17 para preparar a armadilha. Ele é bem-sucedido, gasta 200 PP em materiais do seu estoque (50 PP dobradas, então dobradas novamente) e prepara uma armadilha difícil de identificar (NA +2) que causa 2d6 de dano e derruba quem a acionar.

Algum tempo depois, o ladino Gerhard tenta entrar na oficina de Walyse. Ele suspeita que Walyse possa ter colocado armadilhas, então procura ao redor. Faz um teste de PERCEPÇÃO (PROCURAR) contra NA 13. Seu resultado permite notá-la, mesmo com a penalidade. Ele não se importa com o que ela faz, então nem tenta comprehendê-la. Decide simplesmente entrar pela janela, evitando o perigo.

Alguns meses mais tarde, Walyse se engasga com um osso de galinha e morre. Seu filho Wilis herda a oficina. Por milagre, Wilis tem sucesso em um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO) contra NA 15 para perceber a armadilha quando cambaleia para dentro da oficina pela primeira vez. Ele olha mais de perto, tentando descobrir o que a armadilha faz. Falha em seu teste de ASTÚCIA (ENGENHARIA) contra NA 15 miseravelmente. Coçando seu queixo, Wilis decide desarmar a armadilha — o que quer que ela faça — para que não tenha que entrar e sair pela janela pelo resto da vida. Ele precisa ser bem-sucedido em um teste de DESTREZA (ARMADILHAS) contra NA 15 para fazer isso, já que não se importa em destruir os componentes (se quisesse preservá-los, seria um teste contra NA 17). Ele falha em sua rolagem — ainda tem muito a aprender — e sofre a ativação da armadilha, que causa 2d6 pontos de dano e deixa-o no chão, gritando e sangrando.

CAPÍTULO 5



MAGIA

Amagia permeia todos os seres vivos na terra de Thedas. Passa através de todo animal, planta e criatura senciente. Algumas pessoas até mesmo acreditam que a magia é o poder que concede a vida. A despeito da forte presença da magia em todos os seres vivos, apenas alguns poucos possuem a habilidade de manipulá-la. Magos e outros usuários de feitiços conseguem extraír mana da matéria viva e moldá-la em fogo para queimar seus inimigos, canalizá-la em glifos arcânicos ou usá-la para dominar as mentes mais fracas. Este capítulo apresenta uma base sobre o uso da magia em Thedas, e explica como ela funciona em *Dragon Age RPG*.

A magia é uma arte complexa e perigosa. Aqueles com o potencial para lidar com seu poder passam por anos de extenso treinamento e estudo para dominá-la. Por fim, são testados até que sejam fortalecidos — ou destruídos. A magia não é para os fracos, pois aqueles que não têm a força para usá-la são usados por ela, tornando-se hospedeiros de um mal indescritível.

Este capítulo fala mais sobre o poder da magia. Descreve feitiços poderosos, explica os riscos que eles apresentam e discute as facções que se envolvem com o poder da magia no mundo.

O TURVO

Os magos possuem uma conexão especial com o reino sobrenatural conhecido como o Turvo. De acordo com o Coro, o Turvo é a fonte do poder essencial que o Criador

utilizou para formar Thedas e todas as coisas vivas. Quando os vivos morrem, suas almas passam pelo que se chama de Véu e chegam a esse mundo. Aqueles que tiveram boas vidas e cultuaram o Criador então viajam para o céu, onde se juntam a ele como uma recompensa eterna. Contudo, aqueles que viveram vidas más ou não cultuaram o Criador retornam ao éter de onde se formaram quando entram no Turvo. Os magos afirmam que o destino das almas dos mortos é apenas um dogma do Coro que não tem provas. Nunca se viu nenhuma alma entrar no Turvo, de acordo com os magos. Assim, também não se pode provar que qualquer coisa descrita pelo Coro aconteça depois da morte. Este é um debate eterno entre o Coro e o Círculo dos Magos, tornado ainda mais difícil porque o Coro exige que sua posição seja aceita através da simples fé.

O PERIGO DA MAGIA

O Turvo não é um reino vazio. Na verdade, é cheio de espíritos de todos os tipos, assim como seres adormecidos em Thedas. Por razões ainda desconhecidas, os magos atraem a atenção dos espíritos nativos do Turvo. Alguns sábios especulam que a habilidade dos magos de utilizar a magia faz com que tenham uma aparência diferente no Turvo. Ao contrário de outros seres vivos, quando um mago entra no Turvo (voluntariamente ou não), pode agir normalmente, e os espíritos talvez sejam capazes de notar essa diferença. A despeito da forma com que isto ocorre, espíritos malignos (como demônios) que desejam entrar no mundo dos vivos são atraídos por magos, como se eles fossem faróis. Caso um demônio encontre um mago no Turvo, tentará possuí-lo.

Alguns demônios tentam usar a força, mas outros bajulam e enganam suas presas, oferecendo poder ou quase qualquer coisa para atingir seu objetivo.

O inevitável resultado é o mesmo: uma abominação é criada. Este é o nome dado a magos possuídos, embora essa não seja uma possessão física. O demônio ainda está no Turvo, mas o espírito do mago também está. O demônio distorce e controla o corpo do mago através do espírito cativo. O demônio enxerga pelos olhos do corpo, canaliza seu poder através dele e é capaz de usar a magia do mago de maneiras que o cativo nunca teria imaginado. Uma vez que o demônio esteja no controle, uma abominação torna-se uma criatura louca que embarca numa fúria destrutiva até que seja detida. Quanto mais poderoso o demônio, pior a abominação. Registros históricos falam sobre abominações que destruíram comunidades inteiras, e continuaram aterrorizando os campos durante anos.

Assim, os temores das pessoas comuns têm fundamento. Todos os magos são suscetíveis à possessão demoníaca, e mesmo os mais fortes devem manter a guarda erguida. É por isso que o Coro criou o Círculo dos Magos em primeiro lugar. Se os magos devem existir para que seu poder possa ser usado contra as crias das trevas, que seja. Contudo, o Coro insiste para que eles sejam vigiados cuidadosamente, lidando com aqueles que podem ser perigosos para Thedas antes que a possessão ocorra.

TREINAMENTO MÁGICO

O treinamento de um mago consiste de extensivo estudo do conhecimento arcano coletado e transmitido através dos séculos, e longo treinamento para utilizar e canalizar energia mágica. O início do treinamento tem o objetivo de dar aos aprendizes disciplina e foco, o que ajuda a evitar arroubos mágicos súbitos. Mais tarde, os aprendizes aprendem as formas específicas de feitiços comuns. Muitos demonstram talento ou propensão para uma escola de magia específica, e têm permissão ou incentivo para concentrar-se nela.

Em maior ou menor grau, cada círculo é uma espécie de escola de guerra. O Coro nunca esquece que seu maior uso para magos é na luta contra as crias das trevas, especialmente durante um Flagelo. Filosoficamente, isto é visto como uma penitência pelo orgulho dos magistrados do Imperium Tevinter, que ofenderam o Criador ao invadir a Cidade Dourada e provocaram o Primeiro Flagelo. Assim, mesmo em tempos de paz, boa parte do treinamento de um mago enfatiza a magia de batalha. Todos os magos do Círculo aprendem a usar a lança arcana, e a maioria domina um ou mais feitiços de combate. Eles treinam para pensar rápido em batalha e usar seus poderes para defender a si mesmos e seus aliados.

Magos apóstatas não podem ser treinados nos mesmos métodos e com a supervisão do Coro, mas cada um deve passar por seu próprio aprendizado, treinamento e testes. Apóstatas certamente correm um risco maior de possessão demoníaca ou de outros perigos devido à falta de supervisão, mas não há nada inerente no estudo da magia fora dos Círculos que leva um mago à ruína a não ser o que os templários e o Coro alegam.

O TORMENTO

O teste final de um mago do Círculo é o ritual secreto e sagrado do Tormento. É o evento para o qual todo aprendiz do Círculo estuda e se prepara. A perspectiva do Tormento paira sobre os aprendizes em parte porque os encantadores decidem, sozinhos e em segredo, quando e se o aprendiz está pronto. Quando o fazem, o aprendiz é levado, sem aviso ou preparação, para encarar o Tormento. Pode ser a qualquer momento — assim, eles devem estar sempre preparados.

O ritual em si é simples. Com a ajuda de uma dose de lyrium, a mente do aprendiz é enviada através do Véu para as profundezas do Turvo. Lá, o aprendiz deve resistir à possessão de um demônio. Se a vontade do aprendiz é forte o bastante para rechaçar a possessão, o teste é bem-sucedido e o candidato se torna um mago do Círculo, tendo provado possuir a força de vontade e caráter necessários para dominar e usar a magia.

Se, por outro lado, a vontade do aprendiz se mostrar insuficiente, o demônio o possui. Templários supervisionando o Tormento veem os sinais da iminente transformação em abominação e matam o candidato fracassado. Assim, o único resultado de uma falha no Tormento é a morte, e todo Templário sabe que pode ter de matar um aprendiz fracassado.

Apóstatas não se envolvem no Tormento propriamente dito, mas muitos, em algum momento de suas vidas, serão convocados para entrar no Turvo e enfrentar forças demoníacas. Aqueles que sobrevivem emergem mais fortes e sábios por causa da experiência; aqueles que falham geralmente são possuídos, tornando-se abominações a serem caçadas e destruídas.

OS TRANQUILOS

Em casos nos quais os encantadores de um círculo sentem que um candidato específico jamais estará pronto para encarar o Tormento, ou se um candidato provar-se indigno antes do ritual, a única outra opção é o ritual da tranquilidade, que rompe permanentemente a conexão de um aprendiz com o Turvo, protegendo todos os envolvidos. Alguns aprendizes também solicitam ser transformados em tranquilos, frequentemente porque temem seu próprio poder ou o Tormento em si.

Como parte do ritual, uma marca mágica de lyrium é inscrita na testa do candidato, permanentemente rompendo seus laços com o Turvo. Isto os torna imunes à possessão demoníaca, com o efeito colateral de impedi-los de sonhar e experimentar emoções. Fazendo jus a seu nome, os tranquilos existem em um estado de paz e calma, intocados por sentimentos. Têm vidas simples e teoricamente livres de problemas. A maioria não fala muito.

Os tranquilos geralmente se encarregam de trabalhar com lyrium e fazer itens encantados. Eles também negociam tais itens com forasteiros. O rosto calmo dos tranquilos é a face do Círculo conhecida por muitos fora de suas fileiras.

Apóstatas não têm tranquilos e é esta ameaça e outras “precauções” dos templários que fazem com que vários fujam dos Círculos do Coro. Mais de um obstinado aprendiz tornou-se um apóstata depois de descobrir que foi selecionado para se tornar um tranquilo.

O CÍRCULO DOS MAGOS

Os povos de Thedas há muito reconheceram que pessoas com potencial mágico são incrivelmente úteis e terrivelmente perigosas. Magos treinados podem fornecer muitos serviços indispensáveis, mas todos os magos também são alvos em potencial para possessão demoníaca, candidatos a se tornarem abominações e ameaças para todos.

Por isso, o Coro criou e governa o Círculo dos Magos para supervisionar o treinamento daqueles com talentos mágicos. O Círculo tem o direito e a responsabilidade de encontrar pessoas com potencial mágico, que em geral manifesta-se no final da infância ou no início da adolescência. Esses magos latentes são levados de suas famílias e criados pelo Círculo. Ninguém está isento; mesmo filhos de nobres devem ser entregues ao Círculo se mostrarem aptidão mágica. Apenas aqueles criados além do alcance do Círculo e do Coro, ou que são deliberadamente escondidos, têm chance de passar despercebidos. O Círculo e os Templários têm um juramento de caçar todos os apóstatas.

Os aprendizes do Círculo aprendem a controlar suas habilidades e por fim passam pelo Tormento, um teste secreto no qual magos aprendizes são enviados para o Turvo para confrontar um demônio. Isto testa sua aptidão para tornarem-se magos completos. Muitos morrem durante o Tormento, e alguns são mortos pelos templários que observam seu teste se forem possuídos. Por outro lado, alguns que fazem — ou que mostram força de vontade insuficiente para fazer o teste — passam pelo ritual da tranquilidade, perdendo a maior parte de suas habilidades mágicas. O ritual deixa-os sem emoções, incapazes de lançar feitiços e de entrar no Turvo. Todavia, muitos dos tranquilos se tornam talentosos na criação de itens encantados. Em qualquer caso, os sobreviventes do Tormento obtêm a graduação de magos e membros completos do Círculo.

ORGANIZAÇÃO & HIERARQUIA

O Círculo é dividido em vários círculos menores — comunidades de magos. Em geral, os círculos ficam isolados do resto da população, suas torres e fortalezas localizadas em ilhas, costas solitárias, florestas densas e assim por diante. Isto protege o povo de acidentes com a magia e desencoraja visitantes. Um círculo é inevitavelmente acompanhado de uma guarnição dos Templários e de vários ajudantes, frequentemente magos que passaram pelo ritual da tranquilidade. Os tranquilos são os membros do Círculo vistos nas cidades com maior frequência.

A hierarquia de um círculo local é simples. O Coro (através de seus Templários) supervisiona a organização. Dentro de cada círculo, o primeiro encantador lidera um conselho de encantadores maiores, os magos de mais alto escalão. Embora em teoria essas posições pertençam a ma-

gos com habilidade e mérito comprovados, elas freqüentemente são ocupadas por magos com aptidão e apetite para política, além dos favoritos do Coro e das fraternidades mais influentes do círculo.

Abaixo do conselho dos encantadores maiores estão os encantadores, responsáveis pelo ensino e treinamento dentro do círculo. Abaixo deles estão os magos comuns, aqueles que passaram pelo Tormento. Por fim, há os aprendizes, pessoas em vários estágios de treinamento mágico que ainda não passaram pelo Tormento. Aprendizes são organizados em classes baseadas em idade e experiência.

Oficialmente, o Círculo dos Magos permanece neutro em todos os assuntos externos. Um círculo não deve se envolver na política ou nos assuntos internos do reino em que está localizado. Magos do Círculo reconhecem a autoridade de sua organização e do Coro, e pouco mais. Na prática, os magos envolvem-se em conflitos de tempos em tempos, e infrações menores tendem a ser ignoradas.

FRATERNIDADES

Como um grupo culto, os magos tendem a formar suas próprias opiniões e dedicar-se a discussões e debates. Isto levou à formação de facções conhecidas como fraternidades dentro do Círculo dos Magos. As fraternidades são baseadas em opiniões e ensinamentos (alguns deles heréticos) de grandes pensadores e filósofos magos.



As fraternidades são alianças informais. O Coro não as reconhece oficialmente e faz o que pode para desencorajar os magos de qualquer aliança exceto ao próprio Círculo. Todavia, as fraternidades exercem influência política e cultural considerável dentro do Círculo, um pouco como partidos políticos. Um círculo local deve freqüentemente ter alianças ou coligações entre diferentes fraternidades para funcionar tranquilamente. Algumas vezes apenas a autoridade do Coro — e a ameaça dos Templários — pode fazer com que diferentes fraternidades cooperem. Ironicamente, foi em um conclave de Fraternidades que o Círculo por fim decidiu se separar do Coro, começando assim a Guerra dos Magos e Templários. Esta decisão não foi tomada rapidamente, e seus efeitos são sentidos por toda Thedas.

As seções a seguir listam as fraternidades do Círculo.

AEQUITARIANOS

A mais prática e pragmática das fraternidades, os aequitarianos procuram equilíbrio e moderação na aplicação de magia e ao lidar com a maior parte dos problemas. Acreditam em um conjunto firme de regras e no ideal do serviço abnegado à população. Frequentemente são os moderadores em desavenças entre fraternidades, clamando por união e cooperação dentro do Círculo e negociando acordos sempre que possível.

FORMARI

Os formari são compostos pelos tranquilos e fazem trabalhos de encantamento e comércio em nome do Círculo. Exposição ao lyrium e ao ritual da tranquilidade faz com que os formari fiquem um pouco isolados do resto do Círculo, embora eles sejam os membros do Círculo que mais interagem com o mundo exterior. Mesmo assim, não têm uma filosofia ou perspectiva abrangente. Os formari mantêm entrepostos comerciais e oficinas em grandes cidades e comunidades para realizar os negócios do Círculo.

ISOLACIONISTAS

A fraternidade isolacionista preferiria uma separação ainda maior entre os magos e o resto do mundo. Eles defendem que magos devem viver separados das pessoas comuns, como eremitas isolados ou em comunidades pequenas e escondidas. Alguns isolacionistas acreditam que esta é a melhor forma de aprender a teoria e prática da magia em paz e segurança, enquanto outros pensam que a magia é tão perigosa quanto o Coro diz (ou até mais) e que os magos deveriam ficar isolados do mundo para protegê-lo. A primeira facção tem algumas inclinações libertárias, preferindo que seu isolamento fosse livre do Coro e de seus Templários, enquanto que a última tem inclinações legalistas ou aequitariantas.

LEGALISTAS

A fraternidade legalista procura fortalecer os laços entre o Círculo e o Coro, chegando a desejar que o Círculo dos Magos se torne parte oficial do Coro, como os templários. Legalistas são frequentemente defensores da política do Coro em relação ao Círculo, explicando que o Coro faz o que é melhor

para os magos e a população em geral, e que a supervisão dos templários é necessária e honrosa. Muitos legalistas são movidos por uma profunda fé pessoal no Cântico da Luz, enquanto outros têm desejos mais cínicos de cair nas boas graças da hierarquia do Coro.

LIBERTÁRIOS

Os libertários desejam o máximo de independência para o Círculo (e frequentemente para os magos em geral). Os libertários mais conservadores procuram afrouxar o domínio do Coro sobre o Círculo, tornando-o um corpo independente com controle sobre seu próprio destino. Os libertários mais radicais defendem que o Círculo não seja nada além de uma rede livre de treinamento e comunicação entre magos, afirmado que todos os magos habilitados devem ser autônomos e livres para estudar e praticar como quiserem. Os libertários são o maior bloco de oposição aos legalistas e seus aliados aequitariantes conservadores.

LUCROSIANOS

Para os lucrosianos, magia é poder, pura e simplesmente. Portanto, o trabalho de um mago é a aquisição de poder. Para os lucrosianos, esta busca se estende além de poder mágico, até formas de poder mundano, particularmente riqueza. Se um mago tem o potencial de obter grande riqueza, por que não deveria fazer isso, como qualquer artesão habilidoso? Os lucrosianos encontram aliados entre a fraternidade dos libertários, que advoga maior liberdade para buscar o poder que tanto lhes interessa. Eles encontram oposição nos aequitariantes (com suas regras e senso de dever) e nos legalistas (que desejam entregar todo o poder ao Coro).





A ORDEM DOS TEMPLÁRIOS

O Círculo dos Magos foi estabelecido pelo Coro e pelo Império Orlesiano para controlar os magos, mas quem vigia os vigilantes? A resposta é a Ordem dos Templários, um braço guerreiro do Coro, dedicado a supervisionar, controlar e – quando necessário – eliminar magos para garantir que não sejam uma ameaça para as pessoas de Thedas. Os templários são um símbolo do poder militar do Coro e um lembrete para os magos da supervisão do Coro em suas vidas. As pessoas de Thedas geralmente veem os templários como heróis: guerreiros sagrados, armados por sua fé para proteger o mundo da fúria da magia. As tensões entre os templários e o Círculo dos Magos levaram à Guerra dos Magos e Templários durante o 37º ano da 9ª Era (Dragão) e acabou na formação da Inquisição.

INICIAÇÃO & TREINAMENTO

Os Templários e o Coro escolhem candidatos para iniciação com base na sua coragem e habilidade em combate, mas também (o que é até mais importante) em sua fé inabalável – e frequentemente cega – no Criador e no Cântico da Luz. Os Templários devem encarar os horrores que derrubariam guerreiros mais fracos, e devem confiar em sua fé para sustentá-los.



O Coro não confia unicamente na fé dos Templários. Os cavaleiros da Ordem recebem doses de lyrium como parte de seu treinamento, para despertar e desenvolver seus talentos mágicos. Depois disso, devem continuar a consumir pequenas doses do raro mineral, fornecidas pelo Coro.

Um templário privado de lyrium pode enlouquecer. Alguns suspeitam que o lyrium tem um papel superficial no treinamento de um templário, e que o objetivo principal do mineral é viciar os cavaleiros e permitir que o Coro (que controla o comércio legal de lyrium) mantenha controle sobre eles. É claro que poucos expressam tais suspeitas...

CAPACIDADES

Os templários são treinados para lidar com magos e criaturas mágicas. Eles podem resistir a magias, e seus golpes dissipam o suprimento de mana de um mago. Entretanto, talvez a maior capacidade dos templários seja sua certeza sobre a retidão de sua causa. Magos temem templários tanto pelos seus poderes quanto pelo fato de que não há como fazê-los abandonar sua missão. Veja mais sobre templários no CAPÍTULO 3.

GUARNIÇÕES

Os templários são organizados em guarnições, cada uma liderada por um cavaleiro-comandante e designada para um Círculo dos Magos específico. É trabalho da guarnição vigiar seu círculo, garantir seu bom comportamento e lidar com qualquer problema que não esteja sendo resolvido pelos magos de forma satisfatória.

Uma função cerimonial dos templários é manter vigília sobre o Tormento de um aprendiz. Se o aprendiz cair vítima dos demônios do Turvo, os cavaleiros destroem a abominação antes que possa se tornar uma ameaça. Os templários também envolvem-se na escolha de magos para o ritual da tranquilidade.

DIREITO DE ANULAÇÃO

A maior autoridade de um cavaleiro-comandante é o direito de anulação. Nos casos em que um círculo ou torre é perdido e não pode – na opinião do cavaleiro-comandante – ser salvo, os templários têm a autoridade de “pacificar” o círculo e todos os seus membros. O direito de anulação raramente é invocado, mas sua ameaça paira sobre todos os círculos. Cada membro de uma guarnição está ciente de que, a qualquer momento, pode receber a ordem de matar todos os magos sob sua responsabilidade.

Não é surpresa que as vigílias do Tormento, o ritual da tranquilidade e o direito de anulação tornem o Círculo dos Magos pouco simpático à Ordem dos Templários. Embora os membros das duas instituições passem muito tempo juntos, no máximo apenas toleram-se. Muitos magos ressentem-se dos templários, por serem símbolos de sua opressão. Da mesma forma, muitos templários veem cada mago como um cataclismo em potencial. Confraternização entre magos e templários é fortemente desencorajada, pois apegos emocionais ameaçam o equilíbrio que as organizações devem manter.

REGRAS DE MAGIA

Usar magia em *Dragon Age RPG* exige algumas regras adicionais, e você as encontrará nesta seção. Se estiver jogando com um ladino ou guerreiro, não precisa se preocupar com essas regras no momento. Se estiver jogando com um mago, leia tudo!

FEITIÇOS INICIAIS

Apenas um mago pode aprender feitiços. Então escolha esta classe se quiser usar magia. Um mago de nível 1 comece o jogo com três feitiços conhecidos. Se você for o único mago em seu grupo, pense seriamente em escolher o feitiço *cura*. Ele vai manter seus aliados vivos nas horas de perigo.

Um mago iniciante pode escolher quaisquer três feitiços que não tenham um pré-requisito. Se você está indeciso, experimente uma das combinações sugeridas a seguir.

MAGO EQUILIBRADO

Armadura de pedra, cura, rajada arcana

Esta é uma boa escolha se você está jogando com um mago pela primeira vez. Possui um feitiço de ataque, um feitiço de defesa e um de cura, para ajudar seus companheiros.

MAGO DA CRIAÇÃO

Cura, glifo de paralisia, ofensiva heroica

Este é o mago de apoio, já que seus feitiços destinam-se a ajudar seus aliados. Seu único feitiço de ataque é o glifo — e utilizá-lo com eficiência exige planejamento.

MAGO DA ENTROPIA

Atordoar, drenar vida, fraqueza

Esta escolha permite que você enfraqueça seus inimigos, mas não inclui feitiços para ajudar seus aliados.

MAGO DO ESPÍRITO

Bomba ambulante, escudo de magia, explosão mental

Esta também é uma boa escolha para combate, mas não oferece proteção contra ameaças mundanas.

MAGO PRIMAL

Escudo de magia, garra do inverno, rajada de fogo

Se você gosta de lutar, esta escolha é para você, já que oferece algumas opções de magia mais fisicamente direta, junto a alguma proteção para combate físico.

APRENDENDO NOVOS FEITIÇOS

Um mago pode obter mais feitiços de dois modos diferentes: através de poderes de classe e através de talentos. Em média, um mago aprende um feitiço novo a cada dois níveis como um poder de classe. Ao longo de 20 níveis, um mago aprenderá 9 feitiços adicionais. O outro modo de aprendizado é através de talentos. Veja Magia de Criação, Magia de Entropia, Magia Primal e Magia de Espírito, no CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES para exemplos de tais talentos.

PRÉ-REQUISITOS DE FEITIÇO

Alguns feitiços possuem o item “pré-requisito” — os feitiços, talentos ou especializações que um personagem deve ter para aprender o feitiço. Por exemplo, *glifo de vigilância* cita *glifo de paralisia* como pré-requisito. Assim, um personagem precisa conhecer *glifo de paralisia* para aprender *glifo de vigilância*. Um personagem que não tenha os pré-requisitos não pode aprender um feitiço.

PONTOS DE MANA

Os feitiços utilizam como combustível a energia mágica dos seres vivos, conhecida como **mana**. A quantidade de poder mágico que está disponível para um mago a qualquer momento é medida em pontos de mana (PM). Quanto mais pontos de mana você tem, mais feitiços pode lançar. Se você ficar sem PM, não pode lançar feitiços até recuperar alguns.

Um mago de nível 1 comece o jogo com uma quantidade de pontos de mana igual a **10 + Magia + 1d6**, e adiciona **Magia +1d6** pontos sempre que sobe de nível. Magos poderosos podem lançar feitiços durante muito tempo sem esgotar seus pontos de mana. Mesmo assim, eles são um recurso finito, e um mago inteligente sabe quando gastá-los e quando economizar.

Cada feitiço tem um custo em pontos de mana. Este custo deve ser pago quando o mago realiza a ação de lançar o feitiço, quer ele tenha funcionado ou não. A magia sempre cobra seu preço.

RECUPERANDO PONTOS DE MANA

Um mago pode recuperar pontos de mana gastos através de descanso. Para cada hora de descanso e/ou meditação, você recupera **1D6 + Magia** pontos de mana.

Se você conseguir descansar ou meditar por 8 horas sem interrupções, recupera todos os seus pontos de mana.

FEITIÇOS & ARMADURAS

Embora não sejam treinados em seu uso, os magos podem vestir armaduras. Contudo, isso dificulta o lançamento de feitiços. Quando um mago de armadura lança um feitiço, deve pagar uma quantidade adicional de pontos de mana igual ao valor de **esforço** do tipo de armadura (veja a tabela abaixo). Este mana extra deve ser pago para cada feitiço, o que torna o uso de armaduras pesadas desvantajoso para os magos a longo prazo.

FEITIÇOS DE ARMADURA

ARMADURA USADA	ESFORÇO
Couro leve	1
Couro pesado	2
Malha leve	3
Malha pesada	4
Placas leves	5
Placas pesadas	6

EXEMPLO

O mago Lorrahn está vestindo uma armadura de malha leve como parte de um disfarce, enquanto está se infiltrando em um castelo. Ele esperava remover a armadura antes que a ação começasse, mas foi descoberto e precisa se defender. Ele lança um raio arcano contra um guarda que se aproxima. Isto normalmente custaria 2 pontos de mana, mas a malha leve tem um valor de esforço de 3, o que eleva o custo para 5 PM. Ele vai continuar acrescentando o esforço ao custo em mana de cada feitiço que lançar até que remova a armadura.

LANÇANDO FEITIÇOS

Você pode lançar qualquer feitiço que conheça fazendo uma **rolagem de feitiço** bem-sucedida e gastando o número de pontos de mana necessários. Uma rolagem de feitiço é simplesmente um teste da habilidade Magia. Os focos mais comuns que se aplicam são Magia de Criação, Magia de Entropia, Magia de Espírito e Magia Primal – cada um correspondendo a uma escola de magia. Para mais informações sobre testes de habilidades, veja o **CAPÍTULO 2: JOGANDO**.

ROLAGEM DE FEITIÇO = 3D6 + MAGIA + FOCO (SE HOUVER)

Se a sua rolagem de feitiço igualar ou exceder o número-alvo (NA) do feitiço, você consegue lançá-lo. Caso contrário, o feitiço se desvanece e não tem efeito. De qualquer forma, você deve gastar o número de pontos de mana exigidos. Alguns feitiços utilizam o dado do dragão. Assim, é uma boa ideia deixar os dados onde estão até que o feitiço seja resolvido por completo.

FAÇANHAS DE MAGIA NORMAIS

CUSTO EM PF	FAÇANHA DE MAGIA
1 a 3	FEITIÇO PUJANTE: aumente o poder de feitiço em 1 por ponto de façanha gasto, até um máximo de 3.
2	FEITIÇO HABILIDOSO: reduza o custo em mana do feitiço em 1. Isto pode reduzir o custo a 0.
2	FEITIÇO PODEROSO: se o feitiço causa dano, um alvo do feitiço à sua escolha sofre 1d6 pontos de dano adicionais.
3	ESCUDO DE MANA: você usa o mana residual do feitiço para erguer um escudo protetor. Você recebe um bônus de +2 em Defesa até o início do seu próximo turno.
4	FEITIÇO RÁPIDO: depois que você resolver este feitiço, pode lançar outro feitiço imediatamente. O segundo feitiço deve ter um tempo de lançamento igual a uma ação principal ou menor. Se você rolar um número duplo nesta rolagem de feitiço, não recebe pontos de façanha.
4	FEITIÇO IMPONENTE: o efeito do feitiço é mais dramático do que o normal. Até o início do seu próximo turno, qualquer um que tente um ataque corpo-a-corpo contra você deve ser bem-sucedido em um teste de VONTADE (CORAGEM). O número-alvo (NA) é 10 + sua Magia. Aqueles que falharem devem abrir mão do ataque e realizar uma ação de movimento ou defesa.

PODER DE FEITIÇO

Para muitos feitiços, você só precisa se preocupar com a rolagem de feitiço. Se você for bem-sucedido, o feitiço funciona. Contudo, às vezes você deve sobrepujar a resistência do alvo antes que o feitiço tenha efeito. O **poder de feitiço** é a medida de sua força arcana; certos feitiços permitem que o(s) alvo(s) faça(m) testes contra o seu poder de feitiço para resistir aos seus efeitos, ou ao menos diminuí-los.

PODER DE FEITIÇO = 10 + MAGIA + FOCO (SE HOUVER)

Mais uma vez, os focos mais comuns que se aplicam são Magia de Criação, Magia de Entropia, Magia de Espírito e Magia Primal. Isto significa que, se você for um especialista em magia de entropia, é mais difícil resistir aos seus feitiços de entropia.

As habilidades usadas no teste contra seu poder de feitiço variam por feitiço. A entrada de cada feitiço irá lhe dizer se um teste é necessário, qual a habilidade usada e quais as consequências de um sucesso ou uma falha.

FAÇANHAS DE MAGIA

Cada feitiço tem um efeito padrão. Mas, se você conseguir um sucesso excepcional ao lançá-lo, pode manipular o mana para obter resultados mais impressionantes. Isto é conhecido como uma **façanha de magia**.

Se você for bem-sucedido em uma rolagem de feitiço e conseguir o mesmo número em quaisquer dois dados, pode realizar uma ou mais façanhas de magia. Você recebe um número de pontos de façanha (PF) igual ao resultado do dado do dragão, e deve usá-los imediatamente para realizar façanhas. Inicialmente, todos os magos escolhem façanhas da mesma lista. Contudo, à medida que sobem de nível, ganham acesso a novas façanhas, e podem usar as façanhas padrão gastando menos PF.

Uma vez que você tenha decidido quais façanhas de magia quer utilizar, pode descrever seus efeitos. Você pode realizar as façanhas na ordem que desejar. Você pode realizar uma mesma façanha de feitiço uma vez por rodada. As façanhas de magia na tabela FAÇANHAS DE MAGIA NORMAIS podem ser usadas por qualquer personagem pelo custo em PF indicado.

OS RISCOS DA MAGIA

Como a necessidade dos círculos e dos templários atestam, a magia é perigosa. Sempre que um feitiço com pré-requisito é lançado, se a rolagem de lançamento falha e o resultado do dado do dragão for 1, um **acidente mágico** ocorre. Feitiços sem pré-requisitos nunca causam acidentes mágicos. Por isso, são ensinados primeiro a magos novatos.

Quando há um acidente mágico, o conjurador faz um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra o NA do feitiço. Um teste bem-sucedido significa que o conjurador cai no chão, com as consequências comuns (fazer uma ação de movimento para se levantar, um bônus de +1 nas rolagens de ataque dos oponentes). O mago pode evitar o constrangimento de cair gastando mana adicional igual ao custo original do feitiço.

Se o teste de Vontade falhar, o resultado do acidente é baseado no dado do dragão do teste de Vontade. Consulte a tabela **ACIDENTES MÁGICOS** para mais detalhes.

O mestre pode impor resultados de acidentes mágicos especiais ou adicionais com base nas circunstâncias: local, tempo, ambiente, tipo de feitiço e assim por diante, particularmente para um resultado alvo errado.

EXEMPLO

O mago Lorrahn é emboscado por um grupo de crias das trevas. Ele quer atrasá-las antes que elas possam atacá-lo em corpo-a-corpo. Assim, tenta lançar o feitiço graxa. Contudo, ele falha em sua rolagem de lançamento. Como graxa é um feitiço com pré-requisito, Lorrahn deve fazer um teste de Vontade. Ele precisa igualar ou superar o NA do feitiço para evitar problemas, mas falha novamente. O resultado do dado do dragão do teste de Vontade é 4 – um resultado alvo errado. O mestre decide que graxa é criada, mas cai sobre Lorrahn e derruba-o. O mestre especifica que, se Lorrahn for atingido por qualquer tipo de ataque de fogo, a graxa irá se incendiar, e ele sofrerá o dano especificado na descrição do feitiço.

FAÇANHAS DE MAGIA AVANÇADAS

Além das façanhas de magia normais, façanhas adicionais podem estar disponíveis para os magos na sua campanha. Estas façanhas podem tornar os feitiços mais variados e interessantes, mas são opcionais, já que representam mais elementos de regras para manter em mente. Veja com seu mestre se essas façanhas estão acessíveis na sua campanha atual.

ACIDENTES MÁGICOS

DADO DO DRAGÃO	ACIDENTE
1	DRENO DE MANA: o mago perde mana igual ao dobro do custo do feitiço, além do custo já pago (para um total igual ao triplo do custo).
2	QUEIMA DE MANA: o mago perde Saúde igual ao dobro do custo original do feitiço.
3	REAÇÃO: o choque do acidente torna o mago incapaz de lançar feitiços por 1d6 rodadas.
4	ALVO ERRADO: o efeito do feitiço ocorre, mas tem como alvo um aliado ao invés de um inimigo (ou vice-versa) ou tem o efeito oposto do pretendido (por exemplo, curando ao invés de ferir), de acordo com o mestre.
5	PERDIDO NO TURVO: o mago entra em transe, seu espírito perdido nas profundezas do Turvo por 2d6 minutos. O mago fica indefeso durante este tempo, e vulnerável a um golpe de misericórdia.
6	TORMENTO: como Perdido no Turvo, mas o mago também deve fazer um teste de VONTADE (Fé ou DISCIPLINA) contra NA 13 a cada dois minutos para evitar ser possuído por um demônio e se tornar uma abominação. Um personagem que se torne uma abominação fica sob controle do mestre; o jogador deve fazer um novo personagem.

FAÇANHAS DE MAGIA AVANÇADAS

CUSTO EM PF	FAÇANHA DE MAGIA
1	PERSPICÁCIA ARCANA: sua técnica nas artes mágicas o ajuda. Faça um teste de Magia contra NA 11 usando o foco de sua escolha. Se for bem-sucedido, você percebe algum detalhe mágico chave do encontro atual ou então ganha um bônus de +1 no seu próximo teste relacionado a magia, até o final do seu próximo turno.
1	VANTAGEM ARCANA: o alvo do feitiço sofre uma penalidade de -1 para resistir ao seu próximo feitiço até o final do seu próximo turno.
1+	FEITIÇO ESPANTOSO: se o feitiço causa dano, você pode mover o alvo em 2 metros em qualquer direção por cada PF que gastar.
1+	ARMADURA ARCANA: ao canalizar mana residual do lançamento do seu feitiço, você cria um campo protetor ao seu redor, ganhando um valor de armadura igual aos PF gastos até o começo do seu próximo turno.
3	FEITIÇO DURADOURO: se o feitiço tem uma duração maior que instantâneo, estende-se por duas vezes a duração original sem custo adicional de mana. Portanto, <i>armadura de pedra</i> , por exemplo, dura uma hora adicional, <i>glifo de paralisia</i> dura 2d3 rodadas e assim por diante.
4	EXPLOSÃO DE MANA: imediatamente depois de lançar o feitiço, recupere 1d6 pontos de mana.
4	LANÇAMENTO IMPERIOSO: reduza o custo de mana do feitiço em 2. Esta façanha pode reduzir o custo de mana até 0.
4	DIVIDIR FEITIÇO: se o feitiço afeta apenas um alvo, você pode fazê-lo afetar dois, desde que o segundo alvo esteja dentro do alcance do feitiço e a não mais do que 6 metros do alvo original. Não há custo adicional de mana. Os alvos testam contra o feitiço separadamente.
5	INTERROMPER MAGIA: além de seus efeitos normais, seu feitiço é tão poderoso que pode interromper outro feitiço que esteja agindo sobre o alvo; role um teste imediato de sua MAGIA (ESPÍRITO) contra o poder de feitiço de qualquer efeito no alvo. Um sucesso remove o efeito, enquanto que uma falha não tem efeito adicional (além do efeito normal do seu feitiço). Um número duplo no teste não gera pontos de façanha adicionais.
5	FEITIÇO LETALE: se o feitiço causa dano, um alvo do feitiço sofre 2d6 pontos de dano adicional. Como alternativa, todos os alvos do feitiço sofrem um dano adicional de 1d6.
6	FEITIÇO PENETRANTE: se o feitiço causa dano, todo o seu dano nesta rodada torna-se dano penetrante, ignorando o valor de armadura do alvo.

LIBERANDO FAÇANHAS DE MAGIA AVANÇADAS

Façanhas de magia avançadas não estão automaticamente disponíveis a todos os magos. Elas representam treinamento, técnica ou criatividade avançados na arte da magia. Para usar essas façanhas, personagens magos devem ter acesso a elas. Isso é descrito em regras no talento Técnica de Feitiço.

No mundo de Thedas, aprender essas façanhas exige acesso a treinadores especializados como os magos do Círculo de alto nível, os famosos e misteriosos mantenedores valeanos, ou os remotos e lendários apóstatas nos ermos distantes. Onde quer que essas façanhas sejam aprendidas, elas provavelmente não são habilidades institucionalizadas, ensinadas em aulas formais, mas feitos únicos, compreendidos apenas pelos grandes magos — o tipo de pessoas raras e distintas que os jogadores se tornam quando alcançam níveis de poder maiores. Em outras palavras, embora essas façanhas funcionem de forma familiar para você, o jogador, para seu personagem são de difícil compreensão, e seu uso em público pode causar uma reação temerosa das pessoas mais supersticiosas. Cada mago aprende essas façanhas ao fazer avanços pessoais no entendimento de suas próprias habilidades mágicas, mesmo que seja guiado de alguma forma pelos ensinamentos de outros magos.

Procurar treinamento nessas façanhas pode ser uma fonte de aventura e intriga, da mesma forma que buscar uma especialização. Entretanto, é uma boa ideia avisar seu mestre de que você quer aprender essas façanhas, para descobrir se este talento opcional está disponível e onde seu personagem pode aprendê-lo.

TALENTO OPCIONAL: TÉCNICA DE FEITIÇO

CLASSES: mago.

PRÉ-REQUISITO: Magia 4 ou maior, pelo menos um foco em Magia e pelo menos a graduação Novato em um talento dedicado a uma escola de magia (como o talento Magia de Criação).

Você é tão hábil em lançar feitiços que consegue realizar feitos com mana que deslumbram e surpreendem até mesmo outros magos.

NOVATO: você pode usar façanhas de magia da lista que corresponde a qualquer talento de escola de magia que você possua quando lançar feitiços dessas escolas. Assim, se você tem os talentos Magia de Criação e Magia Primal em qualquer nível, pode usar tanto façanhas da lista de Criação quanto da lista Primal quando lança feitiços de qualquer uma dessas escolas.

EXPERIENTE: você pode usar façanhas da lista básica de Façanhas de Magia Avançadas (que não correspondem a nenhuma escola de magia específica).

MESTRE: você pode usar façanhas de magia de qualquer lista que corresponda a uma escola de magia na qual você tenha um foco. Assim, se você tiver focos em magia de Criação, Primal e de Espírito, pode usar façanhas dessas listas quando lançar feitiços dessas escolas.

DEVO USAR FAÇANHAS DE MAGIA AVANÇADAS NA MINHA CAMPANHA?

Façanhas de magia avançadas dão aos magos muito mais opções que guerreiros e ladinos ao gastar pontos de façanha, potencialmente causando dois problemas. Primeiro, jogadores com personagens guerreiros e ladinos podem se sentir excluídos. Segundo, jogadores magos podem ficar indecisos com as opções quando geram pontos de façanha, deixando o jogo mais lento.

O talento opcional Técnica de Feitiço permite que jogadores decidam se o acesso a novas façanhas vale seus recursos. Também introduz façanhas aos poucos, em vez de abrir diversas façanhas de uma vez só. Como façanhas de magia são uma opção que depende de um recurso limitado, podem alterar encontros de formas surpreendentes.

Alguns grupos podem achar que as façanhas de magia avançadas são mais problemáticas do que parecem. Se este for o caso, simplesmente desconsidere-as, ou permita apenas algumas para os jogadores. Se estiver acrescentando um número limitado de façanhas de magia avançadas em sua campanha, recomendamos que você não use o talento Técnica de Feitiço e deixe as façanhas disponíveis para todos os magos que lançam feitiços da escola apropriada.

FAÇANHAS DE MAGIA DE CRIAÇÃO AVANÇADAS

CUSTO EM PF	FAÇANHA DE MAGIA
1	FEITIÇO DE FORTALECIMENTO: um aliado a até 2 metros de você recebe um bônus de +1 em Força até o começo de seu próximo turno.
1	FEITIÇO DE ACELERAÇÃO: um aliado a até 2 metros de você recebe um bônus de +1 em Destreza até o começo do seu próximo turno.
1+	FEITIÇO DE APOIO: você ou um aliado a até 2 metros com Saúde maior do que 0 recuperam 1 ponto de Saúde para cada PF gasto.
2	FEITIÇO DE SUSTENTAÇÃO: um aliado a até 10 metros atualmente com Saúde 0 não conta esta rodada quando determinar quantas rodadas pode sobreviver com Saúde 0.
3	FEITIÇO DE POTENCIALIZAÇÃO: você recebe +1 de poder de feitiço no próximo feitiço que lançar antes do fim do seu próximo turno.

FAÇANHAS DE MAGIA DE ENTROPIA AVANÇADAS

CUSTO EM PF	FAÇANHA DE MAGIA
1	FOME INTENSA: se um personagem a até 10 metros de você morrer nesta rodada, você recupera 1d6 pontos de mana. Note que isto apenas recupera mana que você gastou; você não recebe mana de bônus acima do seu máximo normal.
2	MALDIÇÃO MENOR: o alvo de seu feitiço sofre uma penalidade de -1 em Defesa até o começo do seu próximo turno.
2	PÉ DE CHUMBO: o alvo de seu feitiço tem sua vitalidade brevemente drenada. O alvo sofre uma penalidade de -1 em Velocidade até o começo do seu próximo turno.
3+	BÊNÇÃO ENTRÓPICA: o alvo de seu feitiço perde 1 de Saúde e você é curado pelo mesmo valor. Note que isto apenas cura dano que você sofreu; você não recebe Saúde acima do seu máximo. Se tiver pontos de façanha suficientes, você pode usar esta façanha duas vezes no turno.

FAÇANHAS DE MAGIA PRIMAL AVANÇADAS

CUSTO EM PF	FAÇANHA DE MAGIA
2	FEITIÇO DESLUMBRANTE: além de outros efeitos, o alvo de seu feitiço tem uma penalidade de -1 em todos os testes envolvendo visão (incluindo ataques) até o começo do seu próximo turno.
3	IMOLAÇÃO: o feitiço que você usa o faz explodir em chamas. Isto não causa dano em você, mas até o começo do seu próximo turno qualquer um que tenha contato com você ou o ataque em combate corpo-a-corpo sofre 1d6+1 pontos de dano.
3	PELE GROSSA: sua pele endurece brevemente e acrescenta 1 à sua Armadura até o começo do seu próximo turno. Esta façanha não tem efeito se você estiver sendo afetado por um feitiço que aumenta sua Armadura.
4	ARCOS DE RELÂMPAGO: arcos de eletricidade saem de seu corpo, causando 2 pontos de dano penetrante em qualquer adversário a até 2 metros.

FAÇANHAS DE MAGIA DE ESPÍRITO AVANÇADAS

CUSTO EM PF	FAÇANHA DE MAGIA
1+	ESCUDO DO ESPÍRITO: você molda o excesso de mana para protegê-lo. Até o começo do seu próximo turno, qualquer façanha de magia (para ajudar ou ferir) que custe até o número de PF que você gastou para ativar o escudo de energia não o afeta. Se é uma façanha de magia que afeta alvos múltiplos, você não é afetado mas outros são, normalmente.
2	DERRUBAR: você derruba o alvo do seu feitiço. Qualquer personagem que faça um ataque corpo-a-corpo contra um adversário derrubado recebe um bônus de +1 na rolagem de ataque.
3+	FEITIÇO ENERVANTE: se o alvo do seu feitiço tiver um valor de mana, esse personagem perde 1 ponto de mana. Se você tiver pontos de façanha suficientes para gastar, você pode usar esta façanha duas vezes no seu turno.

FEITICOS

A seguir estão descritos os feitiços disponíveis para magos, em ordem alfabética.

ABRAÇO DA PEDRA

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 15 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** FORÇA (PODERIO MUSCULAR). **PRÉ-REQUISITO:** fosso.

A terra engole e prende os pés de uma quantidade de inimigos máxima igual à sua Magia, dentro de 30 metros, a menos que eles tenham sucesso em um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra seu poder de feitiço. Um inimigo preso pode gastar uma ação menor em seu turno para repetir o teste.

ABRIGO

PRIMAL (UTILIDADE). **CUSTO:** 2 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 12. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** Magia Primal (novato).

Esta magia cria um domo tremeluzente, com até 6 metros de diâmetro e 3 metros de altura no centro. O ambiente dentro do domo é fresco, seco e confortável, a despeito do clima no lado de fora. A barreira do domo protege contra precipitações e pequenos fragmentos, mas não contra ataques. Você pode controlar o nível interno de luz, desde penumbra (levemente mais escuro do que o lado de fora) até a luz de um lampião. O abrigo dura por até 12 horas, ou até que você o descarte. Você pode manter apenas um abrigo por vez.

ALUCINAÇÃO

ENTROPIA (ATAQUE). **CUSTO:** 15 PM. **TEMPO:** 1 minuto. **NA:** 15. **TESTE:** PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO, VISÃO ou OLFATO). **PRÉ-REQUISITO:** Magia de Entropia (experiente).

FORMATO DOS FEITICOS

NOME: como o feitiço é chamado. Alguns magos podem conhecer um determinado feitiço por algum nome diferente, mas isto não tem efeito em jogo.

ESCOLA E TIPO: existem quatro escolas de magia – criação, entropia, espírito e primal. Cada feitiço pertence a uma (e apenas uma) delas. Também existem quatro tipos de feitiço – ataque, defesa, melhoria e utilidade. O tipo do feitiço aparece entre parênteses após a escola.

CUSTO: a quantidade de pontos de mana (PM) necessários para lançar o feitiço.

TEMPO: lançar um feitiço pode exigir desde alguns momentos até algumas horas. Esta entrada informa o tempo necessário para lançar o feitiço.

NA: a sua rolagem de feitiço deve igualar ou exceder este número para que você consiga lançar o feitiço.

TESTE: alguns feitiços exigem testes do alvo contra o seu poder de feitiço. Esta entrada detalha o tipo de teste que o feitiço exige, se exigir algum. Os efeitos do teste são especificados na descrição.

DESCRIÇÃO: esta entrada explica o que o feitiço faz. Armaduras protegem contra dano infligido por feitiços de forma normal, a menos que o dano seja penetrante (neste caso, ignora a armadura totalmente).

Você conjura, na mente de um alvo a até 30 metros, uma alucinação óptica, auditiva ou olfativa, com altura e largura máximas iguais à sua Magia, em metros. Você pode acrescentar alvos adicionais por 5 PM cada. Os alvos devem ter sucesso em um teste de PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO, VISÃO ou OLFATO) contra seu poder de feitiço para perceber a ilusão. “Tocar” a alucinação automaticamente revela o truque. A alucinação dura enquanto você gastar ações livres para se concentrar nela.

APRESSAR

CRIAÇÃO (MELHORIA). **CUSTO:** 10 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** defesa heroica.

Este feitiço transforma o mago ou um aliado em um borrão no campo de batalha, permitindo que se mova e ataque com velocidade cegante. O alvo recebe +10 em sua Velocidade. Além disso, a façanha ataque relâmpago custa 2 PF para ele, e ele pode comprar a façanha várias vezes em uma rodada (esses ataques extras não geram pontos de façanha). Este feitiço dura uma rodada, mas você pode estendê-lo gastando 10 PM por rodada adicional, pagos como uma ação livre no início de cada turno.

ARMADURA DE PEDRA

PRIMAL (DEFESA). **CUSTO:** 3 a 8 PM. **TEMPO:** 1 minuto. **NA:** 10. **TESTE:** nenhum.

Sua pele torna-se dura como pedra. A armadura de pedra tem um valor de armadura igual à sua Magia. O feitiço dura por 1 hora, mas sua duração pode ser estendida – para cada PM adicional que seja gasto além dos 3 primeiros, a armadura de pedra permanece ativa por mais uma hora, até um máximo de 6 horas no total. Um mago que esteja vestindo armadura não recebe qualquer benefício por este feitiço.

ARMAS CONGELANTES

PRIMAL (MELHORIA). **CUSTO:** 6+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** garra do inverno.

As armas de combate corpo-a-corpo preparadas de todos os aliados a até 10 metros de você exalam frio congelante, causando +2 de dano penetrante. O frio dura por um minuto. Você pode estender a duração do feitiço ao lançá-lo, gastando 3 PM por minuto extra. Este feitiço não danifica as armas, e pode ser lançado em *armas flamejantes* e *telecinéticas*. Apenas o dano adicional é penetrante.

ARMAS FLAMEJANTES

PRIMAL (MELHORIA). **CUSTO:** 6+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** rajada de fogo.

Como *armas congelantes*, mas as armas ardem em chamas e causam +1d6 pontos de dano.

ARMAS TELECNÉTICAS

ESPÍRITO (MELHORIA). **CUSTO:** 8+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** campo de força.

Como *armas congelantes*, mas as armas pulsam com força arcana e recebem um bônus de dano igual à sua Magia. Qualquer ataque feito com uma arma afetada pode ser afetado pela façanha perfurar armadura por 1 PF a menos que o normal (isto pode ser combinado com outros efeitos, como os bônus de façanha de ladino de nível 2, para reduzir o custo da façanha para 0 PF).

ATORDOAR

ENTROPIA (ATAQUE). CUSTO: 2 PM. TEMPO: ação principal.
NA: 11. **TESTE:** VONTADE (DISCIPLINA).

Você enfeitiça um alvo visível a até 10 metros. Se ele for bem-sucedido em um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra o seu poder de feitiço, fica um pouco confuso e sofre uma penalidade de -1 em todos os testes de habilidades até o começo do seu próximo turno. Se falhar, sofre a mesma penalidade e não pode realizar nenhuma ação no próximo turno dele.

AURA DE PODER

ESPÍRITO (MELHORIA). CUSTO: 5 PM. TEMPO: ação principal.
NA: 14. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** especialização guerreiro arcana.

A magia flui através de você, concedendo um bônus de +2 em danos com ataques corpo-a-corpo por um minuto.

AURA HEROICA

CRIAÇÃO (DEFESA). CUSTO: 6 PM. TEMPO: ação principal.
NA: 15. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** *ofensiva heroica*.

Este feitiço envolve um alvo a até 30 metros com uma aura que desvia ataques. O alvo recebe um bônus de +2 em Defesa pelo resto do encontro. Este feitiço não se acumula com feitiços que ajustam sua Defesa com base em seu poder de feitiço, como *escudo arcana* e *escudo do Turvo*.

BOLA DE FOGO

PRIMAL (ATAQUE). CUSTO: 11 PM. TEMPO: ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** DESTREZA (ACROBACIA). **PRÉ-REQUISITO:** *armas flamejantes*.

Você lança uma fagulha a até 50 metros, que irrompe em uma bola de chamas com raio de 4 metros. Qualquer um pego na explosão sofre $3d6 +$ Magia pontos de dano, e deve ser bem-sucedido num teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra seu poder de feitiço ou será derrubado.

BOMBA AMBULANTE

ESPÍRITO (ATAQUE). CUSTO: 4 PM. TEMPO: ação principal.
NA: 13. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR).

Você satura o sangue de um oponente a até 10 metros com um veneno corrosivo. Quando você lança este feitiço, ele causa $1d6 + 1$ pontos de dano penetrante. No início de cada um de seus turnos, a vítima deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço. Se for bem-sucedido, o feitiço termina. Se falhar, sofre mais $1d6 + 1$ pontos de dano penetrante. Caso o dano do feitiço reduza a Saúde do alvo a 0, ele explode em uma chuva de sangue, carne e ossos. Qualquer um até 4 metros da vítima sofre $2d6$ pontos de dano.

BOMBA AMBULANTE VIRULENTA

ESPÍRITO (ATAQUE). CUSTO: 13 PM. TEMPO: ação principal.
NA: 17. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** *sifão da morte*.

Como *bomba ambulante*, mas o dano inicial é $2d6 +$ Magia (o dano por turno continua sendo $1d6 + 1$). Além disso, se a vítima morrer enquanto *bomba ambulante virulenta* estiver em efeito, explode em uma chuva de sangue, causando $2d6$ pontos de dano a todos num raio de 4 metros. Vítimas apanhadas nesta explosão devem ter sucesso em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço -2 ou irão se tornar alvos secundários deste feitiço, sofrendo dano penetrante igual a $1d6 +$ Magia a cada turno até que tenham sucesso no teste. Alvos secundários não contaminam alvos adicionais.



CAMPO DE FORÇA

ESPÍRITO (DEFESA). CUSTO: 10+ PM. TEMPO: ação principal.
NA: 18. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** *explosão mental*.

Você envolve um alvo a até 25 metros com um campo protetor. O alvo fica imune a dano, mas não pode se mover (o campo de força é imóvel), atacar ou entregar ou receber quaisquer itens. Feitiços e outros efeitos que não causam dano direto, como *atordoar*, *drenar mana* ou *maldição da vulnerabilidade*, ainda afetam o alvo normalmente. Feitiços podem sair do campo de força normalmente. Este feitiço dura uma rodada, mas você pode estender sua duração ao lançá-lo, gastando 5 PM por rodada de duração adicional.

CAMPO DE REPULSÃO

ESPÍRITO (DEFESA). CUSTO: 6 PM. TEMPO: ação principal.
NA: 16. **TESTE:** FORÇA (PODERIO MUSCULAR). **PRÉ-REQUISITO:** *campo de força*.

Este feitiço envolve-o com um campo de energia que empurra inimigos para longe de você. No final de seu turno, e no final de cada dois turnos seguintes, uma onda de energia brota de você. Inimigos a até 6 metros devem ser bem-sucedidos em um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra seu poder de feitiço, ou serão empurrados 4 metros para longe de você e derrubados. Para manter este feitiço, você deve gastar 1 PM no começo de cada um de seus turnos, mesmo nas rodadas em que nenhuma onda surge. Você não pode lançar este feitiço duas vezes para gerar uma onda por rodada.

CHOQUE

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 4 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 13. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR).

Eletrociade se estende de suas mãos ou cajado, atingindo uma área de 6 por 6 metros. Inimigos nesta área sofrem 1d6 + Magia pontos de dano penetrante. Alvos bem-sucedidos em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço sofrem apenas 1d6 pontos de dano penetrante.

CHOQUE DE MANA

ESPÍRITO (ATAQUE). **CUSTO:** 10+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 19. **TESTE:** MAGIA (ESPÍRITO). **PRÉ-REQUISITO:** *força de feitiço*.

Você sacrifica reservas mágicas pessoais para apagar o mana de um inimigo a até 30 metros. A vítima sofre 1d6 + Magia pontos de dano penetrante. Além disso, para cada 2 PM que você gasta além do custo inicial, o alvo sofre 1 ponto adicional de dano penetrante e perde 2 PM. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de MAGIA (ESPÍRITO) contra seu poder de feitiço, não sofre dano adicional, mas ainda sofre 1d6 + Magia de dano penetrante e perde o mana que você pagou para apagar. Este feitiço não tem efeito em alvos sem mana.

CONE DE FRIO

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 15 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** *armas congelantes*.

Você dispara uma rajada de ar frio com 8 metros de comprimento e 2 metros de largura. Qualquer um pego na rajada



sofre 2d6 + Magia pontos de dano penetrante e uma penalidade de -10 em Velocidade por um número de rodadas igual à metade de sua Magia. Alvos bem-sucedidos em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço diminuem o dano para 1d6 + Magia e a penalidade de Velocidade para -5.

CONVOCAR FERA

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 22 PM. **TEMPO:** 1 hora. **NA:** 17. **TESTE:** MAGIA (ENTROPIA). **PRÉ-REQUISITO:** Magia de Criação (experiente).

Você convoca um animal selvagem da área local, que o segue até o nascer ou o pôr do sol, o que vier primeiro. O animal entende suas ordens e as obedece ao máximo de sua habilidade. Embora você possa especificar um tipo de animal, o mestre decide que tipos estão disponíveis para responder. Um animal convocado não luta até a morte e provavelmente fugirá se perder mais da metade de sua Saúde (de acordo com o mestre) a menos que tenha sucesso em um teste de VONTADE (MORAL), ou que você tenha sucesso em um teste de COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA). O número-alvo desses testes depende da situação, mas raramente é menor do que NA 13.

CORRENTE DE RELÂMPAGOS

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 15+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** *tempestade*.

Relâmpagos atingem um alvo à sua escolha a até 30 metros; então, se estendem a até 5 alvos secundários à sua escolha dentro de 10 metros do alvo primário. Você deve pagar 3 PM para cada alvo além do primeiro. O alvo primário sofre 3d6 + Magia pontos de dano penetrante, e os secundários, 2d6 + Magia. Um alvo bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço reduz seu dano em um dado.

CURA

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 1 a 3 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 10. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** nenhum.

O seu toque fecha ferimentos e restaura o vigor. O alvo recupera 1d6 de Saúde por ponto de mana gasto (máximo de 3d6 por 3 PM).

CURA EM GRUPO

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 3 a 9 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** especialização Curandeiro Espiritual.

Um número de alvos igual ao dobro de sua Magia a até 10 metros de você recupera 1d6 pontos de Saúde para cada 3 PM gastos (máximo de 3d6 por 9 PM).

DECOMPOR

ENTROPIA (UTILIDADE). **CUSTO:** 5 PM. **TEMPO:** 1 minuto. **NA:** 12. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** Magia de Entropia (experiente).

Você desenha glifos num alvo feito de material orgânico não vivo e acelera seu processo natural de deterioração. Após o feitiço ser lançado, cada segundo que passa equivale a um dia para o alvo. Portanto, em um minuto, ele se deteriora como se dois meses tivessem passado. Em uma hora, deteriora-se quase dez anos! Isto continua até que o objeto seja reduzido a pó. *Decompor* não pode ser dissipado, mas você pode parar a decomposição com um *glifo de preservação*.

DEFESA HEROICA

CRIAÇÃO (DEFESA). CUSTO: 8+ PM. TEMPO: ação principal. NÚMERO-ALVO: 15. TESTE: nenhum. PRÉ-REQUISITO: *aura heroica*.

Você cerca um alvo a até 30 metros com faixas de força protetoras. O alvo recebe +5 em Defesa e +2 em Armadura por um número de rodadas igual à metade de sua Magia. Você pode estender a duração a um custo de 4 PM por rodada adicional, pagos no início dos seus turnos subsequentes como uma ação livre. Este feitiço não se acumula com feitiços que ajustam sua Defesa com base em seu poder de feitiço, como *escudo arcana* e *escudo do Turvo*.

DISSIPAR MAGIA

ESPÍRITO (UTILIDADE). CUSTO: 8 PM. TEMPO: ação principal. NA: 17. TESTE: nenhum. PRÉ-REQUISITO: *escudo mágico*.

Você tenta remover os feitiços afetando um alvo visível a até 25 metros. Faça um teste de MAGIA (ESPÍRITO) contra o poder de feitiço de cada feitiço afetando o alvo. Um sucesso significa que você remove o feitiço. O mestre pode definir que efeitos mágicos que não são provenientes de feitiços podem ser afetados por *dissipar magia*. Neste caso, um poder de feitiço é atribuído ao efeito para representar sua resistência.

DOMÍNIO ELEMENTAL

PRIMAL (MELHORIA). CUSTO: 5 PM. TEMPO: ação principal. NA: 15. TESTE: nenhum. PRÉ-REQUISITO: Magia Primal (mestre).

Você fortalece seus laços com as forças dos elementos. Seus feitiços primais de ataque causam +2 pontos de dano (isto inclui dano indireto, como de *armas congelantes*). Este feitiço dura um minuto, mas você pode estender sua duração ao lançá-lo, gastando 4 PM por minuto de duração adicional.

DORMIR

ENTROPIA (ATAQUE). CUSTO: 15 PM. TEMPO: ação principal. NA: 19. TESTE: VONTADE (DISCIPLINA). PRÉ-REQUISITO: *horror*.

Inimigos dentro de 10 metros de um ponto a até 30 metros de você adormecem a menos que tenham sucesso em um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra seu poder de feitiço. Alvos afetados podem repetir o teste a cada turno até despertarem. Um alvo dormindo tem Defesa 10, mas não está sujeito a golpes de misericórdia, e acorda se sofrer qualquer dano.

DRENAR MANA

ESPÍRITO (UTILIDADE). CUSTO: 3 PM. TEMPO: ação principal. NA: 12. TESTE: MAGIA (ESPÍRITO). PRÉ-REQUISITO: nenhum.

Você cria um elo parasítico com um alvo visível capaz de lançar feitiços a até 30 metros, a menos que o alvo seja bem-sucedido em um teste de MAGIA (ESPÍRITO) contra o seu poder de feitiço. Até o final do encontro, um alvo afetado deve gastar 1 ponto de mana adicional cada vez que lançar um feitiço. Sempre que isso acontecer, você recebe 1 ponto de mana.

DRENAR VIDA

ENTROPIA (UTILIDADE). CUSTO: 4 PM. TEMPO: ação principal. NA: 12. TESTE: CONSTITUIÇÃO (VIGOR). PRÉ-REQUISITO: nenhum.

Você suga a energia vital de um alvo visível dentro de 10 metros. O alvo sofre 1d6 + Magia pontos de dano penetrante, e você recupera a mesma quantidade de Saúde. Isto apenas cura dano que você sofreu; não aumenta a sua Saúde acima do normal. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço, o dano é apenas 1d6.

ALIADOS E INIMIGOS

Muitas descrições de feitiços referem-se a "aliados" e "inimigos". Estas definições são simples: aliados são personagens lutando ao lado do mago, e inimigos são personagens lutando contra ele. O próprio mago conta como um aliado, podendo ser afetado por suas magias. É possível que um grupo neutro de terceiros envolvido no combate não seja aliado ou inimigo. Também é possível que alguém troque de lado no meio de uma luta. Em circunstâncias incertas, o mestre decide se um combatente é aliado, inimigo ou nenhum dos dois.

ENVIAR SONHO

ESPÍRITO (UTILIDADE). CUSTO: 7 PM. TEMPO: 5 minutos. NA: 15. TESTE: nenhum. PRÉ-REQUISITO: Magia de Espírito (experiente).

Você envia um sonho através do Turvo a um alvo específico, que você deve conhecer. Na próxima vez em que o alvo sonhar, será o sonho que você enviou. Você pode preparar um roteiro geral do sonho, incluindo coisas como conversas (usando o sonho para enviar mensagens), mas não pode prever as reações do alvo e não está realmente interagindo com ele.

O sonho enviado não pode ter mais do que uma hora. Embora o sonho possa influenciar as decisões do alvo (fornecendo presságios ou informações importantes, por exemplo), não exerce poder direto sobre sua mente. *Enviar sonho* não funciona em alvos que não sonham, como anões ou tranquilos.

ENXAME DOLOROSO

CRIAÇÃO (ATAQUE). CUSTO: 20 PM. TEMPO: ação principal. NA: 17. TESTE: CONSTITUIÇÃO (VIGOR). PRÉ-REQUISITO: *fonte mágica*.

Um enxame de insetos se materializa ao redor de um inimigo a até 30 metros. No início de cada turno o alvo sofre 2d6 + Magia pontos de dano penetrante e deve ter sucesso em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço ou sofre uma penalidade de -2 em ataques e testes de lançamento de feitiço. O enxame dura uma quantidade de rodadas igual à metade de sua Magia. Se o alvo morrer antes do enxame se dissipar, o enxame se move para outro inimigo a até 20 metros.

ESCUDO ARCANO

ESPÍRITO (DEFESA). CUSTO: 4 PM. TEMPO: ação principal. NA: 14. TESTE: nenhum. PRÉ-REQUISITO: *rajada arcana*.

Você conjura uma aura arcana que desvia ataques. Sua Defesa torna-se igual ao seu poder de feitiço (10 + Magia + Foco). Este feitiço dura uma rodada, mas você pode estender sua duração ao lançá-lo, gastando 1 PM por rodada adicional.

ESCUDO MÁGICO

ESPÍRITO (DEFESA). CUSTO: 4 PM. TEMPO: ação principal. NA: 13. TESTE: nenhum.

Você usa seu poder mágico para se proteger de feitiços. O *escudo mágico* dura um número de rodadas igual à sua Magia. Durante este tempo, sempre que você for alvo de um feitiço, seja ele benéfico ou prejudicial, deve gastar uma quantidade de pontos de mana igual ao custo básico do feitiço (sem contar deduções por talentos ou façanhas de magia). Se fizer isso, o feitiço não o afeta. Se o feitiço afeta vários alvos, você não é afetado, mas os outros são. Se você não tiver PM suficientes, o *escudo mágico* termina, e o feitiço afeta-o normalmente.

FEITIÇOS E EFEITOS CUMULATIVOS

Um alvo sob efeito de um feitiço não é afetado por outro feitiço do mesmo tipo (a menos que a descrição do feitiço diga o contrário). Por exemplo, um personagem não pode lançar *aura de poder* duas vezes para ganhar um bônus de +4 em dano. Isto vale mesmo quando um alvo está sofrendo apenas efeitos parciais ou reduzidos de um feitiço porque resistiu a um lançamento anterior. Por exemplo, um personagem sofrendo os efeitos reduzidos de uma *maldição da vulnerabilidade* (apenas a penalidade em Defesa) não pode ser alvo de outra *maldição da vulnerabilidade* enquanto os efeitos da primeira persistirem. Por fim, um segundo lançamento de uma magia não estende a duração do efeito. Por exemplo, um mago sob efeito de *armadura de pedra* não pode lançar *armadura de pedra* novamente para estender sua duração. Obviamente, feitiços que têm efeito imediato não são sujeitos a esta restrição. Por exemplo, um personagem que recebe um feitiço de *cura* e recupera Saúde perdida pode imediatamente ser afetado por outro feitiço de *cura*.

Os efeitos de feitiços diferentes são cumulativos, a menos que a descrição diga o contrário. Por exemplo, um personagem com um bônus de Força +1 por *ofensiva heroica* que também possua o bônus de dano de +2 por *aura de poder* causa três pontos de dano a mais do que o normal em um acerto.

ESCUDO DO TURVO

ESPÍRITO (DEFESA). **CUSTO:** 6+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** escudo arcão.

Viajando parcialmente ao Turvo, você melhora suas defesas. Por uma rodada, seu poder de feitiço aumenta em +2 e sua Defesa torna-se igual ao seu poder de feitiço. Você pode estender a duração deste feitiço ao lançá-lo, gastando 2 PM por rodada extra.

EXPLOSÃO ANTIMAGIA

ESPÍRITO (UTILIDADE). **CUSTO:** 20 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 20. **TESTE:** MAGIA (ESPÍRITO). **PRÉ-REQUISITO:** proteção antimagia.

Você tenta remover todos os feitiços, tanto prejudiciais quanto benéficos, num raio de 20 metros. Faça um teste de MAGIA (ESPÍRITO) e compare seu resultado com o poder de feitiço de todos os feitiços na área. Um sucesso significa que você remove o feitiço. O mestre pode definir que efeitos mágicos que não são provenientes de feitiços podem ser afetados por *explosão antimagia*. Neste caso, um poder de feitiço é atribuído ao efeito para representar sua resistência.

EXPLOSÃO MENTAL

ESPÍRITO (ATAQUE). **CUSTO:** 3 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 12. **TESTE:** FORÇA (PODERIO MUSCULAR).

Você cria uma explosão de força com 2 metros de raio centrada em qualquer lugar dentro de 50 metros que você possa enxergar. Criaturas na área são derrubadas e não podem realizar uma ação principal em seu próximo turno. Alvos bem-sucedidos em um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra o seu poder de feitiço são apenas derrubados. Em qualquer caso, quaisquer ações preparadas são perdidas.

EXPLOSÃO TELECINÉTICA

ESPÍRITO (ATAQUE). **CUSTO:** 5 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** FORÇA (PODERIO MUSCULAR). **PRÉ-REQUISITO:** punho do Criador.

Você cria uma explosão de força com 4 metros de raio centrada em qualquer lugar a até 20 metros que você possa ver. Criaturas na área devem fazer um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra seu poder de feitiço. Se falharem, são jogadas para a extremidade mais próxima da explosão e são derrubadas. As criaturas podem sofrer dano se baterem em um obstáculo, ou se caírem num buraco ou numa superfície perigosa. Uma explosão que jogue os inimigos contra uma parede, por exemplo, causa 1d6 pontos de dano se a parede

for de madeira, ou 2d6 pontos de dano se a parede for de pedra. O mestre determina se algum dano é aplicado, e quanto. Alvos bem-sucedidos no teste não se movem, mas ainda são derrubados.

FONTE

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 4 PM. **TEMPO:** 1 minuto. **NA:** 13. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** Magia de Criação (experiente).

Ao traçar glifos na terra ou pedra naturais, e então golpeá-los com sua mão ou cajado, você faz com que uma fonte surja. A fonte jorra uma quantidade de litros d'água igual ao quádruplo da sua Magia por minuto. A água é fresca, limpa, potável e mundana – derrama-se e evapora naturalmente. Se a fonte se formar em um buraco, ela o enche e se torna um reservatório. A fonte dura um número de horas igual à sua Magia, mas você pode parar seu fluxo a qualquer momento.

FONTE MÁGICA

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 8 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** graxa.

Você conjura uma fonte de energia mágica com raio de 4 metros, centrada em qualquer lugar a até 50 metros que você consiga enxergar, que dura uma quantidade de rodadas igual à sua Magia. Cada mago, aliado ou inimigo, dentro da fonte mágica no começo de seu turno recupera 1d6 PM. Como uma ação livre no seu turno, você pode dispersar o feitiço para receber um número de PF igual às rodadas de duração remanescentes. Estes PF devem ser usados em façanhas de magia na mesma rodada em que foram ganhos. Qualquer ponto não gasto é perdido no final de seu turno.

FORÇA DE FEITICO

ESPÍRITO (MELHORIA). **CUSTO:** 11 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** purificação de mana.

Você canaliza reservas de energia mágica, concedendo a si mesmo um bônus de +2 em poder de feitiço e recebendo +2 PF sempre que receber pontos de façanha até o fim do encontro. Enquanto estiver sob os efeitos deste feitiço, cada feitiço que você lançar custa 2 PM adicionais. Você pode cancelar este feitiço como uma ação livre no começo do seu turno.

FORMA DE ANIMAL GRANDE

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 10+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 12. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** especialização Metamorfo (experiente).

Como forma de animal pequeno, mas você se transforma em um animal grande, como um cão de guerra mabari, um urso negro ou um bronto. O custo para estender forma de animal grande é de 3 PM por rodada adicional.

FORMA DE ANIMAL PEQUENO

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 5+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 12. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** especialização Metamorfo (novato).

Você se transforma em um animal pequeno, como um falcão ou rato gigante. Você mantém sua Astúcia, Magia e Vontade, mas suas outras estatísticas são as do animal. Este feitiço dura uma rodada, mas você pode estendê-lo gastando 1 PM por rodada adicional, pagos como uma ação livre no início de cada turno.

FORMA DE CRIATURA FEROZ

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 25+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 12. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** especialização Metamorfo (mestre).

Como forma de animal pequeno, mas você se transforma em uma criatura feroz, como uma aranha gigante ou um dragonete (mas não como altos dragões ou varterral). Além disso, a magia dura uma quantidade de minutos igual à sua Magia (em vez de rodadas), e o custo para estendê-la é de 10 PM por minuto adicional.

FOSO

PRIMAL (UTILIDADE). **CUSTO:** 14 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** DESTREZA (ACROBACIA). **PRÉ-REQUISITO:** Magia Primal (experiente).

Você cria um buraco na terra ou na pedra, com até 4 metros de largura, altura e profundidade. Alvos que estejam no solo afetado devem ter sucesso em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra seu poder de feitiço ou cair no buraco. Sair do buraco exige uma ação menor.

FRAQUEZA

ENTROPIA (ATAQUE). **CUSTO:** 3 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 11. **TESTE:** MAGIA (ESPÍRITO).

Sua magia drena a energia de um inimigo visível dentro de 20 metros, tornando-o mais fraco e lento. O alvo sofre uma penalidade de -1 em Força e Destreza, e uma penalidade de -5 em Velocidade, por um número de rodadas igual ao dado do dragão da rolagem de feitiço. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de MAGIA (ESPÍRITO) contra o seu poder de feitiço, sofre apenas a penalidade em Velocidade.

FÚRIA DOS ELFOS

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 6 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 13. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** especialização Mantenedor.

Terra, planta, madeira e pedra atacam seus inimigos. Enquanto este feitiço estiver ativo, qualquer inimigo que comece seu turno a até 4 metros de você deve ser bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço ou sofrerá dano penetrante igual à metade de sua Magia. Gaste 2 PM como uma ação livre no começo de seu turno a cada rodada para manter este feitiço.

GARRA DO INVERNO

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 3 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 12. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR).

Você envolve um alvo visível e a até 20 metros em uma nuvem de frio, causando 1d6 pontos de dano penetrante. No início de cada turno do alvo, ele deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço. Se falhar, sofre mais 1d6 pontos de dano penetrante e uma penalidade cumulativa de -2 em Velocidade. Se for bem-sucedido, o feitiço termina. O feitiço dura um número máximo de rodadas igual à sua Magia. Aqueles que morrem vítimas da *garra do inverno* ficam congelados.

GLIFO DA NEUTRALIZAÇÃO

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 20 PM. **TEMPO:** 1 minuto. **NA:** 17. **TESTE:** MAGIA (CRIAÇÃO). **PRÉ-REQUISITO:** glifo de repulsão.

O terror dos magos, este glifo extraí mana do alvo e evita que ele lance feitiços. O primeiro inimigo que chegar a 2 metros do glifo o ativa. Quando isso acontece, qualquer um dentro de 10 metros perde um número de PM igual a $3d6 + \text{Magia}$ e deve fazer um teste de MAGIA (CRIAÇÃO) contra o seu poder de feitiço. Se falhar, perde a habilidade de lançar feitiços por 1d3 rodadas. Você pode manter um número de glifos da neutralização igual à sua Magia. Cada glifo funciona apenas uma vez.



GLIFO DE PRESERVAÇÃO

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 1 PM. **TEMPO:** 5 minutos. **NA:** 10. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** nenhum.

Você desenha um glifo tênue num alvo feito de material orgânico morto. O feitiço detém o processo de decomposição do material, mantendo-o fresco por um mês. Um *glifo de preservação* pode ser renovado durante sua duração, o que estende seus efeitos por mais um mês. Quando o glifo expira, o processo de decomposição recomeça de onde parou. Este feitiço é usado para preservar alimentos e cadáveres ou para proteger itens valiosos feitos de madeira, papel ou couro.

GLIFO DE PARALISIA

CRIAÇÃO (ATAQUE). **CUSTO:** 3 PM. **TEMPO:** 1 minuto. **NA:** 10. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** nenhum.

Você desenha um glifo invisível no chão. O primeiro inimigo que chegar a 2 metros do glifo o ativa. Quando o glifo é ativado, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço ou ficará paralisado por 1d3 rodadas. Um personagem paralisado não pode realizar ações e tem Defesa igual a 7. Você pode manter um número de *glifos da paralisação* igual à sua Magia. Cada glifo funciona apenas uma vez.

GLIFO DE REPULSAO

CRIAÇÃO (ATAQUE). **CUSTO:** 10 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** *glifo de vigilância*.

Você traça um símbolo arcano rapidamente no solo à sua frente e o atinge com todo seu poder, causando uma onda de força que arremessa para trás os inimigos a até 10 metros. Esses inimigos são empurrados por 10 metros e devem ter sucesso em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) ou DESTREZA (ACROBACIA) contra seu poder de feitiço ou caem no chão.

GLIFO DE VEDAÇÃO

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 3 PM. **TEMPO:** 1 minuto. **NA:** 11. **TESTE:** nenhum.

Você toca qualquer objeto que possa se fechar, de um baú até um portão, desenhando um glifo tênue que conecta suas duas superfícies. Uma vez que o *glifo de vedação* esteja completo, o objeto permanece fechado, e só você ou alguém que você tenha designado ao lançar o feitiço pode abri-lo. Para todos os outros, a única forma de abrir o selo é quebrar o objeto — por exemplo, espatifando uma jarra ou derrubando uma porta. O glifo dura até que o objeto seja aberto. Depois disso deve ser relançado para selar o objeto novamente.

GLIFO DE VIGILÂNCIA

CRIAÇÃO (DEFESA). **CUSTO:** 5 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** *glifo de paralisação*.

Você traça um glifo no chão. Aliados a até 3 metros do *glifo de vigilância* ganham um bônus de +2 em testes de Vontade e Defesa contra ataques à distância, desde que fiquem dentro da área do glifo. O glifo dura até o fim do encontro. Você pode manter um número de *glifos de vigilância* igual à sua Magia (embora isto não permita que os efeitos de múltiplos glifos se acumulem sobre o mesmo alvo).

GRAXA

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 7 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** DESTREZA (ACROBACIA). **PRÉ-REQUISITO:** *lume mágico*.

Você cria uma poça de graxa escorregadia cobrindo uma área de até 10 metros de diâmetro em qualquer lugar a até 30 metros de você. Qualquer um que esteja dentro da área quando o feitiço for lançado, que entre na área ou que se move dentro da área deve ser bem-sucedido em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra seu poder de feitiço ou cairá no chão.

A graxa é inflamável; contato com fogo a acende, causando 1d6 pontos de dano penetrante a qualquer um na área. Este fogo queima por uma quantidade de rodadas igual à sua Magia (consumindo a graxa). Personagens dentro da área sofrem 1d6 pontos de dano penetrante em seu turno a cada rodada até que saiam. Graxa não queimada persiste indefinidamente, dispersando-se somente com chuva ou se for lavada.

HORROR

ENTROPIA (ATAQUE). **CUSTO:** 8 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** VONTADE (DISCIPLINA). **PRÉ-REQUISITO:** *atordoar*.

Você subjuga um alvo visível a até 20 metros com uma onda de terror absoluto. O alvo deve fazer um teste de VONTADE (CORAGEM) contra seu poder de feitiço. Se falhar, não pode fazer nada a não ser encolher-se de medo. Um alvo que falhe pode tentar novamente no começo de cada um de seus turnos.

INFERNO

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 20 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 19. **TESTE:** DESTREZA (ACROBACIA). **PRÉ-REQUISITO:** *bola de fogo*.

Ao convocar os elementos puros da criação, você incendeia uma coluna de ar com 6 metros de raio e 12 metros de altura em qualquer lugar dentro de 50 metros. Qualquer aliado ou inimigo que entre no inferno ou que comece seu turno nele sofre 3d6 + Magia pontos de dano. Alvos que forem bem-sucedidos em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra seu poder de feitiço sofrem apenas 2d6 pontos de dano, mas caem. Além disso, qualquer alvo que deixe a coluna de fogo continua a queimar, sofrendo 1d6 pontos de dano no início de seu turno até que tenha sucesso em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra seu poder de feitiço para apagar as chamas. A coluna dura uma rodada, mas você pode estender sua duração por uma segunda rodada, gastando 10 PM no início de seu turno seguinte como uma ação livre.

LEVITAR

ESPÍRITO (UTILIDADE). **CUSTO:** 5 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** FORÇA (PODERIO MUSCULAR). **PRÉ-REQUISITO:** *explosão mental*.

Você exerce força telecinética para mover um objeto inanimado. Quando lança *levitar*, divide seu valor de Magia como quiser entre a Destreza e a Força efetivas que o objeto terá enquanto você o manipula (nenhum valor pode ser menor do que 0). O feitiço dura uma rodada. Você pode gastar 1 PM no início do seu turno para mantê-lo por mais uma rodada.

Uma vez que o feitiço é lançado, mover o objeto é uma ação menor, a menos que você faça algo como atacar com uma arma levitada (o que é uma ação principal). Rolagens de ataque são baseadas na Força ou Destreza que você atribuiu ao lançar o feitiço (dependendo do tipo de arma ou objeto sendo animado), mas você usa seu foco Espírito no lugar do foco da arma relevante. A maior parte dos objetos causa dano como armas improvisadas. Armas fazem seu dano comum se você possui o grupo de armas em questão. Caso contrário, fazem dano como armas improvisadas.

Você deve ser capaz de ver o objeto para manipulá-lo; o feitiço termina se ele sair de sua linha de visão. A Velocidade de um objeto levitado é igual à sua Magia x 3. Se você tentar arrancar um objeto das mãos de alguém, o portador pode resistir com um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra MAGIA (ESPÍRITO). Se ele for bem-sucedido, o feitiço termina.

LUME MÁGICO

CRIAÇÃO (UTILIDADE). CUSTO: 3 PM. TEMPO: 1 minuto. NA: 11. TESTE: nenhum.

Você invoca uma pequena esfera insubstancial que flutua perto de você por uma hora, aumentando o poder dos seus feitiços. Enquanto o lume está auxiliando-o, você recebe um bônus de +1 em seu poder de feitiço. O lume é intangível e não pode ser atacado ou tocado.

MAGIA DA MORTE

ENTROPIA (MELHORIA). CUSTO: 7 PM. TEMPO: ação principal. NA: 15. TESTE: nenhum. PRÉ-REQUISITO: *drenar vida*.

Você usa a força vital residual de criaturas moribundas para recuperar a sua própria. Qualquer criatura viva que morra a até 6 metros de você restaura pontos de sua Saúde em quantidade igual à Constituição da criatura (mínimo 1). Você não pode exceder sua Saúde máxima. Este feitiço dura uma quantidade de rodadas igual à sua Magia. Este feitiço e *sifão da morte* são mutuamente exclusivos, e não podem ser mantidos ao mesmo tempo (lançar um cancela o outro).

MALDIÇÃO DA AFLIÇÃO

ENTROPIA (ATAQUE). CUSTO: 7 PM. TEMPO: ação principal. NA: 14. TESTE: MAGIA (ENTROPIA). PRÉ-REQUISITO: *maldição da vulnerabilidade*.

Você amaldiçoa um alvo visível a até 30 metros e todos os outros inimigos a até 10 metros do alvo. Até o final do encontro, aqueles afetados pela *maldição da aflição* têm uma penalidade de -2 em todos os testes contra poder de feitiço. Um alvo principal que seja bem-sucedido num teste de MAGIA (ENTROPIA) contra seu poder de feitiço sofre apenas uma penalidade de -1 e anula os efeitos nos alvos secundários. Alvos secundários também podem fazer testes de MAGIA (ENTROPIA), mas seus sucessos ou falhas afetam apenas eles mesmos.

MALDIÇÃO DA DESORIENTAÇÃO

ENTROPIA (ATAQUE). CUSTO: 10 PM. TEMPO: ação principal. NA: 15. TESTE: MAGIA (ENTROPIA) ou VONTADE (CORAGEM). PRÉ-REQUISITO: *maldição da aflição*.

Um inimigo a até 30 metros é afligido por grande azar, que torna seus ataques infrutíferos. A vítima sofre uma penalidade de -2 em rolagens de ataque e não pode gerar pontos de façanha. O alvo pode fazer um teste de MAGIA (ENTROPIA) ou VONTADE (CORAGEM) contra seu poder de feitiço como uma ação livre em cada um do seus turnos para cancelar o feitiço. Caso contrário, o feitiço termina depois de um número de rodadas igual à sua Magia.

MALDIÇÃO DA MORTALIDADE

ENTROPIA (ATAQUE). CUSTO: 15 PM. TEMPO: ação principal. NA: 19. TESTE: CONSTITUIÇÃO (VIGOR). PRÉ-REQUISITO: *magia da morte*.

Este feitiço faz um único inimigo aproximar-se da morte inevitável. O alvo sofre 2d6 + Magia pontos de dano pene-

trante quando o feitiço é lançado, mais 1d6 + Magia pontos de dano penetrante no começo de cada um de seus turnos. Além disso, não recupera Saúde de forma alguma. Os efeitos desta maldição duram uma quantidade de rodadas igual à sua Magia. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço quando o feitiço é lançado, pode recuperar Saúde normalmente.

MALDIÇÃO DA MORTE

ENTROPIA (ATAQUE). CUSTO: 17 PM. TEMPO: ação principal. NA: 19. TESTE: MAGIA (ENTROPIA) ou VONTADE (MORAL). PRÉ-REQUISITO: *maldição da desorientação*.

Você amaldiçoa um inimigo a até 30 metros para sofrer com toda força cada golpe que recebe. Até o final do encontro, todos os ataques contra o alvo recebem um bônus de +3, causam +3 pontos de dano e automaticamente geram +2 PF em um acerto, mesmo se um número duplo não for rolado. O alvo pode fazer um teste de MAGIA (ENTROPIA) ou VONTADE (MORAL) contra seu poder de feitiço como uma ação livre a cada turno para cancelar o feitiço. Caso contrário, o feitiço termina depois de um número de rodadas igual à sua Magia.

MALDIÇÃO DA VULNERABILIDADE

ENTROPIA (ATAQUE). CUSTO: 4 PM. TEMPO: ação principal. NA: 12. TESTE: MAGIA (ENTROPIA).

Você amaldiçoa um alvo visível a até 20 metros, tornando-o mais vulnerável a ataques e feitiços. Até o final do encontro, ele sofre uma penalidade de -1 em Defesa e de -2 em testes de habilidade contra poder de feitiço. Um alvo bem-sucedido em um teste de MAGIA (ENTROPIA) contra o seu poder de feitiço sofre apenas a penalidade em Defesa.

MARCA DO ESPÍRITO

ENTROPIA (ATAQUE). CUSTO: 18 PM. TEMPO: ação principal. NA: 17. TESTE: MAGIA (ENTROPIA) ou VONTADE (MORAL). PRÉ-REQUISITO: especialização Necromante.

Você marca um inimigo a até 30 metros para que espíritos o ataquem. Até o final do encontro, ele sofre 1d6 + Vontade pontos de dano penetrante por turno. O alvo pode fazer um teste de MAGIA (ENTROPIA) ou VONTADE (MORAL) contra seu poder de feitiço para resistir o feitiço. Caso contrário, o feitiço dura um número de rodadas igual à sua Magia.

Se um alvo morre enquanto a marca do espírito estiver nele, seu espírito se erguerá para lutar pelo conjurador por um número de turnos igual à Vontade do mago. O espírito tem as estatísticas do morto, mas ignora efeitos do terreno, e apenas ataques mágicos podem feri-los.

MARCA DURADOURA

ENTROPIA (ATAQUE). CUSTO: 21 PM. TEMPO: ação principal. NA: 19. TESTE: MAGIA (ENTROPIA) ou VONTADE (MORAL). PRÉ-REQUISITO: especialização Necromante, talento Entropia (experiente), *marca do espírito*.

Como *marca do espírito*, mas marca um inimigo a até 40 metros, e o alvo sofre 2d6 + Vontade pontos de dano penetrante por turno. Além disso, se o alvo morre enquanto *marca duradoura* está sobre ele, a intensidade do espírito e o tempo pelo qual ele lutará pelo conjurador são muito aumentadas. O espírito ganha um bônus de +2 em ataque e dano e luta pelo conjurador por um número de rodadas igual ao dobro da Vontade do mago antes de partir.



MEMÓRIA

ESPÍRITO (UTILIDADE). CUSTO: 6 PM. TEMPO: ação principal. NA: 16. TESTE: VONTADE (DISCIPLINA). PRÉ-REQUISITO: explosão mental.

Você toca em um alvo e faz com que ele esqueça ou lembre de uma memória específica. Você pode remover a memória de um evento acontecido um número de horas atrás igual à sua Magia, no máximo, mas pode restaurar uma memória de qualquer época, desde que seja a memória de um evento que o alvo realmente presenciou. O alvo tem direito a um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra o seu poder de feitiço para evitar a perda de uma memória.

O mestre decide o tamanho da memória afetada. Em geral, deve se referir a um único incidente ou experiência com duração máxima igual à sua Magia em horas.

MIASMA

ENTROPIA (ATAQUE). CUSTO: 8 PM. TEMPO: ação principal. NA: 15. TESTE: CONSTITUIÇÃO (VIGOR). PRÉ-REQUISITO: paralisar.

Uma neblina verde e doentia sai dos seus pés e se espalha num raio de 10 metros a partir de você. Todos os inimigos que entrem no miasma ou comecem seu turno dentro dele devem fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço ou sofrerão uma penalidade de -2 em ataques e Defesa. Este feitiço dura uma rodada, mas você pode estendê-lo gastando 2 PM como uma ação livre no início de seus turnos seguintes.

MOLDAR CLIMA

PRIMAL (UTILIDADE). CUSTO: 8 PM. TEMPO: 1 hora. NA: 16. TESTE: nenhum. PRÉ-REQUISITO: Magia Primal (mestre).

Você comanda o clima em uma área com raio igual à sua Magia em quilômetros. Você pode aumentar ou diminuir a temperatura em cerca de 10°, fazer chover ou nevar (ou parar essas condições) ou deixar o céu encoberto ou claro, mas não pode gerar nenhuma condição climática impossível para a área ou época do ano (não pode fazer nevar no meio do verão, por exemplo, ou chover no deserto). O clima se forma dentro de oito horas depois do lançamento. Múltiplos lançamentos (e gastos de mana) ao longo de vários dias podem estender o efeito do feitiço, criando mudanças mais dramáticas.

MOLDAR TERRA

CRIAÇÃO (UTILIDADE). CUSTO: 6 PM. TEMPO: ação principal. NA: 15. TESTE: nenhum. PRÉ-REQUISITO: Magia de Criação (experiente).

Você pode moldar e mover uma massa de areia, terra ou mesmo pedra a até 6 metros. O feitiço permite que você move materiais terrosos com uma Força efetiva igual ao dobro da sua Magia. Os materiais não levitam; são empurrados ou puxados pelo chão. O mestre determina a velocidade com que os objetos podem ser movidos, com base em sua massa e Força efetiva. Você também pode moldar objetos como se fossem argila. O mestre pode exigir um teste de MAGIA (CRIAÇÃO) se você quiser um resultado específico e preciso. Para manter este feitiço, você deve gastar 1 PM no começo de cada um de seus turnos. Uma vez que você pare de manter o feitiço, os materiais ficam onde estão, sujeitos às forças naturais comuns (como a gravidade). Pedras moldadas manterão sua nova forma, enquanto forem capazes de suportar seu próprio peso.

MOLDAR VENTOS

PRIMAL (UTILIDADE). CUSTO: 5 PM. TEMPO: 1 minuto. NA: 14. TESTE: nenhum. PRÉ-REQUISITO: Magia Primal (novato).

Você faz o vento soprar em qualquer direção que quiser, em uma rajada forte o bastante para apagar velas e outras pequenas chamas, ou espalhar objetos leves como folhas ou papel. Você pode direcionar o vento por até uma hora, embora mudar sua direção ou intensidade exija uma ação principal. Entre outras coisas, *moldar ventos* é usado para impulsionar embarcações sem depender da natureza inconstante do clima, e para acalmar ventos que poderiam causar problemas.

NEVASCA

PRIMAL (ATAQUE). CUSTO: 20+ PM. TEMPO: ação principal. NA: 17. TESTE: DESTREZA (ACROBACIA). PRÉ-REQUISITO: cone de frio.

Este feitiço conjura uma nevasca com raio de 5 metros, centrada em qualquer lugar a até 50 metros. Qualquer um dentro da área de vento uivante sofre $2d6 +$ Magia pontos de dano penetrante e deve ser bem-sucedido em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra seu poder de feitiço ou escorrega e cai no gelo acumulado. Alvos que começem seus turnos dentro da nevasca sofrem $1d6$ de dano penetrante adicional e devem fazer um teste imediato para evitar uma queda. Ataques feitos dentro da nevasca sofrem uma penalidade de -2 (corpo-a-corpo) ou -5 (à distância). Este feitiço dura uma rodada, mas você pode estendê-lo gastando 10 PM como uma ação livre no início de seus turnos seguintes.

NUVEM DA MORTE

ENTROPIA (ATAQUE). **CUSTO:** 20+ PM. **TEMPO:** ação principal.
NA: 21. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** maldição da mortalidade.

Você libera uma nuvem de energia entrópica com raio de 5 metros centrado em qualquer lugar dentro de 50 metros. Qualquer aliado ou inimigo que entrar na nuvem ou começar seu turno nela sofre $3d6 + \text{Magia}$ pontos de dano penetrante. Alvos bem-sucedidos em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço sofrem apenas $2d6$ pontos de dano penetrante. Este feitiço dura uma rodada, mas você pode estendê-lo gastando 10 PM por rodada adicional, pagos como uma ação livre no início de cada turno.

NUVEM ENTRÓPICA

ENTROPIA (MELHORIA). **CUSTO:** 20 PM. **TEMPO:** ação principal.
NA: 19. **TESTE:** MAGIA (ENTROPIA). **PRÉ-REQUISITO:** Magia de Entropia (mestre).

Você estende uma nuvem de energia entrópica que atinge um raio de 20 metros a partir de seu próprio corpo e comanda o caos da batalha. Aliados dentro da nuvem recebem +2 em todos os ataques e +1 PF em todas as rolagens que gerarem pontos de façanha. Inimigos dentro da nuvem sofrem uma penalidade de -2 em todos os ataques e -1 PF em todas as rolagens que gerarem pontos de façanha, a menos que tenham sucesso em um teste de MAGIA (ENTROPIA) contra seu poder de feitiço. Este feitiço dura até o fim do encontro.

OFENSIVA HEROICA

CRIAÇÃO (MELHORIA). **CUSTO:** 3 PM. **TEMPO:** ação principal.
NA: 11. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** nenhum.

O seu toque preenche um aliado com poderio mágico. O alvo recebe +1 em Força até o final do encontro.

PARALISAR

ENTROPIA (ATAQUE). **CUSTO:** 7 PM. **TEMPO:** ação principal.
NA: 16. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** fraqueza.

Fios de energia entrópica envolvem um oponente a até 30 metros. O alvo deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço. Se falhar, fica paralisado — sua Velocidade é reduzida à 0, perde seu bônus de Destreza em Defesa e não pode fazer ações (mas não está sujeito a um golpe de misericórdia a menos que esteja inconsciente ou moribundo). Se for bem-sucedido, sua Velocidade é diminuída em 25% (arredondado para cima). Ambos os efeitos duram pelo resto do encontro. Um alvo paralisado tem direito a um novo teste no início de seu turno a cada rodada.

PARALISIA EM MASSA

ENTROPIA (ATAQUE). **CUSTO:** 22 PM. **TEMPO:** ação principal.
NA: 21. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** miasma.

Fios de energia entrópica envolvem todos os inimigos a até 30 metros. Cada alvo deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço. Se falhar, fica praticamente paralisado — sua Velocidade é reduzida à 2, perde seu bônus de Destreza em Defesa e não pode fazer ações (mas não está sujeito a um golpe de misericórdia a menos que esteja inconsciente ou moribundo). Se for bem-sucedido, deixa de somar sua Destreza em sua Velocidade. Um alvo paralisado tem direito a um novo teste no início de seu turno a cada rodada. O feitiço dura um número de rodadas igual à sua Magia.

PASSO DA PEDRA

PRIMAL (UTILIDADE). **CUSTO:** 4 PM. **TEMPO:** ação principal.
NA: 13. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** prender.

Você desaparece na terra ou pedra abaixo de seus pés e reaparece em qualquer lugar a até 24 metros, surgindo de baixo sem aviso. Isto não é teletransporte: você está viajando embaixo do solo. Não pode haver interrupção na terra ou pedra entre os pontos de início e término (você não conseguiria ir de um telhado de barro a outro com este feitiço, por exemplo), mas em geral argamassa funciona tão bem quanto pedra como meio de transporte.

PESADELO DESPERTO

ENTROPIA (ATAQUE). **CUSTO:** 20 PM. **TEMPO:** ação principal.
NA: 17. **TESTE:** VONTADE (DISCIPLINA). **PRÉ-REQUISITO:** dormir.

Você aprisiona um inimigo a até 20 metros em um pesadelo desperto. O alvo deve fazer um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra seu poder de feitiço. Se falhar, fica em um estado de transe e ataca seus inimigos da melhor forma possível, mas pode repetir o teste a cada turno seguinte, até despertar. Um alvo adormecido sofre uma penalidade de -3 em seu teste inicial.

PETRIFICAR

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 15 PM. **TEMPO:** ação principal.
NA: 19. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** terremoto.

Um alvo a até 30 metros deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço. Se falhar, é petrificado. Um personagem petrificado tem sua Defesa reduzida para 7, mas recebe +5 em Armadura e não está sujeito a um golpe de misericórdia. A única ação que ele pode fazer é repetir o teste, até ser bem-sucedido e sobrepujar o feitiço.

PRENDER

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 8 PM. **TEMPO:** ação principal.
NA: 17. **TESTE:** FORÇA (PODERIO MUSCULAR). **PRÉ-REQUISITO:** especialização Mantenedor (Experiente).

Você lança gavinhas de magia de natureza pura, que puxam os inimigos na sua direção. Você pode atingir um número máximo de inimigos igual à sua Magia que estejam ao alcance de 8 metros. Cada alvo deve ser bem-sucedido em um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra seu poder de feitiço ou será puxado até ficar adjacente a você (ou tão perto quanto o terreno e outras obstruções permitirem). Alvos que falharem na rolagem e obtiverem 1, 2 ou 3 no dado do dragão também sofrem dano penetrante igual à metade de sua Magia, pois as gavinhas chicoteiam e apertam.

PRISÃO ESMAGADORA

ESPÍRITO (ATAQUE). **CUSTO:** 15 PM. **TEMPO:** ação principal.
NA: 17. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR) ou FORÇA (PODERIO MUSCULAR). **PRÉ-REQUISITO:** armas telecinéticas.

Você envolve um inimigo a até 20 metros em uma prisão de força que se contrai. O feitiço causa $1d6 + \text{Magia}$ pontos de dano e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço ou ficar imobilizado. Alvos imobilizados não podem se mover, embora possam fazer ataques e lançar feitiços através da prisão de força. Eles também sofrem dano adicional igual a $2d6 + \text{Magia}$ no começo do seu próximo turno e permanecem

imobilizados até que sejam bem-sucedidos em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) ou FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra seu poder de feitiço para se libertar da prisão. Os alvos que falharem em um terceiro teste sofrem outro dano igual a 3d6 + Magia no começo do seu próximo turno e permanecem imobilizados até que se libertem, mas não sofrem dano adicional em turnos subsequentes.

PROTEÇÃO ANTIMAGIA

ESPÍRITO (MELHORIA). **CUSTO:** 10 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** dissipar magia.

Você protege um aliado contra magia prejudicial até o final do encontro, concedendo-lhe um bônus de +5 em todos os testes feitos para resistir a poder de feitiço.

PROTEÇÃO DA VIDA

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 5 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 16. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** especialização Curandeiro Espiritual (mestre).

Você conjura uma aura protetora ao redor de um aliado a até 10 metros. Na primeira vez em que a Saúde do alvo cair abaixo de 10, ele recupera 2d6 pontos de Saúde. *Proteção da vida* se dissipa quando é acionada (ou no fim do encontro).

PUNHO DE PEDRA

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 3 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 11. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR).

Você dispara uma rocha mágica contra um inimigo visível a até 20 metros. A rocha causa 1d6 + Magia pontos de dano penetrante e derruba o alvo. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço, sofre apenas 1d6 pontos de dano penetrante e não é derrubado.

PUNHO DO CRIADOR

ESPÍRITO (ATAQUE). **CUSTO:** 5 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** especialização Mago da Força.

Você derruba seus inimigos no chão com força mágica. Você cria uma rajada com 4 metros de raio centrada em qualquer lugar visível a até 24 metros. Alvos pegos na rajada sofrem 1d6 pontos de dano penetrante e são derrubados. Alvos que tiverem sucesso em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço são apenas derrubados.

PURIFICAÇÃO DE MANA

ESPÍRITO (DEFESA). **CUSTO:** 7 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** drenar mana.

Você usa seu mana para bloquear o mana de outros magos. Durante o resto do encontro, se alguém gastar pontos de mana dentro de 16 metros de você, você pode gastar seus próprios pontos de mana para anular o feitiço, em uma proporção de 1 para 1. Por exemplo, se um mago gastar 4 PM para lançar um feitiço dentro de 16 metros de você, você pode gastar 4 PM para anulá-lo. Este feitiço não revela o que o outro mago está tentando lançar, apenas quantos PM estão sendo gastos.

PUXÃO DO ABISMO

ESPÍRITO (ATAQUE). **CUSTO:** 8 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** FORÇA (PODERIO MUSCULAR). **PRÉ-REQUISITO:** especialização Mago da Força, explosão telecinética.

Você usa força telecinética para agrupar seus inimigos e torná-los mais lentos. Você cria uma área de força com um raio de 6 metros centrada em qualquer lugar a até 30 metros. Aqueles que forem pegos dentro da área devem ter sucesso em um teste de FORÇA (MAGIA) contra seu poder de feitiço ou serão puxados para o centro da área (ou o mais próximo que o terreno e obstruções permitirem). Inimigos afetados não podem correr e sofrem uma penalidade de -6 em Velocidade e de -2 em rolagens de ataque e lançamento de feitiços por uma rodada. Inimigos bem-sucedidos apenas sofrem uma penalidade de -1 em rolagens de ataque e lançamento de feitiços.

RAJADA ARCANA

ESPÍRITO (ATAQUE). **CUSTO:** 2 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 10. **TESTE:** DESTREZA (ACROBACIA). **PRÉ-REQUISITO:** nenhum.

Um raio de energia mágica surge da sua mão ou cajado e atinge um alvo visível a até 30 metros, causando 2d6 pontos de dano, mais o valor do dado do dragão da rolagem de feitiço. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra o seu poder de feitiço, sofre apenas 1d6 pontos de dano.

RAJADA DE FOGO

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 3 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 12. **TESTE:** DESTREZA (ACROBACIA). **PRÉ-REQUISITO:** nenhum.

Labaredas irrompem das suas mãos, queimando todas as criaturas numa área com 2 metros de largura e 8 metros de comprimento. As criaturas sofrem 2d6+1 pontos de dano, ou apenas 1d6+1 pontos de dano se forem bem-sucedidas em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra o seu poder de feitiço.

REANIMAR OS MORTOS

ESPÍRITO (UTILIDADE). **CUSTO:** 12 PM. **TEMPO:** 1 minuto. **NA:** 17. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** bomba ambulante virulenta.

Uma onda de energia espiritual entra em um cadáver que você toca, fazendo com que ele volte à vida sob seu comando. O cadáver permanece animado um número de minutos igual à sua Magia, ou até que você o libere do encantamento. Use as estatísticas de esqueletos na página 291 para o morto reanimado. Em circunstâncias especiais, o mestre pode inventar estatísticas únicas, para refletir quem o corpo era em vida.

REGENERAÇÃO

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 15 PM. **TEMPO:** 1 hora. **NÚMERO-ALVO:** 15. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** Magia de Criação (mestre).

Ferimentos graves se fecham e ossos quebrados se unem enquanto você acelera a cura natural de um alvo para realizar em uma hora o que normalmente levaria semanas. O alvo recupera 3d6 + Magia de Saúde e é curado de quaisquer ferimentos maiores, como ossos quebrados ou órgãos feridos. Embora esta seja uma magia poderosa, não regenera partes do corpo decepadas. Também é incapaz de curar doenças ou venenos, embora possa anular alguns sintomas.

REJUVENESCR

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 5 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** cura.

Você canaliza energia regenerativa para um aliado a até 10 metros. O alvo recupera 1d6 de Saúde imediatamente, e mais 1d6 de Saúde no começo do turno dele a cada rodada, por um número de rodadas igual à sua Magia.

REJUVENESCIMENTO EM MASSA

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 10+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** rejuvenescer.

Como rejuvenescer, mas pode afetar vários aliados. Cada alvo além do primeiro custa 5 PM adicionais.

RELÂMPAGO

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 6 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 16. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** choque.

Um raio elétrico sai de sua mão estendida ou cajado, atingindo um alvo a até 30 metros. O raio causa 2d6 + Magia pontos de dano penetrante. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço sofre 1d6 + Magia pontos de dano penetrante.

REVIGORAR

ESPÍRITO (MELHORIA). **CUSTO:** 4 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 14. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** drenar mana.

Você emite ondas de mana, animando seus aliados. Os aliados a até 10 metros de você ganham +1 PF sempre que gerarem pontos de façanha. Este feitiço dura uma rodada, mas você pode estendê-lo gastando 1 PM por rodada adicional, pagos como uma ação livre no início de cada turno.

REVIVER

CRIAÇÃO (UTILIDADE). **CUSTO:** 5 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 14. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** especialização Curandeiro Espiritual (experiente).

Seu toque ajuda a erguer seus aliados caídos. Um alvo moribundo adjacente a você recupera um número de pontos de Saúde igual a 10 + a Constituição dele + sua Magia. Como personagens moribundos não podem fazer ações, você não pode lançar este feitiço em si mesmo.

SIFÃO DA MORTE

ESPÍRITO (UTILIDADE). **CUSTO:** 7 PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 15. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** bomba ambulante.

Você usa energia entrópica dos arredores para recuperar mana. Qualquer criatura viva que morra a até 6 metros de você enquanto este feitiço estiver ativo restaura uma quantidade de pontos de mana igual à Magia da criatura (mínimo 1). Você não pode exceder seus pontos de mana máximos. *Sifão da morte* dura por um número de rodadas igual à sua Magia. Este feitiço e *magia da morte* são mutuamente exclusivos, e não podem ser mantidos ao mesmo tempo (lançar um cancela o outro).

TEMPESTADE

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 11+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** relâmpago.

Você cria uma pequena tempestade elétrica, com um raio de 4 metros, centrada em qualquer lugar a até 40 metros. Qualquer um na área da tempestade sofre 2d6 + Magia pontos de dano penetrante, devido aos relâmpagos. Alvos que sejam bem-sucedidos em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço sofrem apenas 1d6 pontos de dano penetrante. Este feitiço dura uma rodada, mas você pode estendê-lo gastando 10 PM por rodada adicional, pagos como uma ação livre no início de cada turno.

TERREMOTO

PRIMAL (ATAQUE). **CUSTO:** 11+ PM. **TEMPO:** ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** DESTREZA (ACROBACIA). **PRÉ-REQUISITO:** punho de pedra.

O solo estremece em uma área com 6 metros de raio centrada em qualquer lugar a até 30 metros. Qualquer um na área sofre uma penalidade de -2 em Defesa e uma penalidade de -5 em Velocidade. Os alvos também devem ser bem-sucedidos em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra seu poder de feitiço ou cairão. Este feitiço dura uma rodada, mas você pode estendê-lo gastando 5 PM por rodada adicional, pagos como uma ação livre no início de cada turno.

VARINHA RABDOMÂNTICA

ESPÍRITO (UTILIDADE). **CUSTO:** 10 PM. **TEMPO:** 1 minuto. **NA:** 17. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** Magia de Espírito (experiente).

Você expande seus sentidos em um raio de 100 metros para localizar um objeto. Este feitiço pode ser usado para localizar um item genérico (por exemplo, a fonte de água limpa ou a joia mais próxima) ou um item específico (por exemplo, o Riacho Cauld ou o sinete perdido do seu tio). Você deve estar familiarizado o bastante para visualizar na sua mente qualquer item específico que queira encontrar com este feitiço. O mestre pode revelar o local do objeto imediatamente, se ele estiver ao alcance, ou lhe conceder 5 PF para gastar em façanhas de exploração.



MAGIA DO SANGUE

Praticada por magos com a especialização Mago do Sangue, a magia do sangue é tão poderosa quanto perigosa, usando o poder do sangue (do mago e de outros) para abastecer os feitiços. A magia do sangue é temida e desprezada por muitos, incluindo vários magos. Fora do Imperium Tevinter, é estigmatizada e banida, e magos do sangue sofrem execuções sumárias nas mãos dos Templários. De fato, o Coro afirma que todos os apóstatas em algum momento sucumbirão à magia do sangue e práticas sombrias similares.

Apesar dos perigos, alguns magos afirmam que a magia do sangue é simplesmente um modo alternativo de obter poderes mágicos. Grupos que adoram os Velhos Deuses às vezes voltam-se à magia do sangue, afirmando que ela pode ser usada para o bem, e a companheira valeana do Campeão de Muralha de Kirk, Merrill, procurou usar a magia do sangue para ajudar seu povo.

A magia do sangue é tratada como uma quinta escola de magia. Apenas personagens com a especialização Mago do Sangue podem aprender seus feitiços, e mesmo esses devem estar no modo magia do sangue para lançá-los (veja a especialização Mago do Sangue no CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES). Por esta razão, os feitiços de magia do sangue estão listados separadamente.

ESCRAVO DE SANGUE

SANGUE (ATAQUE). CUSTO: 20 PM. TEMPO: ação principal. **NA:** 19. **TESTE:** VONTADE (DISCIPLINA). **PRÉ-REQUISITO:** hemorragia.

Um dos poderes mais temidos disponíveis aos magos do sangue, este feitiço permite que você assuma o controle do corpo de um inimigo. Se o alvo falhar, num teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra seu poder de feitiço, você pode ditar as ações que ele faz em seu próximo turno. O alvo pode tentar um novo teste para resistir no início de cada turno seguinte. Uma vez que o alvo consiga resistir, o feitiço acaba. Todos os ataques feitos por um alvo sob seu controle sofrem uma penalidade de -2 devido à natureza imprecisa de sua manipulação. Alvos sem sangue não são afetados por este feitiço.

FERIMENTO DE SANGUE

SANGUE (ATAQUE). CUSTO: 8 PM. TEMPO: ação principal. **NA:** 17. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra poder de feitiço. **PRÉ-REQUISITO:** especialização Mago do Sangue.

Você faz o sangue de todos os inimigos a até 12 metros ferver, causando dor excruciante. Todos os alvos sofrem 1d6 + Magia pontos de dano penetrante e devem fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o seu poder de feitiço. Aqueles que falharem podem fazer apenas uma ação menor em seu próximo turno. Alvos sem sangue ou substância similar não são afetados por este feitiço. Por exemplo, golens não são afetados, mas silvícolas selvagens são afetados através de sua seiva.

HEMORRAGIA

SANGUE (ATAQUE). CUSTO: 15 PM. TEMPO: ação principal. **NA:** 19. **TESTE:** CONSTITUIÇÃO (VIGOR). **PRÉ-REQUISITO:** ferimento de sangue.

Você assume o controle de um grande volume de sangue de um alvo visível a até 50 metros e o força a ser expelido por

sua boca, nariz e olhos. O alvo deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra seu poder de feitiço. Se falhar, sofre 4d6 + Magia pontos de dano penetrante; se tiver sucesso, sofre apenas 2d6 pontos de dano penetrante. Independentemente de ter sucesso, a natureza horrenda deste feitiço pode desmoralizar inimigos; a façanha feitiço imponente custa apenas 2 PF quando usada junto com *hemorragia*.

ROUBO DE PENSAMENTO

SANGUE (ATAQUE). CUSTO: 15 PM. TEMPO: 1 minuto. **NA:** 17. **TESTE:** VONTADE (DISCIPLINA). **PRÉ-REQUISITO:** especialização Mago do Sangue.

Este feitiço permite que um mago do sangue sondar profundamente os pensamentos de um alvo, descobrindo seus segredos, desejos e medos mais íntimos. Você deve tocar a testa do alvo e concentrar-se por um minuto, enquanto o alvo faz um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra seu poder de feitiço. Se ele for bem-sucedido, você falha em penetrar em sua mente, mas pode gastar 5 PM adicionais para estender o tempo de lançamento por mais um minuto e forçar o alvo a fazer o teste novamente. Uma vez que o alvo falhe no teste, você tem acesso à sua mente e pode gastar 2 PM para pedir ao mestre a resposta honesta do alvo para uma pergunta. Você pode fazer uma pergunta por minuto, até um número máximo de perguntas igual à sua Magia. Este feitiço é doloroso para o alvo, embora não cause dano real.

SACRIFÍCIO DE SANGUE

SANGUE (MELHORIA). CUSTO: 5 PM. TEMPO: ação principal. **NA:** 14. **TESTE:** nenhum. **PRÉ-REQUISITO:** especialização Mago do Sangue.

Você pode usar a força vital de um aliado voluntário visível a até 25 metros de distância para recuperar sua própria Saúde. Este aliado deve ter sangue (não pode ser um golem, por exemplo). Você ganha 1 ponto de Saúde para cada 1 ponto de Saúde perdido pelo aliado, até um máximo de 25. Isto pode resultar na morte do alvo, se sua Saúde for reduzida a 0. O alvo de um *sacrifício de sangue* recupera Saúde perdida normalmente.

TORTURA

SANGUE (UTILIDADE). CUSTO: 3 PM. TEMPO: 1 minuto. **NA:** 13. **TESTE:** VONTADE (DISCIPLINA). **PRÉ-REQUISITO:** especialização Mago do Sangue.

Você estende tênues gavinhas de energia entrópica para o alvo, que deve estar a até 2 metros quando o feitiço for lançado. Enquanto você se concentrar, pode causar uma dor terrível e agonizante no alvo. A vítima deve fazer um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra seu poder de feitiço para resistir a responder a suas perguntas ou cumprir suas exigências. A vítima sofre uma penalidade de -3 em todos os testes enquanto o feitiço persistir, embora não sofra dano. Você não pode ter mais de um feitiço *tortura* ativo ao mesmo tempo.

Tortura é um feitiço favorito em interrogatórios, pois não causa dano físico real e não deixa sinais ou marcas. Uma pessoa de constituição fraca pode morrer devido ao uso prolongado do feitiço, mas exceto por isso, ele é muito mais seguro e eficiente do que métodos convencionais. Histórias deste feitiço são uma das muitas razões pelas quais as pessoas temem os magos do sangue.

CAPÍTULO 6



INTERPRETAÇÃO AVANÇADA

Com sorte, você já entendeu o básico das regras e deve se sentir confortável mantendo registro de suas estatísticas, melhorando seu personagem, e fazendo todos os tipos de testes. Entretanto, como qualquer outra habilidade, você sempre pode melhorar a interpretação. Esta seção dá mais dicas para ajudar todos no grupo a se divertir mais em sua campanha.

JOGANDO COM PERSONALIDADE

Uma das vantagens do RPG de mesa sobre o RPG de computador, jogos de tabuleiro ou qualquer outra coisa, é que ele permite que você desenvolva um personagem profundo e interessante no mundo do jogo. Por mais que você possa gostar dos aspectos mecânicos e táticos de *Dragon Age RPG*, não deixe de aproveitar a oportunidade de dar ao seu PJ uma personalidade única. Criar uma grande personalidade para um personagem de RPG é uma arte, e é diferente de criar um protagonista para um conto ou designar estatísticas para um "char" em um RPG de computador. Os parágrafos a seguir devem colocá-lo na direção certa.

Primeiro, vale a pena exagerar a personalidade do seu personagem. Descubra um ou dois aspectos mais importantes da personalidade dele e enfatize-os no jogo. Se seu herói é corajoso, interprete coragem além do bom senso. Se seu herói é abnegado, sacrifique-se mais do que qualquer pessoa do mundo real. Se seu herói é ganancioso... Bem, você entendeu. A razão para isso é que há muitas coisas acontecendo na mesa

de jogo, e os outros jogadores — sem falar no ocupadíssimo mestre — provavelmente não vão assimilar pistas sutis tanto quanto características fortes de personalidade. Você não quer que seu herói seja uma caricatura irritante, mas um herói insípido e chato é ainda pior.

Segundo, dê ao seu personagem um grande desejo ou objetivo, e mantenha esses objetivos atualizados. Especificar objetivos e ligações durante a criação do personagem deve estimulá-lo nesta direção. À medida que a campanha se desenrola, mantenha os objetivos do seu PJ em mente. Conforme os realiza (especialmente os objetivos de curto prazo), evolua suas ambições e escolha novos objetivos. Além de mantê-lo atento, dar um objetivo ao seu personagem ajuda o mestre a conduzir a campanha em uma direção interessante. Não espere que o mestre lhe diga o que seu personagem quer. Tome a iniciativa.

Terceiro, evite traços de personalidade ou objetivos que entrem em conflito com o resto do grupo. Ou, se você precisa criar um misantropo briguento, reserve a rabugice do seu herói para os PNJs, ou pelo menos deixe-a de lado quando tiver de lidar com derramamento de sangue. Thedas já é perigoso o bastante sem conflitos internos que excedam as implicâncias amigáveis e a rivalidade profissional superficial.

Por fim, evolua. Se você não está se divertindo com algum aspecto da personalidade do seu personagem, mude-o. Se você puder inventar uma razão orgânica e lógica para a mudança, ótimo, mas isso não é obrigatório. Ou, se você realmente não está gostando do seu personagem, fale com o mestre, aposente-o e comece um novo.

DEIXE O JOGO ROLAR

Não há como evitar: uma das partes menos divertidas do RPG é quando não se está jogando, enquanto você espera pelo seu próximo turno ou sua vez de fazer algo. Uma das melhores formas de se certificar da diversão de todos é fazer sua parte para manter o jogo em movimento.

Parte disso é simplesmente ter cortesia e bom senso na mesa de jogo. Não levante para pegar uma bebida ou ir ao banheiro quando sua iniciativa estiver chegando, por exemplo, ou todos ficarão esperando por você. Não desperdice o tempo de todos discutindo com o mestre sobre algum problema de regras. Não assista à TV ou ligue para alguém enquanto todos estão jogando. Cortesia e bom senso.

Mas, além do óbvio, você pode fazer outras coisas para manter o jogo em movimento e ajudar todos a se divertir. Um exemplo é decidir o que você quer fazer *antes* que o mestre pergunte quais serão suas ações. Embora você deva prestar atenção ao que os outros PJs estão fazendo, isto não deve impedi-lo de planejar com antecedência.

Outra coisa que você pode fazer é oferecer sugestões quando outro jogador parecer incapaz de decidir o que fazer. Se seu colega gostar de suas ideias, isto pode impulsionar o jogo. Mesmo que ele não goste, suas dicas podem dar origem a ideias próprias. O que você não deve nunca fazer é tentar assumir o controle de outro personagem. Isto é irritante. Pense em “sugestões” ao invés de “ordens” e tudo ficará bem.

Por fim, tenha em mente que, enquanto seu personagem está em foco, você está fazendo suas ações e rolando seus dados, todos os outros jogadores estão parados. Ajude-os a se divertir enquanto você está agindo, com descrições interessantes e emocionantes do que está fazendo. Isto atrai os outros. Se você conseguir tornar suas ações emocionantes para todos, ninguém vai se importar — ou mesmo notar — que estão aguardando sua vez. Mas um aviso: não se exiba. Aja e ceda os holofotes ao próximo jogador.

APOIE SEU GRUPO

Dragon Age RPG presume que as aventuras giram em torno de um grupo de heróis. Embora seu personagem algumas vezes tome a frente — literal ou figurativamente —, parte do desafio de jogar em grupo é dividir a atenção.

Quando outros jogadores estão agindo, você deve estar disposto a cooperar, assumindo um papel secundário. Se você está jogando com um guerreiro durante uma parte da aventura que gira em torno de pesquisa mágica, não há motivos para que você não contribua, coletando componentes de que o mago precisa ou simplesmente ficando atento enquanto o mago está concentrado em rituais.

Pense no seu grupo como um time, não um ajuntamento de heróis individuais. Esteja disposto a assumir um papel secundário de vez em quando. Ao fazer isso, você estabelecerá um tom que encorajará os outros jogadores a apoiar o seu herói quando você estiver em foco.

JOGADORES & PERSONAGENS

Jogadores não são seus personagens. Isso parece tão óbvio que nem precisa ser dito. Mesmo assim, às vezes pode haver atrito entre os jogadores por coisas que seus personagens fazem no jogo. A chave para evitar problemas baseados em diferenças entre jogadores e personagens é sempre lembrar dessa diferença.

Tenha em mente que você pode jogar com um personagem com traços de personalidade irritantes — até mesmo odiosos — sem que você seja irritante (na verdade, você *deve* fazer isso ao interpretar alguém irritante). Seu ladino piadista pode atormentar o guerreiro soturno por seu estoicismo, sem que você atormente o jogador do guerreiro. Pode ser uma distinção sutil, mas é fundamental.

A maneira óbvia de notar que você está forçando a barra é perceber que algum jogador parou de se divertir. Se todos estão se divertindo, tudo está bem. Se alguém não está se divertindo, faça algo para corrigir isso. Você não precisa parar o jogo e discutir. Se você conseguir contornar um problema imediatamente e adiar uma conversa mais longa até depois da sessão de jogo, faça isso.

O outro lado desta dica é um pouco mais sutil, mas também vale a pena ser discutida: não tente observar o personagem de outro jogador e adivinhar sobre suas crenças ou personalidade na vida real. Interpretação é escapismo, não psicoterapia ou adivinhação.

AJUDE O MESTRE

O mestre de *Dragon Age* tem muito o que fazer. Trabalhou muito preparando o jogo antes de você aparecer para jogar, e está controlando as ações de todos os inimigos e PNJs em todo o mundo de Thedas, enquanto você só tem um personagem — e talvez um cavalo ou cachorro — com que se preocupar. Há muitas formas de demonstrar sua gratidão e dar uma mão para manter o jogo andando. Faça uma cópia da sua ficha de personagem a cada semana e entregue-a ao mestre, mesmo que ele não peça. Ofereça para pegar uma bebida para ele quando for à geladeira.

Durante o combate, ofereça-se para manter o registro da iniciativa de todos — mesmo dos inimigos — para que o mestre não tenha que fazer isso. Mais importante, não discuta quando discordar de uma das decisões do mestre. Se precisar, explique sua objeção rapidamente. Se ele ainda não concordar com você, aceite e converse sobre isso depois do jogo.

Tenha em mente que, em muitos grupos, o mestre é o único que paga pelos livros e PDFs que estão ajudando todos a se divertir. Embora não seja necessariamente sua responsabilidade contribuir com dinheiro, uma palavra de gratidão e incentivo já é mais do que muitos mestres recebem. Se você quiser algo mais prático, dividir a vaquinha da pizza apenas entre os jogadores é uma boa forma de demonstrar apreço pelo trabalho (e pelos gastos) do mestre.

De novo: cortesia e bom senso. Jogos não são muito diferentes da vida real, no fim das contas.

FAÇANHAS DE EXPLORAÇÃO & INTERPRETAÇÃO

Usar façanhas durante o combate e o lançamento de feitiços é uma das partes mais divertidas de *Dragon Age RPG*. Realizar uma façanha ajuda a sentir que seu personagem é um herói de verdade e fornece escolhas sobre o que você quer fazer. Mas magia e combate não são as únicas vezes em que as façanhas ocorrem. Esta seção introduz façanhas fora de combate, acrescentando duas novas classes de façanhas: exploração e interpretação. Não é coincidência que há três tipos de encontros em *Dragon Age* – combate, exploração e interpretação. Com estas duas novas classes de façanhas, o sistema de façanhas está completo.

O sistema para gerar e usar PF para as façanhas de exploração e interpretação é o mesmo das façanhas de combate. Sempre que tem sucesso em um teste e rola o mesmo número em dois dos seus dados, você recebe um número de pontos de façanha igual ao resultado do dado do dragão do teste, e deve usá-los para realizar uma ou mais façanhas imediatamente.

Assim como em façanhas de combate (exceto quando algo for dito na descrição de uma façanha específica), você só pode realizar a mesma façanha uma vez por teste. Assim como em façanhas de combate, uma vez que você escolha quais façanhas realizará, é responsável por narrá-las. Assim como em façanhas de combate, você pode realizar suas façanhas de exploração e interpretação em qualquer ordem.

As façanhas de exploração e interpretação disponíveis estão listadas nas tabelas FAÇANHAS DE EXPLORAÇÃO e FAÇANHAS DE INTERPRETAÇÃO. Assim como ocorre com façanhas de combate, façanhas de exploração e interpretação específicas a certos encontros, classes e monstros serão apresentadas nos contextos adequados.

Façanhas de interpretação devem ser realizadas junto com uma descrição do que você está fazendo, e devem ser consistentes com a descrição. Se você faz seu personagem amedrontar outro através de um teste de FORÇA (INTIMIDAÇÃO) e então diz que isso acaba sendo engraçado (usando a façanha piada), terá de explicar como isso aconteceu.

O mestre deve estar ciente de que façanhas de exploração e interpretação, em geral, exigem mais decisões de improviso do que façanhas de combate. Fora de combate, há poucas regras que controlam o que os personagens podem fazer e as consequências de suas ações, o que acaba exigindo mais flexibilidade do mestre. Por outro lado, o mestre não é obrigado a inventar novos elementos numa cena apenas para satisfazer os efeitos de façanhas. Por exemplo, se um personagem escolher a façanha isto não me cheira bem e não houver mais nada na cena, o mestre não é obrigado a inventar algo.

Para não atrasar o jogo com inúmeras decisões de improviso sobre façanhas de exploração e interpretação, o mestre pode decidir que determinados testes fora de combate não geram pontos de façanha. Ele pode até mesmo tomar essa decisão depois que um teste foi feito. Contudo, um bom mestre dificilmente “cancela” pontos de façanha que já foram rolados. É geralmente melhor deixar os jogadores se divertirem.



QUAIS FAÇANHAS POSSO USAR?

Com a adição das façanhas de exploração e interpretação, é possível gerar pontos de façaña em qualquer teste. Mas, fora de combate, diferentes tipos de testes e cenas podem se misturar uns aos outros, e seus limites nem sempre são claros.

Como regra geral – e sempre sujeita às decisões do mestre – você pode usar pontos de façaña de qualquer teste para gerar qualquer tipo de façaña. Embora você irá frequentemente usar as façanhas de exploração em investigações e façanhas de interpretação em interações com PNJs (porque farão mais sentido e serão mais úteis), você não está restrito a isso. Você pode até mesmo usar façanhas de exploração e interpretação durante um combate (ou usar façanhas de combate fora de combate, embora isso provavelmente dê início a um combate).

NOTAS SOBRE FAÇANHAS & RESTRIÇÕES EM TESTES

Quando você considera o potencial de façanhas de combate, exploração, interpretação e possivelmente de magia com vários personagens e testes, vale a pena repetir algumas restrições e esclarecimentos, e definir alguns novos termos.

- Você pode rolar um teste apenas quando o mestre pede. Com o potencial para grande sucesso em algumas das novas façanhas, às vezes será tentador rolar por qualquer coisa na esperança de gerar pontos de façaña que fornecerão efeitos maiores que o normal, bônus duradouros etc. Em casos nos quais você está obviamente “pescando” pontos de façaña, especialmente quando está tentando tarefas nas quais obviamente teria sucesso, o mestre tem todo o direito de proibir o teste e simplesmente dizer que você teve sucesso.
- Na maior parte dos testes, os jogadores não sabem o NA contra o qual estão rolando. Simplesmente rolam os dados, geram um total e anunciam-no ao mestre. As novas regras para façanhas de interpretação e exploração não expõem os NAs dos testes.
- Algumas descrições de novas façanhas referem-se ao “assunto do seu teste”. Isto se refere a um item ou pessoa pesquisados, um PNP com quem o herói está interagindo ou algo similar. Se um teste oposto está sendo feito, o assunto do teste é sempre o oponente. O assunto de um teste será quase sempre óbvio. Quando não for, o mestre tem a palavra final. Lembre-se de que o assunto de um teste pode ser óbvio para o mestre, mas não para o jogador. A maior parte dos testes de Percepção é exemplo disto.
- Algumas descrições de façanhas dizem que alguns efeitos duram “até que a situação ou o local mudem”. Isto significa que o efeito dura até que o foco do jogo avance no tempo de forma significativa, ou que mude para algum outro lugar. Em geral, isto significa a duração de um único encontro, mas seja um pouco mais claro para os jogadores (já que o mestre geralmente é o único que se preocupa com o início e final dos encontros). Entretanto, note que, quando o mestre está indo e voltando entre dois grupos diferentes de PJs que estão fazendo coisas diferentes em lugares diferentes, a mudança de foco não deveria contar como uma mudança de situação ou local. É só uma técnica narrativa.

- Para evitar dúvidas, assim como ocorre com outras façanhas, façanhas de interpretação podem ter como assunto personagens jogadores.

Lembre-se de que todas as façanhas também estão disponíveis para os PNJs. Afinal de contas, o jogo sempre pode virar. Contudo, isto pode ficar estranho quando façanhas de interpretação parecem tirar a liberdade de um jogador para escolher como seu PJ age. O mestre deve ser cauteloso nesses casos, e os jogadores devem aceitar a ideia de que podem se divertir com seus heróis sendo afetados psicológica e emocionalmente pelos personagens com quem interagem. Como sempre, o mestre tem a palavra final sobre como as coisas se desenrolam em qualquer situação.

EXEMPLO

Um nobre contratou o ladrão Gerhard para impedir que uma sociedade secreta presente entre a população local tente derrubá-lo. Gerhard infiltrou-se em uma reunião clandestina do grupo, mas ainda não sabe quem, entre aqueles reunidos, é o agitador por trás do movimento. O mestre pede um teste de COMUNICAÇÃO (INVESTIGAÇÃO) para que Gerhard descubra isso enquanto conversa com os presentes e observa suas linguagens corporais.

O mestre secretamente estabelece o NA em 13. Gerhard tem Comunicação 2 e possui o foco Investigação. Ele rola 4, 3 e 3 – 4 é o resultado do dado do dragão. Seu total é 14, que excede o NA. O mestre diz ao jogador que Gerhard teve sucesso. Já que um número duplo foi rolado, o teste gera pontos de façaña iguais ao resultado do dado do dragão: 4.

O jogador de Gerhard tem muitas opções. Ele considera usar a façaña Isso Não me Cheira Bem para tentar aprender algo a mais sobre os membros da sociedade secreta ou o lugar onde eles estão, ao mesmo tempo em que procura pelo líder do grupo. Entretanto, sabe que o bann está ansioso para saber o que Gerhard pode descobrir assim que possível. Assim, ele decide gastar 2 PF em Busca Rápida. Gasta seus pontos remanescentes em E Mais uma Coisa. Ele diz ao mestre que, enquanto está conversando com os conspiradores para tentar descobrir quem é o responsável, está sugerindo que a sociedade secreta deveria agir lentamente na oposição ao nobre, já que uma ação prematura poderia resultar em planos malfeitos, que sucumbirão antes que possam dar frutos. Gerhard acha que atrasar o grupo fará seu benfeitor feliz, e que suas racionalizações farão sentido aos conspiradores.

Como Gerhard teve sucesso no teste, o mestre revela a identidade do indivíduo obscuro que parece estar por trás da sociedade, um artesão local com ambições políticas. O mestre diz ao jogador que Gerhard consegue fazer a dedução antes que a reunião termine, dando a ele a opção de escapar imediatamente, se quiser. Cabe ao mestre descobrir como tecer as sugestões de Gerhard de que a sociedade deveria agir com vagar no desdobramento da história. Contudo, como a façaña foi paga, o mestre decide que a ideia foi comunicada efetivamente e sem expor Gerhard.

Se quiser, você pode introduzir o sistema de façanhas aos poucos. Recomendamos começar com as façanhas de combate e de magia primeiro, mas este não é o único método. Por exemplo, o mestre pode introduzir um pouco de cada tipo de façaña em cada sessão até que todas estejam disponíveis. O importante é aproveitar as façanhas sem ficar sobrecarregado por elas.

FAÇANHAS DE EXPLORAÇÃO

CUSTO EM PF	FAÇANHA
1	POSIÇÃO VANTAJOSA: você faz sua descoberta a partir de uma posição vantajosa, à sua escolha. Essa posição não pode estar a mais de 2 metros do lugar que normalmente levaria à descoberta. Você pode esperar até que o mestre descreva o que descobriu, se isso for relevante, antes de escolher.
2	BUSCA EFICIENTE: se recursos de qualquer tipo são normalmente consumidos no decorrer do seu teste, você pode usar apenas metade deles.
2	BUSCA RÁPIDA: você completa seu teste na metade do tempo.
3	ISSO NÃO ME CHEIRA BEM: você pode fazer imediatamente outro teste de Percepção, sem custo adicional em tempo ou recursos, para descobrir mais informações sobre seus arredores ou sobre o assunto do teste. Entretanto, este teste deve usar um foco diferente do primeiro, e não gera pontos de façanha. Os dois testes acontecem simultaneamente. Se não há nada adicional a ser descoberto, a façanha é gasta, mas o mestre não evitará que você escolha esta façanha mesmo quando não houver mais nada a descobrir.
3	PRESTAR ATENÇÃO: você recebe um bônus de +1 em testes posteriores para examinar ou perceber aspectos adicionais do assunto do seu teste, até que a situação ou o local mudem.
4	COM UM FLOREIO: seu sucesso é impressionante para aqueles que estão assistindo. Você tem um bônus de +1 em testes opostos contra eles até que a situação ou o local mudem.
4	COMEÇAR POR CIMA: se sua descoberta levar a um combate, você recebe um bônus de +3 na sua rolagem de iniciativa.
4	RECURSOS À MAO: escolha um foco que você não tem, que pertença à mesma habilidade do teste que você está fazendo. Considera-se que você tem o foco até que a situação ou o local mudem. O mestre pode exigir que você explique como este bônus surge do ambiente, e negá-lo se você não puder explicá-lo.

FAÇANHAS DE INTERPRETAÇÃO

CUSTO EM PF	FAÇANHA
1	ESPIRITUOSO: você faz o comentário perfeito no fim de sua ação, afetando todos aqueles que o ouvem. Se você não conseguir pensar em um comentário, o resto dos jogadores e o mestre rapidamente discutem opções, e você escolhe entre elas. Sua fama de sagaz provavelmente irá se espalhar, para o bem ou para o mal.
2	AGITAR A MULTIDÃO: seus esforços de interação são tão eficazes que se espalham por outras pessoas na área. Você afeta uma pessoa a mais, à sua escolha, além do alvo original. Você pode usar esta façanha várias vezes na mesma rolagem. Entretanto, se o teste que originou esta façanha foi um teste oposto, você não pode expandir o efeito a alguém que tenha um valor total de habilidade + foco maior que o alvo original.
2	E MAIS UMA COISA: você consegue inserir outro assunto na interação que exigiu o teste, se sua descrição for boa o bastante. Se isso for relevante, você pode fazer um teste adicional como parte de sua ação, antes que qualquer um tenha uma chance de responder ou fazer quaisquer testes ou comentários.
3	PIADA: você encaixa uma frase com perfeição, faz uma careta ou realiza algum outro movimento cômico que faz as pessoas rirem (ou pelo menos segurarem um riso). Qualquer um que queira evitar uma risada deve fazer um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra NA 11, com a exceção — a critério do mestre — do alvo da piada.
3	SILENCIO ESTUPEFATO: você é tão impressionante que deixa todas as testemunhas completamente atordoadas e incapazes de falar por pelo menos uma rodada completa. Fora de combate, isto dura pelo menos o bastante para seu personagem começar a fazer outra coisa.
4	FLERTAR: escolha um personagem presente e faça imediatamente um teste oposto de COMUNICAÇÃO (SEDUÇÃO) contra VONTADE (DISCIPLINA). Se você vencer, o personagem fica enamorado por você, desde que a orientação sexual seja compatível. O que exatamente isto significa e como isso se desenvolve (ou desabafa) em longo prazo fica a critério do mestre (ou do jogador, se esta façanha tiver como alvo um PJ), e depende de como você continua a agir. Contudo, se for bem-sucedido, você criou uma abertura para oportunidades românticas.
4	VONTADE INABALÁVEL: seu sucesso lhe mostra seu próprio brilhantismo e força de personalidade. Durante o resto da interpretação atual, você recebe um bônus de +1 em qualquer teste oposto no qual um oponente tente colocá-lo em desvantagem emocional — por exemplo, tentativas de intimidá-lo, impressioná-lo etc.
5	ENFURECER: você “pisa no calo”, disparando uma provocação ou insulto de tal forma que um alvo à sua escolha deve atacá-lo ou sair de cena batendo os pés (à escolha dele). O ataque não precisa ser mortal, e um tapa ou um desafio para um duelo também pode servir como um “ataque”.

OBJETIVOS DE PERSONAGEM

Embora todos os personagens tenham objetivos básicos, você pode estabelecer objetivos específicos para um personagem como parte da sua criação e do jogo. Usados desta maneira, objetivos oferecem orientação para o mestre. Cada objetivo diz algo sobre seu personagem ou sobre você como jogador. Eles falam sobre o que você gostaria que acontecesse na campanha. São um misto de “lista de desejos” com mapa, que tanto os jogadores quanto o mestre podem usar para guiar um personagem por caminhos que os tornarão mais interessante, divertido e significativo para o cenário.

Quando selecionar ou escrever os objetivos de seu personagem, considere o sinal que está enviando ao mestre como um participante no jogo. Embora os objetivos que você escrever possam ajudar a dar forma à campanha e conduzi-la, não são ordens para o mestre executar. Objetivos que se alinham com os temas, estilo e escopo da campanha são mais fáceis para o mestre incorporar e, portanto, mais prováveis de surgir em jogo. Não há problema em apresentar um objetivo como um desafio amigável ao mestre (“não vejo a hora em que o pai do meu personagem vai aparecer!”), mas não limite sua comunicação com o mestre apenas aos objetivos do seu personagem. Talvez você queira ser surpreendido, mas não deve deixar o mestre correr o risco de não ter um objetivo para trabalhar. Colabore.

OS OBJETIVOS DO SEU PERSONAGEM

Objetivos dizem o que o seu personagem quer, o que pode ajudá-lo a jogar com ele. Que objetivos levaram seu personagem a se tornar um aventureiro? Que objetivos ele desenvolveu depois de ganhar experiência em suas aventuras? O que o personagem quer na próxima semana, no próximo ano e na sua carreira como um aventureiro?

Os objetivos de um personagem não precisam ser de conhecimento público no mundo do jogo, mesmo que você os compartilhe com os outros jogadores. O que o seu personagem diria sobre seus objetivos se um estalajadeiro perguntasse? E se a pergunta viesse de um aliado, como outro personagem jogador? Quais objetivos ele talvez mantivesse em segredo se um amigo íntimo perguntasse?

SEUS PRÓPRIOS OBJETIVOS

Os *seus* objetivos — como o intérprete de seu personagem — também são importantes. Anotar os objetivos para seu personagem pode ajudá-lo a pensar como seu autor. Os autores não apenas protegem seus personagens: eles também os desafiam. Como autor, pense em um ou dois objetivos que você tem para seu personagem, mas que ele talvez não tenha para si mesmo. Por exemplo, talvez você queira que o pai há muito perdido de seu personagem apareça em uma aventura, mesmo que seu personagem acredite que ele está morto ou que tenha aceito a ideia de nunca mais vê-lo novamente.



COMPARTILHANDO OBJETIVOS

Você deve contar os objetivos do seu personagem aos outros jogadores? É uma boa ideia, para que todos possam colaborar o máximo possível durante o jogo, mas nem todos os objetivos precisam ser conhecidos pelos jogadores. Talvez você queira manter parte da história do seu personagem em segredo para fazer uma revelação dramática mais adiante. Talvez você e seus colegas jogadores queiram compartilhar seus objetivos através de diálogos de personagem, estimulando as cenas de interpretação nas quais os personagens perguntam uns aos outros sobre seus objetivos. Essas são razões muito boas para esconder objetivos.

Infelizmente, esconder objetivos também pode criar tensão e estranheza durante o jogo. Por exemplo, imagine uma situação em que você quer explorar uma tumba perigosa porque acredita que ela está ligada a um objetivo secreto que você tem para seu personagem. Imagine que os outros jogadores não querem se arriscar aventurando-se naquela tumba por nenhuma boa razão. Se você simplesmente contasse a eles sobre seu objetivo, seus parceiros jogadores poderiam se juntar a você na busca, mesmo que seus personagens continuem céticos. Compartilhar objetivos com os outros jogadores geralmente torna as coisas mais fluidas.

Os objetivos de cada PJ podem rapidamente se tornar numerosos demais para o mestre gerenciar e incorporar se você tiver muitos jogadores. Considere dar aos personagens do grupo objetivos em comum para que eles possam cooperar para alcançá-los.

Isto ajuda os laços entre os personagens a ficarem mais fortes. É claro que dois personagens com o mesmo objetivo podem acabar alcançando esse objetivo de formas diferentes, então use o objetivo como uma referência para mostrar que seus personagens são semelhantes e distintos. Um guerreiro e um mago podem ambos querer encontrar o vilão que queimou seus vilarejos na busca por apóstatas há vários anos, mas talvez o mago procure justiça e o guerreiro, vingança. Agora você tem terreno fértil para excelentes interpretações quando esse objetivo surgir no jogo.

PJs também podem ter objetivos similares, mas não idênticos. Inclusive, pode acontecer que dois PJs tenham objetivos conflitantes, de modo que seja impossível que ambos os atinjam sem que inventem alguma solução criativa. Por exemplo, o guerreiro do grupo quer matar o homem que matou seu irmão em duelo, enquanto seu colega, o mago, quer ver esse mesmo vilão ser levado às autoridades para encarar a justiça. Isto pode ser divertido para alguns grupos, ou pode criar tensão desnecessária entre PJs e entre jogadores. O melhor a fazer é conversar com seu grupo sobre esta opção antes de usá-la. Mas se for do seu agrado, pode ser um excelente incentivo para interpretação.

PLANEJANDO OBJETIVOS

Criar objetivos pode ser fácil ou desafiador, dependendo de como você aborda o processo. Você pode dizer muito sobre seu personagem e descobrir coisas sobre ele através dos objetivos que compõe.

Primeiro decida se você está escrevendo um objetivo que *vem* do seu personagem ou um objetivo que está criando *para* seu personagem. É um objetivo do personagem ou seu?

Lembre-se, pensar como seu personagem pode ajudá-lo a imaginar detalhes e enredos que conduzem sua interpretação e impulsoram seu personagem para o mundo fictício do jogo. Pensar como o autor de seu personagem ajuda a colaborar com o mestre a criar viradas de trama e acrescentar profundidade ou drama ao mundo do jogo. Se você quiser que o pai desaparecido do seu personagem apareça em uma aventura futura, está ajudando a moldar o mundo do jogo ao acrescentar um novo personagem (o pai) e misturar a história do seu personagem ao futuro da campanha.

Pense em como os objetivos que você planeja interagem para despertar as visões e ambições de seu personagem. Pense em como os objetivos, se forem alcançados, podem contribuir para as futuras histórias do seu personagem. Você quer que a jornada de seu personagem seja uma história de redenção ou de vingança, de conquista ou de cooperação, de ambição ou de sorte?

Para dar ao seu personagem nuances e profundidade, tente ter três objetivos por vez. Menos objetivos podem criar um personagem raso ou limitado. Mais objetivos podem ser difíceis de lembrar e incorporar. Sua lista pode ser uma mistura de objetivos de personagem e de jogador, mas sempre tenha um ou dois objetivos de *personagem* para que saiba o que o ele quer.

O QUE HÁ EM UM OBJETIVO?

Objetivos podem ser simples ou complexos; nenhuma abordagem é superior. Alguns mestres gostam de muito material para trabalhar, enquanto outros preferem improvisar ou preparar surpresas, sessão por sessão. Não há problema em misturar objetivos simples e complexos, especialmente pelo bem da campanha. converse com o mestre para determinar o quanto detalhados devem ser seus objetivos.

Quer seus objetivos sejam simples ou complexos, lembre do valor da curiosidade e da surpresa para você e seus amigos jogadores. Você não está escrevendo um roteiro. Não está garantindo o sucesso do seu personagem. Cada objetivo deve carregar a possibilidade de uma falha interessante. Quer seu personagem alcance seus objetivos, quer não, novos objetivos surgem à frente.

CURIOSIDADE

Empenhe-se em objetivos que provocam curiosidade. Por que seu personagem procura aquela espada ancestral? Por que seu personagem busca vingança ao invés de prosseguir com sua vida? Por que seu personagem pensa que seu pai está morto? Se você não consegue responder porque o personagem quer alcançar seu objetivo, este provavelmente não é o objetivo certo para você.

Estes tipos de perguntas incentivam sua interpretação a dar ao seu personagem coisas para falar. Responder a perguntas sobre seus objetivos pode revelar a história do seu personagem ou o que ele pensa por dentro. Além do mais, essas perguntas ajudam os outros jogadores a se interessarem pela história e pelos objetivos do seu personagem. Quando todos são uma boa plateia para os demais jogadores, objetivos podem colidir e se combinar de formas instigantes.

A realização ou falha de um objetivo – mesmo em longo prazo – não deve necessariamente significar o fim do personagem. Um objetivo não alcançado não deve causar

ruína, mas provocar a pergunta “*O que vem depois?*”. Seu personagem quer recuperar a espada ancestral roubada de sua família por nobres orlesianos na geração anterior? Bem, ele conseguiu. Então o que vem depois? Seu personagem fracassou ao buscar vingança contra um vilão antes que ele morresse de doença? Seu personagem deve encontrar um novo objetivo. Então o que vem depois?

O resultado de qualquer objetivo não deve ser algo certo. Mantenha a imaginação aberta. Esteja preparado para incorporar surpresas.

SURPRESA

Parte da graça de uma aventura de RPG é a imprevisibilidade. Talvez os dados não cooperem com o plano do seu personagem de se vingar de seu inimigo. Talvez, no calor do jogo, outro jogador ofereça um plano para pegar a espada ancestral de seu personagem dos vilões e esse plano acabe sendo muito mais emocionante do que o que tinha em mente quando criou seu objetivo. Nesse caso, você ainda atinge seu objetivo, mas não como esperava.

Parte do trabalho do mestre é manter as coisas animadas. Tanto em histórias quanto em jogos, a surpresa é uma ferramenta-chave para a empolgação. Digamos que você planejou um objetivo no qual o pai desaparecido do seu personagem

retorna para complicar a vida dele. Esteja preparado para que esse pai desaparecido apareça em um papel inesperado em uma aventura futura. Talvez ele precise ser resgatado ou talvez capture um aliado. Ele poderia ser amigo ou inimigo.

O mestre pode combinar os objetivos dos personagens em tramas conjuntas, com o objetivo de envolver o máximo de PJs possíveis. Assim, o pai há muito desaparecido do seu personagem pode ser o prisioneiro (ou o escudeiro!) do vilão de um outro PJ. Aceite as surpresas.

Não é fácil conciliar todos os objetivos dos personagens ao mesmo tempo. Você não vai sempre conseguir o que espera, mas se colaborar com o mestre e os outros jogadores com uma mente aberta, você pode obter uma grande mistura de surpresas satisfatórias e aventuras dramáticas construídas a partir dos objetivos que vocês todos planejaram. Então você pergunta: “*O que vem depois?*”.

OBJETIVOS SIMPLES

Objetivos simples são coisas comuns que seu personagem está procurando na vida, tanto em curto quanto em longo prazo.

Em geral, objetivos simples são melhores para determinar as ambições de seu personagem. Um objetivo simples diz que você e seu personagem querem buscar algo no jogo (do contrário, você provavelmente não tornaria a busca um objetivo). Objetivos simples frequentemente enquadram-se implicitamente como de curto ou longo prazo, ou deixam essa decisão para o mestre.

Um objetivo simples não é necessariamente fácil, mas é direto. “*Vou matar o Arl Alfric pelo seu envolvimento no assassinato de minha família*” é um objetivo simples. Tem poucas partes e é basicamente alcançado por uma ação final. É claro que objetivos simples não são necessariamente fáceis; pode ser incrivelmente difícil localizar, isolar e derrotar o Arl Alfric, mas não é um conceito complexo.

Para criar bons objetivos simples, use verbos de ação e a voz do seu próprio personagem. Tente variar os verbos que você usa para que seu personagem tenha múltiplos tipos de objetivos para perseguir. Faça com que cada um represente um tipo diferente de ação. Por exemplo:

- Descobrir o mago que matou meu irmão.
- Entregar o assassino aos Templários.
- Reconstruir a mansão da família em Ferelden.

A forma como os objetivos interagem pode dizer muito sobre as ambições do seu personagem. Os exemplos acima implicam uma cadeia de ação — o primeiro objetivo tem que ser realizado antes do segundo — o que sugere seu imediatismo: o primeiro é mais imediato que o segundo. O terceiro é um objetivo de longo prazo. Esses três objetivos revelam o quão importante a família do personagem é para ele.

Note, também, que o segundo objetivo poderia esperar para ser declarado até que o primeiro objetivo fosse alcançado. Entretanto, sendo declarado logo de início, esses objetivos implicam em um personagem com uma causa em mente: vingança ou restaurar sua família após uma tragédia. Se o segundo objetivo fosse diferente — por exemplo, “*Recuperar o cofre desaparecido de Gwaren*” — o personagem poderia não parecer tão decidido.



Objetivos simples não são sempre os mais fáceis de criar. Um objetivo simples geralmente diz menos sobre você ou o que o seu personagem quer e pode deixar o mestre com mais perguntas do que inspiração. Quando isso instigar a curiosidade, pode ser bom. Mas se você for ficar desapontado quando ao ser surpreendido, isso é ruim.

OBJETIVOS COMPLEXOS

Objetivos complexos expandem as declarações dos objetivos simples, ajudando-o a colaborar com o mestre em futuros enredos ou subtramas. Eles transformam os aspectos individuais do objetivo em algum tipo de esboço de jornada.

Alguns mestres criam vários objetivos complexos no início de uma campanha nova e deixam os jogadores escolherem. Isto ajuda os jogadores a terem uma ideia dos objetivos do mestre para a campanha e traduz a visão do mestre para aventuras futuras em motivações imediatas de personagem. Use os objetivos complexos no final deste capítulo como exemplos para sua própria campanha ou personagens.

Em geral, objetivos complexos são melhores para declarar suas metas e esperanças como *jogador*. Um objetivo complexo pode ser algo que você quer que aconteça com seu personagem ou algo que tanto você quanto seu personagem desejam. Um objetivo complexo contém mais informação para o mestre levar em consideração quando incorpora seu objetivo, embora nem todos os aspectos do objetivo possam se desenvolver como você antecipou.

Um objetivo complexo tem mais partes móveis do que um objetivo simples. “*Vou arruinar o Arl Alfric e seus aliados, fazendo-os sofrer como minha família sofreu, e então pôr fim à sua vida*” é um objetivo complexo. Exige tramar e planejar, e provavelmente exigirá bastante tempo para ser completado. Com um objetivo complexo, não é suficiente cumprir uma tarefa; o PJ quer manipular vários eventos para obter um resultado específico — neste caso, a morte poética do Arl Alfric e de seus aliados apenas depois que sofrerem adequadamente.

DESCRIÇÃO

Um objetivo complexo inicia com uma descrição, que pode ser tão curta quanto a declaração de um objetivo simples, mas não deve ser mais do que três ou quatro frases. Esta descrição deve incluir um pouco da história do personagem também, como contexto.

PRAZO

A seguir, decida o prazo do objetivo. É de curto ou longo prazo para você como jogador? Isto diz muito sobre o seu nível de interesse na atividade, como um jogador, e o quanto épica você quer que a busca seja. Um objetivo de curto prazo para resgatar o filho capturado do seu personagem pode parecer bem diferente de um objetivo de longo prazo para fazer o mesmo — talvez você esteja mais interessado em explorar as consequências do que em fazer essa busca? Também considere os fatos do mundo do jogo. Um objetivo de curto prazo para se tornar governante de Ferelden provavelmente não acontecerá rapidamente, então não escolha esse prazo a menos que você e o mestre entendam que o que você está delineando é a história de que seu personagem quer, por um prazo curto, aspirar à realeza.

DIFÍCULDADE

O quanto *difícil* você, como jogador, quer que o objetivo seja? Esta declaração corresponde aproximadamente à tabela de recompensa em pontos de experiência na página 304: fácil, médio, difícil. Isto não é uma receita. O jogo pode às vezes tornar objetivos fáceis mais difíceis quando os dados rolam mal ou objetivos difíceis mais fáceis quando os dados colaboram. O que você está dizendo aqui é se você quer que o objetivo seja um marco difícil para o seu personagem ou um mero ponto de trama. O total do número de encontros, cenas ou aventuras envolvidas tem mais a ver com o prazo do objetivo. Esta medida de dificuldade é apenas um guia para o mestre, que vai usar isto para estabelecer NAs relacionados ao seu objetivo quando cria aventuras futuras.

TIPO

Por fim, que tipo de cenas você quer que seu objetivo envolva? Colocando em termos de tipos de encontro: você quer que seu objetivo dependa de combate, exploração ou interpretação? Se você gosta de múltiplas opções, liste os tipos de encontro em ordem de preferência. Isto não quer dizer que você não poderá interpretar cenas envolvendo objetivos de combate, mas lhe dá uma chance de expressar um certo *estilo* de encontro que pode obviamente ajudar ou atrapalhar o âmago do objetivo. Considere, por exemplo, a diferença entre descobrir um pai há muito desaparecido em uma busca de exploração e descobri-lo em uma cena de combate — situações diferentes geram sentimentos e oportunidades de interpretação diferentes.

Juntar todos ou quase todos esses elementos criará um objetivo complexo. Por exemplo:

Descobrir o mago que matou meu irmão, conseguir provas de seus crimes e levá-lo aos templários para justiça.

Descobrir o assassino que vem caçando elfos no Alienário, capturá-lo, interrogá-lo e expor seus aliados e cúmplices.

Convencer a coroa a restaurar meu título de família, tomar os bens da minha família daqueles que os usurparam e reconstruir sua glória para que minha mãe possa um dia ser capaz de voltar ao seu lar de infância.

Observe que, em muitos casos, objetivos complexos como os exemplos acima podem ser divididos em vários objetivos simples. A razão para criar um objetivo complexo ao invés de vários simples é tornar mais fácil acompanhar e lembrar a todos que o PJ não vai considerar seus objetivos completamente atingidos até que todas as condições se apliquem. Isto poderia levar a objetivos complexos parcialmente completados. Não tem problema, e poderia até mesmo levar a algumas oportunidades interessantes de interpretação, como o PJ ter que decidir se está satisfeito com os resultados ou precisa criar um novo objetivo para consertar as coisas.

Todos esses detalhes dão ao mestre formas de satisfazer suas expectativas — ou surpreendê-lo. Se você quer que seu guerreiro encontre seu pai desaparecido em uma cena de combate e o mestre decide que você o encontra quando estiverem lutando lado a lado em uma gloriosa batalha contra um inimigo comum, veja isso como um drama surpreendentemente satisfatório.

EXEMPLOS DE OBJETIVOS

Aqui estão alguns exemplos de objetivos simples e complexos, escritos sob a perspectiva do jogador. Use-os diretamente ou como modelos para seus próprios objetivos.

PROVAR MEU VALOR

Demonstrar meu valor como guerreiro ao superar um oponente formidável em uma batalha sem perder a compostura. Meu personagem quer que os cavaleiros vejam que podem confiar a ele missões sérias.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo simples que pode ser realizado uma vez que o PJ faça algo que prove seu valor aos seus pares.

PRAZO: curto. **DIFICULDADE:** difícil.

TIPO: combate, interpretação (lute bem e espalhe a notícia).

DESCOBRIR MEU PAI DESAPARECIDO

O pai do meu personagem desapareceu antes de ele nascer. Ele supõe que seu pai esteja morto. Não está. Seu retorno complica a vida do personagem.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo simples que pode ser alcançado com um ato de descoberta, embora possa haver muitas pistas falsas ou aventuras ao longo do caminho.

PRAZO: longo. **DIFICULDADE:** média.

TIPO: exploração, interpretação.

VINGAR MINHA FAMÍLIA

Orlesianos massacraram a família do meu personagem durante a guerra pela independência de Ferelden. Apenas meu personagem sobreviveu. Ele busca vingança sangrenta.

COMPLEXIDADE: a menos que os grupos culpados sejam bem conhecidos e facilmente localizáveis, este é um objetivo complexo, especialmente se a vingança do PJ envolver mais do que apenas matar seus alvos ou exigir uma viagem por Thedas para alcançar seus alvos.

PRAZO: longo.

DIFICULDADE: difícil (os orlesianos podem estar bem protegidos).

TIPO: combate, exploração, interpretação (encontre-os, revele a verdade e lute com eles).

VINGAR MINHA HONRA

A honra do meu personagem foi insultada durante um baile de máscaras em Orlais e ele busca reparar o dano feito, humilhando seus rivais... Talvez com uma lâmina.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo simples, cumprido quando ele derrotar ou humilhar seus rivais.

PRAZO: curto. **DIFICULDADE:** média.

TIPO: interpretação, combate.

OBTER GRANDE RIQUEZA

Meu personagem está procurando juntar uma fortuna como um caçador de tesouro. É a ambição de sua vida – pequenos contratempos não são uma grande ameaça. Ele procura maravilhas antigas e tesouros esquecidos.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo simples que pode ser alcançado de várias formas. Contudo, dependendo de quanto dinheiro o PJ queira, pode levar muito tempo.

PRAZO: longo. **DIFICULDADE:** média.

TIPO: exploração.

ENCONTRAR MINHA ESPADA ANCESTRAL

A mãe do meu personagem era uma famosa cavaleira e aventureira que tombou em batalha em uma terra vizinha. Na sua mão estava a lâmina ancestral da família, feita a partir de metais raros. Meu personagem quer encontrar essa espada ancestral por uma questão de orgulho.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo simples com uma tarefa para ser alcançada.

PRAZO: curto (note que localizá-la e efetivamente consegui-la de volta podem ser objetivos diferentes).

DIFICULDADE: difícil.

TIPO: exploração, combate.

MATAR O MONSTRO

Uma temível fera espreita a região, exterminando vidas e espalhando terror. Meu personagem quer ser aquele que trará paz e acalmará as pessoas ao matar a fera.

COMPLEXIDADE: este pode ser um objetivo extremamente simples, embora provavelmente não seja fácil e pode ser incrivelmente perigoso, dependendo do monstro.

PRAZO: curto. **DIFICULDADE:** média.

TIPO: combate, exploração.

REPARAR MEU ERRO

Uma grande e notável companhia de heróis confiou no meu personagem uma vez. Ele os desapontou. Ele busca consertar isso ao trazer itens e histórias de terras distantes, compartilhadas através de narrativas e festas nas melhores tavernas no reino.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo complexo que exige muitas aventuras e lida com vários personagens, alguns dos quais talvez não concordem com o que constitui pagar este débito.

PRAZO: longo. **DIFICULDADE:** difícil.

TIPO: exploração, interpretação.

APRENDER MAGIA PROIBIDA

Meu personagem foi atormentado por ser fraco e sem talento nas artes mágicas, comparado com outros magos do Círculo. Ele quer descobrir e aprender magia do Sangue ou algum outro tipo de fonte de poder para mostrar aos seus pares o que é magia de verdade e que apenas ele pode comandar essas forças.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo muito complexo, exigindo descobrir tal magia, localizar onde adquiri-la e então mostrá-la aos outros magos.

PRAZO: longo. **DIFICULDADE:** difícil.

TIPO: exploração, combate, interpretação.

UMA BOA MORTE

Meu personagem envergonhou sua família e seus entes queridos com covardia no passado. Agora ele busca encontrar um esforço glorioso mas suicida no qual se lançar. Morrer não é o bastante, ele deve alcançar um bem maior com seu sacrifício.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo simples, embora encontrar o melhor final possa ser complicado.

PRAZO: curto (embora a maioria dos jogadores provavelmente queira prolongá-lo).

DIFICULDADE: difícil.

TIPO: combate, interpretação.



COMEÇAR UM NEGÓCIO DE SUCESSO

Meu personagem sabe que não pode se aventurar para sempre e quer obter recursos e contatos para que um dia possa se aposentar com conforto como um mercador. Abrir uma loja ou taverna em algum lugar decadente não é o bastante; ele quer construir algo que possa passar para seus filhos e netos.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo complexo que vai exigir que muitas tarefas sejam realizadas antes que o PJ possa garantir com confiança o sucesso de sua tentativa.

PRAZO: longo. **DIFÍCULDADE:** média.

interpretação.

ENCONTRAR MEU VERDADEIRO AMOR

Meu personagem uma vez conheceu um amor tão puro e maravilhoso que só achava que existia em histórias. Sua amada perdeu-se durante o Flagelo e ele pensou que ela estava morta. Recentemente ele descobriu que sua amada ainda vive e busca reunir-se a ela.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo simples, embora, como qualquer romance, possa ter várias reviravoltas.

PRAZO: longo. **DIFÍCULDADE:** média.

TIPO: exploração, interpretação (embora combate seja bem comum também).

CONSEGUIR UM CÃO DE GUERRA MABARI

Desde que seus pais contaram histórias da coragem dos mabari e dos laços que eles constroem com seus mestres, meu personagem quer um cão mabari. Ele fará o que for preciso para conseguir um deles.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo simples com muitas formas de ser realizado, embora um método que não seja simplesmente encontrar um cachorro para comprar será bem mais interessante.

PRAZO: curto. **DIFÍCULDADE:** média.

TIPO: exploração, interpretação.

ALCANÇAR PODER MÁXIMO

O desejo por poder de meu personagem não tem limites. Não basta ser um mago ou guerreiro poderoso; ele busca o poder para derrubar nações.

COMPLEXIDADE: este é o desafio mais complexo, aquele que poderia levar toda uma campanha para ter uma chance de sucesso. Provavelmente tirará o personagem do jogo e o transformará num PNJ poderoso no cenário. Pode ser um bom objetivo para personagens de alto nível.

PRAZO: muito longo. **DIFÍCULDADE:** muito difícil.

TIPO: combate, exploração, interpretação.

ESTUDAR COM UM GRANDE MESTRE

Meu personagem ouviu histórias de um mestre espadachim tão habilidoso que nem mesmo vinte inimigos poderiam tocá-lo. Ele busca encontrar este mestre guerreiro e convencê-lo a treiná-lo para ser seu pupilo e sucessor.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo complexo, pois mesmo que o personagem possa encontrar este mestre, convencê-lo a treinar o PJ é outro assunto.

PRAZO: longo. **DIFÍCULDADE:** difícil.

TIPO: exploração, interpretação, combate.

INVESTIGAR AS ESTRADAS PROFUNDAS

Meu personagem está tentando fazer um nome em Orzammar. É difícil, pois a sociedade anã é rígida por natureza. Entretanto, se ele conseguir encontrar algum grande tesouro ou o conhecimento perdido, tudo muda.

COMPLEXIDADE: este objetivo é muito simples e bem geral, mas muito perigoso.

PRAZO: longo. **DIFICULDADE:** difícil.

TIPO: exploração, combate.

RECUPERAR MEU NAVIO

Meu personagem era um saqueador e contrabandista marítimo até que seu capitão o traiu e roubou seu navio. Ele quer o navio de volta – não qualquer navio: o seu. E então verá o que precisa para acertar as contas com seu velho amigo. É claro que ele precisa descobrir para onde ele foi levado primeiro.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo bem simples, mas pode terminar levando a outros mais complexos.

PRAZO: longo. **DIFICULDADE:** médio.

TIPO: exploração, combate.

ENCONTRAR UM LAR PARA MEU POVO

Até quando meu personagem consegue lembrar, o clã valeano dele vaga de lugar para lugar. Ele quer mudar isso e encontrar um lugar onde seu povo possa se estabelecer e crescer. Com tempo, eles podem até mesmo convidar outros elfos para se juntarem a eles, mas primeiro uma terra deve ser obtida.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo complexo, pois não se trata apenas de delimitar um pedaço de terra, mas adquirir um local adequado que seja protegido e reconhecido pelos poderes vizinhos como pertencente aos valeanos.

PRAZO: longo. **DIFICULDADE:** difícil.

TIPO: exploração, interpretação.

MATAR MEU IRMÃO

Quando o irmão do meu personagem fugiu do Círculo, foi capturado pelos Templários e tornou-se um tranquilo por sua transgressão. Foi um destino que ele nunca quis, e meu personagem jurou que nunca deixaria isso acontecer com seu irmão. Ele falhou em manter sua promessa, mas não falhará em fazer o que deve ser feito agora para trazer paz ao seu irmão.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo simples, embora provavelmente muito oneroso emocionalmente para o personagem.

PRAZO: curto. **DIFICULDADE:** difícil.

TIPO: interpretação, combate.

ASSUMIR O CONTROLE

Meu personagem é um membro errante de uma poderosa família criminosa em Orlais cujo líder morreu recentemente. Ele busca aliados, riqueza e influência que lhe permitirão voltar para casa e assumir o controle de toda a organização antes que outro membro da família tome o poder.

COMPLEXIDADE: este é um objetivo complexo que exige construir uma rede de apoio e fazer vários aliados antes que o objetivo principal possa ser tentado. Mesmo assim, ainda há muito que poderia dar errado.

PRAZO: longo. **DIFICULDADE:** difícil.

TIPO: interpretação, combate.

JOGANDO PARA PERDER

Alguns jogadores podem querer dar aos seus PJs objetivos que eles sabem que não podem realmente atingir, ou cujo sucesso resultará no personagem morrendo ou saindo do jogo. Como o mestre recompensa um personagem por alcançar tal objetivo?

Na maioria das vezes, ele não precisa. O jogador sabia no que estava se metendo e, ao atingir este objetivo, está conseguindo o que queria. A saída gloriosa do personagem é a recompensa por perseguir o objetivo, e a coisa mais importante que o mestre e outros jogadores devem fazer é ajudar o personagem a ter um ato final memorável e divertido.

Entretanto, o mestre também não deve punir um jogador com tal objetivo. Um jogador cujos objetivos resultam na morte do seu PJ deve receber alguma consideração para seu novo PJ, mostrando como o objetivo teve um impacto no jogo. Por exemplo, o jogador de um guerreiro anão que buscava uma morte gloriosa nas mãos das crias das trevas pode descobrir que seu novo PJ, o irmão do guerreiro, agora pertence a uma família com maior reputação na sociedade anã devido ao sacrifício do seu irmão.

Por fim, alguns jogadores podem querer um objetivo no qual eles provavelmente falharão para explorar como seu PJ se adapta e cresce com essa falha. Não tem problema; de fato, pode ser bem legal. Essa falha tão dramática e inevitável poderia resultar no PJ aprendendo alguma coisa de valor com sua falta de sucesso.

RECOMPENSAS

Objetivos são ótimos para motivar os jogadores e ajudar o mestre a descobrir como adaptar um jogo para seu grupo, mas isso não deve ser seu único propósito. Um objetivo alcançado deve dar ao PJ alguma recompensa.

Geralmente objetivos têm uma recompensa subentendida. Quer localizar a espada do seu pai? Bem, a recompensa por fazer isso é justamente conseguir a espada e usá-la você mesmo. Títulos e reputação são comuns como recompensas, especialmente se PNJs importantes ouvirem sobre o sucesso do PJ.

A experiência também é uma recompensa comum, e pode ser dada de acordo com a tabela para pontos de recompensa na página 304, classificando o objetivo como um desafio fácil, médio ou difícil. Entretanto, se um objetivo leva muito tempo para ser completado, várias recompensas em experiência, ou uma única recompensa maior, podem ser dadas.

Em alguns casos, poderes especiais podem ser dados por completar um objetivo. Por exemplo, um guerreiro que busca estudar com um mestre espadachim pode aprender uma técnica de seu mentor, que torna uma façanha de combate mais barata ou acrescenta dano ou outros efeitos a certos ataques.

EFEITOS COLATERAIS

É claro que completar um objetivo pode ter sua vantagem. Por exemplo, retomar seu castelo ancestral é ótimo, mas provavelmente resultará no PJ sendo lançado em um mundo de política e intriga. Embora isso possa ser um problema para o PJ, não é ruim para o jogador ou para o jogo. Afinal, novos problemas levam a novas oportunidades para interpretação e aventura...

REINOS & ORGANIZAÇÕES

Conforme os personagens crescem em poder e influência no mundo de Thedas, eles podem se tornar responsáveis por instituições importantes. Podem ter terras concedidas a eles por um governante ou outro nobre. Podem ter um negócio, uma ordem de cavaleiros ou uma sociedade secreta. Em *Dragon Age*, todos esses reinos e organizações usam as mesmas regras para determinar suas capacidades de afetar o mundo. Estas regras são abstratas e favorecem o jogo rápido. Elas tiram as coisas das mãos dos personagens comuns e as colocam nas mãos de grupos comandados ou influenciados por figuras importantes como poderosos PJs e PNJs.

ESTATÍSTICAS DE ORGANIZAÇÕES

Cada reino ou organização tem habilidades que representam seu poder e recursos em várias áreas. São classificadas em uma escala similar aos valores de habilidades dos PJs, com -2 ou menos sendo muito ruim e 4 ou maior sendo excepcional. As cinco habilidades para reinos e organizações são: Poder, Riqueza, Influência, Intriga e Magia.

Além dessas habilidades, organizações possuem quatro habilidades secundárias: Estrutura, Estabilidade, Foco e Escopo. Estrutura representa o quanto unida uma organização é, dificultando que se desestabilize. Estabilidade representa quanto dano pode ser feito a uma organização antes que ela caia em ruína. Em termos de personagem, Estrutura é parecida com Armadura e Estabilidade, com Saúde. Foco funciona como o foco de um personagem e reflete traços especializados que ajudam uma organização a realizar certas tarefas. A quarta habilidade, Escopo, é uma medida do tamanho do grupo.

PODER

Poder representa soldados, guardas e outras coisas que uma organização pode usar para atacar outros ou defender suas propriedades. Poder não precisa ser uma guarnição própria; uma casa mercantil com um contrato com um grupo de mercenários usaria seu Poder para refletir isso. Grandes casas nobres e ordens militares tendem a ter alto Poder.

RIQUEZA

Riqueza representa poder de compra. Estoques de ouro, mercadorias e rotas comerciais ajudam a determinar Riqueza. Este valor representa bens que podem ser usados; uma casa nobre cujas riquezas estão presas em investimentos de longo prazo pode ter baixa Riqueza. Guildas mercantis e casas nobres com muitas propriedades geralmente têm alta Riqueza.

INFLUÊNCIA

Influência é uma medida de poder político. Aliados em grupos influentes, como o Coro ou a Ordem dos Templários, e segredos com valor político estão incluídos na Influência. Influência representa apenas o que uma organização pode lançar para fazer as coisas acontecerem; uma antiga casa nobre com poucos aliados modernos pode ser respeitada e ainda assim ter baixa Influência.

INTRIGA

Intriga tem a ver com reunir inteligência e realizar operações desleais. Enquanto Influência tende a acontecer de forma aberta, Intriga é o que acontece por trás de portas fechadas. Espiões, cartas com segredos sujos e recursos similares ajudam a determinar a Intriga. Ordens secretas ou organizações ocultas têm alta Intriga, como muitas organizações criminosas.

MAGIA

Magia determina os recursos místicos da organização. Magos, encantadores e itens mágicos contribuem para a Magia de uma organização. Também pode representar o acesso a materiais usados em encantamento e poções como raiz-de-elfo ou lyrium. Muitas organizações não focadas em estudos ou recursos mágicos têm Magia baixa, embora muitas tenham um mago contratado ou algum item encantado para ajudá-los no caso de um ataque místico. Organizações focadas em magia, como o Círculo dos Magos e facções apóstatas, têm alta Magia.

ESCOPO

Uma gangue de uma cidade pequena pode ser um problema para os moradores locais, mas empalidece em comparação com o Império Orlesiano ou mesmo com um cartel de tamanho médio de uma cidade grande como Muralha de Kirk. Essa diferença de poder é representada pelo Escopo. Escopo é classificado em quatro categorias: Local, Regional, Nacional ou Mundial. Determina o quanto abrangente é o alcance de uma organização e funciona como um bônus quando ela tenta afetar coisas menores do que ela mesma. Escopo Local cobre um vilarejo ou cidade pequena, Regional cobre parte de uma nação ou uma cidade grande, Nacional lida com tudo dentro das fronteiras de uma nação e Mundial é reservado para reinos e outras organizações que podem afetar áreas grandes de Thedas.





CONSTRUINDO UMA ORGANIZAÇÃO DE PJs

A menos que os PJs herdem ou assumam a liderança de uma organização já existente, eles podem gerar as habilidades de sua organização. Há três formas de fazer isso.

OPÇÃO 1: LIVRE

Trabalhando com o mestre, os jogadores podem atribuir habilidades para sua organização como quiserem. Eles não devem colocar todas as habilidades em níveis altos e devem deixar espaço para crescer e expandir. Estabilidade deve ficar em torno de 25 a 45 e Estrutura entre 2 e 6 para a maioria das organizações. Selecione dois focos que fazem sentido para a organização conforme previsto pelos jogadores.

OPÇÃO 2: ATRIBUIR PONTOS

Com esta opção, PJs colocam 3 pontos em uma habilidade de primária, 2 em outra, 1 em mais duas e 0 na última. Eles também podem baixar uma habilidade em 1 para aumentar outra em 1. Estrutura inicial é 3 e Estabilidade inicial é 25 + 2d6 + o valor de habilidade mais alto da organização. O Escopo é Local, a menos que o mestre determine um Escopo maior por causa da campanha. Selecione dois focos, um dos quais deve ser para a habilidade mais alta da organização.

OPÇÃO 3: GERAÇÃO ALEATÓRIA

Com esta opção, os PJs rolam suas habilidades em ordem, como se estivessem criando um personagem (use a

tabela na página 11). Assim como na criação de personagem, eles podem trocar dois valores de habilidades entre si. Estrutura inicial é 1D6-1 e Estabilidade é 25 + 2d6 + o maior valor de habilidade da organização. Escopo é determinado rolando 1d6: 1 a 4 Local, 5 a 6 Regional. Selecione 2 focos, um dos quais deve ser para a habilidade mais alta da organização.

FOCOS DE ORGANIZAÇÕES

Esta seção dá exemplos de focos de organização para as. Cada uma pode ser usada como está ou como exemplos para os PJs e mestres criarem seus próprios focos.

FOCOS DE PODER

CERCO: usado quando a organização está sob cerco e atacando locais fortificados.

GUARNIÇÃO: usadas para defender a organização de ataques físicos.

SALTEADORES: usados para acossar e atacar outros.

TROPAS ESPECIAIS: uma unidade especial (avvar, bárbaros, chevaliers orlesianos etc.) que concede um bônus em situações onde sua habilidade tenha vantagem.

FOCOS DE RIQUEZA

MERCADORIAS: usadas para negócios lucrativos, para influenciar economias e para suprir outras.

SERVIÇOS: usados para criar produtos de comércio e mercadorias manufaturadas.

TESOURO: moeda do reino usada para compras, subornos e outras transações.

FOCOS DE INFLUÊNCIA

ANÔES: usado para lidar com anões, especialmente das castas superiores.

CORO: usado para influenciar oficiais do Coro, Templários e outras organizações religiosas.

ELFOS: usado para lidar com valeanos e cidadãos notáveis de vários alienários.

ESTADO: usando para lidar com políticos, nobres e entidades governamentais.

PLEBEUS: usado para lidar com camponeses, artífices, artesãos, servos e outros grupos não nobres ou religiosos.

PODER ESTRANGEIRO: usado para lidar com poderosas forças de terras distantes. Escolha uma nação ou outra organização maior quando este foco for escolhido (Ferelden, Tevinter etc.).

QUNARI: usado para lidar com os qunari e seguidores do Qun.

FOCOS DE INTRIGA

AGENTES: usados para proteger sua própria organização de espiões e assassinos.

ASSASSINOS: usados para eliminar indivíduos problemáticos através de morte ou sequestro.

ESPIÕES: usados para vigilância, sabotagem e várias operações secretas.

SEGREDOS: usado para descobrir e alavancar segredos e escândalos através de chantagem e corretagem.

FOCOS DE MAGIA

CONHECIMENTO: usado para pesquisar segredos arcânicos e lidar com o Turvo, demônios e semelhantes.

ENCANTADORES: usados para produzir armas, armaduras e poções encantadas, além de itens similares.

MAGIA ESPECIALIZADA: escolha um tipo de magia (Primal, Espírito, etc.). A habilidade da organização para usar esta magia é especialmente potente.

MAGOS: usados para lançamento de feitiços e para lidar com outros magos.

GERAÇÃO DE ORGANIZAÇÃO: OS CÃES DE FERELDEN

Os PJs no jogo de Vagner decidem formar Os Cães de Ferelden, um grupo de patriotas fereldenianos procurando proteger o reino e eliminar as influências de corrupção. Os PJs e o mestre decidem gerar a organização aleatoriamente e então explicar o que elas obtêm depois.

Primeiro, eles rolam 3d6 cinco vezes para habilidades, obtendo 9, 13, 14, 10 e 11. Eles decidem trocar sua rolagem de Poder (9) e Magia (11), ficando com Poder 1, Riqueza 2, Influência 2, Intriga 1 e Magia 0. Eles rolam 1d6-1 para Estrutura, ficando com 4, e sua Estabilidade fica em 32. Os PJs discutem e determinam que esses valores sugerem que sua pequena sociedade tem o apoio modesto de alguns nobres e mercadores fereldenianos importantes, mas a não ser por alguns voluntários, eles não têm muitos espiões, soldados ou assistência mágica.

Ao rolar 1d6 para Escopo, eles obtêm Escopo Regional, o que quer dizer que a organização começa já bem estabelecida em uma grande região. Como os PJs frequentemente estão em Denerim, eles decidem que a capital é onde seu grupo atualmente possui sua base. Eles então escolhem dois focos, um dos quais deve ser na habilidade mais alta (Riqueza ou Influência). Eles optam por Influência (Estado) para ajudar a modelar sua linha política, e também Intriga (Segredos) para mostrar que eles já reuniram um pouco de sujeira de nobres desleais e simpatizantes orlesianos na área.

Os Cães de Ferelden estão agora prontos para jogar. Eles crescerão, manterão seu poder modesto ou cairão em ruínas com base nas ações dos seus líderes PJs e nos desafios que a organização encontrará a partir de agora.

ORGANIZAÇÕES E BATALHAS EM MASSA

Mestres que estejam usando as regras de **BATALHAS EM MASSA E ORGANIZAÇÕES** talvez queiram determinar como as habilidades de uma organização se traduzem em tipos e quantidades de tropas. Em linhas gerais, uma organização pode reunir um número de soldados igual à soma de seu Poder, Riqueza e Influência, multiplicado por um modificador determinado por seu Escopo.

Os números exatos podem ser influenciados por vários fatores, incluindo a natureza da própria organização. Uma casa nobre provavelmente tem mais tropas à sua disposição do que uma guilda mercantil. Esses números não representam necessariamente cada soldado que a organização pode recrutar, mas a maior força que ela consegue reunir, suprir e mobilizar sem deixar suas propriedades sem defesa e seus cofres e despensas limpos.

Os focos e o conceito geral de uma organização ajudam a determinar quais tropas estão disponíveis, se houver. O foco PODER (TROPAS ESPECIAIS) deve definitivamente conceder essas tropas, mas se fizer sentido, o mestre pode permitir que outros focos forneçam soldados também.

ESCOPO	SOLDADOS DISPONÍVEIS
Local	(Poder + Riqueza +Influência) × 10
Regional	(Poder + Riqueza +Influência) × 25
Nacional	(Poder + Riqueza +Influência) × 50
Mundial	(Poder + Riqueza +Influência) × 100

INFORTÚNIOS DE ORGANIZAÇÃO

2D6	INFORTÚNIO
2	DIFICULDADES COM CRIAS DAS TREVAS: uma cria das trevas ataca e de alguma forma danifica ou destrói recursos da organização.
3-4	NOVAS CHEGADAS: uma nova organização ou braço local de uma organização de algum outro lugar chega, angariando recursos e recrutas.
5-6	ATAQUES DE OPORTUNIDADE: bandidos, ladrões ou algum outro grupo tenta saquear ou roubar a organização.
7-8	MANOBRA RIVAL: uma organização rival reduz o poder do grupo com suas próprias ações.
8-9	OS VENTOS DA MUDANÇA: uma troca de liderança no governo de uma nação ou cidade enfraquece a base de poder da organização.
10-11	CRISE NO EXTERIOR: uma guerra, rebelião ou outra ameaça prejudica a influência, suprimentos ou contatos da organização.
12	MOTIM! : forças traidoras dentro da organização sabotam suas operações.

FAÇANHAS DE CRESCIMENTO DE ORGANIZAÇÃO

CUSTO EM PF	EFEITO
1+	RECONSTRUIR/EXPANDIR: acrescente ou substitua Estabilidade ao custo de 1 por PF gasto.
1+	EQUIPAR: um personagem recebe um item importante e significativo (armas e armadura de qualidade, um belo cavalo, etc.) ou 1d3 itens menores adequados à organização (joias, poções etc.).
2	OPORTUNIDADES EMOCIONANTES: ganhe um bônus de +2 na próxima ação da organização.
2	SEGREDOS ÚTEIS: você obtém alguma informação sobre uma organização rival. Aprenda dois valores exatos de habilidade ou focos de uma outra organização no jogo.
3	REFORÇAR INFRAESTRUTURA: aumente Estrutura em 1.
3	NOVA CONTRATAÇÃO: um PNJ habilidoso ou influente une-se à organização, reduzindo o custo em PF de uma façanha de Trama ou Crescimento em 1 PF. Se o indivíduo for morto ou removido, esse bônus é perdido.
3	CONTATOS: a organização faz um contato que irá fornecer informações úteis de vez em quando.
4	NOVAS VANTAGENS: aumente em 1 ponto qualquer habilidade de valor 5 ou menos.
4	CRESCIMENTO SIGNIFICATIVO: aumente o Escopo da organização de Local para Regional.
4	Novo Foco: acrescente um foco.
5	MELHOR DOS MELHORES: um PNJ habilidoso ou influente se une à organização, reduzindo o custo de duas façanhas de Crescimento ou Trama em 1 PF cada. Se o indivíduo for morto ou removido, este bônus é perdido.
5	GRANDE CRESCIMENTO: aumente o Escopo da organização de Regional para Nacional.
6	VANTAGENS MAiores: aumente em 1 ponto qualquer habilidade com valor 6 ou mais.
6	CRESCIMENTO DESENFREADO: aumente o Escopo da organização de Nacional para Mundial.

CONSTRUINDO UMA ORGANIZAÇÃO DE PNJS

Mestres que estejam usando estas regras para representar organizações e reinos comandados por PNJs podem gerá-los da mesma forma que organizações de PJs. A geração livre é a forma mais fácil para a maioria das organizações comandadas por PNJs. Quando fizer isso, o mestre deve considerar o tipo da organização; suas forças e fraquezas, e como ele quer que esta organização interaja com o cenário, os PJs e outras organizações. Uma organização de PNJs poderosa pode tanto ser uma grande fonte de aventuras quanto altamente perturbadora para uma campanha. Portanto, gastar algum tempo para descobrir exatamente qual papel tais instituições exercem e como funcionam vale a pena para evitar trabalho. Não é necessário um gráfico organizacional rigoroso ou um longo histórico, mas o mestre deve pelo menos saber o que uma organização de PNJs faz, quais são suas capacidades, quem é responsável por ela e quais são seus objetivos.

USANDO ORGANIZAÇÕES EM JOGO

Agora que uma organização foi criada, é hora de usá-la. Organizações podem realizar ações assim como personagens, embora com menos frequência. As ações de organizações têm duas formas: testes de crescimento e ações de trama.

CRESCIMENTO

Testes de crescimento representam manutenção e desenvolvimento, além de crises e oportunidades diárias. Crescimento ocorre uma vez por mês e é um teste simples (NA 10) usando a habilidade mais alta da organização. Se o teste for bem-sucedido, a organização mantém sua condição atual. Se falhar, alguma calamidade caiu sobre a organização e ela perde 2d6 pontos de Estabilidade ou reduz uma de suas habilidades, Estrutura ou Escopo em 1 ponto, a menos que os PJs realizem uma aventura para resolver o problema. Habilidades

FAÇANHAS DE TRAMA

CUSTO EM PF	EFEITO
1+	REFORÇAR: acrescente Estabilidade adicional em valor igual aos PF gastos.
1	VANTAGEM MAIOR: ganhe um bônus de +2 no próximo teste de ação de trama contra este mesmo oponente.
2	DESORGANIZAR: escolha um foco. O oponente não pode usar este foco na sua próxima ação de trama.
2	CONSTRANGER: você insulta ou ridiculariza seu inimigo publicamente com o Estado, oficiais religiosos locais, ou o povo. Faça um teste de Influência (Estado, Coro ou Plebe) contra Influência (Estado, Coro ou Plebe). Se você vencer, os membros da organização alvo sofrem uma penalidade de -1 em testes de Comunicação até que a organização role um número duplo durante um teste de crescimento.
2	SABOTAR: seu grupo consegue descobrir um segredo importante sobre o inimigo. Faça um teste de INTRIGA (SEGREDOS ou ESPIÕES) contra INTRIGA (AGENTES). Se você vencer, a organização alvo sofre uma penalidade de -2 na sua próxima ação de trama envolvendo você.
3	DEVASTAR: seu oponente perde 1d6 pontos de Estabilidade adicionais.
3	ROUBAR BENS: tome um bem notável mas não único de seu oponente, como um navio, uma loja ou um carregamento de mercadorias de valor.
3	ATAQUE CIRÚRGICO: ignore Estrutura quando determinar a perda de Estabilidade do oponente.
4	DIVIDIR ALVOS: use os resultados de sua ação de trama contra duas organizações. Elas devem estar ligadas de alguma forma. Cada organização rola dados e resiste separadamente.
4	TRAMA DUPLA: faça outra ação de trama imediatamente contra a mesma organização. Esta ação deve usar uma habilidade diferente do que a trama atual.
5	DESERÇÃO: um indivíduo importante na organização rival troca de lado e traz consigo recursos significativos. Ganhe um foco que seu oponente tem (a organização rival ainda mantém seu foco).
5	DEVASTAÇÃO EXTREMA: seu oponente perde 2d6 pontos de Estabilidade adicionais.
5	DOMINAR: faça outra ação de trama imediatamente contra a mesma organização. Esta ação deve usar a mesma habilidade da trama atual.
6	TROCA DE PODER: diminua o valor de uma habilidade da organização alvo em 1 e aumente sua habilidade correspondente em 1.
6	OPERAÇÃO DE SABOTAGEM: um indivíduo importante na organização rival troca de lado e traz consigo vários subordinados e recursos, além de sabotar as operações de sua antiga organização ao desertar. Ganhe um foco que seu oponente tem; a organização rival perde o foco.

não podem ser reduzidas abaixo de -2, Estrutura não pode ficar abaixo de 0 e Escopo não pode ser menor do que Local. Mestres em busca de ideias sobre qual infortúnio assola a organização podem usar a tabela INFORTÚNIOS DE ORGANIZAÇÃO.

Mestres que queiram ter menos aventuras baseadas na organização podem diminuir a frequência das ações de crescimento para uma vez por estação, semestre ou ano. Note que desacelerar muito o crescimento pode fazer com que as organizações fiquem estagnadas ao ponto de não serem adições divertidas para a campanha.

Se um número duplo for rolado em um teste de crescimento e o teste for um sucesso, a organização recebe pontos de façanha. A tabela FAÇANHAS DE CRESCIMENTO DE ORGANIZAÇÃO fornece a lista de como PJs podem gastar seus PF para melhorar suas organizações. O mestre pode acrescentar novas façanhas para fornecer mais recursos para a organização, mas bens realmente poderosos e únicos de uma organização devem vir das ações dos PJs. As organizações existem como uma forma de ajudar os PJs a deixar sua marca no mundo. Elas não substituem os PJs, e testes de crescimento não devem substituir aventuras.

O mestre também pode usar crescimento organizacional como uma recompensa por aventuras. A natureza exata dessas recompensas deve surgir da histórias e das ações dos PJs, e o mestre deve usá-las apenas quando isso fizer sentido.

TRAMAS

Tramas são ações que representam a organização usando seus recursos para afetar outra organização. Pode ser uma invasão física no território de uma organização rival, o uso de rumores e evidências falsas para arruinar sua reputação ou qualquer outra possibilidade. Tramas bem-sucedidas ferem seus alvos e frequentemente fortalecem a organização conspiradora. Tramas fracassadas fazem o oposto.

Para realizar uma ação de trama, a organização faz um teste oposto contra seu alvo. Focos apropriados dão a cada grupo um bônus de +2 na rolagem. Se a organização atacante vencer, causa dano igual a $2d6 + \text{habilidade usada na Estabilidade da organização defensora}$. Estrutura age como armadura contra este resultado, reduzindo a perda da Estabilidade. Se o defensor vencer, o atacante sofre o mesmo dano em sua Estabilidade. Se o vencedor rolar um número duplo, ganha um número de PF igual ao resultado do dado do dragão para gastar na tabela FAÇANHAS DE TRAMA.

A habilidade usada depende da natureza da trama ou da defesa. Por exemplo, roubo, espionagem e outros esforços sorrateiros usa Intriga, enquanto que enviar tropas para invadir e queimar as propriedades de alguém usa Poder. Às vezes, uma organização tenta uma trama que envolve um terceiro grupo, como suprir os rivais de uma organização com poções e outros acessórios místicos para melhor se opor

TRAMAS CONTRA INVIDÍUDOS

Organizações podem agir contra indivíduos específicos. Um PJ ou PNJ que se tornou um uma pedra no sapato de uma organização poderia facilmente ser o alvo de uma trama. Se isto acontecer, a trama deve correr como um encontro ou até mesmo uma aventura inteira se o alvo for um PJ. A organização pode enviar assassinos, tentar prender o PJ ou fazer o que quer que pareça mais dramático e problemático. Se o PJ conseguir sobreviver a esta trama, escapa da ira da organização. Pelo menos até a próxima vez.

Se o alvo é um PNJ, o mestre deve determinar o resultado com base no poder da organização e em seu alvo. Fazer um mendigo tagarela desaparecer ou arruinar um comerciante de uma cidadezinha é fácil; destruir a reputação de um nobre ou matar um capitão mercenário é muito mais difícil. Quando em dúvida, o mestre pode tratar um PNJ influente como uma organização e fazer as rolagens.



a eles. Não tem problema: use as habilidades adequadas e realize os testes normalmente. Isto é especialmente importante para as organizações de PJs; você não quer colocá-los de lado só porque decidiram contratar, subornar e convencer alguém a fazer seu trabalho sujo, mas isso pode mudar o valor de habilidade a ser usado. Se uma justificativa para usar uma habilidade específica é muito forçada, o mestre deve desaprovar e exigir o uso de outra habilidade.

FREQUÊNCIA DE TRAMAS

Geralmente, uma organização pode fazer uma ação de trama por sessão de jogo. Contudo, se uma sessão cobrir um período longo de tempo dentro do jogo, um mestre pode permitir mais de uma ação. Por outro lado, uma sessão que cubra um período curto de tempo ou termine com um gancho que leva diretamente para a próxima sessão não deve ter ações de trama. O mestre deve permitir ações quando fizer sentido que os PJs e sua organização tenham tempo para executá-las.

TRAMAS LONGAS

Algumas vezes, uma organização tem um plano para destruir ou sabotar outra organização que é elaborado e tomará muito tempo e esforço. Em tais casos, quebre o plano geral em várias ações de trama e conduza-as separadamente. Se uma dessas ações falhar, os PJs ou o mestre deverão decidir se a organização muda os planos e táticas ou tenta novamente. Isto também é atraente porque permite que uma organização ligue várias tramas que podem destruir um inimigo completamente ou aumentar incrivelmente seu próprio poder, mas que são tematicamente consistentes, criando uma narrativa unificada. É claro que a outra organização não vai ficar parada e pode fazer seus próprios planos.

OUTRAS AÇÕES

Tramas cobrem quase tudo que uma organização pode querer fazer envolvendo coisas fora de seu próprio crescimento. Entretanto, pode haver alguns incidentes nos quais a organização quer fazer algo que não se encaixa bem na natureza competitiva de uma ação de trama. A organização pode querer adquirir uma grande quantidade de um recurso específico para ajudar os PJs em uma aventura ou criar um festival ou torneio para impressionar os cidadãos locais.

Em tais casos, é geralmente mais fácil olhar para as habilidades da organização e decidir o quanto bem ela consegue realizar tais tarefas. Uma casa mercantil pobre pode ser capaz de proteger uma pequena quantidade de uma mercadoria rara, mas conseguir uma quantidade maior está fora de seu alcance, a menos que a organização faça uma trama ou envie agentes em uma aventura para tomar a mercadoria de alguém. Uma casa nobre abastada provavelmente é capaz de realizar um torneio impressionante, mas um grande torneio do tipo que a nação nunca viu exige uma ação especial. Se houver qualquer dúvida sobre a capacidade de uma organização de fazer algo, o mestre deve pedir um teste de uma habilidade e estabelecer a dificuldade.

ESCOPO E TRAMAS

Cada organização tem um Escopo, e isto faz uma grande diferença quando ela realiza uma trama contra outra organização que opere em um Escopo menor ou maior. Para cada nível de diferença em Escopo (Local para Regional, Regional para Nacional, Nacional para Mundial), a organização maior

recebe um bônus de +2 no teste de ação de trama. Entretanto, realizar uma façanha também custa 2 PF adicionais por nível de diferença em Escopo. É mais fácil para uma organização grande dominar instituições menores, mas ela obtém menos quando faz isso. Por outro lado, é mais difícil para organizações pequenas afetar outras maiores. Organizações grandes, mesmo que de poder modesto, podem esmagar pessoas influentes e casas nobres locais. De fato, essa realidade define muitos relacionamentos políticos e econômicos em Thedas.

Por outro lado, se uma organização menor consegue vencer uma organização maior, recebe um bônus, pois sua ousadia aumenta seu próprio poder ao atrair novos aliados, recrutas e auxílio. Estas vitórias raramente enfraquecem muito uma organização maior, mas frequentemente fazem maravilhas para as menores. Para refletir isso, para cada nível de Escopo abaixo de seu oponente, a organização vencedora recebe um bônus de +2 e recebe 2 PF para gastar em seu próximo teste de Crescimento. Isto faz com que tramas de pequenos grupos contra organizações maiores sejam muito atraentes, mas também arriscam atrair a ira de uma instituição com recursos muito superiores. Isto também reflete as realidades políticas e econômicas de Thedas.

RUÍNA ORGANIZACIONAL

Uma organização que perca toda sua Estabilidade ou tenha todas as suas habilidades reduzidas a 0 ou menos está em ruínas. Está basicamente morta e irá ruir completamente a menos que os PJs entrem em ação e tenham sucesso em alguma última tentativa desesperada de salvá-la. Tais ações são sempre o foco de uma aventura, e os PJs podem até mesmo ser chamados para isso por organizações que não sejam deles. Se este último esforço desesperado for bem-sucedido, a organização imediatamente recebe 2d6 pontos de Estabilidade e 1 ponto em duas habilidades à escolha dos PJs. Ela continua em estado deplorável, mas ainda existe.

UMA PALAVRA FINAL SOBRE ORGANIZAÇÕES

As regras para organizações devem ser rápidas e divertidas, e exigir apenas registros periódicos e mínimos. Organizações são tratadas essencialmente como personagens com características um pouco diferentes e poucas habilidades com que se preocupar. De fato, as estatísticas para até mesmo as maiores casas nobres, guildas mercantis ou sindicatos do crime cabem numa ficha reduzida. Isto torna atraente (e divertido!) fazer várias organizações para seu jogo. Os PJs podem até mesmo querer ter sua própria organização em vez de serem empregados. Não há problema, mas abusar das organizações pode ser um risco.

Mestres que queiram criar jogos complexos com dezenas de organizações competindo umas com as outras podem fazê-lo de forma razoavelmente fácil, mas não deixe que este pequeno jogo opcional atrapalhe o propósito principal de *Dragon Age* – os PJs se aventurando e explorando o mundo rico e muitas vezes perigoso de Thedas. Fique de olho no quanto todo mundo está se divertindo. Se as organizações se tornarem um incômodo, coloque-a de lado e volte às aventuras. A organização não precisa desaparecer; apenas assuma que administradores, assistentes e subordinados PNJs tocam as coisas sem incidentes a partir daquele momento.

EXEMPLO

OS CÃES DE FERELDEN

O exemplo a seguir mostra como uma organização controlada por PJs lida com testes de crescimento e ações de trama.

AÇÃO DE CRESCIMENTO

Os Cães de Ferelden, uma organização controlada por PJs, vêm operando há algum tempo em Denerim e arredores. Ao final de mais um mês no jogo, o mestre permite que façam um teste de Crescimento. O NA do teste é 10 e a organização usa sua habilidade mais alta: neste caso, sua Influência, que é igual a 2. Um dos PJs faz o teste, obtendo 6, 6 e 5 no dado do dragão! Não apenas foi uma excelente rolagem, mas eles rolaram um número duplo e ganharam PF. Isto permite que os PJs gastem seus 5 PF para melhorar sua organização. Depois de consultar a tabela de Façanhas de Crescimento de Organização, eles decidem aumentar sua Influência de 2 para 3 com Novas Vantagens por 3 PF e gastar os outros 2 PF para ganhar Oportunidades Emocionantes (+2 de bônus no próximo teste da organização).

AÇÃO DE TRAMA

Encorajados por Oportunidades Emocionantes, os Cães decidem que é hora de realmente fazer algo para ajudar os leais fereldenianos em todos os lugares, usando sua Influência recentemente aumentada. Eles escolhem o Bann Fletcher, um senhor de terras cuja família, segundo boatos, ajudou os orlesianos durante a ocupação e que ainda possui fortes laços com Orlais. Eles tentarão convencer os aliados e associados fereldenianos de Fletcher que continuar ligados a tal grupo colocaria sua própria lealdade em dúvida. Os Cães esperam, assim, reduzir o poder dos Fletcher.

O mestre pede uma rolagem contra os Fletcher para determinar os efeitos desta ação de trama. Ambos os lados têm Influência 3, mas os Fletcher têm Escopo Nacional e os Cães, Regional. Assim, os Fletcher têm +2 de bônus em sua rolagem. Isto normalmente seria um problema, mas a recente façanha Oportunidades Emocionantes dos Cães lhes dá +2 de bônus. Ambas as organizações também têm o foco Influência (Estado), obtendo bônus iguais de +2. Portanto, é uma rolagem totalmente igual, com os dados determinando o resultado final. Os PJs rolam para os Cães, obtendo 2, 6 e um dado do dragão de 6 com +4 de bônus, para um total de 18. O mestre rola para os Fletcher, conseguindo 3, 2 e um dado do dragão de 1 com +4 de bônus, para um total de 10. A trama dos Cães para desacreditar os Fletcher e distanciá-los de seus aliados é um sucesso! A Casa Fletcher sofre 2d6+3 pontos de dano em Estabilidade – neste caso modestos 5 pontos de Estabilidade depois de subtrair sua Estrutura 3. Como os Fletcher têm 35 pontos de Estabilidade, não estão correndo risco real de entrar em colapso.

Entretanto, isso não é tudo o que acontece. Os Cães rolaram um número duplo, portanto gastam o valor do seu dado do dragão como PF em Façanhas de Trama. Esses 6 PF são o bastante para usar a Façanha Troca de Poder. Isto transfere um ponto de habilidade do perdedor para o vencedor da disputa. Os PJs decidem que suas ações fazem os Fletcher perder várias oportunidades de negócios e apoio financeiro e que alguns dos antigos aliados dos Fletcher agora farão



doações aos Cães de Ferelden. Eles diminuem a Riqueza dos Fletcher de 3 para 2 e aumentam a sua própria Riqueza de 2 para 3. Eles também obtêm +2 de bônus e 2 PF para gastar no seu próprio teste de Crescimento, pois seu sucesso reforça sua organização por terem derrotado uma organização com Escopo maior.

SENDO O ALVO DE UMA AÇÃO DE TRAMA

Antes de seguir para a próxima aventura, o mestre decide que os Fletcher querem uma pequena revanche com uma trama própria. Disfarçando os guardas de sua casa como bandidos para mascarar seu envolvimento, eles atacam vários membros dos Cães. Esta ação de trama usa o Poder dos Fletcher, que é 2. Os PJs tentam se defender com Riqueza, dizendo que contratam guardas-costas para protegê-los. O mestre rejeita esse argumento devido à natureza repentina e secreta da trama e os PJs concordam em usar seu Poder 1 em vez disso.

Os Cães não possuem bônus no momento, e os Fletcher recebem +2 de bônus por seu Escopo superior. Entretanto, os Cães possuem um foco de Poder (Cães Mabari) que lhes dá +2 de bônus, pois seus cães bem treinados avisam e defendem seus mestres desses ataques covardes. Os Fletcher rolam 4, 1 e um dado do dragão de 2 com +4 de bônus

(habilidade mais bônus de Escopo) para um total de 11. Os Cães conseguem 4, 1, com um dado do dragão de 4. Com seu bônus de +3 (habilidade mais foco), obtendo 12. Embora tenha sido por pouco, os Cães – com sua leal companhia canina agindo como guardas-costas – conseguem escapar dos ataques dos Fletcher.

Melhor ainda, o número duplo lhes dá 4 PF (o valor do dado do dragão) para gastar em Façanhas de Trama, que eles usam para acrescentar 1 de Estabilidade a seu total por 1 PF e causar 1d6 pontos de dano em Estabilidade adicionais por 3 PF. Isto representa os laços de irmandade dos Cães sendo reforçados por lutar contra seus inimigos e os sérios golpes causados aos Fletcher. Isto resulta em dano igual a $3d6 + 1$ (habilidade usada) em Estabilidade, menos a Estrutura dos Fletcher de 3, ou dano em Estabilidade igual a 11. A trama é frustrada e os “bandidos” são capturados e revelados como mercenários dos Fletcher, seriamente ferindo a reputação da família. Os Fletcher já viram dias melhores.

Por fim, derrotar novamente um inimigo de Escopo superior dá aos Cães +2 de bônus adicional e 2 PF no seu próximo teste de Crescimento, praticamente garantindo um bom resultado. As próximas ações dos Cães cabem aos PJs. Eles podem continuar a tramá contra a Casa Fletcher, tentando arruinar-a completamente, ou seguir para alguma outra atividade.

EXEMPLOS DE ORGANIZAÇÕES

As organizações a seguir representam grupos típicos, e podem ser usadas como modelos para as organizações dos PJs e dos NPJs.

CASA NOBRE MAIOR		
HABILIDADES (FOCOS)		
PODER	6 (Cerco, Guarnição)	
RIQUEZA	4 (Tesouro)	
INFLUÊNCIA	5 (Estado)	
INTRIGA	3 (Espiões)	
MAGIA	1	
HABILIDADES SECUNDÁRIAS		
ESTRUTURA	ESTABILIDADE	ESCOPO
5	45	Nacional

Isto representa uma das grandes casas nobres de Thedas. São o verdadeiro poder em sua terra natal — governam grandes áreas com várias cidades e fortalezas, possuem casas menores como vassalos e influenciam reis.

CASA NOBRE MENOR		
HABILIDADES (FOCOS)		
PODER	4 (Guarnição)	
RIQUEZA	3	
INFLUÊNCIA	2 (Estado)	
INTRIGA	1	
MAGIA	0	
HABILIDADES SECUNDÁRIAS		
ESTRUTURA	ESTABILIDADE	ESCOPO
4	35	Regional

Isto representa uma de muitas pequenas casas nobres de menor importância. Geralmente controlam uma pequena área de terras e mantêm uma modesta mansão fortificada ou fortaleza. Dependendo da área, podem ter tropas especiais ou recursos representados por focos adicionais, como cães de guerra Mabari ou guerreiros escravos tevinter.

CLÃ VALEANO		
HABILIDADES (FOCOS)		
PODER	3 (Salteadores; Tropas Especiais: Arqueiros Valeanos)	
RIQUEZA	0	
INFLUÊNCIA	2 (Valeanos)	
INTRIGA	3	
MAGIA	4 (Especialidade de Magia: Magia Primal)	
HABILIDADES SECUNDÁRIAS		
ESTRUTURA	ESTABILIDADE	ESCOPO
5	30	Local

Isto representa um grupo modesto de valeanos, muitos dos quais são treinados para caçar e lutar. Liderados por

caçadores e guerreiros mais velhos e seu Mantenedor, esses párias elfos são muito mais formidáveis que seu tamanho e natureza nômade sugerem.

CORO LOCAL		
HABILIDADES (FOCOS)		
PODER	1 (Tropas Especiais: Templários)	
RIQUEZA	1 (Tesouro)	
INFLUÊNCIA	3 (Coro)	
INTRIGA	2	
MAGIA	2 (Conhecimento)	
HABILIDADES SECUNDÁRIAS		
ESTRUTURA	ESTABILIDADE	ESCOPO
4	25	Local

Isto representa um dos pequenos Coros locais encontrados em Thedas. Eles servem às necessidades religiosas do povo, ajudam os Templários a descobrir apóstatas e abominações e supervisionam eventos e rituais religiosos. Coros em cidades maiores ou regiões ricas têm habilidades (e escopo) maiores.

FACÇÃO APÓSTATA		
HABILIDADES (FOCOS)		
PODER	0	
RIQUEZA	1	
INFLUÊNCIA	1	
INTRIGA	2	
MAGIA	4 (Magos; Especialidade de Magia: Magia do Sangue)	
HABILIDADES SECUNDÁRIAS		
ESTRUTURA	ESTABILIDADE	ESCOPO
2	30	Local

Isto representa um pequeno grupo de magos apóstatas e seus aliados mundanos. Embora não sejam ricos ou poderosos, sua magia e as habilidades que eles aprimoraram escapando dos Templários os tornam perigosos.

GUILDA MERCANTIL		
HABILIDADES (FOCOS)		
PODER	1	
RIQUEZA	6 (Mercadorias, Serviços, Tesouro)	
INFLUÊNCIA	2 (Plebe)	
INTRIGA	3 (Segredos)	
MAGIA	1	
HABILIDADES SECUNDÁRIAS		
ESTRUTURA	ESTABILIDADE	ESCOPO
4	40	Nacional

Esta organização representa uma guilda mercantil de tamanho e poder considerável. Tais organizações frequentemente são parte da rede de comércio que se estende ao redor de Thedas. A guilda tem mais dinheiro do que muitas famílias nobres, embora menos propriedades materiais e tropas.

CAPÍTULO 7



BEM-VINDO A THEDAS

FERELDEN

Thedas é uma terra de vizinhos inquietos, de atritos nacionais e de culturas em conflito. As fronteiras entre as grandes nações – como o Imperium Tevinter, Orlais e Ferelden – às vezes mudam, às vezes são compreendidas apenas pelos habitantes locais. O coração dessas terras é bem definido, mas seu alcance é uma questão de política, intriga e presunção. Este não é o local ou época para mapas rigorosos e rígidos. “Estas são as planícies entre Orlais e Ferelden”, uma mulher da fronteira diria. “Este lado da montanha é Ferelden, aquele lado é Orlais e não vale a pena morrer pelas rochas entre os dois lugares. Ainda não”.

Este capítulo detalha várias partes importantes das nações, pessoas e história de Thedas. De forma alguma é um olhar abrangente em todo o cenário, mas fornece material amplo para que mestres e jogadores usem, explorem e joguem no cenário. Este capítulo foca fortemente em Orlais, Tevinter e Ferelden, não apenas porque são as três maiores nações de Thedas, mas também porque é onde boa parte da ação dos jogos de videogame, livros e histórias em quadrinhos de *Dragon Age* ocorre. Assim, são áreas das quais muito se conhece. Outras áreas e eventos também são extensivamente discutidos, especialmente a cultura e as terras dos elfos e dos anões. Outras regiões, raças e eventos também são cobertos, embora com menos detalhes.

Não importa onde sua campanha se passe, há muito espaço para sua própria criatividade. Thedas é um mundo rico que fornece uma estrutura forte sobre a qual construir. Conforme você lê sobre as nações e pessoas de Thedas, sem dúvida terá ideias para histórias e aventuras. São as sementes das quais sua campanha crescerá.

Ferelden fica no extremo sudeste do continente de Thedas. É uma nação grande e selvagem, habitada por um povo feroz e orgulhoso, que começou a adotar a “civilização” há poucos séculos. Os fereldenianos são guerreiros, e valorizam lealdade e honra muito mais que bens materiais. São descendentes dos alamarri, uma cultura belicosa de tribos bárbaras divididas, que viviam para a batalha. Os alamarri seguiam poderosos senhores da guerra conhecidos como “banns” em luta quase constante contra as outras tribos. Cada bann tentava aumentar seu território e influência. A história dos alamarri foi escrita com o sangue de grandes campeões que ascenderam a imenso poder e vastos domínios, apenas para que seus legados e tribos fossem destruídos com suas mortes.

HISTÓRIA

Os alamarri eram animistas, cultuando uma grande variedade de divindades da natureza. A mais sagrada de todas as criaturas era o lobo, que eles acreditavam ter sido criado pelos deuses como protetor da humanidade. Jovens e promissores guerreiros alamarri recebiam um filhote de lobo como parceiro, e os lobos eram tratados com tanta honra quanto os maiores guerreiros quando caíam em batalha. Mas existe um lado sombrio das velhas histórias. Uma lenda afirma que um lobo traiu seu mestre, entregando-o a deuses malignos, em troca do poder de caminhar na forma de um homem. A criatura resultante não era capaz de esconder a fera em seu coração quando

andava entre os homens, e nem podia ocultar o homem dentro de si para encontrar um lugar entre os animais. Assim nasceu o primeiro lobisomem, desprezado por todas as criaturas, odiando tanto humanos quanto lobos. A despeito da veracidade dessas velhas histórias, os alamarri sofreram muito com os lobisomens, até que as tribos se uniram contra seu inimigo em comum. Foram vitoriosas, massacrando os transmorfos e expulsando os últimos para as florestas, onde alguns sussurram que eles ainda espreitam.

Em tempos modernos, os fereldianos ainda enfrentam dois inimigos nascidos dos alamarri. Vários séculos após a chegada de seus ancestrais a Ferelden, uma guerra civil estourou entre as tribos, fazendo com que uma grande facção se afastasse. Os rebeldes passaram a ser conhecidos como avvars, uma ramificação sanguinária de um povo que por si só já era feroz. A despeito de sua brutalidade, os avvars foram empurrados para as Montanhas do Dorso Frio, onde ainda vivem, nutrindo seu antigo e amargo rancor por seus primos. Eles ainda seguem as velhas tradições, adorando os deuses, e desprezando o “povo das terras baixas” como fracos blasfemos, amolecidos pela civilização. Embora os avvars sejam relativamente poucos, são guerreiros terríveis, embrutecidos por suas vidas duras. Embora raros, seus saques de inverno são temidos por todos em Ferelden.

Quando os alamarri chegaram a Ferelden, vindos do oeste distante, alguns estabeleceram-se na vastidão de florestas pantanosas e tundra ao sul do país, uma terra agora conhecida como os Ermos Korcari. Essas pessoas passaram a ser conhecidas como os bárbaros chasind, um povo estranho, atormentado por desejos sombrios. As velhas histórias afirmam que, depois que “incontáveis invernos” haviam se passado desde que eles haviam se desligado das outras tribos dos alamarri, os chasind invadiram as terras do norte, acompanhados por “sombras brancas” e criaturas deturpadas do pântano. Conquistaram os alamarri durante algum tempo, embora muitas das histórias discordem sobre quanto durou esse período, ou mesmo se as tribos do vale chegaram a ser realmente subjugadas. Os alamarri então massacraram os xamãs chasind, que haviam convocado as sombras com sua magia, e expulsaram seus guerreiros de volta ao sul. Mais de um milênio depois, a lendária bruxa Flemeth ergueu-se como um terrível poder entre os chasind. Suas filhas, as bruxas korcari, lideraram um exército de bárbaros e coisas mais horrendas contra o norte. Praticamente não encontraram oposição, até que o herói Cormac encabeçou um exército de guerreiros alamarri e anões de Orzammar contra as forças de Flemeth. Depois de uma longa série de terríveis batalhas, os chasind foram quase todos destruídos, e as bruxas queimaram. Até hoje Ferelden observa o sul com apreensão, guardando ódio e desconfiança pelos chasind.

Pode-se dizer que o feito mais impressionante dos alamarri foi suportar a invasão dos exércitos do Imperium Tevinter. O Imperium já foi considerado o maior poder em Thedas, e todas as nações, exceto uma, foram forçadas a se curvar ante sua feitiçaria. Mesmo no auge da supremacia do Imperium, os alamarri e seus aliados frustraram as campanhas dos conquistadores por dois séculos na cadeia do Dorso Frio.



Tevinter quase teve sucesso por três vezes, chegando mais e mais longe no interior de Ferelden antes de ser rechaçado de volta às montanhas. Nessas três vezes os alamarri se uniram com os avvars e os chasind para combater o Imperium, os únicos casos na história em que esses três povos estiveram juntos contra um inimigo em comum. Na quarta e última tentativa de avanço a Ferelden, Tevinter conseguiu ocupar a metade oeste do vale por tempo suficiente para construir várias fortalezas e estender a Estrada Imperial, projetada para permitir transporte rápido de tropas e suprimentos. A renomada fortaleza de Ostagar foi erguida no extremo sul, para vigiar os chasind. Suas muralhas foram reforçadas com magia de tal forma que, segundo as lendas, nada é capaz de destruí-las completamente.

O sucesso do Imperium Tevinter veio com um alto preço. Embora permanecessem nas terras ocupadas, os conquistadores eram alvo de ataques constantes, eternamente rationando suprimentos. Os botões sobre a feroz e implacável sanguinolência dos bárbaros do sul chegaram ao Imperium. Ser enviado a Ferelden logo passou a ser considerado uma punição, um exílio e provavelmente uma sentença de morte.

Tevinter conseguiu manter uma presença em Ferelden por mais de um século, mas seu domínio sempre foi tênue. Por fim, um astuto herói bárbaro encontrou um meio de vencer as defesas de Ostagar. Seu nome e sua identidade foram perdidos. Assim, tanto os avvars quanto os chasind e

CÂNONE E CAMPANHAS DE DRAGON AGE

Thedas é um mundo rico e profundo. Sua tradição cresce em uma rede intrincada de personagens, ambições e tramas, com cada nova publicação. As histórias de Thedas são complexas e interligadas como se espera de um mundo violento e em conflito.

Este capítulo é apenas um ponto de partida. Use o que está aqui para começar algo. O objetivo deste capítulo é alimentar novas aventuras, não encerrá-las.

Onde é possível, preferimos não dar *spoilers* (ou seja, não revelar segredos sobre a trama) de outras histórias de *Dragon Age*. Para condensar toda a tradição das fontes-chave, é melhor ler e assistir a elas diretamente.

O que está aqui deve ser um início para campanhas de RPG, que podem se dar ao luxo de se desviar do cânone. Você tem liberdade de adaptar qualquer fonte de *Dragon Age* com que você e seus amigos estejam familiarizados — os jogos de videogame, os romances ou qualquer coisa — sem ter que agradar qualquer plateia exceto aqueles que aparecerem para jogar. Por exemplo, pode ser inevitável que sua campanha se desvie do que se conhece sobre Thedas pois seus jogadores podem, digamos, derrotar criaturas que ainda são parte importante do cânone do cenário fora de sua campanha. Como jogadores, é parte do seu trabalho como colaborador e membro da plateia ficar de mente aberta e aceitar as possibilidades que surgem em contar histórias “hipotéticas” em um mundo maior.





As Nove Eras

Já houve nove eras desde a era ancestral quando o Imperium Tevinter dominava Thedas. Cada era dura cem anos. A notação das datas usa o número da era, dois pontos e então o ano.

As nove eras são as seguintes.

I. Divina: a era do Segundo Flagelo.

II. Glória: nesta era, Teyrn Caedmon tornou-se o primeiro rei de Ferelden, mas o reino não sobreviveu a sua morte. O Coro também declarou uma Marcha Exaltada contra os Vales, e tropas de Orlais e Ferelden destruíram a terra dos elfos.

III. Torres: esta foi a era do Terceiro Flagelo. Ferelden também enfrentou a ameaça dos chasind, liderados pela abominável Flemeth e suas filhas, as bruxas korcari.

IV. Negra: Ferelden travou uma grande guerra contra os lobisomens, levando-os à extinção. Orlais tentou tirar vantagem disso, e invadiu Ferelden pela primeira vez, mas foi derrotado após uma guerra de três anos.

V. Exaltada: esta foi a era do Quarto Flagelo. Calenhad proclamou-se rei de Ferelden e finalmente conseguiu unir as tribos em uma verdadeira nação. Os Guardiões Cinzentos também estabeleceram uma presença permanente em Ferelden.

VI. Aço: os avvars invadiram Ferelden, causando devastação e fome. Acabaram sendo rechaçados, mas existe ressentimento entre fereldenianos e avvars até hoje.

VII. Tempestade: os Guardiões Cinzentos foram expulsos de Ferelden. No norte, novas Marchas Exaltadas foram travadas contra os qunari, estranhos invasores vindos do outro lado do mar.

VIII. Abençoada: Orlais invadiu Ferelden pela segunda vez. Uma guerra civil partiu a nação quando o usurpador Rei Meghren enfrentou as forças da Rainha Rebelde.

IX. Dragão: Maric, filho da Rainha Rebelde, que fora assassinada, derrotou os orlesianos e clamou para si o trono de Ferelden. Pouco depois da decisiva Batalha do Rio Ðane, um dragão surgiu e devastou os campos orlesianos. Pensava-se que os dragões haviam sido extintos pela caça, e então não havia dúvida de que essa aparição anunciava a Era do Dragão.

Os Mares
Gelados

os fereldenianos (como descendentes dos alamarri) afirmam que o herói pertence a seu próprio povo. A história, tanto oral quanto escrita, refere-se a ele simplesmente como o Algoz de Ostagar. Com a queda de sua maior fortaleza em Ferelden, os tevinter não conseguiram manter o ânimo para permanecer. Embora tenha havido muitas batalhas sangrentas antes que eles fossem expulsos, retiraram-se para além do Dorso Frio, para nunca mais voltar...

Pois o Primeiro Flagelo havia chegado a Thedas.

O Coro, a Igreja da Profetisa, ensina que o orgulho dos homens trouxe os Flagelos e as crias das trevas para o mundo. Um grupo de magos procurava “alcançar o Céu”, e foram banidos dos reinos superiores, distorcidos pela mal-dade em seus corações, transformados em criaturas terríveis, as primeiras crias das trevas. Esses monstros rastejaram para as profundezas do mundo, tomando para si alguns dos túneis dos reinos anões. Atraídos por sussurros na escuridão, encontraram Dumat, um dos Velhos Deuses – um dragão ancestral que dormia nas profundezas. Através de rituais profanos, libertaram-no, agora transformado em uma terrível criatura conhecida como arquidemônio, para declarar guerra contra o mundo. E assim acontece desde então. Durante um Flagelo, o próprio mundo parece envenenado pelo avanço de hordas de crias das trevas, que surgem de muitas formas,

cada uma mais horrenda que a última. A terra definha, os rios ficam imundos e o próprio céu adquire um tom funesto enquanto um Flagelo avança. Cada Flagelo é causado pela ascensão de um arquidemônio para liderar as hordas das crias das trevas, geralmente divididas e fragmentadas.

O Primeiro Flagelo surgiu sob o Imperium Tevinter e destruiu-o, mas o vale de Ferelden não foi tocado pela devastação. Passaram-se quase dois séculos até que membros da ordem conhecida como os Guardiões Cinzentos matassem Dumat, na Batalha das Planícies Silenciosas, no sul de Tevinter. O Primeiro Flagelo acabara, mas o Imperium Tevinter estava quase em ruínas.

Em Ferelden, a Profetisa Andraste enxergou o Criador, que encarregou-a de levar seus ensinamentos a seus filhos. A humanidade deveria dar as costas aos falsos deuses, à corrupção e à magia negra. O mais ardoroso fiel de Andraste era seu marido, o chefe alamarri Maferath, que uniu todas as tribos sob seu comando e a liderança espiritual de sua esposa. Os dois convenceram seu povo de que chegara a hora de derrotar Tevinter, e embarcaram para o outro lado do Mar Deserto com um exército grande o bastante para fazer isso. Tevinter reuniu todas as forças que restavam para deter a horda alamarri, e isso quase destruiu os bárbaros. Mas houve uma revolta entre as classes baixas e os escravos



do Imperium — em grande parte elfos — que haviam ouvido os ensinamentos de Andraste. Na Batalha dos Campos Valarianos, a maior força do Imperium foi vencida, e Maferath conquistou o sul de Tevinter. Contudo, a Profetisa foi capturada por agentes imperiais e executada. Exatamente dez anos depois da execução de Andraste, o Arconde de Tevinter declarou sua conversão às crenças da Profetisa, e anunciou que seu marido, com inveja da ascensão cada vez maior da esposa, fora o instrumento de sua traição. Maferath arranjara uma trégua com Tevinter em troca da morte de Andraste. Os alamarri abandonaram Maferath, voltando a Ferelden, e o sul mais uma vez decaiu em séculos de caos militar.

Passaram-se muitos longos anos antes que o lendário Hafter, o primeiro Teyrn de Ferelden, trouxesse paz aos alamarri. Ele liderou seu povo em muitas batalhas contra as crias das trevas durante o Segundo Flagelo, e conquistou um longo período de paz relativa. O neto de Hafter, Caedmon, foi o primeiro senhor da guerra que tentou declarar-se Rei de Ferelden. Embora não tenha tido sucesso, conseguiu estabelecer o Coro de Andraste como religião oficial de Ferelden. Depois de mais três séculos de derramamento de sangue e muitos tempos sombrios, o grande guerreiro Calenhad finalmente derrotou todos os outros candidatos ao trono e foi coroado Rei de Ferelden pelo Coro. O Rei Calenhad abriu Denerim, a capital, para comércio com outras nações.

Vários séculos de luta se passaram antes que o Império de Orlais conseguisse invadir Ferelden. Embora Denerim tenha sido saqueada, o Rei Brandel travou uma guerrilha contra os usurpadores durante décadas antes de tombar. Sua filha, a Rainha Rebelde, passou a vida inteira enfrentando os invasores orlesianos. Foi seu filho, Maric, quem por fim retomou o trono e expulsou os orlesianos de Ferelden por completo. O governo do Rei Maric é considerado o início de uma era dourada para Ferelden. Mostrando não guardar rancores, Maric assinou um tratado com a jovem Imperatriz Celene de Orlais quando ela visitou Denerim.

Dez anos depois do tratado, o Rei Maric se perdeu no mar e foi dado como morto, deixando o trono para Cailan, seu único filho. Logo após, os Guardiões Cinzentos acabaram com o Flagelo, mas a devastação enfraqueceu Thedas, especialmente Ferelden. É incerto o que o futuro reserva para a nação, especialmente com novos perigos.

A TERRA

Ferelden é uma terra fértil de clima temperado, embora seus invernos sejam severos. Ferelden possui vastos terrenos, com grandes áreas selvagens, o que pode ser duro para quem não está preparado. Logo ao norte da região conhecida como Terras da Costa há o Mar Deserto, que separa Ferelden das Planícies Livres, um nome dado a uma série de ricas cidades-estado que controlam o centro do continente. Denerim, a capital de Ferelden e lar do rei, jaz ao leste. Uma grande parte do leste e sudeste de Ferelden é composta de ermos, dominados pela Floresta Breciliana. Diz-se que a floresta é amaldiçoada, um antro de bandoleiros e lobisomens. As próprias árvores, segundo os boatos, movem-se e matam os incautos. Apenas os estranhos elfos valeanos ousam entrar na floresta regularmente, levando muitos a acreditar que tiveram alguma participação no que quer que tenha amaldiçoado o lugar. Os fereldenianos dispostos a enfrentar a floresta geralmente vivem na cidade de Gwaren, um porto no Oceano

Amaranthino. O oceano forma a fronteira leste de Ferelden. É uma extensão de água gigantesca, estendendo-se além do horizonte, e permanece inexplorado.

O sul de Ferelden é composto em grande parte de colinas verdejantes, em muitos lugares cobertas por largas áreas de floresta virgem. A região é dividida extraoficialmente pelos restos da Estrada Imperial, que ainda serpenteia ao oeste, até as ruínas de Ostagar. A área a leste da estrada é conhecida como Colinas do Sul, e ao oeste está a Retroterra. As Colinas do Sul são áreas elevadas e rochosas, que se estendem até o sul da Floresta Breciliana e fazem fronteira com os Ermos Korcari. A Retroterra vai do grande Lago Calenhad até os primeiros picos das Montanhas do Dorso Frio. Uma grande extensão da Retroterra também faz fronteira com os Ermos Korcari. Com os avvars ao oeste e os chasind logo ao sul, o povo do sul de Ferelden tem uma justificada fama por seu estoicismo frente ao perigo. Os chasind não falam sobre o que quer que exista ao sul, além dos Ermos Korcari, se é que há algo além de planícies infinitas de tundra.

No oeste, Ferelden faz fronteira com as Montanhas do Dorso Frio, lar das tribos avvars. As montanhas possuem numerosos picos, muitos dos quais ficam cobertos de neve durante o ano todo. Estranhas formações de gelo surgem com regularidade, quebrando-se em pouco tempo. Isso inclui “pontes de gelo” que se estendem entre os picos, e que os mais ousados podem cruzar. O degelo anual do Dorso Frio alimenta as águas geladas do Lago Calenhad. O lago tem uma magnífica cor azul límpida, e diz-se que suas águas possuem propriedades místicas. Isso não é surpresa, já que a Torre do Círculo, lar do Círculo dos Magos de Ferelden, situa-se no norte do lago. A torre é um marco, visível por muitos quilômetros nos campos. Orzammar, o último reino dos anões, fica encravado sob o extremo norte das Montanhas do Dorso Frio. Os anões negociam e tratam com todos os povos, embora sempre desconfiem de encontros com os avvars. Além do Dorso Frio há o Império de Orlais, centro do Coro e atualmente considerado pelos estudiosos como a nação mais poderosa de Thedas. Como os orlesianos ocuparam partes de Ferelden há pouco tempo, as relações entre os dois países continuam tensas, com ou sem tratados de paz.

No coração de Ferelden, num sentido geográfico e político, fica o Bannorn. Este grande vale abriga a maior parte da produção agrícola no país. Embora homens livres possuam terras, o controle político e militar do Bannorn é dividido entre muitos diferentes banns, um título derivado da antiga palavra alamarri para “chefe tribal” — daí o nome da região.

O POVO

Os fereldenianos são famosos por sua natureza ferozmente independente, e isso se reflete em todos os aspectos de sua cultura. O sangue e o direito de nascença não garantem o respeito de ninguém, e os nobres de Ferelden devem conquistar a estima de seu povo. Nunca houve uma classe de servos em Ferelden, e a venda de escravos é ilegal, embora ambos sejam muito comuns em outros países.

Os fereldenianos valorizam a coragem e a maestria em armas acima da riqueza e de ancestrais famosos. Embora não estejam livres de preconceitos, têm a mente muito aberta para um povo supostamente bárbaro”. Os fereldenianos apreciam belas palavras, embora gostem mais delas se a ação vier logo



em seguida. Usam insultos com parcimônia, a menos que estejam preparados para acompanhá-los com golpes. Muitos fereldenianos consideram que sua honra pessoal não tem preço, e preferem morrer a faltar com a palavra. Da mesma forma, hesitam em entrar em qualquer acordo que não tenham absoluta certeza de poder cumprir.

Os alamarri foram o único povo a rejeitar os “benefícios” do governo Tevinter. Para eles, a dominação imperial, juntamente com sua magia e sua cultura, era uma decadência corrupta que desejava destruir tudo que significava ser alamarri. Como o resto de Thedas acabou por sucumbir a Tevinter, suas culturas foram soterradas e modificadas pelos valores imperiais. Embora, em muitos casos, isso tenha gerado avanços para suas artes e ciências, também distorceu seus pontos de vista. Da mesma forma, os estrangeiros tendem a considerar as artes e o entretenimento de Ferelden um pouco rústicos – mesmo que ocasionalmente possuam um poderoso apelo “bárbaro”. De sua parte, os fereldenianos são orgulhosos ao extremo de seus feitos, já que sentem pouca necessidade de compará-los aos das culturas que discretamente consideram meros imitadores do Imperium.

A NOBREZA

Todos pertencem a uma classe social, e cada classe tem seus próprios direitos e responsabilidades. Contudo, em Ferelden, diferente de todos os outros reinos em Thedas, os membros da nobreza não são considerados intrinsecamente superiores e nem recebem mais direitos do que qualquer outra classe. Apenas têm direitos diferentes. É verdade que os nobres costumam ser tratados com deferência, mas isso muitas vezes se deve à percepção

(correta) de sua habilidade marcial, não ao seu status. Os nobres de outras terras com frequência acham os plebeus de Ferelden fenomenalmente insolentes, em comparação com o tratamento bajulador a que estão acostumados.

O principal propósito da nobreza de Ferelden é lutar por seu povo contra todas as ameaças – dos humanos, das crias das trevas ou quaisquer outras. Embora quase todos os fereldenianos tenham algum nível de habilidade marcial, espera-se que os nobres se destaquem na arte da guerra: esse é literalmente seu “trabalho”. Os nobres de Ferelden não são donos da terra. Em geral possuem pequenas propriedades, com senhores mais poderosos controlando fortalezas progressivamente maiores. Mas são os proprietários livres que realmente possuem fazendas, as safras que elas produzem e os lucros de sua venda. Em Ferelden, isso é de suma importância, pois os plebeus são os patronos da nobreza. Cada proprietário livre escolhe a qual bann ou arl jurar aliança, e a decisão é renovada de ano em ano. Um grupo de proprietários livres insatisfeitos com a proteção que recebem de seu bann podem retirar seu apoio e concedê-lo a outro bann – embora provavelmente um bann que resida por perto.

No topo da estrutura da nobreza está o Rei ou Rainha de Ferelden, cuja corte é a capital, Denerim. É confiado a eles o progresso dos interesses de todas as pessoas de Ferelden, tanto na guerra quanto no comércio. Embora o regente possa sugerir novas leis, a “Lei Real” é na verdade ditada por precedentes, e votada pela Assembleia das Terras, um corpo legislativo composto de todos os nobres de Ferelden, que se reúne uma vez por estação em Denerim, para deliberar sobre assuntos correntes e levar queixas à corte real. Nem todos os nobres podem viajar regularmente a Denerim, então muitos mandam representantes – um familiar mais jovem ou um plebeu de confiança – para votar em seu lugar. Recentemente, Ferelden foi governado pelo Rei Cailan, filho do quase lendário Maric, que pôs fim à longa ocupação do Império Orlesiano. Cailan morreu em Ostagar no começo do Quinto Flagelo, lançando a nação em caos e desordem. Com a ajuda do famoso Comandante Guardião Duncan e seus bravos companheiros, o arquidemônio foi derrotado e Ferelden voltou à estabilidade uma vez mais sob um novo governante.

Diretamente abaixo do rei ou da rainha estão os teyrns, senhores da guerra com tanto poder e influência que possuem juramentos de lealdade de vários banns. Embora alguns teyrns sejam nobres de nascença, outros têm origens mais humildes. Um exemplo recente disso é o teyrn Loghain Mac Tir de Gwaren, que possuía grande poder em Ferelden antes de sua traição ao Rei Cailan. Loghain já havia sido um plebeu cujas perícias táticas brilhantes o elevara a se tornar o general favorito do Rei Maric, e sua filha Anora foi esposa de Cailan e Rainha de Ferelden. Apesar de seu legado manchado, Loghain é visto por muitos como um exemplo vivo de que qualquer um pode ascender em Ferelden.

Abaixo dos teyrns estão os arls, poderosos banns que controlam fortificações ou regiões críticas ao longo das fronteiras de Ferelden. Os banns compõem a maior parte da nobreza. Existem muitos e muitos banns, com níveis radicalmente diferentes de poder no reino. Quando os banns falam com uma só voz, são o maior poder em Ferelden – mas isso é raro, pois são dados a discórdia e atritos. Rixas triviais, que ocasionalmente resultam em pequenas guerras, definitivamente não são desconhecidas entre os banns.

O CALENDÁRIO

O calendário anual está em uso desde os primeiros dias do Imperium Tevinter. Há doze meses com trinta dias cada, e então cinco annums (feriados anuais). Os annums marcam as transições entre as quatro estações e o primeiro dia do ano. Cada mês possui um alto nome na língua da Antiga Tevena, mas em Ferelden quase todos usam os baixos nomes, descritos a seguir.

ANNUM:	ANNUM:	NONO MÊS:
Primeiro Dia	Dia do Verão	Via do Rei
PRIMEIRO MÊS:	QUINTO MÊS:	DÉCIMO MÊS:
Marcha do Inverno	Desabroche	Colheita
ANNUM:	SEXTO MÊS:	ANNUM:
Arauto do Frio	Justiniano	Satinalia
SEGUNDO MÊS:	SÉTIMO MÊS:	DÉCIMO- -PRIMEIRO MÊS:
Guardião	Alento	Primeira Queda
TERCEIRO MÊS:	ANNUM: Funalis	DÉCIMO- -SEGUNDO MÊS:
Drakonis	Oitavo Mês: Agosto	Corrida
QUARTO MÊS:	Tocanuvem	

O menor nível da nobreza é o cavaleiro, um soldado que jurou servir a um nobre maior. Cavaleiros não têm nenhum código de conduta particular, valorizando habilidades de luta acima de tudo. Embora alguns controlem terras, quase nunca é uma quantidade significativa, já que qualquer coisa maior seria considerada um bann. Em Ferelden, soldados plebeus com habilidades excepcionais têm uma chance muito real de serem sagrados cavaleiros e ascender à nobreza. Os fereldenianos têm orgulho dessa “mobilidade social”, rara em Thedas.

OS PLEBEUS

Como o sistema social de Ferelden foi desenvolvido a partir das tribos alamarri, conserva seus valores bárbaros em seu âmago. Um caçador é um membro valioso de sua tribo, mas existem muitos outros caçadores. Por outro lado, aqueles que conseguem fazer uma arma de qualidade possuem uma habilidade rara e assim são mais respeitados. Os artesãos alamarri – os carpinteiros, ferreiros, construtores e assim por diante – organizaram-se ao longo dos anos em grupos conhecidos como “casas de ofício”, que compartilhavam conhecimento e segredos de manufatura. Contudo, tornaram-se um poder verdadeiro por si só quando fizeram com que seus membros jurassem fidelidade à casa de ofício acima da tribo. Embora as casas de ofício não possuam poder político formal, apenas um tolo as ignora, já que em Ferelden elas têm controle total sobre o ofício que representam.

Abaixo dos artesãos estão os homens livres, que compõem a maior parte das classes plebeias. Estudiosos dividem os homens livres entre “Altos Homens Livres” – proprietários de terras, soldados, estalajadeiros e outras pessoas que trabalham – e “Baixos Homens Livres” – criminosos, prostitutas, elfos e outros de baixa estirpe. Em Ferelden, homens livres são exatamente isso: livres, com o direito de ir aonde querem, viver onde escolhem e ganhar a vida como desejam. Não há servos em Ferelden; todos são pagos em dinheiro ou trocam os produtos de seu trabalho.

"Saíbam isso: acima de tudo, nós, fereldenianos, valorizamos nossa liberdade. Outras pessoas dizem que reverenciamos a lealdade sobre todas as coisas, mas a lealdade não tem sentido quando é forçada pela ponta de uma espada. Digo isso a vocês para que comecem a entender o sacrifício que fiz ao aceitar ensiná-los, pois sou um viajante por natureza. Tantas visões nosso mundo tem a mostrar – mais do que vocês, filhotes, ousam sonhar. Eu vi os colossos gêmeos que guardam os portões de Minrathous, a capital do que resta do Imperium Tevinter. Joguei dados em Antiva com "lordes" da Casa dos Corvos, e sobrevivi para coletar meus ganhos. Com estes olhos, contei os lendários domos de Qunadar. Não vi um Flagelo em minha vida, mas aqui está um, claramente... E agora vejo seu medo. Não temam. Vocês são os filhos e filhas de um povo que nunca foi domado, que nunca fraquejou. Deixem os orlesianos fazerem caretas de nojo sob suas máscaras pomposas de tinta e porcelana. Deixem nossos amaldiçoados ex-compatriotas, os avars, xingarem-nos de seus malditos picos. É nosso sangue que corria nas veias da Profetisa. Nossos ancestrais derrubaram a maior nação que este mundo já viu, com nada além de cães e determinação. De todos os lugares maravilhosos que já vi, Ferelden é o mais belo".

– Ser Howel, Viajante do Mundo, Cavaleiro de Ferelden e Tutor Relutante

O CORO

No Imperium Tevinter, os humanos cultuavam os Velhos Deuses, dragões ancestrais que, segundo as histórias, desafiaram o poder do Criador e foram punidos por sua insolência. Foi dos sussurros dos Velhos Deuses, aprisionados nas profundezas da terra, que os homens aprenderam os segredos da magia. O orgulho do Imperium levou à criação das crias das trevas e do Primeiro Flagelo, que arruinou Tevinter.

Nessa época, diz-se que uma jovem escrava alamarri chamada Andraste foi visitada pelo Criador. Ele encarregou-a de levar seus ensinamentos a seus filhos, e encorajá-los a renegar a corrupção e os falsos deuses. Andraste proclamou que a magia deveria existir para servir à humanidade, não para governá-la. Ela e seu marido, Maferath, lideraram uma aliança alamarri em direção ao Imperium, e fizeram Tevinter se ajoelhar. Ela foi traída por seu marido e martirizada, e logo sua lenda cresceu.

Não demorou para que se formasse um culto a Andraste. Seus seguidores afirmavam que o Cântico da Luz de Andraste deveria ser entoado de cada lugar da terra, até que o Criador perdoasse a humanidade pela morte de sua profetisa e transformasse o mundo em um paraíso. Durante o Segundo Flagelo, o Imperador Drakon de Orlais abraçou esses ensinamentos e ajudou a fundar o Coro. Rapidamente esta se tornou a religião dominante da humanidade, mesmo nas terras do Imperium Tevinter.

Hoje em dia o Coro permanece como uma força poderosa em Thedas. Seu poder emana da Grande Catedral na capital de Orlais, Val Royeaux. Embora as sacerdotisas do Coro sejam respeitadas em Ferelden, não possuem a influência política de que gozam no Império de Orlais. As sacerdotisas fereldenianas são consideradas parte da classe dos artesãos, e devem concentrar suas atenções em assuntos espirituais. O Coro vem tentando aumentar sua influência política, mas sem muito sucesso. O fato de que a Reverenciada Madre Bronarch, Grande Clériga de Ferelden, pôs o usurpador orlesiano Meghren no trono não ajudou nesse sentido.

MAGOS E MAGIA

Os fereldenianos, em geral, tendem a ser supersticiosos e desconfiados com a magia. Não é por acidente que a Torre do Círculo de Ferelden situa-se em uma ilha remota, longe das cidades mais prósperas. Há muito ficava em Denerim,

mas uma turba furiosa queimou-a. O uso de magia fora de um restrito conjunto de regras é proibido.

Os magos são obrigados a se juntar ao Círculo dos Magos. Aqueles que não o fazem são chamados de apóstatas e caçados pelos templários do Coro. Os apóstatas que praticam a magia proibida do sangue são chamados "maleficar", e temidos acima de todos. Como proteção contra a magia proscrita e possessão demoníaca, os Templários têm postos em todas as torres do Círculo. O Coro admite que os magos podem ser úteis contra inimigos como as crias das trevas, mas não confiam muito nos praticantes da magia.

ANÕES

Os fereldenianos não conhecem muito sobre seus vizinhos anões de Orzammar, exceto pelo fato de que são um povo robusto, cujos problemas são muitos, e cujos artesãos são excelentes. Na verdade, nem os anões que vivem em Ferelden sabem de muita coisa sobre aqueles em Orzammar. Há muito afastados de seus compatriotas, os anões de Ferelden pertencem a uma casta conhecida como "anões da superfície", vistos com desprezo mal disfarçado por seus irmãos – embora aparentemente isso não impeça Orzammar de negociar com eles. Longos anos atrás, os artesãos fereldenianos viam os mercadores com desgosto, já que esses lucravam com mercadorias que não haviam criado. Quando os anões começaram a vender seus produtos nas cidades de Ferelden, os nativos pensavam que eles eram artesãos, que haviam fabricado as mercadorias em questão, e os anões não viam necessidade de explicar o erro. Os anões por fim ofereceram-se para vender mercadorias de várias casas de ofício, e a proposta foi aceita, desde que não misturassem produtos humanos com seus próprios. Esse acordo cresceu ao longo dos anos, até a criação da Casa de Ofício dos Mercadores, que agora supervisiona a venda de bens em Ferelden e além, chegando até Orlais e as Planícies Livres.

ELFOS

As velhas histórias dizem que no passado houve um império élfico no norte, mas que o Imperium Tevinter destruiu-o e escravizou seu povo. As palavras da Profetisa foram fundamentais para convencer os elfos a se rebelar contra Tevinter e, após a queda do Imperium, os elfos receberam um país próprio, a sul de Orlais, chamado de "os Vales", em troca de sua ajuda. Por vários séculos, tudo estava

bem, até que descobriu-se que os elfos haviam aceitado as palavras de Andraste, mas não sua fé. O Coro convocou uma Marcha Exaltada contra o povo dos Vales, pois eles haviam ousado aderir a seus velhos deuses. Os Vales foram saqueados e o povo se espalhou, agora sem lar. Os elfos que ainda se apegam a suas velhas crenças são conhecidos como elfos valeanos, um povo isolacionista que viaja pelos ermos em grandes vagões puxados por imensos cervos brancos, que tem o mínimo contato possível com os humanos. O resto dos elfos agora vive em comunidades humanas, mas separados, em uma área designada para seu uso, chamada "alienário". Alguns alienários são murados, mas isso é tanto para a segurança das famílias élficas quanto para proteger os humanos dos "ladrões com orelhas de faca". Os elfos são um povo gracioso com belas feições. Em geral são servos ou trabalhadores em Ferelden. Embora sua vida não seja fácil, são pagos por seu trabalho e têm direitos, o que raramente ocorre em outros lugares. Muitos elfos fereldenianos afirmam ter vidas muito melhores que seus primos em outros países, pois preferem ser pobres livres do que escravos ricos.

CÃES

Desde os dias dos alamarri, quando lobos lutavam ao lado dos guerreiros, os caninos são tidos em alta conta em Ferelden. Atualmente, os cães tomaram o lugar dos lobos. Muitas comunidades permitem que os cães vaguem livremente, e são coletivamente seus "donos". A cruzada e criação de cães é uma arte ancestral, e existe muita variedade desses animais. Uma das raças mais famosas em Ferelden e além são os "mabari" — imensos cães de guerra semelhantes a mastins, incrivelmente inteligentes e capazes de responder às mais complexas ordens.

A VIDA EM FERELDEN

As cidades fereldenianas expandem-se a partir de um forte ou castelo. A cidade interior é o domínio dos ricos, com mansões, parques e capelas. As ruas são pavimentadas com paralelepípedos e possuem sistemas de esgotos. À medida que você se afasta do centro da cidade, encontra apenas terra batida nas estradas, e prédios erguidos sem nenhum planejamento. Tavernas jazem ao lado de oficinas, junto de armazéns e perto de bordéis. As ruas serpenteiam em caminhos confusos, com incontáveis becos entre elas. Em distritos mais pobres, as ruas rapidamente tornam-se um labirinto horrendo para um viajante incauto. Quanto mais perto se vive do centro da cidade, maior é o status social. A maior parte das mercadorias está disponível — exceto por escravos, muito poucas coisas são ilegais para venda em Ferelden, e assim não há um "mercado negro" muito significativo. A maioria dos fereldenianos acredita no Coro do Criador, seguindo as palavras da Profetisa Andraste. Aqueles que não acreditam costumam segurar suas línguas.

Fora das cidades, as pessoas vivem em propriedades livres, fazendas que podem estar há gerações sob os cuidados de uma ou mais famílias. Propriedades livres são altamente sociais e possuem forte senso de comunidade, com todos ajudando-se mutuamente. O governo das propriedades livres varia muito, mas em geral envolve um conselho composto de representantes de cada família, que decide o que plantar, o que construir, qual bann apoiar e assim por diante.

A lei em Ferelden apoia-se em um forte braço armado, então não espere muita ajuda das autoridades exceto se um grande dano à propriedade ou um assassinato estiver envolvido. Pequenos roubos são ignorados, e a maioria dos guardas deve proteger seus postos mais do que impor a lei. Quase não existem leis regulamentando o comportamento. Não há regras para o porte de armas e armaduras, nem para jogos de azar, prostituição, embriaguez e assim por diante. Árbitros apontados pelo senescal do rei ouvem disputas. Conhecidos como "homens do salão negro" devido ao salão do senescal em Denerim, feito de granito negro, os árbitros muitas vezes têm agendas ocupadas. No interior, um xerife apontado pelo bann local mantém a paz e acompanha os casos que o próximo árbitro agendado ouvirá. Como isso pode demorar, surgiu uma tradição que dita que um suspeito pode abrir mão de algo de grande valor, entregando-o ao xerife, para ser liberado da prisão "com fiança". O objeto entregue será devolvido ao suspeito se ele aparecer para ser julgado pelo árbitro. Caso contrário, o xerife fica com a fiança, e o crime de fuga da justiça é adicionado à acusação original. Não se aprova prisão em Ferelden como mais do que uma medida temporária. A punição tende a ser rápida: açoite, desfiguração, multas ou execução. A humilhação pública é muitas vezes adicionada como complemento.



O IMPERIUM TEVINTER

Dificilmente alguma parte de Thedas permanece intocada pela longa e sangrenta história do Imperium Tevinter. A maioria dos problemas de Thedas atual originam-se diretamente dos senhores magistrados do Imperium. O Coro ensina que eles entraram à força na Cidade Dourada do Criador e a enegreceram com seu pecado. Foi seu orgulho e cobiça por poder que fizeram o Criador virar seu rosto para sua Criação. E foram esses mesmos magos – expulsos do reino do Criador e transformados nas primeiras crias das trevas – que se esgueiraram para as profundezas e despertaram o primeiro arquidemônio de seu descanso.

Dois séculos depois, quando a voz de Andraste chamou a atenção do Criador para o mundo, o Arconde do Imperium Tevinter tirou a vida de Andraste. A morte de Andraste, amada pelo Criador, afirma o Coro, afastou-o mais uma vez.

Contudo, sem a arrogância do Imperium, Thedas teria jamais conhecido Andraste. Se não fosse pelo exemplo violento do Arconde Hessian, o Cântico da Luz da profetisa talvez não tivesse sobrevivido à rebelião. A notícia do martírio da profetisa se espalhou e, com ela, o Cântico da Luz.

O Imperium Tevinter fica ao norte de Nevarra e das Planícies Livres, cruzando as Planícies Silenciosas onde o arquidemônio Dumat foi vencido. Mais ao norte, na costa do Mar Nocen, fica a capital do império, Minrathous. Embora as fronteiras do império tenham mudado não só com as eras mas com os milênios, Minrathous permanece como um ícone. Espiras de pedra erguem-se acima da cidade, elevando os magistrados e a nobreza acima da imundície da metrópole decadente abaixo. Golens ainda guardam os portões da cidade, as sentinelas feitas por anões vigiando a cidade nunca caiu perante um cerco inimigo.

Os velhos ossos da Estrada Imperial espalham-se por todo o caminho da capital de Tevinter, Minrathous, para locais como a antiga fortaleza de Ostagar no sul. Embora a estrada tenha desmoronado em alguns lugares, boa parte ainda está em uso hoje em dia. Evidências da ocupação de Tevinter podem ser encontradas em templos em ruínas outrora dedicados aos Velhos Deuses, ou em torres de pedras brancas construídas pelos escravos do Imperium por magos aristocráticos e seus pares. Os senhores magistrados de Tevinter deixaram sua marca na própria paisagem: os rostos esculpidos de seus Velhos Deuses ainda encaram furiosamente dos penhascos negros da Muralha de Kirk.

A implacável busca dos magistrados de Tevinter por poder mundano e sobrenatural maculou a imagem dos magos em todos os lugares, levando muitos thedosianos a acreditar que todos os usuários de magia são perigosos e, se já não são corruptos, então facilmente corruptíveis. Embora magos no Imperium tenham grande liberdade para praticar sua arte, seus irmãos fora do império são caçados e forçados a se

juntar ao Círculo dos Magos, onde podem ser mantidos sob os olhos vigilantes dos Templários. As ações abomináveis dos antigos magos de Tevinter nunca devem ser repetidas; assim, os Templários mantêm a autoridade para destruir qualquer mago que percebam como um perigo para outros. Assim, a marca dos magistrados é clara nas mentes das pessoas, embora seja mais uma cicatriz do que uma medalha de honra.

PAPEL NA HISTÓRIA

Entre os primeiros humanos a cruzar o Oceano Boeric e se estabelecer em Thedas, as tribos Tevinter fundaram a cidade portuária de Minrathous mais ao norte. O local fez de Minrathous um centro perfeito para comércio e Tevinter logo cresceu, tornando-se uma grande e próspera nação. Por um tempo, uma dinastia de reis conquistadores comandou a cidade-estado e levou seus exércitos ainda mais para dentro de Thedas. Ao acumular terra para seu império, eles também reivindicaram pessoas como escravos.

Durante sua exploração, os tevinters encontraram os elvhen – os elfos –, um povo que havia habitado Thedas por milênios antes de os humanos chegarem. No começo, os elfos negociaram de boa vontade com os recém-chegados humanos. Entretanto, parecia que a presença dos mortais humanos diminuía a vivacidade dos elvhen. As doenças e moléstias humanas começaram a diminuir drasticamente a expectativa de vida dos elfos, os elvhen começaram a se isolar dos humanos de vida curta. Gradativamente, eles voltaram com seu povo disperso para sua capital, Arlathan.

Os tevinters tiraram vantagem de sua retirada, estabelecendo-se nas terras abandonadas dos elfos e escravizando os elfos que haviam determinado ficar para trás ou arriscarem-se a viver entre os assim chamados “vidas-curtas”. Foram os elfos eruditos capturados que ensinaram aos primeiros magos tevinter que o lyrium permitia que enviassem suas mentes para o Turvo enquanto seus corpos adormeciam no mundo deserto. Estimulados por seu conhecimento, os magistrados tevinter lançaram-se para tentar mapear o Turvo, para talvez conseguir uma compreensão mais profunda dessa terra que os elvhen chamavam de o Além. Depois disso, é claro, os magistrados imaginaram que também conquistariam aquela terra.

A ASCENSÃO DE DARINIUS

Os elfos não foram os únicos a ensinar aos tevinters novas formas de trabalhar sua magia. Enquanto seus irmãos e irmãs estavam aprendendo as regras do Turvo, um mago ouviu os sussurros de um Velho Deus. Dumat, o Dragão do Silêncio, descobriu que o Arconde Thalsian era um pupilo ávido. Dumat ensinou Thalsian que o poder pode ser tirado do sangue e do lyrium. De fato, sangue fresco e vivo estimulava as habilidades de um mago muito além de qualquer limite que se acreditava ser possível.



Tendo absorvido as lições de Dumat sobre a magia do sangue, Thalsian partiu para ensiná-la a seus irmãos. Para mostrar sua gratidão a Dumat, Thalsian estabeleceu templos através de Tevinter dedicado à adoração dos Velhos Deuses. Então ele reuniu seus magos do sangue recém treinados em um exército e partiu em uma missão de conquista.

Os magos tevinter, confiantes no seu domínio, preferiram se isolar para estudar e melhorar suas habilidades de forma livre, em lugares onde poucas pessoas poderiam ser feridas por feitiços malfeitos (alguns agora dizem que eles preferiram locais onde poderiam experimentar com a magia do sangue longe de olhos curiosos).

Em -1195 Antiga (0 da Era Tevinter, ou ET), um magistrado ergueu-se acima dos outros: Darinius. Ele se tornou o primeiro Arconde oficial, reunindo os povos tevinter e as cidades-estado em um Imperium. Darinius estabeleceu o Magisterium a partir do clero dos sete Velhos Deuses. Este povo controlou as cidades, baixando leis pertinentes à magia e seu uso através do Imperium, solidificando a noção de que aqueles com poder mágico deveriam liderar.

Darinius elevou os magistrados acima do resto da nobreza, tornando-os sua corte real.

O tempo dos reis havia acabado.

EXPANSÃO

Com Darinius, o Imperium Tevinter expandiu-se ainda mais, conquistando e escravizando aqueles em seu caminho até que o Imperium alcançou os Ermos Korcar no sul e o Oceano Amaranthino no leste.

Os elven foram os primeiros alvos.

Talvez porque não tivessem ideia de como enfrentar ou anular a magia do sangue, ou talvez porque estivessem despreparados para o fanatismo com o qual os tevinters guerreavam, as tribos élficas caíram. Não satisfeito em subjuguar todo um povo, o Imperium sentiu a necessidade de destruir completamente tudo que os elfos haviam construído. Diz-se que o Arconde liderou seus malefícios até a fronteira de Arlathan e — usando o sangue dos derrotados como combustível para seus feitiços — eles enterraram a outrora gloriosa cidade. Incontáveis gerações de história e cultura élficas foram reduzidas a ruínas e memórias no espaço de poucas horas.

Os anões receberam um tratamento muito diferente. Darinius aventurou-se abaixo do solo, no thaig de Kal-Sharak, para tratar com Endrin Martelo-de-Pedra. O rei anão ficou tão impressionado que quebrou a postura tipicamente isolacionista de seu povo. Pela primeira vez, os anões negociaram com o povo da superfície. Os acordos de comércio resultantes beneficiaram tanto os anões quanto o povo de Minrathous por muitos dos anos seguintes.

RESISTÊNCIA

Nem todas as nações caíram facilmente ao Imperium. Por três vezes, o exército imperial tentou tomar o que é hoje Ferelden, e por três vezes falhou, impedido por uma aliança incomum entre as tribos chasind, alamarri e avvars. Na quarta incursão, o exército tevinter finalmente teve sucesso em se firmar no território. Eles mantiveram a terra por tempo suficiente para estender a Estrada Imperial através de Ferelden até Ostagar, mas foi uma ocupação mantida a grande custo. As tropas e linhas de suprimento do Imperium eram constantemente saqueadas por guerreiros das tribos. Não se esperava que as legiões designadas a Ferelden voltassem para casa — ser mandado a Ostagar era visto como uma forma lenta de execução.

Mesmo com toda a terra que o Imperium controlava, os magistrados não estavam contentes em comandar o plano mortal. Por séculos, eles usaram lyrium como os elfos lhes ensinaram para entrar no Turvo em sonhos e explorar as paisagens espirituais que encontraram lá. Em -395 Antiga (800 ET), em rituais de sonho estimulados pelo sangue de muitos escravos, um grupo de magistrados tevinter forçou sua entrada *fisicamente* no Turvo. Esses magistrados tinham a intenção de reclamar o trono do Criador para si.

Se pensavam que poderiam entrar no reino do Criador sem serem notados, estavam enganados. Diz-se que, no momento em que suas mãos e pés tocaram as ruas da Cidade Dourada, seus pecados os marcaram em preto como fuligem. Seu toque apodreceu a cidade, destruindo suas construções. Enfurecido, o Criador os expulsou de Seu reino, transformando-os nas primeiras crias das trevas quando caíram de volta ao solo. Em fúria, o Criador virou as costas para toda a Sua criação.



PUNIÇÃO

Entretanto, as crias das trevas não foram as primeiras criaturas a encarar a fúria do Criador. A lenda diz que os Velhos Deuses tiraram uma terrível vantagem da adoração de seus devotos, e o Criador os aprisionou embaixo do solo como punição. As recém-formadas crias das trevas procuraram seus poderosos predecesores e por fim encontraram o lar onde o Velho Deus Dumat permanecia adormecido. A presença das crias das trevas não apenas corrompeu Dumat, mas também o despertou pela primeira vez em milhares de anos. Assim, Dumat tornou-se um arquidemônio e o Primeiro Flagelo começou com sua ascensão.

Como era esperado, a horda de crias das trevas tinha como alvo o Imperium Tevinter. Embora as tropas imperiais estivessem acostumadas a lutar contra os elfos e outros humanos, seus exércitos não estavam preparados de forma alguma para a sede obstinada e implacável das vis crias das trevas. Aterrorizadas e derrotadas, as pessoas imploravam a seus deuses que interviessem e as salvassem. Mas os deu-

ses não responderam. Na época, o que as pessoas não poderiam saber era que um dos próprios deuses a quem estavam implorando era a fonte de seu tormento.

A fé das pessoas diminuiu e então arruinou-se. Conforme o silêncio dos Velhos Deuses ficava mais frio, os planos por atenção e reconhecimento de seus adoradores ficavam mais desesperados. Se os deuses não respondiam orações sinceras, talvez a violência os atraísse — talvez a ira fosse melhor do que apatia. Apesar da pilhagem de templos e assassinatos de sacerdotes, os deuses mantiveram-se distantes. Passaram-se quase duzentos anos até que o povo descobrisse uma nova fé para tirá-lo de seu desespero.

O PRIMEIRO FLAGELO

O Flagelo cobrou seu preço, tirando do Imperium a capacidade de manter sua coesão. À medida que as crias das trevas continuavam a se erguer do solo, o império tevinter foi forçado a voltar seu foco ainda mais e mais para dentro, deixando seus territórios remotos à própria sorte. O exército tevinter foi chamado para proteger Minrathous acima de todo o resto. Cidades inteiras que dependiam de Tevinter para defesa foram engolidas pelas devastadoras crias das trevas.

Parecia que a vida mortal estava perdida. A força de vontade se desvanecia ainda mais. Entretanto, a luta prosseguiu.

Dumat foi derrotado na Batalha das Planícies Silenciosas em -203 Antiga (992 ET). A onda de crias das trevas se quebrou. O Imperium enfraquecido regozijou-se, então olhou para si e descobriu um novo conflito. Com as crias da treva em retirada, Thedas estava pronto para uma rebelião. O primeiro sinal de agitação veio das terras agora conhecidas como Antiva e Rivain. Por todo o Imperium, cidadãos se ergueram — mesmo dentro da própria Minrathous —, mas depois de dois séculos lutando contra as crias das trevas, uma revolução parecia uma questão simples para os exércitos do Imperium. Os magistrados tevinter convocaram demônios e os soltaram contra os rebeldes, reprimindo a maioria dos ataques quando começaram.

Mesmo com sua vantagem mágica, as tropas do Imperium estavam espalhadas demais, em vários lugares de Thedas, e o moral estava baixo. No sul, os alamarri viram uma oportunidade.

O senhor da guerra alamarri Maferath e sua esposa Andraste lideraram seu povo numa revolta. Andraste ouvira a voz do Criador e carregava consigo Sua mensagem de es-



perança. Sua canção (especialmente um refrão que dizia que a magia deveria servir ao povo) ressoou com os plebeus. Ela estendeu-se até Tevinter, em Minrathous, chamando aqueles cujos deuses os deixaram para as crias das trevas. Agora, quando as pessoas atacavam os templos dos Velhos Deuses, o faziam em nome do Criador.

O exército de Maferath marchou ao norte, reunindo apoio de outros grupos de rebeldes e escravos conforme avançava. Na Batalha dos Campos Valarianos no norte de Thedas, o exército do Imperium Tevinter sofreu uma derrota esmagadora. A capital do Imperium estava a poucos dias de marcha, e as pessoas ansiosamente seguiram Andraste para os portões de Minrathous, vigiados por golens.

A TRAIÇÃO DE ANDRASTE

Contudo, foi como consequência desta batalha que Andraste foi traída. A lenda do Coro diz que Maferath viu o amor que seu povo tinha por Andraste e a inveja tomou seu coração. A história sugere uma outra possibilidade: talvez Maferath tenha percebido que, uma vez que o exército de Tevinter tivesse uma chance de se reagrupar, esmagaria os rebeldes como uma onda, levando tudo pelo que lutaram e venceram. Seu povo seria massacrado e os sobreviventes seriam escravizados mais uma vez.

Motivado por inveja ou desespero, Maferath viajou a Minrathous e fechou um acordo com o Arconde Hessarian: o Imperium poderia ter Andraste. Em troca, os rebeldes estariam livres e ganhariam terras ao sul do Mar Deserto (as regiões que se tornariam as Planícies Livres e Nevarra foram dadas mais tarde aos filhos de Maferath). Andrastianos modernos veem isso unicamente como uma traição.

A emboscada estava preparada e Andraste foi capturada. Hessarian poderia ter executado-a silenciosamente e terminado com isso, mas sua esposa, *Lady Vasilia*, o convenceu do contrário. Vasilia disse que Andraste precisava ser um exemplo, sua morte servindo como uma mostra do poder de Hessarian. Assim, Hessarian fez com que trouxessem Andraste perante todo o povo de Minrathous — o exército imperial e os rebeldes liderados pelos alamarri — e a queimou viva.

Enquanto assistia-a queimar, Hessarian testemunhou a agonia da profetisa. Movido por piedade — alguns dizem que repentina — ele perfurou seu coração com sua es-

pada e acabou com seu sofrimento. *Lady Vasilia* esperava mandar a mensagem de que o Criador estava indiferente, mas ao invés disso, a morte de Andraste deu aos fiéis um novo propósito, mesmo no coração do Imperium.

Anos mais tarde, Hessarian tornou-se um grande e significativo convertido à fé andrastiana, durante a época em que o andrastianismo estava se espalhando entre territórios rebeldes e na plebe do império. Com Hessarian abraçando o Culto do Criador, essa fé não era mais uma religião clandestina. Contudo, é muito debatido entre eruditos modernos se a crença de Hessarian na divindade de Andraste era sincera ou se sua conversão foi uma tática inteligente para ficar no poder enquanto o culto crescia.

FLAGELO & REBELIÃO

O Imperium nunca se recuperou totalmente de suas perdas depois da morte de Andraste. Nem as nações que foram abandonadas às crias das trevas esqueceram como seus mestres os deixaram para morrer durante o Primeiro Flagelo. Vinte e cinco anos depois, a determinação do Imperium para manter Rivain sob seu controle o distraiu de seus esforços para reconquistar o sul.

A vinda do Segundo Flagelo desfez qualquer esperança que Tevinter ainda pudesse ter de retomar as terras rebeldes. Em 1:5 Divina, o Imperium mais uma vez abandonou grande parte de seu território para defender seu núcleo interno. Os andrefels, deixados para se defenderem sozinhos, não esqueceram nem perdoaram. Antes que o Segundo Flagelo terminasse, Minrathous foi quase completamente devastada pelas crias das trevas. Embora a cidade nunca tenha caído, os recursos necessários para evitar que fosse infestada enfraqueceram ainda mais o Imperium.

Com o passar de várias eras, mais dois Flagelos e um grande número de rebeliões despedaçaram as fronteiras do Imperium. Hoje, Tevinter é um retalho do que costumava ser. Contudo, ainda é uma força poderosa no norte, seus governantes-magos exibindo o orgulho e crueldade de seus ancestrais enquanto seus cidadãos vivem nos decadentes resquícios de seu antigo esplendor.

O CORO DE TEVINTER & O DIVINO NEGRO

Por quase três eras, o Cântico da Luz registrou o Segundo Mandamento do Criador da seguinte forma: “A magia existe para servir ao homem, nunca para dominá-lo”. Este discurso dos lábios da Sagrada Andraste



foi usado pelas Divinas do Coro para reforçar regras severas sobre magia e seus praticantes, uma ordem que bloqueou as ambições dos magistrados de Tevinter por tempo demais para seu gosto.

Em 3:87 Torres, os clérigos no Coro Imperial reinterpretaram o Mandamento. Eles declararam que Andraste e o Criador estavam proibindo o uso de magia para controlar a mente dos homens. Entretanto, eles claramente também queriam dizer (os clérigos argumentaram) que a magia poderia — e deveria — ser usada para aumentar o poder dos regentes da humanidade para que pudessem governar melhor seus súditos. E quem melhor para compreender e implementar este decreto sancionado pelo Criador do que os próprios magistrados?

Acusando o Coro em Val Royeaux e sua Divina de corrupção interna, o Coro de Tevinter elegeu seu próprio líder. Blasfêmia seguiu blasfêmia: não apenas o Divino Valhail era um homem quando todas as antigas Divinas do Coro era mulheres, ele também foi escolhido entre os magistrados.

As hostilidades apenas aumentaram a partir daí. Em 3:99 Torres, o Divino Negro — como o líder do Coro Imperial veio a ser conhecido fora de Tevinter — declarou um feriado pela morte de Jubilosa II, a assim-chamada Divina Branca de Val Royeaux. A sucessora de Jubilosa respondeu ao nomear a era que se seguiu de Era Negra, e dedicou-a a eliminar a heresia no norte. Quase toda a primeira metade da Era Negra foi marcada por decretos e proclamações de Orlais tentando persuadir ou intimidar o Coro Imperial para que voltasse à linha.

Entretanto, por volta de 4:40 Negra, os esforços para controlar o Coro Imperial através de diplomacia falharam. A Divina em Val Royeaux não viu alternativa; ela declarou a primeira de uma série de Marchas Exaltadas. Quatro marchas ocorreram entre 4:40 Negra e 5:50 Exaltada, mas nenhuma conseguiu tomar Minrathous. Mesmo abençoadas pela Divina e com o poder do exército orlesiano, as marchas apenas aprofundaram o Cisma.

A luta poderia ter continuado por uma ou duas eras — poderia ainda estar ocorrendo — se o Terceiro Flagelo não surgisse e fizesse ambos os Coros voltarem seus esforços para perigos maiores.

Depois dos Flagelos, as Marchas Exaltadas nunca prosseguiram. Os Coros ainda estão separados. O Coro Imperial se recusa a reconhecer a autoridade da Divina Branca e o Coro Andrastiano não reconhece os decretos do Divino Negro.

No décimo quinto dia de minha jornada pelo Imperium Tevinter, nossa caravana chegou a uma grande planície. A grama escondia bandos de pássaros tão vastos que, quando alçavam voo, bloqueavam o sol. Isto, nosso guia nos informou, era a grande Cidade de Barindur, maravilha do mundo antigo, famosa por suas fontes, que diziam conceder juventude eterna.

A lenda diz que, durante a celebração do solstício do inverno, Carinatus, Alto Rei de Barindur, recusou-se a receber um enviado do Alto Sacerdote de Ðumat. O sacerdote convocou seu deus para punir Carinatus pela ofensa e o Deus-Ðragão do Silêncio respondeu.

Meses se passaram. O reino de Barindur caiu em silêncio. Na distante Minrathous, os sacerdotes de Razikale sonharam com agouros sombrios. Seus oráculos declararam que um destino calamitoso cairia sob o Rei Carinatus. Finalmente, o temeroso Alto Rei de Minrathous enviou uma companhia de soldados a Barindur. Os homens relataram que a estrada que levava para as planícies do norte terminava abruptamente. Eles caminharam por quilômetros sobre rocha árida e vazia onde o Reino de Barindur outrora existira. Fora tudo varrido da face do mundo pela mão de um deus.

Nenhuma pedra de Barindur permanece, e nada da outrora poderosa cidade jamais foi encontrado. Um segredo agora, que nunca pode ser contado.

—Irmão Genitivi, *Viagens de um estudioso do Coro*

Isto funciona bem para o Coro Imperial. Para eles, a magia é domínio dos poderosos. Em Tevinter, homens e magos podem se tornar sacerdotes; de fato, o Divino Imperial é escolhido entre os Primeiros Encantadores do Círculo de Minrathous. Ele age como Divino e Grande Encantador, comandando tanto o Coro quanto o Círculo na Espira de Prata, na capital.

Devido às restrições menos rigorosas que o Círculo de Tevinter aplica à magia, muitos magos sulistas fugiram para lá. Algumas práticas que resultariam na morte ou na Tranquilidade forçada de um mago sulista são relevadas ou perdoadas em Tevinter. Até mesmo os Templários do Círculo de Tevinter interferem menos com os magos. Embora eles ainda tenham a ordem de monitorar os membros do Círculo e garantir seu bom comportamento, os rumores dentro e fora de Tevinter dizem que a autoridade da Ordem dos Templários Imperiais é fortemente influenciada pelos magistrados.

GUERRA COM OS QUNARI

Depois dos Flagelos e das Marchas Exaltadas, o poder de Tevinter raramente foi desafiado — até a chegada dos qunari.

Em 6:30 Aço, os qunari atracaram o litoral de Thedas e provaram-se mais do que um desafio para o exército imperial. Os implacáveis gigantes avançaram pelo norte, tomando uma vasta faixa do Imperium em uma década. Os qunari possuíam ferramentas de guerra que os humanos jamais haviam encontrado: seus canhões e pólvora superavam as balestras e flechas que os humanos conheciam. Com sua artilharia superior, os qunari foram capazes de forçar os portões de Minrathous. A cidade, foi sitiada mas nunca invadida.

Por volta de 6:85 Aço, rebeliões dentro de Tevinter rechaçaram os qunari, mas não conseguiram afastá-los completamente de Thedas. Foi apenas em 7:25 Tempestade, quase um século depois que os qunari saíram de Par Vollen, que os humanos foram capazes de forçá-los de volta a Seheron e Rivain.

Pela primeira vez desde o fim do Quarto Flagelo, o Coro Imperial e o Coro de Andraste se uniram. Eles declararam uma série de novas Marchas Exaltadas contra os qunari, com a primeira marcha saindo em 7:25 Tempestade. A segunda, em 7:52 Tempestade, perdeu mais do que ganhou quando os

qunari capturaram Antiva. Foi apenas em 7:84 Tempestade que as forças combinadas dos exércitos do Coro foram suficientes para rechaçar os qunari para Par Vollen e o pico de Rivain. A vantagem dos humanos dependeu convenientemente do Círculo de Magos. Embora os magos qunari — chamados de saarebas e mantidos sob rigoroso controle pelos soldados qunari — não fossem desconhecidos, os gigantes detestavam usá-los. Os magos do Círculo tinham bem menos receio de lançar fogo e relâmpagos sobre seus oponentes, e essa crueldade foi bem sucedida.

Com os invasores mantendo e defendendo apenas um pedaço de terra mais ao norte de Thedas, as nações foram capazes de avaliar a situação. Elas rapidamente perceberam que tinham de fazer uma escolha: reconstruir suas cidades destruídas pela guerra ou usar todo o ouro em seus cofres para rechaçar os qunari completamente para fora do continente. Essa última opção não poderia garantir que haveria casas para onde as pessoas retornarem quando a guerra terminasse. Se terminasse.

Foi assim que a maioria das nações humanas encontrou-se com uma delegação qunari na ilha neutra de Llomerryn, na costa de Rivain. Lá, assinaram a trégua que veio a ser conhecida como os Acordos de Llomerryn. Houve uma ausência notável entre os emissários humanos: embaixadores de Tevinter não participaram da reunião e recusaram-se a assinar o armistício.

A guerra entre o Imperium e os qunari continuou. Durante a Era Abençoada, os beresaad tomaram a ilha de Seheron, a menos de um dia de navegação de Minrathous. A invasão moveu-se rapidamente, conquistando a ilha em três anos. Hoje, a guerra continua violenta, com o Imperium lançando seus escravos contra as linhas qunari quando suas próprias tropas de cidadãos não são o bastante. Mesmo agora, apesar do começo de uma nova era e do Flagelo em Ferelden, os tevinters lutam para expulsar os qunari.

DOMÍNIO DOS MAGOS

Em Tevinter, “magia” e “poder” são quase sinônimos. Se isso não estivesse claro quando os magistrados mapearam o Turvo para aprender seus segredos e tramaram

para roubar o trono do Criador, o Arconde Darinius apagou qualquer sombra de dúvida quando trouxe magos para a realeza. Mesmo em tempos antigos do andrastianismo, quando o que realmente fazia o Imperium Tevinter forte estava sendo proscrito pelas Divinas, os magos tevinter encontraram formas de manter seu domínio. O Círculo até mesmo mantinha registros e genealogias detalhadas de qualquer família cujos filhos nasciam com habilidades mágicas, embora o que os magos almejassem fazer com esse conhecimento tenha se perdido na história.

Thedas está cheio de lembretes da influência dos magistrados tevinter. Nem todos os lembretes são físicos, como a Estrada Imperial. Alguns dos seus experimentos deixaram cicatrizes no mundo que ainda não foram curadas mesmo depois de mil anos ou mais. No norte de Ferelden, em um local agora conhecido apenas pelos Templários, fica a prisão chamada Aeonar. Magos tevinter a utilizaram como um lugar a partir do qual podiam explorar o Turvo e seus efeitos. Os experimentos mágicos que eles realizaram lá, tanto na versão física de Aeonar quanto em sua gêmea no Turvo, deixaram o véu danificado e fino.

Os muros de Aeonar lembram o massacre que ocorreu logo após a morte de Andraste. Ao descobrir que sua profetisa tinha sido assassinada, os seguidores de Andraste atacaram Aeonar e mataram os magos que encontraram. Quase todas as suas vítimas estavam dormindo, assassinadas enquanto suas mentes ainda estavam no Turvo.

A fortaleza agora é usada pelo Coro como uma prisão para apóstatas e maleficar, e possivelmente para aqueles que desobedecem o Coro independentemente de suas transgressões mágicas.

Em alguns casos, cidades inteiras foram criadas para facilitar magia e rituais. Muralha de Kirk, originalmente chamada de Emerius devido ao magistrado que a controlava, era uma grande cidade nos arredores do Imperium Tevinter. Era invejada até mesmo pelas cidades mais maravilhosas no coração do império, porque sua localização no Mar Deserto a tornava um porto conveniente para navios de escravos. Mais de um milhão de escravos chegaram e saíram através de Muralha de Kirk antes da queda do Imperium, e os magistrados aproveitaram o abundante suprimento de escravos. As ruas e becos de Muralha de Kirk – especialmente nas favelas da Cidade Baixa – foram criados com formas de símbolos mágicos para que magos do sangue pudessem recriar rituais com o sangue de escravos.

Não longe de Muralha de Kirk ficavam pedreiras cheias de pedra negra que os escravos precisavam extrair. As pedras foram enviadas de barco para Minrathous, onde mais escravos usariam as pedras para construir templos para os deuses e torres para os magos.

Em 7:34 Tempestade, com os qunari sendo levados ainda mais para dentro de Thedas, o Arconde Nomaran foi eleito entre os Primeiros Encantadores. Ele logo aboliu as leis que proibiam magos de envolverem-se na política. Enquanto o resto de Thedas talvez tenha ouvido falar disso e se enchedo de terror – os magos do Imperium já não haviam causado devastação suficiente? – o povo de Tevinter vibrou com a proclamação. Sob os magistrados, o Imperium controlou quase todo Thedas. Restringido pelo Coro e não mais sob comando mágico oficial, o império encolheu e caiu em decadência.

Os magos não desperdiçaram a oportunidade de voltar ao poder. Depois de um século da declaração de Nomaran, os magistrados mais uma vez comandavam abertamente o Imperium, arrancando o controle do país dos senadores que não eram magos e substituindo-os por seus próprios colegas.

O IMPERIUM TEVINTER

Antes de tomar o poder, o Arconde Darinius teve uma visão. Um barqueiro encapuzado o ajudou a cruzar um rio agitado. Por mais que tentasse, Darinius não conseguia ver o que estava embaixo do capuz do barqueiro até que eles tivessem chegado na margem. Lá, nas sombras, ele percebeu que o rosto do barqueiro era o seu. Este lembrete de que o poder verdadeiro reside no interior tornou-se o símbolo de seu governo. Os arcontes até os dias de hoje usam sinetes estampados com o barqueiro, seus nomes gravados abaixo.

Quando um arconde morre, seu sinete é esmagado perante um agrupamento de magistrados para mostrar que nenhum outro homem pode manusear seu poder até que um novo arconde seja eleito.

Mesmo hoje, o uso de magia do sangue em Tevinter não é completamente proibido. Foi declarado ilegal como uma medida política, mas alguns magos são conhecidos por sua habilidade de ver os sonhos de outros. A capacidade de ver os sonhos de outra pessoa torna-a suscetível à manipulação, uma invasão que poucos em Tevinter admitem tentar. De acordo com a interpretação do Coro Imperial do Segundo Mandamento, usar magia de sangue para influenciar sonhos e controlar mentes é proibido. Tais restrições podem obter reconhecimento público de magistrados, mas uma vez que estejam afastados das autoridades, alguns magos fazem o que querem.

Os experimentos mágicos dos magistrados não acabaram. Alguns mestres chegaram a infundir lyrium na pele de seus escravos, para torná-los guerreiros mais formidáveis. O processo também torna as vítimas mais obedientes, com o possível efeito colateral de perda de memória – útil, às vezes, para tornar um escravo dócil e destituído de ambição.





O IMPERIUM AGORA

O Imperium Tevinter agora é um parco reflexo de que já foi. Minrathous ainda permanece — frequentemente sitiada, nunca tomada — suas torres de pedra abrigando as habitações luxuosas dos magistrados. Nas ruas lá embaixo, plebeus e escravos trabalham duro por sustento entre prédios antigos e decrépitos. Até mesmo prédios públicos frequentemente são deixados sem cuidado, cobertos de mato e musgo, como monumentos aos dias antigos do Imperium. As pessoas do Imperium celebram as ruínas que deixaram se decompor por Thedas como evidência de suas conquistas. As cidades do Imperium disfarçam seu cheiro com nuvens de incenso.

A longa e sangrenta história da nação criou um povo adaptado a enganação e trapaças — tudo é justo, desde que melhore os planos de um nobre. Se você acredita que um cidadão imperial é seu aliado, as chances são de que a faca já esteja apontada para as suas costas. É uma sociedade baseada em poder e aquisição de poder, muito parecida com Orlais. Entretanto, enquanto os orlesianos jogam seu Grande Jogo com sutileza e fineza, os tevinters geralmente abrem mão de delicadezas e tomam o poder de qualquer forma que possa ser explicada ou aprovada.

Tevinter é uma nação sustentada pela escravidão. Embora a prática seja ilegal nas nações do Coro de Thedas, isso não impediu que governantes vizinhos fechassem os olhos para o “desaparecimento” de cidadãos indesejados. Em alguns casos, escravistas tevinters são bravos o bastante para

sequestrar viajantes ingênuos das docas de outras cidades ou roubar elfos de seus alienários, e autoridades humanas nem sempre investigam ou protestam. A escravidão em Tevinter é uma outra razão para que tantos amaldiçoem o nome de Tevinter, mas ainda não incitou guerras por emancipação.

Embora hoje os malefícios sejam muito cuidadosos para usar escravos para magia do sangue, Tevinter ainda não tem problemas em usar escravos para seus empreendimentos marciais. Ao invés de mandá-los para a morte por experimentos mágicos, os escravos tevinter de hoje morrem em batalha, forçados ao serviço militar contra os qunari.

É difícil adivinhar quais efeitos uma revolta de escravos teria em Tevinter hoje. Entretanto, considere o caos que uma escrava fugitiva foi capaz de realizar milhares de anos atrás, quando o Imperium era mais forte. Talvez um dia Minrathous enfim caia — não por um cerco, mas sim por um exército rebelde que se erga dentro de suas próprias muralhas...

ORLAIS

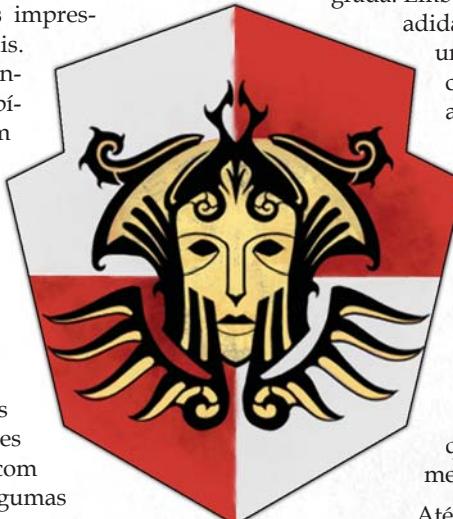
O símbolo do império orlesiano é um sol dourado, adequado para a nação que hospeda os brilhantes centros de excelência religiosa, educacional e militar de Thedas.

O império orlesiano se alastrava. Antes governava quase todo o sul de Thedas, hoje é limitado por Nevarra ao norte, pelas Montanhas do Dorso Frio e Ferelden ao sudeste, e por terras inexploradas e sombrias ao sul e oeste. O império conquistou e perdeu o controle de Ferelden na história recente e sua imperatriz atual, Celene I, está determinada a manter a paz com seu vizinho do leste.

Dois traços principais compõem as impressões da maioria dos forasteiros em Orlais. Primeiro, é um país conhecido por opulência; desde a moda até a comida e a mobília, espera-se que itens orlesianos sejam de alta qualidade. Segundo, seu povo é conhecido por sua ambição. Em Orlais, quer você tenha nascido ou não com poder, irá passar sua vida o perseguindo. Dentro das cortes, a intriga é mais valiosa do que integridade.

Em Orlais, a burguesia e a nobreza socialmente escondem seus atos com lutas elegantes e cobrem sorrisos traiçoeiros com máscaras elaboradas. Extravagantes bailes servem para divertir os poderosos com jogos sociais, para facilitar a busca de algumas ambições não tão nobres e para distrair com protocolo e prestígio aqueles que de outra forma tomariam parte nos grandes esquemas da nação. Os orlesianos, como um povo civilizado, lutam para disfarçar suas jogadas mais sujas e sórdidas, para manter a aparência de cortesia tradicional mesmo enquanto cortam gargantas — sem dar muita atenção ao fato de que a história de Orlais seja marcada por pessoas e ações que descartam a civilidade.

Ainda assim, para um país mergulhado em traição e derramento de sangue, Orlais é o lar do Coro da Luz. De fato, na sua fundação, o Imperador Drakon I dedicou a nação a espalhar o cântico de Andraste e executar as vontades do Criador.



A capital orlesiana de Val Royeaux — agitada, variada, linda — se espalha para um lado da severa e gloriosa Grande Catedral da Divina. O horizonte da cidade é definido pela Espira Branca, uma torre iluminada magicamente que abriga os magos do Círculo e a maior parte da liderança da Ordem dos Templários em Orlais. Os thedosianos dentro e fora de Orlais valorizam Val Royeaux como um centro da cultura e um destino religioso... Mesmo que amaldiçoem os orlesianos por seus excessos e arrogância.

A HISTÓRIA ANTIGA DE ORLAIS

Depois da morte da Profetisa Andraste, o Imperium Tevinter concedeu a maior parte das terras ao sul do Mar Deserto aos rebeldes alamarri. Os "filhos" de Maferath se espalharam pelo território, acabando por fundar os reinos de Ciriane e a Planasene, nomeando-os a partir de tribos humanas que originalmente haviam se estabelecido na área. Nevarra ficava ao norte de Ciriane enquanto os Vales — reivindicados como uma nova terra natal élfica — ficavam ao sul. Entretanto, o reino não conseguiu manter coesão e, em um século, a terra havia se partido em cidades-estados independentes. Nas décadas seguintes, os antigos rebeldes alamarri estabeleceram-se em seu novo território.

Em -11 Antiga (1184 ET), o Príncipe Kordillus Drakon, inspirado pelas palavras de Andraste, ergueu o estandarte do Criador e buscou unir as cidades-estados fragmentadas. Pela primeira vez desde que Andraste e Maferath lideraram sua rebelião por Thedas, os seguidores de Andraste guerrearam em seu nome. Drakon liderou suas forças pelo sudoeste do continente, espalhando a palavra de Andraste e convocando as nações dissidentes a unirem-se a ele em sua jornada sagrada. Embora algumas tribos precisassem ser persuadidas com força militar, Drakon era mais um unificador do que um conquistador. Suas campanhas foram um sucesso: em doze anos, as terras uniram-se com ele como único governante.

Em -3 Antiga (1192 ET), Drakon retornou a Val Royeaux, onde foi coroado o primeiro Imperador de Orlais. A nova nação devotou seu povo à adoração do Criador e Drakon enviou missionários para levar o Cântico a todos em seu domínio. Afinal de contas, Andraste havia proclamado que, uma vez que o Cântico fosse entoado em todos os quatro cantos do mundo, o Criador finalmente voltaria suas graças sobre sua criação.

Até a fundação de Orlais, os seguidores de Andraste, embora numerosos, eram reconhecidos pouco mais que cultos espalhados. Logo após sua coroação, Drakon declarou o "culto" a religião oficial de Orlais e o chamou de Coro de Andraste. Ele decidiu que a magia agora seria permitida apenas para magos que serviam diretamente ao Coro.

A era do domínio Tevinter chegou a um fim simbólico em 1195 ET com a elevação de Justinia I como a primeira Divina do Coro e a formação de um novo calendário em Val Royeaux. Assim, 1195 ET foi também o primeiro ano da Era Divina.

Logo após, em 1:5 Divina, o arquidemônio Zazikel ergueu-se e o Segundo Flagelo foi liberado sobre Thedas.

Há aqueles que acreditam na história de que Antiva deve sua independência à iminente ameaça dos Corvos. Mas esta história, espalhada principalmente pelos próprios Corvos, não é mais crível que as promessas de qualquer outro vendedor ambulante. Pelo bem da verdade, devemos olhar para o Palácio dos Reis na cidade de Antiva. Uma grande estátua de uma mulher em vestimentas reais rivaini eleva-se na entrada, seus olhos vigilantes observando tudo que acontece dentro dessas muralhas: Asha Subira Bahadur Campana, Rainha-Mãe de Thedas.

Quando as matriarcas de Rivain arranjaram o casamento da Princesa Asha de Ayesleigh com o Rei Alonzo Campana de Antiva, isso foi ignorado por seus contemporâneos; os olhos de Thedas estavam ocupados observando as guerras de Orlais e Nevarra. O casamento de uma princesa menor de Rivain com um rei quase sem poder estava aquém de sua consideração. Mas este casamento foi, em retrospecto, talvez o evento mais importante na história de Thedas desde o Enegrecimento da Cidade Dourada.

A Rainha Asha era uma especialista em tática, e vendo as ambições militares de Tevinter, Nevarra e Orlais, elaborou um plano. Antiva era um país próspero demais para escapar da cobiça de seus vizinhos. Não seria possível levantar um exército capaz de se defender de Tevinter e Orlais sem empobrecer seu reino. Se seu povo tivesse que ficar protegido, deveria ser através de meios mais fortes do que o aço.

A Rainha passou décadas fazendo alianças do velho jeito rivaini: pelo casamento. Ela estrategicamente casou muitas de suas filhas e netas com casas nobres de todo o continente. Em trinta anos, Antiva estava tão bem conectada que qualquer ação hostil contra ela farçaria metade das nações de Thedas a entrarem em guerra.

O sangue da Rainha Asha corre nas veias da Imperatriz de Orlais e do Príncipe de Starkhaven, do Rei de Nevarra e de sete dos duques dos Anderfels; até mesmo alguns magistrados do Imperium Tevinter têm laços com a família real antivana. A rede de sangue de Asha força a maior parte do continente a permanecer em paz com Antiva ou arriscar-se a consequências terríveis em jantares familiares.

—Irmão Genitivi, *Viagens de um estudioso do Coro*

Drakon reuniu seus exércitos, liderando-os ao norte para as Planícies Livres para conter as crias das trevas e socorrer as cidades que ficavam no caminho das criaturas. Em 1:16 Divina, Drakon e o exército orlesiano derrotaram as crias das trevas na Batalha de Cumberland. Embora o Flagelo tivesse apenas começado, esta vitória inicial pouparia boa parte das Planícies Livres da destruição certa.

No meio do Segundo Flagelo, Drakon estava ocupado forjando um braço militar para o Coro. A magia, ainda tida por alguns como símbolo da arrogância de Tevinter, era vista por caçadores de magos e membros da Inquisição como um perigo a ser apagado, embora Drakon soubesse que os magos poderiam desempenhar papéis vitais em seu império. Os magos, embora fossem oficialmente ilegais a menos que se aliassem ao Coro, estavam fora de controle. Drakon pôs a Inquisição sob o comando do Coro, como os guardiões e protetores dos magos — e das pessoas ameaçadas pelos magos — com a assinatura do Acordo Nevarraniano em 1:20 Divina. Assim, os dois braços da Inquisição formalmente se manifestaram no Coro como a Ordem dos Templários e os Buscadores da Verdade da Divina. Da mesma forma, os Círculos dos Magos foram fundados em Orlais — Círculos que persistiriam e prosperariam através da história orlesiana.

Os habitantes de Orlais não foram as únicas pessoas que encontraram a fé em Andraste através das ações de Drakon durante esse Segundo Flagelo. Em 1:33 Divina, a Fortaleza Weisshaupt nos Anderfels, perto da fronteira do Imperium Tevinter, estava sob cerco pelas crias das trevas. Os Guardiões Cinzentos mantiveram sua base, mas os suprimentos não chegavam, e a horda de crias das trevas na sua porta continuava a aumentar. Era — ou teria sido — só uma questão de tempo até que a elite dos Guardiões Cinzentos sucumbisse à fome ou exaustão.

Drakon poderia ter deixado os Guardiões à sua própria sorte — ele estava marchando contra o enfraquecido Tevinter — mas afastou seu exército da conquista e veio em auxílio dos Guardiões Cinzentos nos Anderfels. Os Guardiões, movidos por sua bravura, formalmente se converteram à fé andrastiana. Mais de sessenta anos depois, embora Drakon I já estivesse morto há vinte anos, seu filho Kordillus Drakon II trouxe o exército orlesiano para lutar com os Guardiões na Batalha de Starkhaven, na qual o arquidomônio Zazikel caiu.

ORLAIS E OS VALES

Na época da morte de Drakon I em 1:45 Divina, Orlais controlava a maior parte do sul de Thedas. Entretanto, os sucessores de Drakon não compartilhavam sua habilidade de manter o controle da terra e, com o passar dos séculos, as fronteiras de Orlais diminuíram gradualmente, com uma exceção notável: os Vales.

Embora o objetivo final de Drakon fosse expandir seu império para o mais longe possível, ele não partiu para conquistar imediatamente os Vales. As interações orlesianas com os elfos dos Vales ao leste eram desconfortáveis, na melhor das hipóteses. Talvez isso seja compreensível — a convivência com humanos havia diminuído a longevidade dos elfos e o último império com quem os elven trataram havia destruído sua maior cidade e escravizado seu povo. Conforme os anos se passaram, os elfos ficaram mais e mais isolados, recusando todos os emissários e ofertas de negócios.

Em 1:25 Divina, com o Segundo Flagelo em andamento, o relacionamento ficou mais tenso. A cidade de Montsimard ficava na Estrada Imperial, na fronteira do novo lar élfico. Quando Montsimard foi tomada por crias das trevas, havia uma cidade élfica perto o bastante para ajudar, e na

Poucas pessoas pegam a estrada oeste para Perendale por prazer. Poucas coisas vivas habitam a região rochosa exceto por mineradores, wyverns e cabritos montanhenses assustadoramente beligerantes. Em dias longínquos, as montanhas ao redor eram cheias de dragões, e talvez isto foi o que primeiro chamou atenção dos reis de Pentaghast sobre este território.

Embora a região tenha pertencido a Nevarra desde a Era Abençoada, lembra uma cidade orlesiana provinciana. Uma grande escultura representando os Leões Matando o Dragão adorna o portão de Perendale, e muitos leões orlesianos decoram os prédios da cidade. E ainda há muitos cidadãos que prendem-se à esperança de que a Imperatriz restaurará a cidade ao Império.

Os historiadores concordam que não foram os dragões, não foi o ouro, e certamente não os cabritos que começaram séculos de guerra entre Orlais e Nevarra. Foi o Imperador Etienne Valmont e os Pentaghast.

Em 7:82 Tempestade, a família Pentaghast, no trono novamente pela primeira vez em gerações e ansiosa por construir as alianças perdidas pela dinastia Van Markham, abordou o Imperador para solidificar um tratado de paz através de casamento. O Imperador, que estava sob grande pressão para produzir um herdeiro, colocou de lado sua Imperatriz, com quem era casado há 17 anos, e casou com a Princesa Sotiria Pentaghast, teoricamente cimentando uma promessa de paz e cooperação entre Nevarra e Orlais.

Promessas são difíceis de serem mantidas. Em 7:97 Tempestade, Sotiria ainda estava sem filhos, e o Imperador baniu-a para um convento para que ele se casasse com sua amante. Como qualquer um além de Etienne podia prever, os nevarranos não aceitaram muito bem. Cartas raivosas chegaram aos montes ao palácio imperial. Um pequeno grupo de guerra dos Pentaghast entrou em Orlais e resgatou a Princesa Sotiria. Mas os nevarranos não tomaram uma ação militar. Eles eram estratégistas e sabiam aguardar.

Em 8:46 Abençoada, enquanto a maioria do exército orlesiano estava envolvida com uma guerra em Ferelden, os Pentaghast começaram sua guerra contra Orlais. Os orlesianos organizaram uma defesa e expulsaram os nevarranos de Ghislain e Arlesans, mas ao custo de boa parte de seu território ao norte. Perendale foi perdida e nunca recuperada: um sinal perene de que a paz entre as duas nações era impossível.

—Irmão Genitivi, *Viagens de um estudioso do Coro*

verdade o exército élfico estava à vista quando o ataque aconteceu. Mesmo assim, os elfos ficaram parados e assistiram aos humanos serem massacrados ou corrompidos e a cidade ser praticamente destruída. Foi uma traição que Orlais não esqueceu nem perdoou.

Enquanto as eras passavam de Exaltada para Glória, os problemas com os Vales começaram mais uma vez. No começo, esses problemas pareciam facilmente contornáveis, quando uma série de pequenos conflitos surgiu na fronteira entre as duas nações. Infelizmente, pequenos conflitos não seriam o fim da inimizade.

Em 2:9 Glória, um grupo de elfos atacou a cidade orlesiana de Travessia Vermelha. Não há registros documentando o que levou ao massacre, mas a selvageria do ataque chocou os orlesianos. Os elfos, que haviam obstinadamente recusado missionários e o Coro no passado, eram agora considerados hostis para Orlais e seu povo. Forças élficas continuavam a saquear Montsimmard e aproximar-se de Val Royeaux.

O Coro não viu outra alternativa a não ser declarar uma Marcha Exaltada contra os Vales. Os elfos resistiram ferozmente, envolvendo-se em batalhas formais e escaramuças menores. Eles lutaram nos campos, nas colinas, nas ruas de sua capital, Halamshiral. Eles desafiaram a Marcha Exaltada com palavras, com aço e com magia. Entretanto, em 2:20 Glória, os elfos perderam Halamshiral e os Vales para seus fanáticos inimigos e se dispersaram mais uma vez.

O Coro, em sua estranha piedade, declarou que os humanos tinham uma obrigação de cuidar daqueles desalojados pela Marcha Exaltada. Esperava-se que cidades crias-

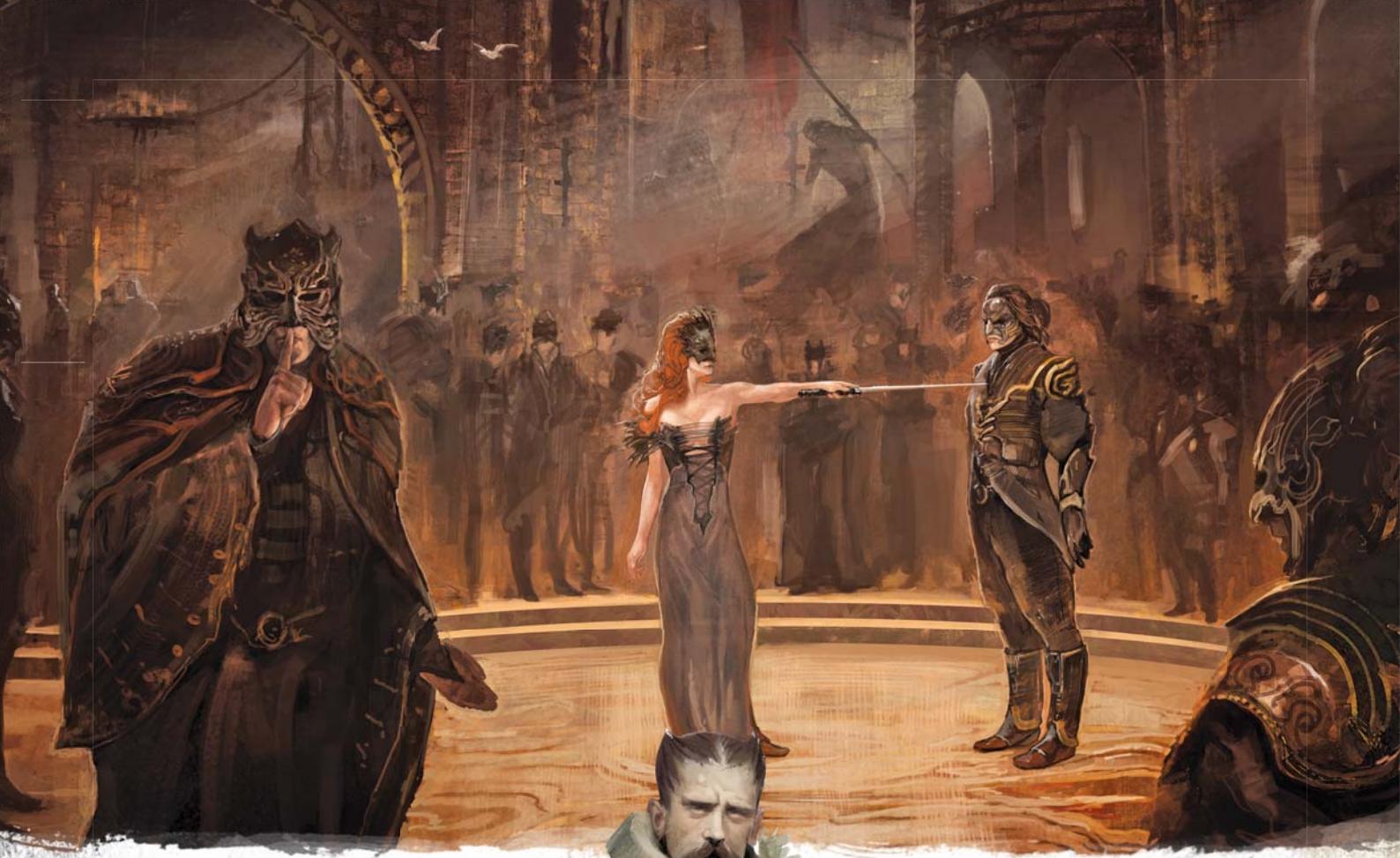
sem espaço para os elfos e oferecessem a eles seus próprios espaços onde viver. O Coro não foi específico sobre como deveriam ser as condições desses novos espaços. Os elfos que concordaram com as condições do Coro foram para alienários demarcados recentemente, tornando-se os ancestrais dos modernos elfos urbanos.

Contudo, um último preço precisava ser pago: para que os elfos permanecessem em cidades humanas, a Divina estipulou que eles deviam esquecer seus deuses pagãos e confiar no Criador.

As consequências da perda dos Vales também foram sentidas pelo Coro: como resultado da Marcha nos Vales, as clérigas do Coro retiraram versos do Cântico. As sacerdotisas não mais cantariam a Shartan, o elfo que liderou seu povo escravizado em uma revolta contra o Imperium Tevinter e lutou pela causa de Andraste. Remover esses Versos Dissonantes mostrou o terrível poder do Coro: qualquer um poderia ser retirado da história, seus feitos quase esquecidos, lembrados apenas por alguns poucos hereges.

REGRAS POLÍTICAS

Desde o tempo da fundação do império, os nobres de Orlais jogam o que chamam de o Grande Jogo. Rivais no Jogo dependem não apenas de seus recursos ou posicionamento político, mas também de seu raciocínio, sua habilidade com intriga e às vezes de pura audácia — um lorde é bravo o bastante para envenenar outro? Ele está disposto a sofrer as consequências? Encarar os rumores? A provável retaliação?



A questão muitas vezes não diz respeito ao que é legal ou permitido, mas ao que pode ser conquistado. Oficialmente, em Orlais, os fins não justificam os meios. Na prática...

Vale tudo na busca por poder político e influência social, desde que os movimentos de cada oponente sejam feitos com sutileza e fineza. Um nobre pode arruinar a reputação de um rival ou assassiná-lo, dependendo do que mais ajuda sua posição no Jogo... Desde que as jogadas não sejam feitas abertamente, pois uma exibição pública da mão de alguém é considerada imprudente. Sabotagem política, enfraquecer os negócios de um rival ou voltar a opinião pública contra um inimigo são manobras comuns. E, é claro, a intromissão não precisa acontecer diretamente entre os dois envolvidos. Se duas casas estão para entrar em um acordo que uma terceira considera inaceitável, uma ou ambas as casas podem se ver envolvidas em mais uma rodada do Jogo.

Sob o comando de Drakon, os nobres jogando o Jogo estavam morrendo aos montes. Tanto sangue foi derramado que o Imperador temia que a jovem nação se partiria. Orlesianos modernos gabam-se de que o Jogo já exigiu mais vidas do que qualquer guerra que Orlais jamais lutou. Em uma tentativa de trazer um fim ao Jogo,



Drakon eliminou todos os diferentes títulos de nobreza, acreditando que uma constante mudança de títulos, em que alguns nobres ascendiam e outros eram depostos, era o cerne do problema. Se toda a aristocracia fosse igual, talvez os nobres parassesem de morrer por um tempo. Nada mais de barões e baronetes, visconde ou condessas. Apenas o Imperador manteve seu título. Todos abaixo dele tornaram-se lorde, ladies e plebeus.

É claro, isto apenas *encorajou* os jogadores mais dedicados.

A abolição de títulos oficiais significou que os novos lorde e ladies poderiam criar suas próprias honrarias. Eles adotaram títulos como "Estimado Matador dos Bereskarn, Lorde Gilles" ou "Lady Helena, Patrona das Artes". Agora as ações e associações dos nobres poderiam elevá-los a alturas antes inacessíveis por causa de seus títulos.

Se alguém não nasce em uma casa nobre, não significa que está excluído do Jogo. Em Orlais, pode significar um envolvimento mais profundo: o Grande Jogo dá até mesmo aos plebeus uma chance de subir à nobreza se jogarem bem o bastante. Em Orlais, apenas a aristocracia pode possuir terra — portanto, a possibilidade de se tornar um lorde ou lady significa mais do que mera ascensão social. Possuir terras significa a capacidade de culti-

Até quase metade da Era da Tempestade, mulheres não eram permitidas entre as fileiras da cavalaria orlesiana. Uma mulher, uma guerreira chamada Aveline, preparou o caminho para suas futuras irmãs em batalha. Aveline nasceu de uma família orlesiana nos arredores de Halamshiral. Como era culpada pelos dois crimes de não ser homem nem um bebê bonito, seu pai a deixou na floresta para morrer em vez de ser mais uma boca para alimentar. O bebê foi resgatado por um clã valeano. Os elfos adotaram a criança humana e a criaram como parte do clã.

Aveline cresceu e ficou forte não apenas para os padrões élficos, mas para os humanos também. Seus pais elfos deram a ela uma espada e um escudo, e o clã lhe ensinou a lutar e caçar.

Ao atingir a maturidade, Aveline já dominava as habilidades marciais. Com nada mais para os elfos lhe ensinarem, ela entrou em um torneio na cidade de Montsimard sob ordem de sua família élfica. Ela se inscreveu como um cavaleiro misterioso e se recusou a remover seu elmo entre as lutas. Ela não ousava ser descoberta como uma mulher lutando em um torneio de homens.

Encarando cavaleiro após cavaleiro, Aveline superou a todos, incluindo o príncipe orlesiano Freyan. Ninguém conseguia derrubá-la, até seu último desafiante. Ser Kaleva, um cavaleiro a serviço do imperador, cujas habilidades eram inigualáveis, havia testemunhado as vitórias de Aveline durante o dia. Ainda assim, Kaleva acreditava que o cavaleiro misterioso ainda tinha que encarar o melhor. Quando trocaram seus primeiros golpes, ele logo percebeu o quão mal havia julgado seu oponente. Aveline rebatia a espada de Kaleva golpe a golpe e não mostrava sinais de fraqueza.

Enfurecido pela sua derrota iminente, o cavaleiro abandonou toda a cortesia: Kaleva derrubou Aveline com uma rasteira e arrancou seu elmo.

Com o segredo do cavaleiro misterioso revelado, Kaleva tentou invalidar a competição: seu oponente não era um cavaleiro e nem mesmo era legalmente capaz de aspirar à cavalaria. Mas Aveline havia lutado bem. As tecnicidades não poderiam superar o favoritismo da multidão. O Príncipe Freyan declarou o combate legítimo.

Incapaz de aguentar a humilhação, Kaleva matou Aveline enquanto ela jazia na areia.

Os outros cavaleiros e a multidão podem ter se distraído com outras atrações depois desse dia, mas o Príncipe Freyan nunca esqueceu o torneio. Quando se tornou imperador em 7:44 Tempestade, ele aboliu a regra que impedia as mulheres de ascender à cavalaria. Aveline foi nomeada a primeira cavaleira em honra de sua habilidade e determinação. Sua morte abriu as portas para outras orlesianas ganharem a glória e honra nos campos de batalha.

var comida, a possibilidade de ser oficialmente defendido e o direito de ter tropas. Qualquer pessoa é um contato em potencial que pode dar um impulso à posição social de alguém. Por outro lado, isso significa que todos são rivais em potencial.

As necessidades e sutilezas do Grande Jogo fizeram surgir uma nova profissão em Orlais. Enquanto em outros países os bardos são músicos e artistas com um ou outro talento escondido, os bardos orlesianos são muito mais do que isso. Certamente são treinados na arte da canção, mas suas habilidades como espiões e assassinos são o que os nobres mais valorizam. Bardos aprendem como se misturar em qualquer situação — podem se passar por nobres cortesãos ou passar despercebidos como parte da criadagem de uma casa. Também são pessoas sociáveis, capazes de encantar seus lordes e *ladies* com tiradas espirituosas enquanto obtêm segredos dos lábios de seus alvos. Um bom bardo também pode obter informação a partir do que *não* é dito.

Em qualquer outro lugar no mundo, seria de se pensar que é mais sábio não convidar um bardo para a sua casa. Entretanto, os lordes e *ladies* de Orlais bancam seus bardos e têm a honra de recebê-los em suas cortes. Saber que a mulher que está tocando hoje à noite pode envenenar o seu vinho amanhã aumenta a emoção do Jogo.

Não é necessário confiar apenas em intrigas para ganhar poder e prestígio. Muitos orlesianos buscam um caminho diferente, unindo-se à ordem dos chevaliers. Esta elite militar orlesiana é famosa por suas práticas de treinamento rigorosas — e até mesmo cruéis. Embora a instrução seja severa — aspi-

rantes a cavaleiros às vezes sofrem ferimentos graves ou mesmo morrem durante seu treinamento — isso acontece por uma razão. O exército orlesiano defendeu Thedas das invasões das crias das trevas e dos qunari por séculos. Eles têm que ser os combatentes mais formidáveis no campo de batalha.

Como se sabe, os chevaliers valorizam a honra acima de tudo. De fato, preferem a morte do que a desgraça, inclusive preferindo a pena de morte quando perdem a honra. Isto não significa que os chevaliers nunca participam dos aspectos mais desonestos do Grande Jogo nem que sejam gentis e justos a todos com quem têm contato. Espera-se especialmente que cidadãos de classe baixa cedam a qualquer exigência feita pelos chevaliers, e nem todas essas exigências são benévolentes ou cavalheirescas depois de anos sentindo a honra ser desgastada pelo Jogo. A honra de um chevalier é geralmente expressa pela dedicação e lealdade, mesmo ao lidar com um jogador no Grande Jogo que pode ser visto como desonrado. O sucesso é virtuoso. Feitos são prêmios. O que fica entre princípios e a vitória pode ser um mero detalhe.

Chevaliers são reverenciados por suas proezas em batalhas. Seus feitos podem até mesmo rivalizar os dos Guardiões Cinzentos. Foi um chevalier, Ser Michel Lafaille, que libertou Muralha de Kirk da ocupação qunari em 7:60 Tempestade. Sua determinação para reverter a doutrinação que os qunari forçaram aos cidadãos lhe valeu um imenso respeito na cidade que era famosa por sua independência. Lafaille tornou-se o primeiro Visconde de Muralha de Kirk, e mesmo quando os orlesianos foram finalmente expulsos em 8:05 Abençoada, a cidade manteve o título em honra da família Lafaille.

TÍTULOS DE ORLAIS

TÍTULO	FEMININO	FORMA DE TRATAMENTO	Uso
Imperador	Imperatriz	Vossa Radiância, Vossa Majestade Imperial	Apenas para o regente de Orlais e sua esposa.
Príncipe	Princesa	Vossa Alteza Imperial	Familiares diretos do regente (ex.: filhos e irmãos).
Grão-duque	Grã-duquesa	Vossa Alteza	Qualquer um que já foi príncipe ou princesa mas não tem mais relação direta com o Imperador; não é hereditário.
Duque	Duquesa	Vossa Graça	Título nobre mais alto.
Marquês	Marquesa	Vossa Graça	
Conde	Condessa	Vossa Senhoria	
Barão	Baronesa	Vossa Senhoria	Título nobre mais baixo, geralmente considerado equivalente a lorde/ <i>lady</i> .
Lorde	Lady	Monsieur/Madame, seguido de "de" ou "du" honorífico	Uma forma de tratamento aceitável para qualquer nobre, não importa classe, exceto a realeza.
Chevalier	Chevalier	Chevalier/Dama	

AS CASTAS DE ORLAIS

Como em todo Thedas fora do Imperium Tevinter, a escravidão é ilegal em Orlais. Entretanto, a nobreza orlesiana depende muito de seus “empregados”. Os criados são tratados com cuidado para que seus mestres possam manter a ilusão de que seus copeiros, pajens e empregadas servem de boa vontade a casa. Embora nobres não precisem ter a devação eterna de seus empregados, não seria bom para um nobre ser visto maltratando a criadagem. Espera-se que os empregados — como a maioria das coisas em uma propriedade orlesiana — sejam agradáveis ao olhar quando sua presença for notada. Elfos são especialmente valorizados (um valor talvez derivado da aliança antiga contra o Imperium ou como um tipo de apreciação superficial depois do que aconteceu com os Vales).

Se um nobre deseja verdadeiramente competir no Grande Jogo, é imperativo que preste atenção à alta moda e às constantes mudanças das tendências seguidas pelos seus pares. Os lordes e *ladies* orlesianos passam boa parte do seu tempo perseguindo os últimos modelos por todas Thedas, não importa o quanto ridículos possam parecer aos que sabem menos de moda. Ser o primeiro a exibir ou melhorar os mais novos modelos de Nevarra e das Planícies Livres é vital para os nobres que desejam ser notados.

Aparecer em um baile com um vestido cujo corte está uma estação atrasado pode fazer uma *lady* ser ridicularizada por semanas. Vestir-se com uma roupa do alfaiate errado pode arruinar um acordo comercial. Mesmo os estilos de sapatos em Orlais podem se tornar ostensivos — o usuário não precisa ser capaz de caminhar confortavelmente com eles, desde que o mundo possa vê-los.

Também dignas de nota são as máscaras elaboradas que os orlesianos usam em público. Não só para os bailes ou celebrações sazonais, as máscaras dos nobres talvez sejam seu acessório mais importante. Mais do que esconder a identidade — o que pode ser útil para jogadores do Grande Jogo — as máscaras anunciam a casa do usuário, bem como qualquer brasão heráldico o faria em outros países. Algumas máscaras



Talvez pareça estranho que um dos herois favoritos dos plebeus orlesianos venha da nobreza, mas os feitos do Lorde Remi Vascal na última metade da Era Abençoada conquistaram os corações do povo, e as aventuras do Raposa Negra são festejadas em tavernas e salões comunais não apenas em Orlais, mas por todo Thedas.

A ilustre carreira de Remi começou em Val Chevin, onde ele ficou cansado do comando autoritário de seu lorde. Vascal aparecia nos eventos sociais do lorde, disfarçado e mascarado, e divertia-se em humilhar o homem e escapar antes que os guardas conseguissem pegá-lo.

O lorde de Val Chevin colocou um grande prêmio pela cabeça do Raposa Negra, e caçadores de recompensa por toda Orlais aceitaram o desafio. Entre eles estava Karolis, cuja perseguição obstinada por Remi geralmente terminava com um deles quase matando o outro, e o derrotado escapando ou batendo em retirada para lutar outro dia. Com o passar do tempo, a rivalidade se transformou em amizade, e Karolis abandonou a caçada. Ele se juntou ao Raposa Negra como seu companheiro mais confiável. Os contos favoritos do povo geralmente envolvem os dois trabalhando juntos para atormentar a nobreza, frustrar seus planos e impedir seus coletores de impostos.

As emocionantes aventuras de Remi quase terminaram depois que sua amante Servana de Montfort o entregou. Remi foi capturado e mantido prisioneiro por quase um ano até que seus companheiros vieram em seu socorro e o tiraram às escondidas de Orlais. De lá, todo Thedas tornou-se palco para suas façanhas. As histórias do Raposa Negra cresceram, colocando-o contra os magos de Tevinter e os Corvos antivanos. Procure bem nos contos populares de um país e Remi aparecerá, envolvido em uma trama divertida e perigosa.

Dizem que o Raposa Negra usava dez anéis quebra-cabeça, um para cada dedo. Seu propósito era desconhecido, embora haja muitas teorias sobre os segredos que poderiam ser revelados se todos os dez fossem unidos e resolvidos. Talvez não contentes em serem os idiotas nas histórias do Raposa Negra, ou talvez esperando conquistar um pouco de sua mística, muitos nobres orlesianos clamam ter um desses anéis.

Estalajadeiros por todo o continente afirmam ter alugado um quarto para o Raposa Negra e seu bando. Por mais algumas moedas, uma atendente de bar em Ghislain talvez alegre seus clientes com um conto da noite em que o Raposa Negra sentou em suas mesas.

Entretanto, antes da Era terminar, avistamentos do Raposa Negra e seus companheiros cessaram. Dizem que eles iam em direção ao norte, para procurar e explorar a cidade élfica perdida de Arlathan, e não foram mais vistos desde então.

são usadas por gerações de nobres de uma única casa, passadas adiante como relíquias. Em algumas casas, herdar uma máscara pode ser mais prestigioso do que receber um anel precioso, uma espada ou um imóvel.

TÍTULOS E TRATAMENTOS ORLESIANOS

Lorde e *lady* são os únicos títulos *oficiais* em Orlais, como reafirmado pelo “Imperador Louco Remille” em 8:29 Abençoada. Com a conquista de Ferelden a suas costas, ele decretou que nenhum nobre de Orlais era igual à família real, e assim todos iriam portar apenas o título de lorde ou *lady*. As pessoas seriam apresentadas na corte por seus títulos e diferenciadas pelas terras que comandavam e pelas conquistas de suas famílias. O resultado: mais títulos rebuscados.

Fora da corte Imperial, o uso de títulos tradicionais continuou como uma questão social. Duques e condessas educadamente referiam-se uns aos outros, com uma piscadela, pelos títulos que eles sabiam não ser oficiais... Mas não deixavam o Imperador ouvir tais coisas.

Quando Remille morreu em 8:51 Abençoada, muitos entre a aristocracia esperavam que seus títulos fossem restaurados. Entretanto, o problema era o grande número de lordes e *ladies* que tiveram seus títulos concedidos durante o reinado de Remille. Eles não possuíam títulos a serem restaurados ou herdados. Muitos nobres com títulos pré-existentes e tradicionais alegavam que os novos lordes e *ladies* apenas mereciam seus novos títulos, o que naturalmente os colocava na parte mais baixa na hierarquia do Jogo. Essa jogada quase inflamou uma dezena de pequenas guerras civis dentro do

império. Foi preciso o assassinato de um imperador para decretar que os títulos seriam mantidos — com o reconhecimento tácito de “títulos não oficiais” sendo controlados através do uso do Conselho dos Arautos.

A OCUPAÇÃO ORLESIANA DE FERELDEN

Em 8:24 Abençoada, o “Imperador Louco” Reville foi tomado pelo desejo de seguir os passos de Drakon I e expandir o império mais uma vez. Ele mandou seus exércitos pelas planícies estreitas entre o Mar Deserto e as Montanhas do Dorso Frio que separam Orlais de Ferelden e tomou a Fortaleza de Vigil. Antes que o Bannorn conseguisse responder com força, o exército orlesiano o pressionou ainda mais, capturando Penhasco Rubro no oeste de Ferelden e Amaranthina no norte. Com essas três fortalezas estratégicas sob seu controle, o exército estabeleceu-se para uma longa campanha.

Orgulhoso e apaixonado, o povo de Ferelden formou grupos de resistência. Entretanto, os orlesianos sobrepujaram os rebeldes todas as vezes. Arls que eram derrotados pelo exército invasor foram forçados a dever favores a Orlais ou morrer. Depois de vinte anos tentando fazer a invasão retroceder, a resistência de Ferelden sofreu dois golpes devastadores: os orlesianos atacaram Denerim e o Rei Brendel, cujo governo já estava por um fio, morreu.

O Imperador Florian, sucessor de Reville, não perdeu tempo em colocar o lorde orlesiano Meghren Dufayel no trono fereldeniano. Os orlesianos deixaram de lado a filha de Bran-



del, Moira, nunca dando a ela uma chance de reivindicar a coroa que era sua de direito. Os rebeldes que não queriam jurar lealdade a Meghren fugiram para Moira.

A Rainha Rebelde liderou a resistência até seu assassinato, em 8:96 Abençoada, pelas mãos de vários arls que procuravam ganhar favores do Rei Meghren. Entretanto, o filho da Rainha Rebelde, Maric, sobreviveu à emboscada. Com o estoico Loghain Mac Tir e *Lady* Rowan Guerin ao seu lado, Maric assumiu o papel de sua mãe e reuniu os rebeldes uma vez mais.

Enquanto o Príncipe Maric estava viajando por Ferelden procurando ajuda dos bann, um alto dragão surgiu nas Montanhas do Dorsal Frio. Por meses ele aterrorizou a região entre Ferelden e Orlais. A Divina em Val Royeaux inicialmente interpretou seu aparecimento como um sinal de que Orlais iria prevalecer. Afinal, o dragão era o símbolo da linhagem de Dufayel. Entretanto, na Batalha do Rio Dane em 8:99 Abençoada, o dragão concentrou sua fúria nas forças orlesianas. Com a linha orlesiana quebrada e em caos, a batalha virou a favor de Maric, e os fereldenianos conquistaram sua independência.

Por vinte anos, Orlais e Ferelden tiveram pouco contato. Em 9:20 Dragão, a Imperatriz Celene I ascendeu ao trono e reabriu comunicações com o Rei Maric. As duas nações alcançaram um tipo de paz desconfortável nesses últimos anos, embora a suposta morte do Rei Maric no mar e a ascensão de seu filho Cailan tivessem acrescentado novas complicações ao relacionamento.

Antes da morte de Cailan, lutando contra crias das trevas em Ostagar, houve rumores sugerindo que Cailan devesse afastar sua rainha, Anora. Anora ainda não tinha dado à luz nenhum filho de Cailan e, pela primeira vez em séculos, a linhagem de Theirin não tinha um herdeiro legítimo. Talvez se Cailan e Celene se casassem, a trégua entre Ferelden e Orlais poderia ser solidificada, e uma futura guerra de sucessão evitada.

A morte de Cailan não só deixou o trono fereldeniano em disputa mas também pôs em perigo a instável trégua entre Ferelden e Orlais. Já há nobres tramando sem a bênção de Celene para retomar a nação que possuíram por quase três quartos de uma Era. O começo de uma nova guerra ou a manutenção da trégua talvez dependa do quanto bem a imperatriz possa jogar o Grande Jogo de seu povo.

VAL ROYEAX

A capital orlesiana de Val Royeaux fica na costa do Mar Deserto. É uma das maiores cidades em Thedas, menor apenas que Cumberland em Nevarra. Como alguém deve esperar de uma nação conhecida por sua extravagância, Val Royeaux é uma maravilha, fazendo com que até mesmo visitantes importantes fiquem sem fôlego com sua grandeza.

A Belle Marché é uma das seções mais opulentas da cidade, feita de carvalho, reboco e mármore. Aromas de centenas de lojas e tendas preenchem o ar, e é aqui que alguém pode ver as pessoas elegantes de orlais em todo o seu garbo: as roupas, os sapatos, as máscaras... Um excesso de cores e estilo, o bastante para afetar os sentidos.

Além da corte imperial, a capital é lar de várias das mais estimadas instituições de Thedas: o Coro, a Ordem dos Templários e a Universidade de Orlais.

Chegando por terra ou mar, as primeiras coisas que um viajante vê ao se aproximar de Val Royeaux são a Grande Catedral e a Espira Branca erguendo-se acima da cidade. A Catedral, cuja construção fora ordenada pelo Imperador Drakon I, não foi terminada até quase 150 anos depois da morte do governante. Suas últimas pedras foram colocadas em 2:99 Glória, e a Era das Torres foi assim chamada para celebrar seu término. Val Royeaux é o único lugar em Thedas onde o Cântico da Luz é cantado em sua totalidade, um ato que leva duas semanas de oração dedicada. A Espira Branca, enquanto isso, contém magos do Círculo e Templários devotados à instrução e proteção dos magos dentro de Orlais.

Em Thedas, coros têm curadores cujas vidas são dedicadas a procurar relíquias sagradas, verificar sua autenticidade e, se essas foram realmente posses de Andraste, guardá-las em segurança e cuidado dentro das paredes do Coro. A Grande Catedral naturalmente gaba-se da maior coleção dessas relíquias. Peregrinos vêm de longe, até mesmo de Antiva e Rivain, para ver os pertences mundanos de sua amada profetisa. Lá, os seguidores podem sentar, contemplar e rezar, rodeados pelas humildes lembranças da vida mortal da profetisa.

Além do Coro andrastiano, Val Royeaux também abriga a Ordem dos Templários, com seus Cavaleiros Vigilantes emitindo comandos da Espira Branca da Grande Catedral. Este sistema é um lembrete físico da sinergia entre o Coro e os templários. Cada um é dependente do outro, embora o Coro tenha o controle final sobre os cavaleiros sagrados de Andraste.

Muitos templários aposentados fazem seus lares em Val Royeaux. Quando alguns templários envelhecem, sua dependência do lyrium confunde seus pensamentos e torna a proteção dos magos uma tarefa difícil para eles. Muitos então retornam para o coração do Coro e o lar de sua Ordem, e vivem seus dias em contemplação da palavra do Criador.

Embora a devoção dos orlesianos a Andraste não seja surpresa, basta uma olhada na imagem de Drakon I para perceber o quanto profundamente os cidadãos reverenciam seu primeiro imperador. Sua estátua em Val Royeaux tem a altura da estátua de Andraste, ambas erguendo-se sobre uma miríade de outras esculturas.

Cumberland, em Nevarra, abriga a Faculdade dos Encantadores, mas para estudos mais mundanos, nenhuma instituição consegue rivalizar a Universidade de Orlais. Alunos viajam por Thedas para se inscrever lá, e os filhos de nobres são treinados desde que começam a falar na esperança de

algum dia caminhar por seus corredores. Não há lugar desde a destruição de Arlathan tão dedicado à erudição. As visões liberais dos professores e o currículo da universidade podem colocá-la em atrito com o Coro mais conservador. Embora nenhuma sanção ainda tenha sido ordenada pela Divina, não se pode negar o potencial para tensões futuras.

Apesar da impressionante catedral ou dos majestosos muros da Universidade, nem tudo é adorável em Val Royeaux. O alienário, cujo espaço foi reservado por ordem da Divina depois da Marcha Exaltada contra os Vales, reune dez mil elfos em uma área do tamanho do mercado de Denerim. Os elfos vivem na pobreza e na sujeira, longe da vista ou dos pensamentos dos humanos. De fato, os muros cercando o alienário são tão altos que eles parecem morar no fundo de um poço. A luz do sol brilha apenas na *whenadahl* – a árvore sagrada dos elfos – ao meio-dia, quando o sol atinge seu apogeu. É claro que os elfos e a feitura do alienário estão longe das vistas dos nobres, e assim dificilmente são um problema para os cidadãos humanos de Val Royeaux.

OS VALES

A história dos Vales está entrelaçada com a história de Orlais e do Imperium Tevinter. É uma história melancólica, pontuada por períodos de violência e esperança, tão triste e multifacetada quanto qualquer vida mortal. A história dos Vales pela perspectiva dos elfos é um pouco diferente da mesma história contada por Orlais ou pelo Imperium. Para os elfos, a história dos Vales ainda não está terminada.

Os Vales brilharam, diminuíram, morreram e são lamentados quase como uma alma viva. E os valeanos mantêm a memória dessa terra viva em suas tradições, da mesma forma que o nome de uma família preserva a memória de um ancião reverenciado. Os anciãos podem estar mortos e as novas gerações podem vagar por Thedas, mas a família continua.

A versão valeana da história sobrepõe-se com outras histórias em linhas gerais mas difere em detalhes e significado. Embora os Vales já tenham sido uma terra soberana, lar dos elfos livres, olhando para trás pode-se ver que a época dos Vales foi apenas um alívio momentâneo de uma tragédia contínua. A história ainda não está terminada, nem o destino dos elfos.

HISTÓRIA ANTIGA

A história dos Vales é feita de promessas quebradas e um povo sem lar. A história fala dos Vales como a pátria élfica, mas isso é apenas uma meia verdade – os Vales são o *segundo* país dos elfos. A tradição élfica diz que eles vieram originalmente de Elvhenan, que significa “lugar de nosso povo” na antiga língua élfica, uma nação que se espalhou por todo Thedas.

Os elfos acreditam que nos tempos antigos de sua civilização, seu povo era imortal, intocado pela idade ou pela doença. Abençoados pelos seus deuses antigos, eles construíram uma sociedade baseada na sintonia com o mundo natural e na servidão a esses deuses. Mas este estado ideal não duraria.

Humanos chegaram de Par Vollen no norte, e com eles veio a consequente destruição de Elvhenan. As relações entre elfos e humanos eram distantes e frias, pois os elfos viam os humanos como belicosos e impulsivos. Os elfos chamavam os recém-chegados de *shemlen*, ou “crianças rápidas”, por

causa das vidas aparentemente breves e intensas dos humanos. Embora este termo fosse originalmente desdenhoso, rapidamente tornou-se uma maldição, pois os elfos começaram a ver a mortalidade humana se espalhar para eles. À medida que passavam tempo ao redor dos humanos, os elfos começaram a mostrar sinais de envelhecimento ou doença, e finalmente começaram a morrer.

Temerosos da mortalidade que os humanos pareciam carregar como uma infecção, o povo de Elvhenan recuou de suas fronteiras, preferindo evitar o conflito. Entretanto, isto apenas abriu mais a terra para a ocupação humana, por fim pavimentando o caminho para a ascensão do Imperium Tevinter. Conforme os exércitos do Imperium aumentavam, o domínio da magia dos magistrados crescia, e por fim eles se voltaram aos elfos para satisfazer suas “necessidades” de escravos.

Os magos humanos voltaram o poder total de sua magia do sangue contra os elfos assustados. Os elfos tentaram fugir, e imploraram aos seus deuses, mas isso de nada serviu. Por fim, depois de incontáveis anos, os magistrados triunfaram, esmagando os elfos completamente. Todo Elvhenan caiu sob o estandarte de Tevinter, e diz-se que a capital, Arlathan, foi engolida pela terra sob o comando dos magistrados.

ANDRASTE & A FUNDAÇÃO DOS VALES

Quando os magistrados entraram no Turvo em busca da Cidade Dourada em -395 Antiga (800 ET), involuntariamente dissemiram as sementes da liberdade dos elfos, embora dois séculos fossem ser necessários para que as ações daquele dia rendessem frutos. Os elfos permaneceram acorrentados quando o Criador virou Suas costas para o mundo e ao longo do Primeiro Flagelo, quando os magistrados amaldiçoados e o Velho Deus Dumat infestaram o mundo como crias das trevas. Mas sua liberdade por fim chegou.

Em -175 Antiga (1020 ET), uma horda de bárbaros marchou contra o Imperium Tevinter vindas do sul, liderada por uma mulher que afirmava que o Criador havia retornado e falado com ela. Era Andraste, e ela discursava contra as práticas do Imperium, clamando que a magia não deveria comandar os humanos e que a escravidão era um mal aos olhos do Criador. Muitos elfos abraçaram sua mensagem e organizaram uma rebelião que enfraqueceu o império por dentro.



Os elfos se reuniram ao redor de um líder carismático chamado Shartan, que guiou seu povo em uma aliança com Andraste. Juntas, as duas forças quase terminaram com o Imperium Tevinter. Mas a guerra chegou a um fim quando ambos os líderes foram assassinados. Shartan caiu em combate, e Andraste foi traída e entregue aos magistrados por seu marido, que ficou com ciúmes de sua influência. Isto parou a guerra contra o Imperium, e permitiu que os magistrados tivessem tempo para se reagrupar e buscar a paz.

Embora o Imperium Tevinter tenha permanecido, foi mudado pela primeira Marcha Exaltada, e caiu sob a influência do Coro Andrástiano. O Arconde Hessarian, o regente de Tevinter que mandou matar Andraste, mais tarde arrependeu-se e converteu-se à fé. Conforme ele consolidou seu poder nos territórios do norte do Imperium, os territórios conquistados do sul começaram a se organizar sob seu próprio comando.

Os seguidores de Andraste reconheceram o heroísmo dos elfos durante a guerra, e em -170 Antiga (1025 ET) concederam a eles uma nova pátria nos poucos povoados Vales, nas margens do território Tevinter. Elfos de todo o império fugiram para os Vales no que ficou conhecido como “a Longa Caminhada”. Muitos não sobreviveram à jornada, mas aqueles que conseguiram fundaram uma nova capital élfica: a cidade de Halamshiral.

O FIM DOS VALES

A verdade por trás dos eventos que levaram à Marcha Exaltada do Coro contra os Vales está perdida para a maioria dos elfos vivos. Os tipos mais clementes veem isso como mais uma de uma série de tragédias que acometeram os elfos: eles precisam aceitar que os relatos dos historiadores de Orlais são ensinados porque não restou nenhum testemunho dos elfos — que foram acusados de massacres e mortos como pagões violentos. Tipos menos clementes veem isso como parte de uma conspiração orlesiana para destruir a cultura dos Vales; alguns entre eles sustentam que as histórias orlesianas são mentiras escritas pelos opressores, na tentativa de conquistar território e mentes. Talvez nenhum elfo possa testemunhar sobre a indiferença do exército dos Vales frente ao massacre de Montsimard pelas crias das trevas porque a história é uma falsidade com o intuito de tornar a população orlesiana temerosa de seus estranhos vizinhos. O fato de que a verdade não pode ser conhecida não é apenas triste — é suspeito.

UTHENERA

Diz-se que os elfos antigos viviam para sempre, mas as lendas deixam claro que nem todos desejavam perdurar pela eternidade. Alguns anciãos de Elvhenan foram voluntários para o sacrifício chamado *uthenera*, também conhecido como “o longo sono” ou o “sonho sem fim”. Eles deitavam para descansar em uma câmara especialmente preparada, parte cama e parte tumba. Em uma espécie de sono místico, seus espíritos deixavam seus corpos para vagar pelo Turvo em um estado onírico. Embora alguns anciãos despertassem de seu estado, muitos nunca o fizeram. Assim criou-se espaço para as futuras gerações. Assim, também, alguns anciãos elfos esquecidos ainda vagam no Turvo, seus corpos há muito mortos, suas memórias em pedaços, mas talvez ainda contendo conhecimento perdido para a era atual. Embora a prática formal do *uthenera* tenha terminado junto com o grande domínio dos elfos antigos de Arlathan, os ecos de tais tradições podem às vezes se manifestar entre os elfos modernos que buscam recuperar velhos costumes e conhecimentos.



A VIDA SOB O IMPERIUM

Os elfos foram os primeiros a serem levados como escravos pelo Imperium. Eles eram mantidos como uma classe baixa permanente, usada como mão de obra e sacrifícios para estimular a expansão do império humano. Um povo outrora livre e imortal tornou-se fadado a levar vidas brutais e curtas a serviço de mestres cruéis.

Os elfos sofreram muito sob o chicote de Tevinter, perdendo quase toda sua cultura e história. Anciões e líderes familiares tentaram manter Elvenan vivo através de histórias e canções, mas tais práticas tornaram-se ilegais e punidas severamente. Muito foi perdido. Até mesmo boa parte da língua élfica desapareceu na memória a cada vez que mais e mais pessoas aceitavam seu papel dentro da sociedade Tevinter. A adoração dos deuses élficos também foi banida, embora muitos escravos continuassem a praticar sua fé longe dos olhos de seus mestres.

Embora muito tenha sido feito para esmagar o espírito dos elfos durante este tempo, talvez o maior golpe tenha vindo dos pró-



prios magistrados. A magia do sangue praticada pelos magos de Tevinter exigia muitos sacrifícios, e os elfos foram vistos como um suprimento fácil. Torturas, assassinatos ritualísticos e até mesmo experimentos mágicos e médicos eram triviais. Ainda é dito pelo Coro que boa parte das centenas de escravos sacrificados pelos magistrados a fim de alcançar a Cidade Dourada era composta de elfos. A quantidade de elfos diminuiu face esses horrores, contribuindo para seu status minoritário mesmo séculos depois.

Historiadores, nobres e plebeus de Ferelden a Orlais lamentam as cicatrizes no povo valeano, enquanto ao mesmo tempo mandam os valeanos deixarem para trás seu trágico passado e desvencilharem-se de sua dor. Para alguns elfos valeanos, essas cicatrizes são uma parte vital de sua identidade. Para alguns, a dor é passada adiante para manter as memórias vivas. Alguns valeanos escolhem perdoar ou esquecer, e olham para o futuro de sua cultura enquanto outros prendem-se ao passado como um aviso e lembrete do que está em jogo... E do que os inimigos dos elfos fizeram a eles. Juntos, eles fazem do povo valeano mais do que remanescentes e rebeldes; eles os tornam completos. Mágoa e dor às vezes transformam-se em orgulho para sobreviventes.

VALLASLIN

Traduzido literalmente como “escrita de sangue”, vallaslin são as intrincadas tatuagens faciais usadas por muitos valeanos. Dizem que as tatuagens significam devoção às divindades élficas e servem como lembretes da importância de preservar a tradição.

Um elfo valeano recebe sua vallaslin como parte de uma iniciação à idade adulta, e ela é aplicada apenas depois de um período de meditação e um ritual de purificação. O processo de tatuagem é supervisionado pelo mantenedor do clã, que pode cancelar o ritual se o candidato mostrar relutância ou gritar de alguma forma. A falha ao receber uma vallaslin não é vista como algo vergonhoso, mas como um sinal de que o elfo ainda não está pronto para as responsabilidades de um adulto. Essas coisas vêm com o tempo.

ÉLFICO

A linguagem élfica é uma relíquia fragmentada da história antiga. Poucos elfos da cidade podem falá-la, e mesmo os valeanos têm grandes lacunas em seu vocabulário. Apesar disso, alguns termos e expressões ainda têm uso comum por ambos os grupos.

Abelas: literalmente traduzido como “pesar”, é comumente usado como uma desculpa.

Andaran atish'an: significa “eu moro neste lugar, um lugar de paz”, é um cumprimento élfico formal.

Aneth ara: um cumprimento amigável, menos formal. Literalmente significa “meu lugar seguro”.

Arlathvhen: literalmente, “pelo amor do povo”. O nome dado ao encontro dos clãs valeanos a cada década.

Dareth shiral: usado como uma despedida, significa “viagem segura”.

Falon: “amigo”.

Hahren: “ancião”. Este termo é usado pelos valeanos para mostrar respeito, mas foi adotado pelos elfos da idade como um título para o líder de um alienário.

Ma nuvenin: “como quiser”.

Ma serannas: “meus agradecimentos”.

De certa forma, o próprio ato de identificar-se como valeano é um ato de desafio, uma demonstração de esperança. Os sobreviventes valeanos são um memorial vivo dos Vales tanto quanto são uma promessa de um futuro para os elfos.

OS VALES HOJE

As terras que outrora compreendiam os vales são agora as planícies mais ao leste de Orlais e a fronteira com Ferelden. Cidades como Montsimard, reconstruídas de forma orlesiana, são os bastiões da cultura imperial nos ermos selvagens, elos de uma corrente que vai das Terras Agrárias até as novas propriedades construídas nas ruínas recuperadas de Halamshiral. A própria Imperatriz explora os jardins e as florestas urbanas da antiga capital valeana quando visita, e mantém seu Palácio de Inverno lá. A arquitetura élfica antiga foi descartada em nome do luxo orlesiano. Estátuas pagãs foram substituídas por ícones de Andraste e imagens de Drakon I reproduzidas em

mármore. As largas avenidas e vales arborizados da cidade lembram seus dias como a capital valeana, mas símbolos orlesianos estão em toda parte.

Ao sul das cidades, os antigos Vales agora são o lar de fazendas e pastos de posse dos humanos. A terra fica cada vez mais difícil ao sul, a grama fica maior, as pedras e vales mais frequentes. No sul distante, os vastos bosques dos Ermos Arbor, que outrora cativaram e encantaram os elfos com suas profundezas inexploradas, marcam as fronteiras não apenas com Orlais mas com todas as terras civilizadas. O território além é uma extensão inexplorada de árvores antigas, profundas ravinas, raízes entrelaçadas e charcos escondidos, todos supostamente assombrados por luzes fantasmagóricas e vozes sussurrantes. Bravos pretensos exploradores entram nos Ermos Arbor todos os anos e aqueles que retornam raramente relatam mais do que dias perdidos em florestas sem sol. Há vários rumores de que alguns valeanos抗igos ergueram um refúgio escondido dentro dos Ermos, protegido por feitiços e patrulhados por guardiões camuflados, mas nenhum explorador humano ou valeano conseguiu – ou quis – provar a veracidade dessas histórias.

Entre os Ermos e a costa, a terra selvagem é frequentemente visitada por bandidos e fora da lei que acham que podem sobreviver sozinhos ou pilhar fazendeiros solitários. Alguns desses bandidos são elfos da cidade fugindo de alienários de Orlais e tentando transformar-se em revolucionários valeanos. Poucos procuram vestígios dos Vales que ficam entre as nascentes e rochas da região. Ruínas élficas dispersas, cobertas por vegetação e esquecidas por todos exceto espíritos pagãos e valeanos devotos, oferecem tesouros tanto para ladrões de tumbas quanto para historiadores.

Para o povo próximo de Ferelden, a fronteira entre os antigos Vales e suas terras é larga e irregular. Fereldenianos frequentemente caçam e roçam nas terras que poderiam ser contestadas se houvesse interesse. Os sopés das Montanhas do Dorso Frio são populares entre algumas caravanas valeanas em Ferelden, parte de uma peregrinação tortuosa que permite que os elfos vislumbrem seu passado.

As regiões fronteiriças são uma região ampla e raramente patrulhada onde almas podem se sentir um pouco mais livres e os grilhões da civilização podem ser descartados. Mas a passagem estreita entre as montanhas e o mar pode um dia ficar manchada de sangue e ser disputada novamente. Jader, a cidade próxima, fica mais ocupada e próspera a cada ano em que Orlais e Ferelden mantêm a paz, mas sua prosperidade ameaça trazer agitação para a fronteira, arruinando essa sensação de isolamento.

ORZAMMAR

O reino anão de Orzammar é o último grande bastião de uma enfraquecida raça que, no passado, governou um império subterrâneo que se espalhava sob toda a extensão de Thedas. Os povos do mundo acima contam quatro Flagelos, e alguns acreditam que um quinto possa vir em um futuro próximo. Contudo, para os anões, desde a chegada das crias das trevas só há uma única campanha épica sem fim. De fato, cada um dos quatro Flagelos na verdade ofereceu um alívio temporário para os anões, pois as hordas de crias das trevas subiam à superfície, para longe dos domínios sitiados da raça.

Quando a maioria das pessoas pensa nos anões, imagina os anões da superfície, e julga que todos os membros da raça são ferreiros habilidosos, mercadores gananciosos ou vigorosos lutadores. O povo da superfície ficaria surpreso ao descobrir que as pessoas fortes que conhecem acima do solo são consideradas gente de pouco valor por aqueles abaixo, que estão inseridos numa cultura antiga baseada em castas, honra, excelência e tremendo orgulho.

O orgulho, dizem, vem antes da queda.

UMA HISTÓRIA DOS REINOS ANÕES

O primeiro reino anão foi fundado em uma época esquecida, há tanto tempo que mesmo as supostamente infalíveis Memórias não a registram. Os anões dos dias antigos ocupavam os thaigs, grandes cavernas abertas embaixo da terra, vivendo em cidades esculpidas na pedra viva. Sabe-se que estes anões interagiam com os elfos de Arlathan muito antes da chegada dos humanos; ainda restam algumas raras obras de grande beleza descrevendo a cooperação entre ambos os povos. Mesmo assim, poderia não ter sido um relacionamento muito próximo – pois, quando Tevinter destruiu o último dos reinos élficos, os anões não disseram nada, favorecendo seu relacionamento com aquela dinastia humana.

Edrin Martelo-de-Pedra e Orseck Garal estabeleceram as fundações do atual reino anão. Conforme o Imperium Tevinter passava a governar mais e mais territórios acima, seu Arconde Darinius viajou às profundezas do solo, apresentando-se em Kal-Sharak e pedindo uma aliança. Impressionado pelo senhor humano, Martelo-de-Pedra fez um grande pacto com ele. A capital de Tevinter, Minrathous, tornou-se a principal cidade humana para comércio entre humanos e anões. Os cofres dos anões transbordavam.

Depois de décadas desta prosperidade, Garal mudou sua capital de Kal-Sharak para o sul, para o distante reino de Orzammar, que era o lar ancestral da Casta dos Mineradores e da Casta dos Artífices, sob as Montanhas do Dorso Frio. Ele dizia querer comandar mais di-

retamente as atividades comerciais – mineração e manufatura – que tinham se tornado tão importantes para os anões. Muitos estudiosos também suspeitam de que ele e seu aliado, Martelo-de-Pedra, tenham previsto problemas com os magistrados do Imperium Tevinter e suas incessantes intrigas após a passagem de Darinius. Segundo essa hipótese, eles desejavam ficar o mais longe possível dos problemas de sucessão no império humano.

Quando Garal morreu, Martelo-de-Pedra assumiu como rei. Ele expandiu Orzammar, construindo o lendário salão que ainda carrega seu nome. As Provações foram reorganizadas para permitir torneios muito maiores. Uma grande câmara foi construída para abrigar estátuas titânicas dos Exemplares – os maiores modelos de excelência anã – perto da superfície do thaig. O próprio Endrin foi nomeado como um Exemplar em seu leito de morte, embora tenha morrido antes de ver sua própria estátua completada.

Os estudiosos anões consideram os séculos que seguiram à ascensão de Orzammar, antes da chegada das crias das trevas, como a era de ouro de seu povo. Thaigs foram construídos embaixo de cada reino humano, e as Estradas Profundas – passagens subterrâneas que conectavam os thaigs – expandiram-se em comprimento, largura, densidade e escopo. O comércio floresceu entre os reinos anões, e grandes descobertas foram feitas. O Exemplar Heldane Zadol de Hormak foi o pioneiro na arte de dobrar o aço, e suas lâminas ainda são cobiçadas. O reino de Gundaar trabalhou por gerações para produzir a Casa das Águas Cristalinas, um lago subterrâneo imenso, cujas stalactites de quartzo refratavam cores que nenhum anão jamais vira, e cuja beleza era capaz de partilhar o coração. Embora cada reino anão tivesse seu próprio rei, todos olhavam para o alto rei em Orzammar como o líder de seu povo.

Isso não iria durar muito.

A CHEGADA DAS CRIAS DAS TREVAS

As Memórias não registraram de onde surgiram as crias das trevas, apenas que vieram das Estradas Profundas em incontáveis hordas. Em retrospecto, houve avisos prévios – um viajante perdido aqui, uma patrulha desaparecida acolá – mas eram sutis, nada que realmente indicasse o que estava por vir.

A maior parte das crias das trevas atacou do oeste. Alguns dos thaigs exteriores caíram em questão de dias,

completamente despreparados para as hordas que surgiam da escuridão. As crias das trevas dominaram rapidamente os locais de suas primeiras vitórias, e usaram-nos como base para avançar nas Estradas Profundas. As Memórias registraram que grandes forças às vezes ignoravam thaigs protegidos para atacar a superfície, a partir de locais inesperados. Os anões envia-



**Beba a cerveja enquanto está fria.
Admire o tamanho do salão.
Outrora espaço para todos não havia.
A Pedra agora envolve a nação.**

– Moldador Tole

**O tempo, no final, é uma longa Provação, e
estamos falhando no teste.**

– Guerreiro Etrol, da Casa Saelac



vam avisos para os reinos humanos quando podiam, mas não tinham recursos para auxiliar de outra forma.

Quando este Primeiro Flagelo começou, Orzammar foi pego no meio de uma amarga guerra entre casas. Os membros da Casta dos Guerreiros estavam ocupados travando suas disputas mesquinhas, ou haviam se ferido nessas lutas. Conforme notícias dos ataques das crias das trevas a thaigs distantes começavam a chegar, cada casa insistia que a ajuda fosse enviada para suas propriedades, mas ninguém concordava em ajudar os thaigs dos outros. A Assembleia ficou em um impasse, e as crias das trevas não encontraram oposição até chegarem em massa aos portões de Orzammar.

Na hora mais negra, surgiu um guerreiro que mais tarde seria conhecido como um dos maiores Exemplares de Orzammar. Aeducan nunca procurara distinguir-se dentro da Casta dos Guerreiros, mas foi quem assumiu as defesas de Orzammar, recrutando a



Casta dos Mineradores para derrubar passagens e demolir pontes que levavam a locais estratégicos. Foi ele que ignorou as ordens da Assembleia e ordenou que os nobres fossem à batalha. Foi ele que se tornou um Exemplar por uma votação quase unânime da Assembleia (houve uma abstenção). E, no final, foi ele que morreu amaldiçoando o fato de que deveria ter feito mais para salvar os thaigs exteriores.

Mesmo com o heroísmo de Aeducan e outros anões, em 50 anos todos os thaigs exteriores e todos os reinos anões, a não ser os quatro maiores — Orzammar, Kal-Sharok, Hormak e Gundaar — tinham caído. Os grandes reinos sobreviveram apenas por cooperação próxima, e por abandonar às crias das trevas a maior parte das Estradas Profundas.

Os anões compartilharam tudo que tinham aprendido sobre as crias das trevas com seus aliados humanos. As Memórias registram que vários guerreiros anões notáveis, incluindo o lendário Exemplar Moroc, a Marreta, estavam presentes na fundação dos Guardiões Cinzentos. De fato, a contribuição de Moroc é a principal razão de não haver perda de casta quando um anão se torna um Guardião Cinzento: se esse dever é digno de um Exemplar, então é certamente adequado para qualquer anão de menor estatura.

Mas uma jornada ao thaig revela uma cultura de nobreza e pobreza, de orgulhosos guerreiros e brutalidade necessária. Assim como o calor da força fortalece a lâmina, os anões foram endurecidos pela constante ameaça das crias das trevas, forçando seus guerreiros a triunfar ou morrer, seus artesãos a criar obras-primas de durabilidade e estilo, e seus nobres a se engajar em um mortal jogo político de intriga que envergonha as atividades nas cortes mais simples de Ferelden.

– *De Salões de pedra dos anões*, pelo Irmão Genitivi, estudioso do Coro

CARIDIN E OS GOLENS

O renomado ferreiro Caridin tornou-se um Exemplar por construir a impenetrável fortaleza Bownammar, mas sua maior conquista é ainda mais notável nas Memórias. A guerra contra as crias das trevas seguiu por mais de um século e, inexoravelmente, os anões eram derrubados. Com cada lutador que caía sem gerar um filho, a Casta dos Guerreiros se enfraquecia.

Quando esta escuridão aumentava, os golens de Caridin apareceram. Máquinas de cerco “vivas” e bípedes, feitas de pedra ou aço e impregnadas com lyrium, os golens eram quase invencíveis. Pela primeira vez desde o começo da guerra, as crias das trevas foram repelidas. Os anões retomaram thaigs e Estradas Profundas que há muito haviam sido perdidos. Os golens se tornaram a espinha dorsal dos exércitos anões, e alguns foram até mesmo exportados a Tevinter e a alguns poucos grupos de magos do Círculo. O Moldaranato de Golens tornou-se uma das vozes mais influentes em Orzammar.

Assim que boatos sobre a vitória contra as crias das trevas começaram, a tragédia se abateu, quando o Exemplar Caridin desapareceu, levando os segredos da construção dos golens consigo. Muitos foram acusados pelo seu desaparecimento, mas nenhum culpado foi encontrado. Expedições foram enviadas às Estradas Profundas para procurá-lo, mas todas foram repelidas pelas crias das trevas. Depois de anos de debate na Assembleia, uma grande expedição de 126 golens — toda a Legião de Aço — foi enviada para as Estradas Profundas para recuperar o Exemplar. Nenhum retornou. O Moldaranato de Golens nunca se recuperou. Os regimentos golens foram proibidos de lutar nas Estradas Profundas, e Caridin foi declarado morto.

O FECHAMENTO DAS ESTRADAS PROFUNDAS

Com a morte do arquidemônio Dumat na Batalha das Planícies Silenciosas, os reinos humanos consideraram a batalha contra as crias das trevas terminada, e o Flagelo perto do fim. Para os anões, a guerra continuou sem descanso. Embora as crias das trevas não coordenassesem bem seus ataques sem um arquidemônio para liderá-las, o que lhes faltava em foco elas compensavam em selvageria e quantidade.

Os reinos anões sobreviveram, mas suas situação piorou gradativamente por mais de um século e meio, até que em 1155 — de acordo com a contagem de Tevinter — toda a comunicação entre os reinos anões terminara. O Alto Rei Três-Pedras de Orzammar curvou-se ao que parecia inevitável. Com o consentimento da Assembleia e com grande pesar, ele ordenou que todas as Estradas Profundas aos outros reinos anões fossem fechadas. Em uma década, a notícia de que Hormak e Gundaar tinham caído chegou a Orzammar. Informações conclusivas vindas de Kal-Sharok nunca foram recebidas. Contudo, como o silêncio de Kal-Sharok continuou a marcar a passagem do tempo, os anões de Orzammar por fim passaram a acreditar que eram o último reino anão.

HOJE EM DIA

Quase mil anos se passaram desde o fechamento das Estradas Profundas. O reino outrora em expansão foi reduzido a um distrito central e um punhado de thaigs fronteiriços ameaçados, a guerra com as crias das trevas sendo travada há séculos. Orzammar mantém relações com Ferelden e Orlais, mas na prática anões respeitáveis ignoram o mundo acima, abraçando dogmaticamente seus papéis de castas e deixando anões exilados, de quem eles ativamente desdenham, lidar com seus interesses comerciais na superfície.

Poucos anões de casta superior sabem que o alto rei de Orzammar recentemente, em 9:12 Dragão, descobriu a sobrevivência de Kal-Sharok. Longe de uma reunião alegre, a comunicação entre os reinos até agora consistiu da insistência de Orzammar para que Kal-Sharok curve-se ao seu alto rei, e da resposta de Kal-Sharok de que consideram os habitantes de Orzammar, que os deram por mortos, como traidores da Pedra.

Mas, pior que isso, nas últimas décadas, as crias das trevas ficaram muito mais ousadas. A fortaleza ancestral da Legião dos Mortos, a fortaleza Bownammar do Exemplar Caridin, caiu ao inimigo em 9:13 Dragão. Os Moldadores viram presságios que os levaram a acreditar que um novo arquidemônio surgiu. Alguns dizem que estes são os últimos dias de Orzammar.

A CULTURA DE ORZAMMAR

É difícil encontrar um povo mais orgulhoso de sua história e realizações do que os anões de Orzammar. Eles tiveram muitas conquistas de grande valor. Seus feitos arquitetônicos são inacreditáveis. Mas seus maiores triunfos ocorreram há muito tempo, e seu orgulho os ofusca. De fato, o orgulho dos anões foi uma das principais causas (ou a principal) para a atual condição de Orzammar. Há pouca dúvida de que Orzammar precisa de ajuda militar de qualquer reino da superfície que esteja disposto a fornecê-la.

Os anões de Orzammar não são xenófobos, mas também não acreditam que haja muito valor a ser encontrado fora de seus salões de pedra. Eles acreditam que os anões são a raça mais formidável de Thedas e tratam com inferioridade forasteiros, nas raras ocasiões em que interagem com eles. A seu favor, a maioria dos anões de Orzammar pode ser prontamente convencida de que algum humano ou elfo em particular seja digno de respeito, com base em ações observadas ou relatadas, mas ao mesmo tempo, estes anões também argumentam até o fim que estes indivíduos são exceções incomuns à regra geral.

Mudanças não são bem vistas em Orzammar, pois a experiência dos anões diz que mudança é um prenúncio de sofrimento. Quando em dúvida, eles olham para o passado para determinar o curso adequado para o futuro. Respostas enraizadas em tradições, mesmo que ineficazes para o problema em questão, são aceitas com mais facilidade do que novas ideias.

EXEMPLARES

O ápice do ideal anão de excelência e as grandes exceções às regras de casta, os Exemplares são a elite da cultura anã. São os modelos da sociedade anã, os heróis que todos os outros anões procuram imitar. Suas palavras, ditas ou registradas, têm o peso da verdade de um rei. Frequentemente não há Exemplares vivos; eles são como deuses.

Ser nomeado um Exemplar é a maior honra que um anão pode alcançar, mas não é um feito facilmente realizável. Muitos Exemplares foram elevados apenas postumamente. Para se tornar um Exemplar, a pessoa deve realizar um feito tão notável que não haja precedente nas Memórias. Embora grandes vitórias em batalha, feitos artísticos lendários ou novas técnicas de ferraria sejam os caminhos óbvios para alcançar esta condição eterna, também há Exemplares da Casta dos Servos que personificaram completamente os ideais anões de serviço, cuja excelência foi incontestável.

O status de um Exemplar é conferido pela Assembleia. Um velho ditado anão afirma: "Fazer o impossível é fácil; fazer a Assembleia concordar – isso é difícil". Corroborando este clichê, Exemplares são raramente elevados sem uma grande quantidade de debates. De fato, rixas de sangue já começaram por causa de deliberações sobre um Exemplar. Isto não é simples obstinação, porque um Exemplar elevado forma uma nova casa nobre que consiste de sua família imediata e qualquer agregado que ele adote. Assim, a Assembleia dilui seu próprio poder sempre que nomeia um novo Exemplar.

O SISTEMA DE CASTAS

O aspecto mais importante da vida dos anões é a casta na qual nascem. Isto regula suas opções profissionais e dita a forma com que outros anões interagem com eles. A posição social é um assunto constante entre os anões, e não reconhecer o lugar de alguém pode ser um insulto mortal em alguns salões.

Há oito castas de anões. Da mais alta à mais baixa elas são a Casta dos Nobres, dos Guerreiros, dos Artífices, dos Artesãos, dos Mineradores, dos Mercadores, dos Servos e da Superfície. Há também os sem-casta, aqueles sem qualquer lugar na sociedade anã, que ficam abaixo da Casta da Superfície. Algumas castas têm mais subdivisões. A Casta dos Guerreiros, por exemplo, é dividida nas subcastas dos Oficiais, dos Soldados e dos Guardas. Diz a lenda que este sistema surgiu de uma família de irmãos que personificavam cada um uma das castas, mas se eles realmente existiram, foi muito tempo antes das primeiras Memórias serem registradas.

Os anões herdam a casta de seu pai ou mãe – os meninos têm a casta dos pais, as meninas têm a casta das mães. Assim, é possível para um anão de casta mais baixa ser pai ou mãe de alguém de casta mais alta. Anãs de casta mais baixa que tentam ter filhos com homens da Casta dos Nobres são frequentemente chamadas de "caçadoras de nobres". Isso é comum porque, quando estas crianças nascem, suas mães são geralmente trazidas à casa nobre, o que é uma melhoria nas suas vidas diárias, mesmo que suas castas não mudem.

É muito difícil mudar de casta. Contudo, para tornar-se sem-casta basta deixar Orzammar sem a permissão da Assembleia. Exemplares podem vir de qualquer casta, embora não possam ser sem-casta. Anões que se tornam Exemplares fundam uma nova casa nobre e elevam suas famílias.

A CASTA DOS NOBRES E AS CASAS NOBRES

Uma casa nobre anã é um conjunto de famílias nobres, tipicamente ligadas umas às outras por sangue. A maior parte das casas nobres de Orzammar foi fundada por um Exemplar, que lhes empresta seu nome. Entretanto, algumas casas nobres foram fundadas por anões de casta superior que não eram originalmente nobres – geralmente da Casta dos Guerreiros ou dos Artífices. O respeito a uma casa tende a ser proporcional à sua idade e conquistas. Casas nobres sem dinheiro mas com nomes orgulhosos às vezes casam seus descendentes com famílias plebeias de grande riqueza, trazendo tanto as famílias quanto suas riquezas à casa.

Casas nobres e indivíduos nobres influentes freqüentemente atuam como patronos de casas ou famílias menores. Também patrocinam indivíduos notáveis, como campeões da Provação ou artesãos famosos. À medida que esses protegidos prosperam, seus patronos ganham honra em igual proporção. No complexo ambiente político de Orzammar, o prestígio que vem do patronato pode ser uma importante fonte de vantagem. Assim, há freqüentemente competição substancial para patrocinar jovens anões promissores. Às vezes tais manobras levam a derramamento de sangue.

Muitos nobres anões são originalmente da Casta dos Guerreiros e, portanto, combatentes habilidosos. Isto é uma habilidade política útil, pois muitos anões ofendem-se com rapidez e transformam qualquer conflito em luta física. Tais anões freqüentemente comandam forças em campo. Alguns raros nobres adquirem reputação como ferreiros habilidosos, mas isto é incomum, salvo em casas que ascenderam da Casta dos Artífices ou Artesãos. Mesmo nesses casos, tal trabalho físico é visto como abaixado da nobreza.

CASTA DOS GUERREIROS

O preço da sobrevivência de Orzammar tem sido pesado, e é a Casta dos Guerreiros que paga-o com sangue. Não há uma única casa ou família da Casta dos Guerreiros que não tenha perdido filhos e filhas na guerra contra as crias das trevas. Apesar da taxa com que guerreiros de Orzammar morrem, a Casta dos Guerreiros é uma das mais populosas.

A ameaça da morte paira sobre tudo que os membros da Casta dos Guerreiros fazem. Eles levam vidas de exercícios e treinos, casam-se cedo e usam seu orgulho marcial como insígnias merecidas. A maior parte desses lutadores é notadamente estoica em público; aqueles que abraçam a vida completamente são cuidadosamente vigiados por seus companheiros, para que não tragam desonra à casa.

Há subcastas dentro da Casta dos Guerreiros, com certas casas conhecidas por produzirem oficiais, soldados, guarda-costas, milicianos e assim por diante. Estas distinções foram mais rigidamente observadas em tempos passados. Hoje, a Casta dos Guerreiros coloca tais divisões de lado em favor da melhor defesa possível para Orzammar e por causa da realidade de que há um número limitado de guerreiros. Assim (por exemplo), embora oficiais geralmente venham de casas que tradicionalmente os produziram, guerreiros habilidosos na liderança encontram poucas barreiras práticas para promoção, o que teria sido impensável em séculos passados.

HONRA

Se existe uma característica constante em todos os níveis da sociedade de Orzammar, é uma obsessão com a honra — ou pelo menos, uma obsessão com a aparência pública de honra. Anões que quebram seus juramentos são completamente ostracizados — algo equivalente à morte social. Assim, todos que querem realizar algo devem jogar o jogo, mesmo que não valorizem realmente os altos princípios em questão. Isto é duplamente verdadeiro entre as casas nobres, cujos membros devem estabelecer o padrão pelo qual todos os anões julgam suas próprias condutas. Já que um anão prefere morrer a faltar com sua palavra, as pessoas de Orzammar tornaram-se mestres da insinuação sutil no lugar de promessas claras.

O comportamento pessoal de cada anão reflete-se em sua família e casa. Da mesma forma, cada família e casa ativamente policiam a honra de seus membros, mesmo que apenas por interesse próprio. De fato, apoiar sua casa é visto como algo intrinsecamente bom em Orzammar, independentemente das consequências morais. Assassinato, chantagem, mentiras, traição... Tudo é aceitável em apoio à casa — desde que, é claro, isso não leve à exposição pública.

Cada casa da Casta dos Guerreiros faz juramentos a uma casa nobre em particular. Mesmo as menores casas nobres têm pelo menos um punhado de casas da Casta dos Guerreiros sob seu serviço. As maiores casas nobres têm mais de uma dúzia sob juramento para lhes servir. Quanto mais importante é a casa nobre a que um guerreiro serve, maior é seu prestígio.

As casas guerreiras que servem à Casa Real são consideradas a elite do exército de Orzammar. Elas têm acesso aos melhores equipamentos, aos serviços dos melhores ferreiros, aos melhores prostíbulos e assim por diante. Quando uma casa real cai por causa da morte de um rei, suas casas guerreiras caem com ela, e os guerreiros que servem à nova casa real assumem seu lugar no topo. Mesmo que o derramamento de sangue possa surgir por causa de tais tempos tumultuosos, um guerreiro respeitado permanece respeitado, independente da casa a que serve, e os membros da Casta dos Guerreiros geralmente são educados uns com os outros. Insulte um grande guerreiro hoje e ele pode não correr em sua ajuda nas Estradas Profundas tão rapidamente amanhã.

Quando campanhas são planejadas ou a batalha vem aos anões, a Assembleia designa uma ou mais casas nobres para lidar com o assunto. Essas casas, então, apontam oficiais jurados a elas para tomar as decisões táticas, organizando os recursos disponíveis à casa conforme podem.

Espera-se que as mulheres da Casta dos Guerreiros criem a próxima geração de lutadores e tomem conta das necessidades dos guerreiros atuais. Muitas se tornam competentes médicas de campo. Mulheres determinadas a carregar armas frequentemente seguem os passos de Astyth, a Cinzenta, a primeira mulher Exemplar da Casta dos Guerreiros, unindo-se às Irmãs Silenciosas e removendo suas línguas. As Irmãs Silenciosas são renomadas por sua habilidade de luta e pelas adagas que carregam, as mesmas com as quais cortaram suas línguas.

A CASTA DOS ARTÍFICES E OUTROS ARTESÃOS

Artífices produzem os produtos necessários para outras castas, enquanto que artesãos adornam os mesmos, ou criam obras de arte (profissionais que fazem ambos geralmente pertencem à Casta dos Artífices). A Casta dos Artífices já produziu muitos Exemplares, resultando em algumas casas nobres de artífices, que patrocinam jovens artífices promissores. Artífices competem por posições em sua casta mostrando suas habilidades, seu talento artístico e sua técnica.

Há competições regulares, equivalentes a "Provações de Artífices", que determinam os melhores dentre eles. Os anões adoram assistir a tais demonstrações e possuir seus frutos. Armeiros são os artífices mais prestigiados, seguidos por fabricantes de armaduras.

Artesãos não desfrutam do mesmo nível de respeito dos artífices, mas a maioria deles aceita isso sem problemas. Os artesãos mais talentosos trabalham próximos aos artífices, que frequentemente não têm a habilidade para adornar suas obras. Um mestre fabricante de espadas sem talento para gravar suas lâminas, por exemplo, pode雇ear um gravador igualmente renomado para garantir que elas tenham uma aparência que condiz com sua procedência.

Produtos de couro e tecido são tipicamente criados por artesãos, embora aqueles destinados a nobres frequentemente incorporem malha feita pelos artífices.

A CASTA DOS MINERADORES

Orzammar sempre foi o lar tradicional das Castas dos Artífices e Mineradores, devido aos ricos veios de minérios que correm sob o Dorsal Frio. O trabalho da Casta dos Mineradores move a máquina da riqueza de Orzammar, e eles sabem disso. Eles são capazes de interromper a produção de minérios se sofrerem abusos ou não forem apreciados, uma tática que empregam raramente (mas com grandes resultados) quando precisam. Embora tenham que ser cuidadosos com o quanto podem provocar os nobres, os mineradores conseguem o que querem, dentro dos limites da razão.

Embora os homens sejam superiores na maioria das castas, isto não é verdade entre os mineradores. O lyrium é um mineral incomum, exigindo tanto força bruta quanto delicadeza para ser extraído da Pedra, e as mulheres trabalham em muitos dos veios mais produtivos. Uma vez que o comércio de lyrium é o elemento-chave da riqueza de Orzammar, aqueles que determinam sua disponibilidade são muito influentes.

A CASTA DOS MERCADORES

A maior parte dos produtos em Orzammar passa pelas mãos da Casta dos Mercadores, quer eles encontrem clientes dentro da própria cidade, quer usem intermediários para chegar à superfície. Já que o espaço custa muito em Orzammar, apenas mercadores muito velhos, respeitados ou astutos têm lojas permanentes. O resto se vira com barracas temporárias. Licenças para os melhores pontos são valiosas, e exigem grandes subornos ou favores para serem adquiridas.

A Casta dos Mercadores já foi mais respeitada no passado. Embora seus membros outrora tenham servido como embaixadores de Orzammar na superfície, a riqueza que seu comércio gerou levou muitos mercadores a quebrar seus laços com Orzammar. Estes formaram o núcleo original de habitantes da superfície sem-casta, visando ficar com todo o dinheiro para si mesmos. Esta traição do sistema de castas é uma mácula nos membros leais da Casta dos Mercadores até hoje.

A CASTA DOS SERVOS

A mais baixa das castas respeitáveis de Orzammar é a Casta dos Servos. Embora a maioria dos humanos veja o trabalho dos servos com desdém, os anões consideram digna de honra qualquer tarefa bem feita. Membros da Casta dos Servos costumam ter orgulho de suas posições, e são rápidos em apontar o quanto são essenciais para o funcionamento de Orzammar. Eles também tendem a menosprezar os sem-casta sempre que podem.

As famílias da Casta dos Servos compõem a maior parte da população de Orzammar, embora tenham a menor parte de sua riqueza.

OS SEM-CASTA

Toda sociedade tem seus oprimidos, e Orzammar não é exceção. Os sem-casta são os anões destituídos que moram na Cidade do Pó, sob as sombras de Orzammar, sobrevivendo com dificuldade nas ruínas quebradas nos limites do reino.

Os sem-casta não têm posição legal em Orzammar. Na prática, não são pessoas, não têm direitos, são considerados descendentes de criminosos e outros indesejáveis. Muitos recebem tatuagens no rosto logo depois do nascimento, para que possam ser facilmente identificados.



Os sem-casta são proibidos de realizar qualquer trabalho que seja reservado a outra casta, o que efetivamente significa que não têm meios legais de se sustentar. A maioria se volta para o crime. Outros mendigam, varrem lixo da rua, empregam-se com mineradores para verificar bolsões de gases explosivos ou venenosos ou “caçam nobres”.

Mesmo com sua miséria, os sem-casta servem a uma função social útil, como um constante lembrete para as outras castas de que, apesar dos tempos difíceis e da guerra sem fim com as crias das trevas, tudo poderia ser muito pior. Os sem-casta também servem a um propósito prático como uma fonte de anões com pouca honra e muita perícia em furtividade e subterfúgio. E, embora não falem disso na frente de pessoas respeitáveis, todos os nobres conhecem a história do Exemplar Gherlon, o Erguido-em-Sangue, um anão sem-casta que deixou Orzammar, tornou-se um herói entre os habitantes da superfície de Thedas, e por fim retornou para tornar-se rei da cidade. Se um sem-casta pôde fazer isso, outro poderia repetir o feito algum dia.

OS ANÕES DA SUPERFÍCIE

Mais uma designação do que uma casta, os anões da superfície são anões sem-casta e seus descendentes que foram exilados ou moram na superfície por vontade própria. Anões que deixam Orzammar sem a permissão da Assembleia são imediata e permanentemente removidos de sua casta. Contudo, à medida que o número de anões da superfície cresce, às vezes fala-se sobre rever este conceito.

Os anões de Orzammar afirmam que os anões da superfície foram “perdidos para a Pedra” – ou seja, seus espíritos jamais irão se unir a seus ancestrais, algo que os anões consideram profundamente trágico.

A maioria dos anões da superfície sem-casta que retornam a Orzammar tem como objetivo vender produtos de fora. Eles geralmente têm permissão de fazer isso, mas não têm direitos. Os membros da Casta dos Mercadores têm muitas formas de tornar seu comércio desagradável, acabar com seu lucro ou ambos.

AS MEMÓRIAS, OS MOLDADORES E O MOLDARANATO

As Memórias são o repositório de todo o conhecimento anão. São, de muitas formas, a alma de Orzammar. De forma mais simples, são os arquivos que guardam toda a história conhecida do povo anão: nascimentos, mortes, casamentos, vitórias, derrotas, blasfêmias, Provações, técnicas de ferraria, as ascensões dos Exemplares, as contagens dos votos da Assembleia, a genealogia completa de todos os anões que moram na cidade e muito mais. Para os anões, são escrituras sagradas.

As Memórias são registradas em lyrium por um processo mágico conhecido apenas pelos anões chamados de Moldadores da Memória. De acordo com estes métodos esotéricos, mesmo os menores detalhes podem ser registrados com precisão, para sempre.

Os Moldadores são os estudiosos e historiadores de Orzammar, além de seus poetas, genealogistas e filósofos. São uma classe acadêmica tipicamente saída das fileiras da Casta dos Nobres, embora exceções sejam feitas para aqueles de outras castas que possuam grandes talentos intelectuais. O corpo político dos Moldadores é conhecido como Moldaranato, que é também o nome de seu prédio em Orzammar, onde as maiores partes das Memórias são armazenadas.

Os Moldadores são teoricamente apolíticos, oferecendo conhecimento sem objetivo a não ser o próprio conhecimento, para qualquer um que perguntar. Na prática, o assunto raramente é tão simples. Moldadores são indivíduos, alguns fortemente tradicionais, outros mais agressivos ou até mesmo radicais. Alguns Moldadores são gregários e alguns são introvertidos. Alguns são cautelosos, outros são ousados. Alguns são conhecidos por viajar pelas Estradas Profundas ao lado de guerreiros, a fim de verdadeiramente registrar o que se passa.

O Moldaranato aconselha a Assembleia em assuntos de procedimento e precedentes, e assim tem influência no governo de Orzammar. O Moldaranato também tem autoridade sobre quando e se golens podem ser enviados para a batalha, uma função que se origina da época em que havia um Moldaranato de Golens para lidar com tais assuntos.

A ASSEMBLEIA E O REI

A política de Orzammar é talvez a mais sangrenta de Thedas, e manter o poder não é fácil. Orzammar é governado por um rei e uma Assembleia em conjunto.

Membros da Assembleia são conhecidos como "deshyr", o que pode ser traduzido livremente como "senhor da Assembleia". Qualquer deshyr pode propor leis ou regras para consideração. A maioria dos membros da Assembleia deve votar a favor de tal proposta para que ela seja aprovada. Muitas propostas são debatidas, intermitentemente, durante anos.

Membros da Assembleia representam as casas nobres mais poderosas de Orzammar. Para que alguém entre na Assembleia, deve primeiro haver uma vaga em suas fileiras. Vagas surgem por morte ou renúncia, a última sendo essencialmente desconhecida e a primeira geralmente por causa de assassinato. De fato, não é incomum que anões da Assembleia sejam mortos nas ruas em lutas abertas entre casas nobres. Para preencher a vaga, um membro permanente indica um candidato, que deve então simplesmente ser ratificado por um terço da Assembleia.

Assim como os deshyrs, o rei (ou rainha – já houve várias) de Orzammar mantém sua posição pela vida toda. Ele é, em teoria, o líder de guerra de todo Orzammar.

Na prática, ele comanda apenas casas guerreiras juradas à sua própria casa nobre. A fim de expandir o alcance de seu exército, reis frequentemente apontam Altos Generais de casas nobres aliadas, que acrescentam seus próprios guerreiros às fileiras. Assim como os deshyrs, o rei pode propor novas leis ou regras à Assembleia para consideração. Essas propostas estão sujeitas a deliberação e voto, da maneira normal. Quando a Assembleia aprova uma

Nenhuma vitória dura
Se não for lembrada
Seja gentil com Moldadores
– Exemplar Lynchar, 7:45 Tempestade

DESTRONANDO REIS

Um rei ou rainha de Orzammar pode ser destronado por um voto de não confiança de dois terços da Assembleia, mas tais votações podem ser tentadas apenas uma vez por ano, e são quase sempre fadadas ao fracasso.

Em toda a história de Orzammar, apenas dois reis foram afastados pelo voto de uma Assembleia. O primeiro, o rei Felbin, o Louco, caiu à demência e mesmo assim manteve sua posição por quatro anos. Foi destronado apenas quando já havia perdido a capacidade de falar qualquer coisa além de sons inarticulados. O segundo, o "Rei Perdido", foi sistematicamente removido das Memórias, e todos os registros de seu governo – a não ser o fato de que terminou pela ação da Assembleia – foram apagados. Até mesmo os Moldadores apenas sabem do governo do Rei Perdido devido à falta evidente de registros estendendo-se por um período de trinta anos, mais de oito séculos atrás.

lei ou regra por qualquer margem que não seja unânime, o rei pode devolvê-la à Assembleia para receber nova consideração e votação antes que seja registrada com a força da lei nas Memórias. Isto pode ser feito efetivamente para sempre, e assim acaba se tornando o poder de veto legislativo.

Um rei assume o poder por maioria simples de votos da Assembleia, mas raramente os atos de propor candidatos e votar neles são simples e diretos. Ao invés disso, a ascensão de um rei costuma ser precedida por violência, luta política e grandes marés de manobras políticas.

As tradições dizem que um rei moribundo pode apoiar um sucessor em particular – em geral seu filho mais velho – ao nomeá-lo como primeiro candidato a ser votado, mas esta tradição não tem a força de lei, e é frequentemente ignorada pela Assembleia. Embora não haja garantia de que os parentes do rei manterão o trono depois dele, isso acontece com frequência suficiente para que a família real sinta-se dona do cargo.

Há cargos públicos em Orzammar além do rei. Todos são ocupados por deshyrs e apontados por uma votação majoritária da Assembleia. Exemplos incluem o General da Guarda de Orzammar, o Mestre dos Depósitos, Mantedor dos Cofres e o Chefe Minerador. Alguns cargos são perpétuos, outros se tornam abertos para novos candidatos de tempos em tempos.

PROVAÇÕES

Provações são duelos entre anões, representações sagradas da honra e dever da cultura anã, realizadas em uma grande arena chamada de Área de Provação. Os anões acreditam que seus ancestrais observam todas as Provações, e que apenas aqueles que têm sua aprovação podem ser bem-sucedidos na competição. Assim, Provações são usadas para resolver conflitos entre casas nobres, debates na Assembleia e desafios de honra que não podem ser resolvidos de qualquer outra forma.

Teoricamente qualquer anão pode lutar, mas campeões da Casta dos Guerreiros são convocados na maior parte dos conflitos. Poucas Provações são explicitamente até a morte, mas muitos anões morrem nelas. Os anões estoicamente aceitam que é melhor que um anão morra para resolver um assunto em uma Provação do que dezenas morrerem em batalha entre casas.

Nos últimos séculos, as Provações se tornaram uma forma de entretenimento além de um método para resolver conflitos. A Casta dos Guerreiros realiza torneios regulares, e forasteiros com estilos de luta incomuns podem participar, às vezes até mesmo sendo contratados para isso. Anões de castas mais baixas em geral não podem lutar puramente pelo espetáculo, apenas participar quando sua honra ou inocência estão em jogo. Os sem-casta não podem nem mesmo assistir às Provações, pois os anões acreditam que desonrariam os ancestrais ao permitir que eles sequer pisassem na Área de Provação.

ORZAMMAR

A cidade de Orzammar é magnífica, uma das maiores criações de um povo habilidoso. É intrincadamente esculpida na pedra, com motivos simples e recorrentes. Metais preciosos, e ocasionalmente lyrium, embelezam a rocha.

Em termos gerais, a cidade tem forma de meia-lua, feita consistindo de camadas umas sobre as outras. As camadas mais baixas são progressivamente maiores em tamanho, e as camadas mais altas são progressivamente mais ricas, destinadas aos anões de maior prestígio. Como o lar ancestral das Castas dos Artífices e Mineradores, Orzammar foi originalmente construída com suas necessidades em mente. A cidade foi construída ao redor de escoadouro de lava, do qual rocha derretida ainda dilui devagar em canais dispostos de forma inteligente, fornecendo luz e aquecimento para todo o thaig.

A rota principal da Passagem de Gherlen passa através do Salão Martelo-de-Pedra, que é repleto de estátuas de Exemplares que lideraram o povo anão através de sua história. Embora Endrin Martelo-de-Pedra tenha ordenado que o edifício fosse construído para que os habitantes de Orzammar apreciassem tudo que seus ancestrais haviam feito, a Assembleia sempre considerou apropriado que aqueles que deixam Orzammar sejam forçados a pensar em tudo que estão deixando para trás quando passam sob os olhares pétreos dos Exemplares.

O DISTRITO DO DIAMANTE

O Distrito do Diamante é o ponto mais alto da cidade, literal e figurativamente. Os salões das casas nobres localizam-se aqui, e poucos anões de castas mais baixas chegam a



caminhar por suas ruas estreitas. O Palácio Real fica no ponto mais alto de todos, ao lado da Câmara da Assembleia. O Moldaranato posta-se aos dois lados da Câmara da Assembleia.

As camadas do Distrito do Diamante são esculpidas com mais detalhes e complexidade do que quaisquer outras em Orzammar, com lanternas de diamante e lyrium que brilham com uma luz quente. Membros de elite da Casta dos Guerreiros patrulham o Distrito do Diamante e questionam qualquer um que não reconheçam. Mercadores só podem vender seus produtos nas ruas do Distrito do Diamante com permissão especial.

A ÁREA COMUM

A maior parte de Orzammar (e também seu centro), a Área Comum é o lar da maior parte da população.

A Área Comum tem muitas camadas. Camadas mais altas são o lar dos anões mais poderosos ou influentes. Guerreiros geralmente vivem acima de Artífices, que vivem acima de Artesãos e assim por diante. Contudo, em geral as habitações da Área Comum são mais simples do que aquelas do Distrito do Diamante, e raramente se estendem tão profundamente na rocha.

A camada mais baixa da Área Comum fica logo acima de um poço de lava, sobre o qual há uma ponte que leva à Área da Provação.

Mercadores de todos os tipos, incluindo anões da superfície, fazem seus negócios aqui. Há sempre muita atividade nas ruas, e patrulhas regulares de soldados mantêm a ordem.

Muitas passagens levam da Área Comum para as minas de Orzammar e as Estradas Profundas, embora muitas dessas estejam fechadas e fortemente vigiadas.

CIDADE DO PÓ

Mal sendo considerada parte de Orzammar, a Cidade do Pó é um distrito além dos limites da Área Comum. Sufocados com os restos de antigas habitações e escombros, os sem-casta vivem aqui em miséria e desonra. Nem a Assembleia nem o rei assumem qualquer responsabilidade pela ordem ou imposição da lei na Cidade do Pó. Assim, esta é uma área em que nenhum anão respeitável entra sem pensar duas vezes.

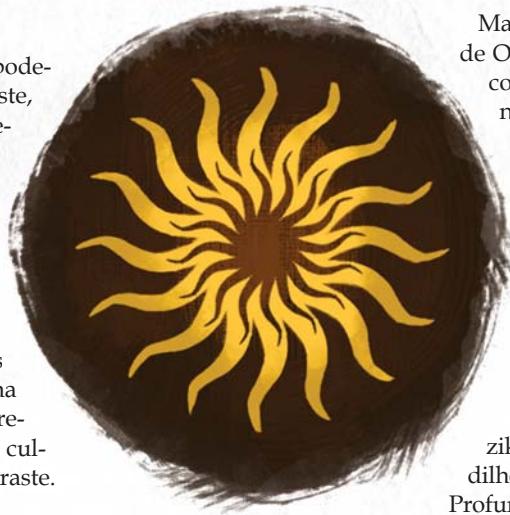
Na pobreza miserável da Cidade do Pó, uma vida de crime é às vezes a única saída para seus habitantes. O distrito é, assim, também o lar do obscuro cartel conhecido como a Carta. Esta organização criminosa anã cresce em cada sombra da grandeza de Orzammar, contrabandeando lyrium, vendendo escravos, comandando redes de prostitutas e crimes de extorsão, e geralmente beneficiando-se de exploração e violência.

RELIGIÕES DE THEDAS

Boa parte da história de Thedas pode ser vista como uma série de lutas para decidir qual conjunto de crenças dominaria o povo. Os registros históricos mais antigos em Ferelden, as histórias orais cantadas dos avvars, são cheios de relatos das batalhas que as antigas tribos alamarri lutaram para saciar seus espíritos patronos. Os elfos foram quase destruídos por apegarem-se à fé em suas antigas divindades. E o Imperium Tevinter — a maior nação que Thedas já conheceu — foi derrubado por causa das crenças de uma ex-escrava bárbara.

O CORO

A religião contemporânea mais poderosa em Thedas é o Coro de Andraste, uma fé cujos ensinamentos são modelados a partir de sermões de Andraste, a profetisa do Criador. Estes ensinamentos reunidos são chamados de Cântico da Luz. A maior parte do Cântico consiste de hinos e canções sobre vários tópicos, incluindo história e comportamento moral. O Imperador Kordillus Drakon I de Orlais fundou o Coro em sua forma atual na tentativa de codificar em uma única religião as crenças e práticas de muitos cultos que surgiram após a morte de Andraste.



A ESCOLHIDA DO CRIADOR

Andraste era uma escrava. Ela escapou do Imperium Tevinter nos anos caóticos depois da morte do arquidemônio Dumat, durante o esforço do império para se recuperar do Primeiro Flagelo. Voltando a sua terra natal, ela subiu ao poder como esposa de um poderoso líder militar alamarri chamado Maferath. De acordo com os ensinamentos modernos do Coro, Andraste cantou sobre as aflições do mundo para o Criador, e foi a única a quem Ele deu ouvidos.

O Criador escolheu Andraste como Sua noiva, e confiou a ela a missão de espalhar Sua palavra por Thedas. A Profetisa reuniu um poderoso exército e partiu para derrubar as forças dos magos corruptos do Imperium. Mas Maferath, seu marido mortal, negociara secretamente com o Arconde de Tevinter, movido por inveja da esposa. Às vésperas de seu sucesso, a profetisa foi traída por Maferath. Andraste foi imolada em Minrathous, ante os exércitos de Tevinter e dos alamarri. Ironicamente — ou talvez milagrosamente — o Arconde Hessarian viu seu erro de imediato; poupou o sofrimento de Andraste ao perfurar seu coração com sua espada.

O Criador, em fúria e tristeza, afastou-se uma vez mais de Sua criação.

“Quando o Criador retornou ao mundo, escolheu para Si uma noiva, que seria Sua profetisa. Ele poderia ter olhado na direção do grande Imperium, com sua riqueza e seus poderosos magos. Poderia ter se voltado às terras civilizadas do oeste, ou às cidades das costas do norte. Mas, em vez disso, Ele olhou para um povo bárbaro nos limites de Thedas. E assim o olho do Criador repousou em Andraste, que seria elevada de uma pária a Sua noiva. Dos lábios de Andraste emergiria o Cântico da Luz, e sob seu comando as legiões da retidão cairiam sobre o mundo”.

A FUNDAÇÃO DO CORO

Depois da morte de Andraste, muitos entraram em desespero. Várias seitas sinistras foram fundadas neste período obscuro. Algumas veneravam os demônios do Turvo, ou eram tão vis que defendiam a adoração das crias das trevas.

Alguns permaneceram fiéis à palavra de Andraste. Eles reuniram cada registro de seus ensinamentos em uma escritura oral que passaria a ser conhecida como o Cântico da Luz. Os seguidores de Andraste viajaram a todas as terras de Thedas, pregando em todos os lugares por onde passavam, acreditando que, quando o Cântico fosse entoado em todo o mundo, o Criador ouviria e voltaria.

Mais de um século depois, um jovem rei de Orlais, Kordillus Drakon, ouviu o Cântico pela primeira vez. O monarca se tornou um devotado seguidor de Andraste.

Talvez mais importante, ele se tornou um general talentoso. Construiu a primeira grande capela na capital Val Royeaux e pôs-se a conquistar as terras ao redor em nome de Andraste. Uma década depois, foi coroado imperador e nomeou Justinia I como a primeira Divina, a líder do Coro.

Cinco anos depois, o Segundo Flagelo começou com o despertar de Zazikel. Crias das trevas surgiram das cordilheiras de Thedas, usando as Estradas Profundas para se espalhar por todo o mundo.

Os exércitos de Drakon ficaram na linha de frente de cada grande batalha contra as crias das trevas. Eles carregavam o Cântico da Luz e construíam capelas em seu caminho. Quando o imperador quebrou o cerco a Weisshaupt em 1:33 Divina, conseguiu um poderoso aliado para a fé: os Guardiões Cinzentos converteram-se ao Coro de Andraste em massa.

Embora boa parte do vasto império de Drakon tenha caído com sua morte, o poder do Coro permaneceu.

O CÂNTICO DA LUZ

Os seguidores de Andraste reuniram os textos que compõem o núcleo da fé ao longo de muitos anos. O Cântico da Luz, a compilação destes textos, é tanto uma coleção de relatos históricos quanto um compêndio de ensinamentos morais, ou um hinário contendo canções ensinadas por Andraste.

O Cântico é dividido em cantos, que são subdivididos em estrofes e versos, e podem ser interpretados de muitas formas. A mesma história é às vezes contada de várias maneiras diferentes, devido à forma desordenada com que o Cântico foi compilado. O Cântico da Luz costuma ser cantado completamente apenas em Val Royeaux, pois são necessárias semanas para chegar ao fim.

— extraído do Cântico da Luz



Em termos gerais, o Cântico defende que os fortes têm o dever de proteger os fracos e socorrer os necessitados. Entretanto, muitas de suas estrofes sugerem que os fracos e necessitados que se esforçam em seu próprio benefício são abençoados pelo Criador. A maioria do fiéis entende que as bênçãos do Criador são concedidas pelos seus agentes humanos no mundo, em vez de surgir através de milagres ou acaso. Também digno de nota, o Cântico adverte que a magia deve servir à humanidade. Esta é a determinação que levou às rígidas leis do Coro em relação ao uso de magia e à conduta do Círculo dos Magos, imposta atualmente pelos templários.

Historicamente, o Cântico ensina que, em tempos antigos, os magistrados corruptos do Imperium Tevinter viajaram fisicamente ao Turvo e penetraram na Cidade Dourada do Criador, que se tornou negra com seus pecados. O Criador amaldiçoou-os por sua insoléncia e expulsou-os do Turvo; eles se tornaram as primeiras crias das trevas. De acordo com Andraste, o Criador então se afastou do mundo em desgosto, retornando apenas quando Andraste implorou, e se afastou novamente quando ela foi imolada. As crenças ortodoxas contemporâneas dizem que, quando o Cântico for entoado em cada parte do mundo, o Criador voltará mais uma vez.

VERSOS DISSONANTES

O Cântico da Luz evoluiu com o passar do tempo, passando a enfatizar interpretações específicas ou adequar-se à vontade de certas Divinas. Vez por outra, versos inconvenientes foram apagados do Cântico.

*Que a lâmina passe pela carne,
Que o sangue toque o chão,
Que meus gritos toquem seus corações.
Que meu sacrifício seja o último.*

– Canto de Andraste, estrofe 7 verso 12

Estes “Versos Dissonantes” são agora considerados sacrílegos, e possuir cópias do Cântico que contenham estes versos é uma blasfêmia.

A passagem mais infame a ser removida desta forma foi todo o Canto de Shartan. Shartan foi o líder dos elfos escravos que se uniram ao exército de Andraste para lutar por liberdade e por uma nação élfica. Ele foi assassinado quando Andraste foi traída, nunca testemunhando a fundação dos Vales. O Canto de Shartan foi removido do Cântico logo depois que o Coro declarou uma Marcha Exaltada contra os Vales.

MARCHAS EXALTADAS

Marchas Exaltadas são cruzadas declaradas pelo Coro contra os inimigos da fé. A campanha de Andraste contra o Imperium Tevinter é considerada a primeira Marcha Exaltada. Assim, o conceito é anterior até mesmo à fundação do Coro. A segunda foi contra os Vales élficos – embora o Coro tivesse muitas razões para declará-la, uma das mais frequentemente mencionadas pelo historiadores do Coro é a recusa dos elfos em abandonar seus deuses pagãos.

O Coro de Andraste declarou quatro Marchas Exaltadas diferentes contra o Coro Imperial em Tevinter, embora nenhuma tenha tido sucesso. As três últimas Marchas Exaltadas foram contra os qunari. Embora o Coro considere que a última Marcha Exaltada terminou com os acordos de paz de Llomerryn em 7:84 Tempestade, o Coro Imperial de Tevinter luta contra os qunari até hoje.

O CORO IMPERIAL

Apesar de terem martirizado Andraste, os tevinter foram influenciados por seus ensinamentos e finalmente convertidos ao Coro de Andraste. Mesmo assim, os princípios de sua fé nunca estiveram em rígida concordância com os ensinamentos da Divina em Val Royeaux. Em particular, os seguidores do Coro no Imperium viam a magia e os magos mais favoravelmente do que seus “irmãos” em outras partes em Thedas.

Mais de dois séculos de afastamento chegaram a um ponto culminante em 3:87 Torres. O Coro Imperial ergueu-se em um cisma com o Coro de Andraste. Entre suas várias discordâncias com a ortodoxia de Val Royeaux estava a questão da natureza de Andraste – se ela era divina ou mortal. Membros da facção tevinter afirmavam que ela fora mortal, embora uma maga poderosa, e que até mesmo sua ascensão ao Criador não mudara este aspecto fundamental. O Coro Imperial também permitia sacerdotes homens e mantinha-se firme em sua antiga convicção de que magos poderiam governar, desde que não usassem magia do sangue.

O Coro de Andraste censurou o Coro Imperial. O Coro Imperial respondeu elegendo seu próprio Divino, um homem chamado Valhail, que também era um proeminente membro do Círculo dos Magos. Este “Divino Negro” (como os andrastianos o chamavam) liderava sua facção em Minrathous e, alguns anos mais tarde, instituiu um feriado comemorando a morte da Divina andrastiana Jubilosa II. O enfurecido Coro de Andraste declarou uma nova Era Negra, na qual o falso Coro e seu Divino rebelde seriam varridos de Thedas. Quatro Marchas



Exaltadas e um século de guerra foram incapazes de depor o “falso” Divino e seus sucessores, e estes esforços terminaram com a vinda do Quarto Flagelo.

Desde o Cisma, a ortodoxia do Coro Imperial afastou-se consideravelmente do Coro de Andraste. Os aspectos mais óbvios são a existência de sacerdotes homens, sacerdotes que são magos e a aceitação geral da magia na sociedade. O moderno Coro de Andraste formalmente desistiu de subjugar o Coro Imperial, reconhecendo que seus esforços são mais produtivos em outros lugares. O poder do Coro Imperial tem sido aumentado por sua aceitação de magos, muitos dos quais vão a Tevinter fugindo da perseguição no sul.

Aqueles que querem marcar a distinção entre os dois Divinos referem-se à Divina feminina em Val Royeaux como a “Divina Branca” e sua contraparte masculina em Minrathous como o “Divino Negro”. Quando uma distinção deve ser feita entre os dois coros, eles são frequentemente chamados de “Coro de Andraste” (ou “Coro Andrastiano”) e “Coro Imperial”. Entretanto, é importante notar que a maioria dos seguidores geralmente ignora por princípio o grupo oposto, e refere-se a seu próprio Divino como “o Divino” ou “a Divina”, e a seu Coro como “o Coro”, negligenciando até mesmo a existência de uma alternativa.



A CRENÇA ANÃ

Os anões de Orzammar não veem utilidade em deuses, e não têm religião. Em vez disso, abraçam a filosofia de empenho por excelência, têm intenso respeito por seus ancestrais e reservam sua mais profunda reverência para a própria Pedra.

A PEDRA E OS ANCESTRAIS

Os anões se referem a si mesmos como Filhos da Pedra e veem isso como uma verdade literal. A Pedra não é adorada nem possui uma forma antropomórfica.

A Pedra apoia e abriga os anões, oferecendo sua generosidade e proteção. Ao mesmo tempo, os perigos da Pedra são muitos, e os anões sabem que devem sempre ouvir sua voz.

Diz-se que anões que morrem “retornam à Pedra”, e seus corpos são sepultados dentro dela. Diz-se daqueles que alcançaram excelência em vida que reforçaram a Pedra, independente de sua casta, enquanto que aqueles que envergonharam sua casa ou casta enfraqueceram-na. Nobres e Exemplares são enterrados em vastas criptas. Grandes guerreiros são frequentemente enterrados sob montes de pedras. Anões de recursos modestos compartilham espaços com seus irmãos em mausoléus que abrigam os mortos de muitas casas diferentes.

Segundo o costume, um anão de valor enterrado adequadamente torna-se um ancestral, um guia espiritual que observa seus descendentes por toda a eternidade. Os anões acreditam que os mortos indignos são rejeitados pela Pedra e que seus espíritos são amaldiçoados a vagar pelas Estradas Profundas e minas abandonadas para sempre. Acredita-se que estes espíritos causam desmoronamentos, assombram mineiros e levam exploradores anões a se perderem. Eles são frequentemente invocados para manter jovens anões na linha.

Os anões acreditam que os ancestrais falam com seus descendentes através dos resultados de Provações, concedendo ou negando suas bênçãos em assuntos de honra, debates e até mesmo na sucessão de reis. Nenhum anão duvida de que um combatente precisa da bênção dos ancestrais para triunfar na Área de Provação. Mas isto não evita que anões recorram a jogo sujo para vencer estas competições. Os ancestrais certamente *negam* seus favores àqueles cujo empenho é insuficiente.

A LEGIÃO DOS MORTOS

A honra pública é muito importante para os anões, mesmo que o que acontece fora da vista seja uma história diferente. Como os atos ignóbeis de um anão podem influenciar a reputação de toda uma casa, os anões têm uma forma para que anões desacreditados redimam-se.

Um anão que tenha desonrado sua casa pode ser submetido a uma morte voluntária e cerimonial, e assim se juntar à Legião dos Mortos. Isto limpa seu nome e restaura a honra da família. O indivíduo em questão é registrado como tendo morrido na luta honrada contra as crias das trevas e deixa Orzammar para trás, dirigindo-se para as Estradas Profundas para cumprir aquilo que já foi escrito nas Memórias. Aqueles que lutam bravamente são enterrados pela Legião dentro da Pedra, encontrando paz e um lugar entre os ancestrais.

O PANTEÃO ÉLFICO

Antes que os humanos chegassem a Thedas, os deuses dos elfos eram reverenciados em todo o mundo. Seus templos ficavam em lugares lindos, moldados com materiais naturais. Seus rituais magníficos duravam meses.

Mas isso ficou no passado. Com a queda de Arlathan ao Imperium Tevinter, as vozes dos deuses élficos silenciaram. Os tevinter escravizaram os elfos e quase destruíram sua cultura. Os elfos trabalharam em cativeiro cruel por séculos, e quase esqueceram de como reverenciar seus deuses.

Entretanto, as palavras de Andraste incendiaram o coração de um elfo chamado Shartan. Ele liderou um grupo de elfos em fuga com a promessa de que recuperariam sua terra e voltariam a adorar os deuses de seus ancestrais. Como recompensa por seu apoio, receberam terras no sul de Orlais, que vieram a ser conhecidas como os Vales.

Os Vales foram um sonho de lembranças para os elfos. Eles recuperaram boa parte de sua cultura e idioma. O sonho, entretanto, foi curto. Depois do Segundo Flagelo, tensões entre o Coro e os elfos levaram a uma Marcha Exaltada que esmagou os Vales. Os elfos foram proibidos de adorar seus deuses. Aqueles que aceitaram a dominação do Coro foram segregados em alienários e forçados a adorar o Criador. Aqueles que se recusaram tornaram-se os valeanos, elfos sem pátria que mantêm os velhos caminhos da melhor forma que podem.

OS CRIADORES

Os valeanos afirmam que há dois grupos de deuses: os Criadores, que gostam dos elfos, e os Esquecidos, deuses inimigos que lutaram contra os Criadores que os elfos ocasionalmente tinham que apazigar.

ELGAR'NAN. O PRIMOGÊNITO DO SOL. AQUELE QUE DERROTOU SEU PAI

Elgar'nan é o líder do panteão élfico, o primogênito do sol e da terra. Ele é o patrono da paternidade e o vingador, e seu nome é invocado por valeanos que buscam retaliação.

As lendas élficas relatam que a terra gerou vida para satisfazer Elgar'nan, mas que seu amor por este presente de sua mãe fez com que seu pai ficasse com inveja. Em um ataque de ciúmes, o sol transformou as criaturas da terra em cinzas. Elgar'nan, enfurecido, lutou com seu pai, derrubando-o do céu.

Elgar'nan passou a substituir o que tinha sido perdido, mas não era capaz de fazê-lo sem os raios do sol, que dão vida. Com o ponderado conselho de Mythal, Elgar'nan libertou o sol em troca do juramento de que seria gentil, e se retiraria da terra todas as noites. Junto com Mythal e seus pais, Elgar'nan recriou tudo o que existira antes.

MYTHAL. A GRANDE PADROEIRA

Mythal é a padroeira da maternidade e justiça, a contraparte de Elgar'nan. Nascida do mar, a mão serena de Mythal acalmou Elgar'nan depois que ele derrubou seu pai do céu, permitindo que visse como sua fúria o havia traído. Mythal participou da criação de tudo que existe no mundo moderno, mas é especialmente creditada pela construção da lua, a partir da terra que cerca o leito do sol. Os elfos invocam o nome de Mythal por proteção e justiça.

FALON'DIN. O AMIGO DOS MORTOS

O deus da morte e da fortuna, Falon'Din e seu irmão gêmeo, Dirthamen, são os filhos mais velhos de Elgar'nan e Mythal. Desde seu nascimento, estes dois foram espíritos inseparáveis, separados um do outro pela primeira vez já adultos, quando o gentil Falon'Din carregou um cervo moribundo para descansar além do Véu, até um lugar onde Dirthamen não podia chegar facilmente. Falon'Din jurou guiar todos para além do Véu quando sua hora chegasse, um dever que se tornou mais e mais importante à medida que a morte se tornou mais e mais comum entre os elfos.

DIRTHAMEN. O MANTENEDOR DOS SEGREDOS

Irmão gêmeo de Falon'Din, Dirthamen é o deus dos segredos e do conhecimento. Quando Dirthamen foi afastado de Falon'Din pela primeira vez, vagou pelos caminhos cinzentos do Turvo por um tempo até que se deparou com dois corvos. Embora eles tenham tentado confundi-lo, Dirthamen superou-os em esperteza e se tornou o mestre do Medo e da Enganação. Os corvos o levaram a Falon'Din, e os irmãos juraram nunca se separar novamente.

ANDRUIL. A CAÇADORA

A deusa da caça, algumas histórias descrevem Andruil como uma filha de Elgar'nan e Mythal, enquanto outras sugerem que seja uma filha da terra. Em qualquer caso, ela é tida como irmã de Syslaise. Andruil é a originadora do Vir



Tanadahl ("o Caminho das Três Árvores"), uma filosofia de vida dos caçadores que se tornou um código entre os valeanos:

- **VIR ASSAN ("O CAMINHO DA FLECHA"):** *voe em linha reta e não hesite.*
- **VIR BOR'ASSAN ("O CAMINHO DO ARCO"):** *dobre-se mas nunca se quebre.*
- **VIR ADAHLEN ("O CAMINHO DA FLORESTA"):** *juntos somos mais fortes do que separados.*

SYLAISE. A PROTETORA DO LAR

Sylaise é a deusa de todas as artes domésticas e irmã de Andruil. Ela ensinou os elfos a usar fogo e as ervas da floresta, além de fazer tecidos e utilizar magia de cura. Sylaise é invocada antes que cada fogueira seja acesa e recebe um agradecimento quando cada fogueira é apagada. Sylaise é também vista como uma protetora de todos que vivem próximos a um lar e uma família, especialmente crianças.

JUNE. O MESTRE DAS ARTES

June é o deus do artesanato e da manufatura. Ensinou os elfos a fabricar todas as coisas necessárias, mas é especialmente conhecido por mostrar e eles como construir arcos. As obras de June ajudaram a dar aos elfos um propósito; antes de aprender suas artes, eles eram incapazes de caçar e comiam apenas nozes e frutas que conseguiam colher. June é às vezes descrito como marido de Sylaise, e outras vezes como seu irmão. Dizem que fabricou a si mesmo.

GHILAN'NAIN. A MÃE DOS HALLA

A mais jovem das divindades élficas, Ghilan'nain foi uma elfa mortal e querida de Andruil. Há várias histórias diferentes envolvendo sua traição nas mãos de um caçador elfo, mas todas terminam com ela sendo transformada em

um halla, um dos veados sagrados dos valeanos. Como a deusa dos halla, Ghilan'nain é invocada quando os valeanos devem viajar rapidamente.

FEN'HAREL. O LOBO TEMÍVEL

Fen'Harel é conhecido como o senhor dos trapaceiros e criador de pesadelos. Mesmo nas histórias mais antigas, Fen'Harel é considerado uma figura perigosa, um deus com laços tanto aos Criadores quanto aos Esquecidos, parte de ambos os grupos e de nenhum. Dizem que aprecia os elfos particularmente, interagindo com eles por esporte e concedendo sabedoria sinistra conforme seu capricho. Os valeanos não adoram Fen'Harel tanto quanto tentam apaziguá-lo.

A lenda valeana diz que, não muito antes da queda de Arlathan, Fen'Harel realizou sua maior intriga. Os deuses Criadores há muito estavam em guerra com os Esquecidos. Fen'Harel jurou aos Criadores que poderia negociar uma trégua se eles se retirassesem para o céu por um tempo, enquanto prometeu aos Esquecidos que poderia derrotar os Criadores se eles se mantivessem no abismo por um tempo. Tendo convencido ambos os lados, Fen'Harel fechou os caminhos atrás de todos e ficou com o mundo todo para si. Os valeanos se referem a este plano como a Traição, e ele serve como a única explicação que eles têm para seu abandono por seus deuses.

O CAMINHO DAS TRÊS ÁRVORES

Os valeanos entoam o Vir Tanadahl de Andruil como um mantra, acrescentando ao final um juramento que reflete seu voto para permanecerem firmes ante aqueles que os perseguem:

Voe em linha reta e não hesite, dobre-se mas nunca se quebre – juntos somos mais fortes do que separados. Somos os últimos elvenhan, e nunca mais iremos nos sujeitar.

OS ESQUECIDOS

Supostamente, nenhum valeano é capaz de lembrar destes seres temíveis. Pensava-se que todas as suas histórias estavam perdidas nos séculos desde a queda de Arlathan, embora alguns poucos espíritos poderosos no Turvo ainda sussurrem seus nomes: Geldauran, Daern'thal e Anaris, os deuses do terror, da maldade e da doença. Alguns temem que estes seres das trevas sejam menos esquecidos do que a maioria acredita, e que alguns tenham penetrado profundamente na escuridão em sua busca por vingança contra os shemlen. Se estes medos forem verdadeiros e cultos secretos realmente se esconderem entre os elfos, então tais almas perdidas abandonaram seus corações e esqueceram tudo que significa ser valeano, em troca das chaves de uma força terrível e corrompida.

CREENÇAS QUNARI

Quando os qunari chegaram em Thedas, procuravam não apenas conquistar novas terras, mas também espalhar iluminação. Séculos se passaram desde sua chegada, e há muito existe uma trégua com todos, exceto os tevinter, mas os qunari nunca abandonaram sua intenção de levar sua filosofia a todos. Os qunari consideram sua atual situação como um período de investigação estendida sobre seus futuros inimigos e aliados convertidos. O comércio dá a eles uma chance de estudar de perto seus adversários, para melhor realizar sua iluminação quando o conflito recomeçar.

O QUN

O Qun é a filosofia que guia os qunari. É a força mais importante em sua cultura, a lente através da qual eles veem a própria vida. É impossível exagerar sua importância; o próprio nome "qunari" literalmente significa "o Povo do Qun". Do ponto de vista qunari, qualquer um que aceite o Qun se torna "qunari". Mesmo que outros em Thedas possam achar que apenas os gigantes de pele de bronze do norte são qunari, o Povo do Qun aplica este rótulo de forma diferente (presumivelmente, a raça de pele de bronze tinha outro nome para seu povo, separando-se daqueles que aderiam às crenças qunari independentemente de raça, mas ninguém em Thedas lembra disso hoje).

"Qun" refere-se tanto aos escritos do Ashkaari Koslun quanto à filosofia baseada neles ("Ashkaari" significa "Aquele que Procura", e é o título dado a todos os filósofos, cientistas e pessoas sagradas dos qunari). Koslun escreveu o qun há tanto tempo que muito pouco é lembrado sobre ele. Ele pode nem mesmo ter sido membro da raça que é chamada qunari, mas qunari atuais consideram isso algo sem importância. O que ele foi não é tão importante quanto o que escreveu.

Alguns estudiosos do Coro traduzem "Qun" como "o Caminho", mas os qunari dizem que simultaneamente inclui "o Não Caminho". Em termos práticos, o Qun define o papel de tudo e todos na sociedade qunari, todas as atividades religiosas e mundanas. Os qunari devotam suas vidas a seu dever conforme determinado pelo Qun, que exige que cada indivíduo cumpra com perfeição o papel para o qual é mais qualificado. Os qunari conhecem os papéis para os quais são mais qualificados, pois são criados comunalmente pelas Tamassrans, uma ordem de professoras-sacerdotisas que monitoram e avaliam seus pupilos e decidem quais papéis eles devem assumir.

Os qunari são fanaticamente dedicados a manter as regras do Qun em sua sociedade. Os Ben-Hassrath são aqueles encarregados de impor a lei religiosa qunari, e são brutais com transgressores. Os qunari que rejeitam o Qun são exilados, tornando-se "Tal-Vashoth".

Os qunari acham a ideia de deuses onipotentes e invisíveis ridícula. Eles reconhecem a existência de espíritos poderosos e demônios, mas consideram que venerá-los é insano. Toleram o culto a deuses em terras recentemente conquistadas, porque acreditam que estas práticas irão inevitavelmente morrer uma vez que população abrace o Qun e se torne qunari.

OS RIVAINI

Os rivaini, um povo de pele escura, foram convertidos ao Qun à força séculos atrás. Contudo, como essa filosofia não entrava em grande conflito com suas crenças nativas, ambas coexistem atualmente em Rivain. Em contraste, o Cântico da Luz nunca foi adotado entre os rivaini. Isto em grande parte ocorre porque a religião tribal rivaini gira em torno de consulta a mulheres sábias e videntes que aceitam ser possuídos por espíritos para realizar profecias, uma prática que é anátema ao Coro. Pouco mais é conhecido sobre as práticas religiosas deste remoto grupo das nações de Thedas.

GUERRAS DE THEDAS

Crias das trevas e arquidemônios podem ser as ameaças que exigem total atenção na história thedosiana, mas nos longos anos entre os Flagelos, as nações de Thedas raramente estão em paz. As antigas rivalidades ainda permanecem, e insultos com séculos de idade podem fazer com que conflitos surjam hoje. O impulso para conquistar — ou quebrar o controle de um tirano — pode incitar um povo a lutar e um exército a marchar em retaliação. Aqui estão alguns exemplos de razões pelas quais os povos de Thedas passam da diplomacia a guerra, mesmo sem um exército sanguinário de monstros infectados surgindo para conquistar o mundo.

OS AVVARS

Os avvars, como os caçadores chasind, faziam parte das tribo alamarri que primeiro se estabeleceram em Ferelden. Embora a maior parte dos alamarri tenha feito seus lares nos vales selvagens daquela terra, uma guerra civil dentro da tribo fez com que uma grande facção se separasse, estabelecendo-se bem no interior das Montanhas do Dorsal Frio e tornando-se os avvars. Quando as tribos das terras baixas se uniram em banns que se tornariam Ferelden, os avvars se recusaram a se unir. Reis e rainhas não eram parte de seu modo de vida, e assim mantiveram seus campos no Dorsal Frio e abandonaram seus antigos parentes para que ficassem moles e complacentes nos vales abaixo.

Até os dias de hoje, os avvars ainda mandam incursões a Ferelden. Os invernos são especialmente rigorosos no Dorsal Frio e, quando a comida e a caça são escassas, eles se arriscam nas cidades abaixo para pegar o que precisam dos descendentes dos seus antigos inimigos. As incursões são ataques rápidos, entrando e saindo como uma tempestade. Assim, milícias das cidades raramente têm tempo de retaliar. Dizem que lutar contra os avvars é como lutar contra o clima.



A SECESSÃO DE CIMASSEMPE

Durante a Era das Torres, reza a lenda que o Bann Conobar Elstan casou-se com a linda Flemeth de Cimassempe. Seu casamento foi feliz, até que um poeta viajante chamado Osen chegou na corte e roubou o coração de Flemeth. Os amantes fugiram para Cimassempe e buscaram refúgio nos Ermos Korcari. Por um tempo, os caçadores chasind deram abrigo a eles e os esconderam das forças de Conobar. Quando chegou a notícia de que o último desejo do bann antes de morrer era ver Flemeth uma última vez, os dois viajaram de volta a Cimassempe para cumprir o desejo do bann... E entraram na armadilha de Conobar. Osen foi assassinado, Flemeth aprisionada.

Em seu pesar e fúria, Flemeth pediu ajuda aos espíritos. Um espírito da Vingança respondeu ao seu apelo, possuiu seu corpo e, com ele, assassinou Conobar e seus homens.

Flemeth retornou uma vez mais aos Ermos, onde seduziu os homens chasind e pariu filhas que se tornaram conhecidas como as Bruxas dos Ermos. Estas mulheres lideraram incursões para as terras alamarri por um século, até que o herói Cormac, ajudado pelas tribos alamarri e um contingente de anões de Orzammar, capturou e queimou as bruxas.

Depois que Flemeth fugiu de Cimassempe, o capitão da guarda de Conobar, Sarin Cousland — um dos poucos sobreviventes — nomeou-se Bann de Cimassempe e declarou a secessão do território, separando-se de Amaranthina. Por trinta anos, Cousland e seus homens lutaram por independência. No fim, sua persistência prevaleceu, e Cimassempe não apenas estava sozinha, mas tinha obtido um pedaço significativo de terra que pertencia a Amaranthina. A família Cousland ainda governa lá. Sua sangrenta história e batalhas selvagens não foram esquecidas.

CALENHAD & A UNIFICAÇÃO DE FERELDEN

Embora Ferelden há muito tempo seja governado por seus banns, arls e teyrns, nem sempre possuiu uma monarquia. Até a ascensão de Calenhad Theirin na primeira metade da Era Exaltada, o bannorn governava-se independentemente, resolvendo disputas ocasionais com guerra em vez de consulta a uma autoridade maior.

Calenhad provou ser um homem de honra e, apoiado pelo poderoso Arl Myrddin, elevou-se de filho de um plebeu a um dos cavaleiros mais respeitados na história. Com os homens e recursos do arl para apoiá-lo, o assim chamado Cavaleiro de Prata levou seu exército por Ferelden com a intenção de unir a terra. Similar ao — ou inspirado pelo? — Imperador Drakon I de Orlais, não foi apenas a força de Calenhad no campo de batalha que atraiu os banns para seu lado, mas também sua devoção a Andraste e ao Criador.

Em 5:42 Exaltada, com ajuda do Círculo dos Magos e dos Guerreiros das Cinzas, Calenhad derrotou a última resistência contra seu governo: Teyrn Simeon de Denerim. A Assembleia das Terras coroou Calenhad rei e, por um tempo, a paz reinou. Calenhad e sua rainha Mairyn, filha do Arl Myrddin, viajaram pelo reino expandindo a influência do Coro e reabrindo rotas de comércio com outras nações.

A paz não durou para sempre. A amiga mais próxima de Calenhad, *Lady Shayna*, foi convencida por uma bruxa a seduzir o rei — a quem há muito amava em segredo — com uma poção. Ela conseguiu.

Ao descobrir a traição, a rainha fugiu para o arling de seu pai e Ferelden ficou à beira da guerra civil mais uma

vez. As tensões aumentaram, culminando em um duelo de honra no qual Calenhad matou Myrddin. A luta foi vencida justamente, mas os banns não confiavam mais em seu rei. Calenhad não viu outra escolha: visitou Mairyn uma última vez e nomeou seu filho ainda não nascido como seu herdeiro.

Então Calenhad desapareceu.

Com o rei desaparecido e Myrddin morto, Mairyn governou até que seu filho Weylan atingisse a maturidade. Após seu governo, a linhagem de governantes de Theirin permaneceu intacta aos olhos fereldenianos até 9:30 Dragão, quando o Rei Cailan Theirin morreu sem deixar herdeiros.

AS GUERRAS QUNARI

A Primeira Guerra Qunari foi travada na ilha de Par Vollen. Entretanto, a invasão foi tão rápida que é quase injusto chamá-la de guerra. Ao longo dos 150 anos entre a primeira aparição dos qunari e a assinatura dos Acordos de Llomerryn, várias forças por todo Thedas uniram-se para forçar o recuo dos invasores. Magos dos Círculos invocaram fogo e relâmpago contra as linhas qunari. Tropas de Nevarra lutaram junto aos chevaliers de Orlais. Exércitos dos Coros Imperial e de Andraste atacaram juntos as legiões de gigantes.

Os qunari também tinham uma marinha formidável, e as batalhas foram travadas no mar por um conjunto improvável de aliados. Piratas que saíam da neutra Llomerryn por anos pilhavam navios de Orlais e das Planícies Livres. Agora seus serviços eram necessários pelas próprias nações cujas posses antes eles roubavam.

Ao invés de ser derrotado pelos qunari, os grupos previamente independentes de piratas uniram-se como a *Felicissima Armada* – mais comumente conhecida hoje como os Invasores do Mar Despertado. Seus navios ágeis atacaram a frota qunari, interceptando suprimentos e acossando a marinha dos gigantes invasores com destreza e táticas engenhosas.

Quando os Acordos de Llomerryn foram assinados, os Invasores decidiram continuar sua associação, para a tristeza

das tropas legais e navios de comércio de Thedas. Os piratas estão ativos hoje, saqueando o litoral leste de Thedas. Encontros com os Invasores costumem ser roubos em alto mar em vez de batalhas abertas, mas às vezes navios caçam piratas para diminuir suas forças... Ou buscar vingança.

NEVARRA CONTRA ORLAIS

Embora Nevarra e Orlais estejam geralmente em oposição, nenhuma tem interesse em entrar em guerra. Ainda assim, pequenas escaramuças nas fronteiras mantêm seus exércitos atentos (se uma guerra acontecer entre essas duas nações orgulhosas, provavelmente será orquestrada pelos PJs). Nevarra expandiu-se rapidamente no último século pela fronteira de Orlais, deixando o império orlesiano nervoso a ponto de postar chevaliers ao longo das fronteiras. Em anos recentes, tornou-se um desafio para alguns viajantes passar entre as nações sem serem vigiados, acossados ou banidos.

Depois do Terceiro Flagelo, quando Orlais e o Imperium Tevinter estavam tomando terras o mais rápido que podiam, o Império Orlesiano clamou Nevarra para si. Os orlesianos tinham salvado a nação de ser infestada por crias das trevas, mas Nevarra estava dedicada a sua independência. Foram precisos quarenta anos, mas Nevarra finalmente livrou-se do controle orlesiano em 3:65 Torres.

Durante a Era Exaltada, o Império Orlesiano tentou tomar Nevarra mais uma vez. O Rei Tylus liderou seus exércitos contra as fileiras de chevaliers repetidamente, nunca deixando Orlais capturar nem mesmo um quilômetro de território nevarraniano e provando ao imperador orlesiano que Nevarra era uma nação venerável e poderosa.

Mais recentemente, em 8:70 Abençoada, Nevarra e Orlais chocaram-se nas Colinas Devastadas, uma área rica para mineração situada entre os territórios conhecidos dos dois países. Nevarra por fim obteve o controle, mas os orlesianos não desistiram da região. Até os dias de hoje, os nobres orlesianos planejam incitar uma rebelião local e forçar os plebeus a tomar as colinas de Nevarra.

Embora os avvars e as outras tribos frequentemente estivessem em guerra, também tiveram momentos de paz, embora essas frágeis tréguas raramente durassem muito. Foi durante um banquete entre os alamarri e os avvars que um de seus mais famosos conflitos começou.

Luthias Filho-de-Anão ganhou o respeito dos alamarri enquanto jovem. Nascido menor do que outras crianças, teve que provar seu valor no campo de batalha, o que fez facilmente. Ele depois acumulou fama por viver em um posto avançado de anões de Orzammar por um tempo, retornando com Scaea, filha do rei anão, como sua noiva. Logo, tornou-se o líder de seu povo.

Em um banquete entre tribos, Morrighan'nan, a líder dos avvars, sentiu-se atraída por Luthias. Para os avvars, nada é permanente, nem mesmo casamento. Assim, Morrighan'nan decidiu que queria Luthias e o seduziu.

Entretanto, os anões se casam para sempre. Quando Scaea descobriu a traição de seu marido, ela voltou a Orzammar. Morrighan'nan viu uma oportunidade e ofereceu sua mão a Luthias. Sua recusa foi um insulto terrível à linda líder, e a rejeição levou a uma guerra que duraria mais de uma década.

Anos mais tarde, na Batalha da Cachoeira Vermelha, um jovem guerreiro de grande habilidade provou ser um desafio quase fatal para Luthias. O garoto e Luthias lutaram noite a dentro, com o líder prevalecendo no final, matando o inimigo. Morrighan'nan então revelou que ele era filho de Luthias, nascido de seu relacionamento. Esta revelação virou a maré da batalha contra Luthias, que sofreu a primeira de muitas perdas nas mãos de Morrighan'nan.

Quando eles encontraram-se para o confronto final no sopé do Ðorsó Frio, quase quinze anos depois que o conflito começara, Luthias finalmente derrotou os exércitos de sua rival. Entretanto, Morrighan'nan desferiu um golpe mortal apesar da armadura encantada que Scaea dera de presente a Luthias na véspera da batalha, por causa de seu eterno amor.

GUIA DO MESTRE



CAPÍTULO 8



A ARTE DE MESTRAR

Se você está lendo este capítulo, é porque escolheu assumir o papel de mestre para seu grupo, ou pelo menos está considerando isso. Este é um trabalho importante e desafiador, e também recompensador. O mestre é um contador de histórias, um juiz e um ator coadjuvante. A seção para mestres deste livro foi desenvolvida para ajudá-lo a planejar, conduzir e jogar *Dragon Age* como mestre, fornecendo regras, conselhos e desafios para usar em suas aventuras e campanhas. Por fim, irá fornecer as regras e orientação para usar dois dos elementos mais traiçoeiros do mundo de Thedas: o Flagelo e o Turvo.

O TRABALHO DO MESTRE

Ser mestre parece amedrontador – e pode ser mesmo. Mas assumir esse papel também é muito divertido. Os conselhos apresentados neste capítulo são gerais, e devem prepará-lo para ser um mestre bem sucedido. Para conselhos específicos sobre as regras de *Dragon Age*, veja o CAPÍTULO 2: USANDO AS REGRAS.

Enquanto os jogadores são responsáveis por manter um registro de seus personagens e decidir suas ações, o mestre é responsável por todo o resto do jogo. Um bom mestre tenta fazer com que o jogo transcorra tão bem quanto possível e seja divertido para todos os jogadores. A criação de um bom jogo de *Dragon Age* envolve muitas partes. As seções a seguir vão descrever todas as bases, mas a experiência é a melhor ferramenta para ajudá-lo a ser um mestre melhor e entender a função. Estas são as partes essenciais do trabalho do mestre:

JULGAR AS REGRAS

Como todos os jogos, *Dragon Age* tem regras, e às vezes é necessário interpretar essas mecânicas para determinar o resultado de alguma ação durante o jogo. É trabalho do mestre tomar decisões sobre questões de regras e sua implementação no jogo. As regras fornecem uma estrutura, mas não podem prever todas as situações que vão surgir no jogo. Você deve estar preparado para tomar uma decisão quando os jogadores fizerem algo inesperado. E eles vão fazer isso o tempo todo!

criar AVENTURAS

Dragon Age enfoca as aventuras heroicas dos personagens principais, controlados pelos jogadores (os “personagens jogadores”, ou PJs). É trabalho do mestre criar oportunidades para aventuras e “fisgar” os PJs, dando a eles chances de enfrentar novos desafios. Você pode fazer isso com aventuras pré-construídas, com aventuras de sua própria autoria ou com um mix de ambas. Mesmo quando estiver usando uma aventura pronta, um bom mestre muitas vezes modifica-a para que se ajuste melhor aos personagens jogadores.

CONDUZIR A SESSÃO DE JOGO

O mestre é como o diretor de uma peça teatral, coordenando todos os elementos do jogo para que ele efetivamente aconteça. Assim, é trabalho do mestre apresentar a aventura, introduzir os eventos aos jogadores e narrar a história de acordo com as decisões deles sobre seus personagens.

Também é trabalho do mestre assumir os papéis dos vários personagens coadjuvantes e antagonistas, descrevendo suas ações e interações com os personagens jogadores. Enquanto isso, o mestre deve manter o ritmo do jogo, tocando a história adiante e fazendo com que as coisas não fiquem paradas.

PLANEJAR A CAMPANHA

O mestre planeja o “arco” de uma série de aventuras, criando o que é conhecido como uma *campanha* (o termo vem de campanhas militares, pois os primeiros jogos de RPG eram derivados de jogos de simulação de guerra). Alguns mestres planejam uma campanha inteira de antemão, criando uma série de aventuras que levam os PJs de um lugar e desafio ao outro. Outros mestres têm uma abordagem mais aberta, talvez planejando apenas uma ou duas aventuras de antemão e observando como a história transcorre através das escolhas dos jogadores e as ações de seus personagens. Há mais informações sobre isso no CAPÍTULO 10: CONDUZINDO CAMPANHAS.

JULGAR AS REGRAS

O mestre atua como juiz na aplicação das regras de *Dragon Age*, de maneira justa e igualitária, para ajudar todos a se divertir. Parte deste trabalho envolve conhecer as regras: candidatos a mestres devem ler todo este livro com cuidado e ter um bom conhecimento do jogo. O resto do trabalho é aplicar as regras a eventos que surjam durante o jogo. Isto pode ser tão simples quanto saber qual regra aplica-se a uma determinada situação e segui-la, ou tão complexo quanto inventar uma nova aplicação das regras na hora, ou modificar uma regra que esteja prejudicando a diversão do seu grupo. Embora a primeira parte deste livro contenha a base do sistema de jogo, o mestre precisa conhecer mais do que apenas isso. O CAPÍTULO 2: JOGANDO descreve todas essas regras básicas e dá conselhos sobre como usá-las.

TESTES SECRETOS

Às vezes é uma boa ideia fazer certos testes em segredo, para que os jogadores não conheçam o resultado. Isto se aplica a testes nos quais os personagens não sabem imediatamente se tiveram sucesso ou falharam. Por exemplo, você pode fazer testes de Percepção em segredo. Se o teste for bem-sucedido, o personagem nota algo. Se falhar, o jogador não sabe se seu personagem não conseguiu notar algo ou se simplesmente não há nada para ser notado.

Uma maneira fácil de fazer testes secretos é preparar uma lista de rolagens aleatórias de antemão. Quando houver necessidade de um teste secreto, risque uma das rolagens de sua lista e use-a como resultado do teste. Deste modo, os jogadores nem ao menos saberão que você está fazendo um teste secreto para eles.

INTERVENÇÃO DO MESTRE

Ocasionalmente, uma rolagem de dados pode resultar em um evento chato ou, francamente, idiota. Nesse caso, sinta-se livre para mudar as coisas e tornar o resultado mais interessante. Isto se chama “intervenção do mestre”, já que o julgamento do mestre é superior às próprias regras.

DRAGON AGE EM RESUMO

Embora *Dragon Age* tenha várias regras, especialmente quando analisamos os poderes de classe e talentos, a base do jogo é muito simples: quase tudo em *Dragon Age* pode ser resolvido com um teste de habilidade. Assim, se você precisar criar um jeito de lidar com uma situação imediatamente e as regras não forem claras, escolha a habilidade e o foco que melhor se aplicam e peça um teste usando ambos. Você pode basear o que acontece a seguir no resultado do teste, ou compará-lo com um número-alvo, usando a tabela DIFICULDADE DE TESTES BÁSICOS (veja na página 203) como diretriz. Então apenas siga em frente. Desde que você lembre desta regra básica, pode lidar com quase qualquer situação que apareça durante o jogo

Mas isso não é trapaça? Bem, sim, de certo modo. Mas é “trapaça” que serve para deixar o jogo mais interessante e divertido para todos. Desde que você não altere o resultado das jogadas de modo injusto ou maldoso, e faça isso para garantir a diversão e o desafio, não deve ter problema algum. Além disso, os jogadores não precisam *saber* que você modifica uma ou outra rolagem nos bastidores. Esta é uma das razões pelas quais é uma boa ideia manter os dados do mestre longe da vista dos jogadores e apenas anunciar os resultados.

CRIAR AVENTURAS

Uma aventura é uma única história em uma campanha contínua. Pense em uma aventura como um capítulo de um livro, ou como um livro curto em uma série (para aventuras particularmente longas). Às vezes as aventuras são isoladas, com um começo, meio e fim definidos na mesma sessão de jogo. Em outras ocasiões, a aventura engloba várias sessões de jogo antes que a história inteira se resolva.

Criar uma aventura de *Dragon Age* é um processo simples. Primeiro defina a ameaça ou desafio que será o centro da aventura. Então é hora de delinear a trama geral e descrever os encontros que os heróis provavelmente terão ao longo da aventura. Você também deve ter as estatísticas de jogo e fichas de personagem para os personagens coadjuvantes e inimigos mais importantes da aventura.

DEFININDO O DESAFIO

As aventuras de *Dragon Age* costumam enfocar um desafio específico. Pode ser qualquer coisa, de uma invasão de crias das trevas em uma região fronteiriça até uma missão diplomática delicada em um reino vizinho ou a busca de um misterioso artefato com o poder de salvar (ou destruir) o mundo. Quando o desafio se apresenta, os heróis devem descobrir como vencê-lo.

A ameaça em uma aventura de *Dragon Age* é muitas vezes um vilão com um estratagema que os heróis devem frustrar. Também pode ser um personagem não jogador com planos que os heróis possam ajudar, como proteger uma região fronteiriça, expulsar um grupo de bandidos da floresta ou arranjar uma aliança através de um casamento. A terra de Thedas possui muita inspiração para aventuras, e você vai encontrar muitos vilões no CAPÍTULO 12: ADVERSÁRIOS.

DELINANDO A TRAMA

Uma vez que você tenha uma ideia para um desafio, pense em como ele vai se manifestar. Defina uma série de eventos ao redor do desafio. Isto dá a você a trama geral da sua aventura, um “mapa” que você pode seguir quando estiver conduzindo o jogo, para saber o que acontecerá a seguir.

Por exemplo, você decide que o desafio da sua aventura é um grupo de bandidos que ataca viajantes em uma estrada em uma das regiões de fronteira. Além de serem uma ameaça ao comércio local, eles também criaram tensões políticas, já que os nobres da região vêm acusando-se mutuamente de apoiar os bandidos. Se ninguém fizer nada, esses ataques acabarão levando a um conflito sangrento, talvez até uma pequena guerra, custando muitas vidas na região.

Claro, os jogadores provavelmente não vão deixar que os bandidos cometam seus crimes. Eles podem ter um amigo que foi vítima de um ataque, ou uma comunidade vizinha pode contratá-los para lidar com o problema. Seu lorde pode ordenar que eles investiguem, ou talvez tudo isso aconteça! Os heróis podem começar a investigar, tentando descobrir mais sobre os bandidos, quem eles são e o que farão a seguir.

Eles podem preparar uma armadilha para atraí-los e então segui-los até seu esconderijo, ou capturar um deles para interrogatório. A maneira exata como as coisas transcorrerão depende das escolhas dos jogadores.



Tente concentrar sua trama nas ações dos oponentes, deixando que os PJs reajam às coisas. É difícil basear a trama no que os heróis farão, porque você nem sempre saberá isso. Concentrando-se no desafio, você dá aos heróis a liberdade de fazer o que quiserem em resposta, e pode então modificar os planos dos vilões de acordo com isso.

SUBTRAMAS

À medida que você adquire experiência como mestre, pode inserir subtramas em sua campanha. Elas podem ou não estar relacionadas à aventura, e servem para variar as coisas e manter os jogadores atentos, sem certeza do que virá a seguir. Subtramas também são uma ótima forma de utilizar os objetivos e ligações dos PJs, e você deve ficar atento para oportunidades de fazer isso. Digamos que o objetivo de um dos PJs é encontrar sua irmã desaparecida. Enquanto investiga a ameaça dos bandidos, ele descobre que sua irmã faz parte do grupo. Pior ainda, ela abraçou a vida fora da lei. Agora os aventureiros precisam lidar com os bandidos, mas o jogador deve decidir o que fazer com sua irmã. Isto torna a história mais complicada e oferece potencial para grandes momentos e interpretações.

ENCONTROS

A base da trama que você delineou sugere alguns *encontros* em potencial que os heróis podem ter durante a aventura. Um encontro é um único desafio, interação ou atividade, como uma luta, a investigação de uma área, uma perseguição e assim por diante. Usando sua trama, você pode ter uma boa ideia dos encontros possíveis durante a aventura. No exemplo anterior, os heróis podem ter encontros com os bandidos na estrada, em uma comunidade ou em seu esconderijo. Podem investigar os locais de ataques passados ou interagir com sobreviventes que podem ter informações úteis.

Faça uma lista dos encontros possíveis e anote os detalhes importantes sobre cada um deles. Por exemplo: quando e onde vai acontecer o próximo ataque dos bandidos? Os heróis podem descobrir isso a tempo de impedi-los? Ou só vão saber de tudo depois? Quem é o alvo do ataque, e como vai reagir aos personagens? Onde estão os sobreviventes e o que eles pensam dos forasteiros que estão investigando? Os bandidos já ficaram sabendo das investigações dos personagens de alguma forma? E assim por diante.

Então decida se o encontro vai se focar em combate, exploração ou interpretação, e anote. Tente preparar uma mistura dos três tipos de encontros, para ter estilos de jogo variados e envolver todos os jogadores. Mais conselhos sobre a mecânica de desenvolvimento de encontros são encontrados no CAPÍTULO 9: MESTRANDO AS REGRAS.

O GRANDE FINAL

Então há o clímax da aventura, o grande final. Quando os heróis finalmente enfrentam o desafio principal da aventura e têm uma chance real de resolvê-lo. Pode ser um confronto final com o vilão, pode ser um desastre a ser evitado, o momento de acusar o assassino na sala do trono ou a dramática batalha contra um exército. Qualquer que seja o caso, este é o momento em que os eventos da aventura chegam ao ponto culminante, e é hora de os personagens salvarem o dia.

O grande final é o momento de vitória, o clímax que os jogadores vêm construindo. Assim, torne-o tão emocionante quanto possível. Isso significa que o final deve ser desafiador. Por outro lado, não deve apresentar uma situação de derrota inevitável, ou a aventura simplesmente acaba em frustração. Dê aos personagens um desafio sólido, mas coloque as coisas um pouco a favor deles com um recurso ou um “ás na manga” recebido em um encontro anterior.

Por exemplo, talvez o grupo esteja lidando com uma criatura das trevas prestes a ser libertada de uma ruína. Eles já venceram a maioria dos cultistas, e estão prontos para acabar com o mago maligno que está tentando libertar o monstro. Ao longo do caminho, eles descobriram que a criatura das trevas tem uma fraqueza: um ponto específico que sua armadura quase impenetrável não protege. Em outras palavras, a criatura é vulnerável à façanha Penetrar Armadura, que ignora *toda* a sua armadura, em vez de apenas a metade! Se os heróis usarem esta informação, a luta será muito mais fácil. Contudo, eles devem ter uma chance mesmo sem este conhecimento, já que você não pode contar com o que eles vão descobrir. Os jogadores podem perder uma pista vital, e você não quer que sua aventura seja estragada por causa disso.

O ENCERRAMENTO

O encerramento, ou epílogo, é o momento em que você “amarra” qualquer coisa que esteja faltando depois do clímax da aventura. É quando os heróis descobrem informações remanescentes, resolvem os mistérios da aventura, recebem suas recompensas e assim por diante. Ainda pode haver algumas pontas soltas — que você pode usar em aventuras futuras — mas em geral as coisas devem estar amarradas e resolvidas no final, como em qualquer história satisfatória.

Você pode interpretar o encerramento, permitindo que os jogadores descrevam o que seus personagens fazem, ou resumir tudo através de narração. Por exemplo: “Depois de matar o chefe dos bandidos, vocês vasculham seu covil, ficando com o que não pode ser devolvido aos donos. A aldeia recebe-os de braços abertos, com um banquete em sua honra. Seu lorde está satisfeito com seu trabalho na manutenção da paz”.

CONDUZIR A SESSÃO DE JOGO

Além de preparar a aventura antes da sessão de jogo, você precisa preparar um local no mundo real, onde vai conduzir o jogo, e coordenar tudo durante o jogo. Algumas dessas tarefas podem ser delegadas aos jogadores, mas você deve certificar-se de que tudo seja feito. Estes elementos podem ser divididos em três categorias amplas: o ambiente de jogo, gerenciamento de informações e estilos de jogo.

O AMBIENTE DE JOGO

O sucesso ou falha de uma sessão de jogo pode depender de fatores fora do próprio jogo. Quando se estabelece um bom “clima” e os jogadores estão se divertindo, as coisas transcorrem com tranquilidade. Decisões ruins a respeito de regras podem ser ignoradas, rolagens terríveis são alvo de risos e conflitos entre personagens são vistos como drama heróico. Mas quando um clima ruim paira, o menor problema pode levar a reclamações e irritação. Da mesma forma, um grupo pode começar o jogo com bom humor e entusiasmo, mas ficar entediado antes do final da sessão.

Estes são problemas de ambiente, clima e ritmo. Algumas ferramentas podem ser usadas para encorajar os jogadores a relaxar ou para afastar o mau humor de um grupo. Contudo, em geral o melhor que você pode fazer é criar um bom ambiente de jogo e esperar que os jogadores aproveitem-no.

ESCOLHENDO UM LOCAL

O lugar onde um jogo acontece afeta bastante seu clima, e muitas vezes sua longevidade. Jogos de RPG são atividades de lazer, e será mais fácil para os jogadores continuar fiéis se jogar não for um incômodo. Um bom espaço de jogo deve ser grande o bastante para acomodar todos os jogadores confortavelmente, com espaço de mesa suficiente para as fichas e rolagens de dados, um lugar para as miniaturas (se o grupo as usa) e espaço onde você possa esconder as coisas que os jogadores ainda não devem ver (como mapas, acessórios ou miniaturas especiais). Também deve ficar em um local conveniente para todos (mais fácil se um ou mais membros do grupo dirigir) e, de preferência, com espaço para lanches e bebidas longe dos livros e fichas de personagem.

Embora muitos grupos não tenham acesso a um espaço de jogo ideal, algumas coisas podem ser feitas para melhorar o que está disponível. Primeiro, você não precisa necessariamente jogar na casa de alguém. Lojas de RPG, bibliotecas, centros culturais ou salões de festas podem abrigar um jogo. A principal limitação com estes espaços é o horário, mas jogar na tarde de sábado pode ser perfeito para um local público. Tenha cuidado com privacidade e barulho. O jogo não funciona bem se o grupo é constantemente interrompido por pessoas entrando e saindo, e uma área sem isolamento acústico pode resultar na expulsão de um grupo barulhento.

Se vocês forem jogar na casa de alguém, talvez seja bom revezar o papel de anfitrião. Um grupo de jogadores pode fazer bastante bagunça, e pedir que apenas uma pessoa lide com isso pode ser abuso. Mesmo que o grupo limpe tudo depois do jogo, cadeiras são arrastadas, pilhas de papel são guardadas, lixeiras ficam cheias e pratos são usados. Um grupo que possa dividir esse trabalho terá menos problemas.

INTERVALO

Se uma sessão de jogo está indo mal a despeito de todas as suas tentativas, pode ser hora de sair do jogo por algum tempo. A curto prazo, uma sessão pode ter um intervalo para que todos peguem uma bebida ou algo para comer. Assim como mudar o foco dentro do jogo, tirar a atenção de todos do jogo completamente pode chacoalhar as coisas e permitir um recomeço do zero mais tarde. A duração do intervalo deve ser levada em consideração — fazer algo muito demorado pode fazer com que o grupo não queira voltar ao jogo com pouco tempo sobrando.

Às vezes a melhor solução é desistir de uma sessão. Se ninguém está se divertindo, sugira suspender o jogo até a próxima sessão. Isto não deve ser feito sem pensar bastante — especialmente em grupos que não podem se encontrar com frequência, muitos jogadores ficam chateados por não poder jogar. Apenas perguntar se as pessoas preferem não jogar pode, de vez em quando, mudar a dinâmica de um grupo o bastante para proporcionar diversão. Fazer isso requer reflexão, mas se você seriamente acredita que ninguém está se divertindo, verificar se o grupo prefere não jogar é válido.

Se uma campanha tem problemas constantes com desinteresse dos jogadores e mau humor, é hora de discutir o assunto. Os jogadores podem estar interessados, mas simplesmente não sabem demonstrar isso. Outros eventos em suas vidas podem impedir que eles aproveitem o jogo ao máximo, e talvez eles precisem adiar o jogo por algumas semanas. Alguns temas específicos da campanha podem incomodar um ou mais jogadores – nesse caso, discuta mudanças que podem ser feitas.

GERENCIAMENTO DE INFORMAÇÕES

Uma das maiores incomodações que o mestre enfrenta é manter um registro de tudo dentro do jogo. Enquanto os jogadores devem preocupar-se com um único personagem (e talvez um companheiro), você deve literalmente acompanhar um mundo. Não é difícil ficar defasado nos deveres de mestre e descobrir que você perdeu a conta de quanto tesouro o grupo conquistou, esqueceu das informações que o sábio amigável conhece, do nome do líder de um pequeno país, ou mesmo de quem é o próximo a agir no combate. Manter tudo isso em mente é chato, mas é importante. Os jogadores dependem de você para saber o que está acontecendo, tanto em pequena escala, durante uma luta, quanto em uma escala maior, no mundo ao redor deles.

O conselho mais importante para os mestres que se sentem sobrecarregados é fazer tanto quanto possível de antemão, fora do tempo do jogo. Entre as sessões, você não precisa se preocupar com manter os jogadores entretenidos ou lembrar-se de anotar algo no final de uma rodada de combate. Manter um caderno é uma boa ideia, com divisões para tipos diferentes de informação. Você pode fazer anotações rápidas em um bloco durante o jogo, e depois passar tudo a limpo no caderno depois da sessão.

Espalhe o trabalho burocrático, em vez de tentar fazer tudo de uma só vez. Se você está escrevendo uma aventura e decidindo o tesouro que será encontrado, marque essa informação quando você a tiver. Então você pode anotar o tesouro que os heróis realmente obtiveram depois que a aventura termina.

Manter-se atento poupa muita dor de cabeça mais tarde. Se for possível, mantenha um bloco aberto a cada sessão. Sempre que algo significativo acontecer, faça uma anotação. Não descreva o evento inteiro – apenas anote quem, onde e o quê, em termos bem simples. Tente anotar tanto a data no mundo real quanto no mundo do jogo. Isso é um lembrete para quando você atualizar seu caderno mais tarde. Também ajuda para lembrar o que ocorreu no passado – o que é especialmente útil em uma campanha longa. É ótimo poder revisar suas notas e ver a data em que o grupo encontrou uma princesa grávida quando você está tentando decidir se a criança já nasceu quando os personagens veem-na mais uma vez.

FICHA DE REFERÊNCIA RÁPIDA

Como mestre, você precisa de muitas informações sobre diferentes personagens durante o jogo: valores de Defesa, Saúde, habilidades e assim por diante. Em vez de procurar em papéis e folhear livros, é uma boa ideia compilar uma

ficha de referência rápida com todas as informações essenciais de que você precisa. A ficha lista todos os personagens e criaturas, seus valores de combate e outras estatísticas fundamentais, permitindo que você possa consultá-las com um olhar. Abaixo há um exemplo de ficha de referência rápida, preenchido com as estatísticas de um esqueleto. Fichas de referência rápida estão disponíveis para download no site da Jambô, em www.jamboeditora.com.br.

Atualize sua ficha de referência rápida no início de cada jogo e em cada ocasião em que as habilidades ou valores dos personagens possam ter mudado.

NOME	<i>Esqueleto</i>		SAÚDE
CLASSE/NÍVEL	<i>Demônio da ira</i>		17
ASTÚCIA	-2		
COMUNICAÇÃO	-2		
CONSTITUIÇÃO	2	<i>Vigor</i>	
DESTREZA	2		
FORÇA	3	<i>Garras</i>	
MAGIA	1		
PERCEPÇÃO	0		
VONTADE	2		
ARMA	ATAQUE	DANO	VELOCIDADE
<i>lança de 2 mãos</i>	+3	<i>2d6+3</i>	10
<i>garras</i>	+5	<i>1d6+5</i>	
PODERES	<i>Loucura uivante</i> <i>FF: golpe poderoso, penetrar armadura</i> <i>GA: arcos, contusão, lanças</i>		DEFESA
			12
			ARMADURA
			0
EQUIPAMENTO	<i>lança de 2 mãos</i>		

CARTAS DE COMBATE

Uma informação importante durante o jogo é a ordem de iniciativa. Prepare pequenos cartões para cada personagem, incluindo os PNJs. Quando um combate começar, escreva a iniciativa atual de cada personagem no canto superior direito do cartão (a lápis) e coloque-os na ordem da iniciativa. Então simplesmente comece com o personagem no topo da pilha. Quando esse turno acabar, passe à próxima carta, até chegar ao final da rodada. Isto pode ser mais eficiente do que listar a ordem de iniciativa em uma folha de papel, já que você pode mudar a ordem, se for necessário.

Cartas de combate também são um bom lugar onde botar informações básicas sobre os personagens, já que em geral você vai usá-las no turno de cada personagem. Informações “defensivas”, como Defesa e Saúde, devem ser mantidas na ficha de referência rápida, já que são usadas quando outros personagens agem – é melhor não ficar procurando a Defesa de um personagem na pilha de cartas de combate. Abaixo você vai encontrar um exemplo de carta de combate. Cartas de combate estão disponíveis para download no site da Jambô, em www.jamboeditora.com.br.

NOME	<i>Locke</i>	VEL.	INIC.
CLASSE/NÍVEL	<i>Ladino 1</i>	(16)	(11)
ASTÚCIA	0	COMUNICAÇÃO	2
CONSTITUIÇÃO	-1	DESTREZA	4
FORÇA	1	MAGIA	1
PERCEPÇÃO	4	VONTADE	0

CARTAS DE FEITIÇOS

Outro tipo de carta pode ser usado para acompanhar as durações dos feitiços. Se um personagem lança um feitiço que dura 5 rodadas, você pode dar ao feitiço um cartão próprio. O cartão lista o nome do feitiço e sua duração. Cada vez que ele surgir no topo da pilha, risque uma rodada. Isso impede que os feitiços sejam esquecidos e permite que sua duração termine na ordem de iniciativa em que foram lançados, mesmo se a iniciativa do mago mudar. Cartas de feitiços fotocopiáveis podem ser encontradas na página 334, e para download em www.jamboeditora.com.br.

DIÁRIO DE CAMPANHA

É uma boa ideia manter um “diário de campanha” como registro dos jogos que você já conduziu. Um bom diário de campanha deve conter as seguintes informações, organizadas para que você possa encontrá-las com facilidade e rapidez:

Um resumo de cada aventura. A data do jogo, e quando e onde ele ocorreu no cenário. Deve incluir uma breve descrição dos eventos, e de quaisquer vitórias ou derrotas dos heróis, incluindo pontos de experiência, tesouros e assim por diante. É mais fácil escrever este resumo entre as sessões, quando os eventos ainda estão frescos na sua cabeça.

Uma lista de personagens importantes no cenário e na campanha até o momento — primariamente apenas nomes, descrições e notas breves. Assim, se os jogadores quiserem saber o nome do chefe bandido que fugiu algumas aventuras atrás, você pode encontrá-lo com um olhar.

Informações sobre quaisquer tramas, subtramas e desenvolvimentos contínuos no jogo. Com vários personagens principais, pode haver muitas histórias individuais. Manter anotações sobre seu progresso pode ajudá-lo a acompanhar tudo e garantir que você não esqueça uma trama específica ao longo do caminho.

ANOTAÇÕES DE JOGO

Além do seu diário de campanha, tenha uma página ou bloco separado onde você pode fazer anotações para si mesmo durante a sessão. Você pode usar essas notas mais tarde, quando fizer um resumo mais detalhado no seu diário de campanha. Assim, você pode anotar, por exemplo, que os heróis encontraram um sargento da guarda chamado Pfister e causaram uma impressão ruim nele — um evento não planejado que pode ser relevante mais tarde, caso eles voltem a passar pela jurisdição do Sargento Pfister.

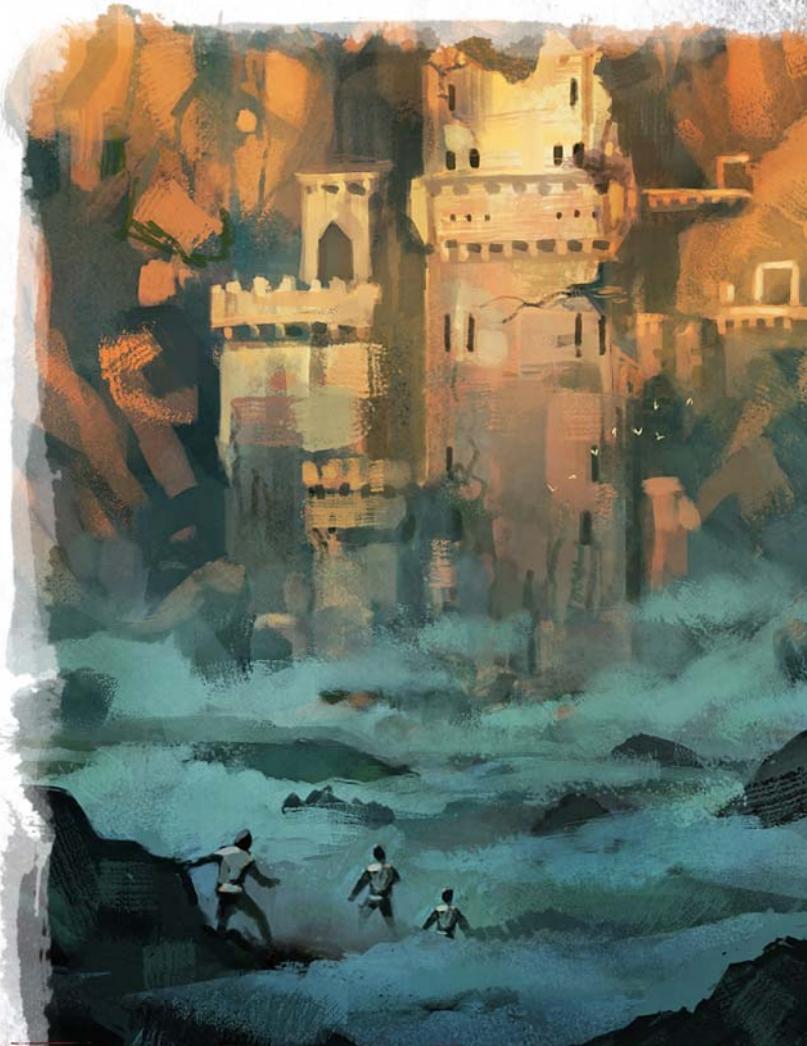
QUADROS BRANCOS

Um quadro negro ou branco pode ser uma excelente forma de registrar informações para todos na mesa. Quanto maior o quadro, melhor. Quadros brancos tendem a ser mais baratos e visíveis, além de fazer menos sujeira. Coloque o quadro ao lado ou atrás do mestre, onde a maioria possa vê-lo e o mestre possa alcançá-lo. Quando não houver combate, liste todos os PJs e PNJs principais, junto dos respectivos jogadores e características notáveis. Especialmente no início da campanha, fazer isso ajuda os jogadores e o mestre a ter em mente quem é quem.

Um quadro branco também pode ser usado para acompanhar uma cena de ação. Deitado na mesa, pode conter o desenho de um mapa e miniaturas ou marcadores. Na vertical, pode ser usado para marcar as posições dos personagens.

MINIATURAS, MAPAS E ACESSÓRIOS

Jogos de RPG acontecem na imaginação de seus jogadores. Assim, um “tabuleiro” nunca é necessário. Contudo, ter um mapa de uma cena específica, com marcadores e miniaturas que podem ser posicionados, pode ajudar os jogadores a visualizar o que está acontecendo e a manter registro de posições relativas, locais de obstáculos e assim por diante. Você vai encontrar mais informações sobre o uso de miniaturas e acessórios na caixa **USANDO MAPAS DE BATALHA** no CAPÍTULO 2, página 193.





ESTILOS DE JOGO

Dois jogos de *Dragon Age* podem ter as mesmas aventuras e até os mesmos personagens, mas estilos completamente diferentes. A maneira como você interage com os jogadores e como eles veem o mundo de jogo são questões de estilo de jogo. Diferentes estilos produzem diferentes jogos. Entender o seu próprio estilo e o do seus jogadores dá mais chances de evitar problemas em potencial. Algumas ferramentas narrativas permitem que você mude o “clima” de um jogo ao mudar como os cenários são apresentados aos seus jogadores.

Essas ferramentas podem ajudar a descobrir a razão pela qual um determinado jogo parece não funcionar. Nenhum desses estilos está “certo” ou “errado”, mas alguns grupos ou jogadores não se encaixam com alguns estilos. Qualquer coisa que seja divertida para o grupo é um bom estilo, e qualquer coisa que causa problemas precisa ser examinada.

ESTILOS DE MESTRES

Mestres diferentes têm abordagens diferentes para seu trabalho. A seguir estão alguns estilos comuns de mestres. Examine como e quando você usa esses estilos, e como os jogadores reagem a eles. Às vezes o principal problema de um jogo é que os jogadores não gostam da maneira como você conduz as coisas — o que é algo que você pode mudar.

ANTAGONISTA

O mestre antagonista é aquele que tenta criar problemas para os heróis — muitos problemas. Os inimigos agem com eficiência implacável e muitas vezes são criados especifica-

mente para vencer os personagens, e o mestre não hesita em matar o grupo inteiro. Mestres antagonistas tendem a jogar com regras muito próximas das oficiais. Se este tipo de mestre possui “regras da casa” (modificadas por ele ou pelo grupo), elas são usadas do modo como o mestre as interpreta, assim como todas as regras básicas. Jogadores podem decidir quais ações seus personagens tentam, mas têm pouca ou nenhuma contribuição no mundo. Da mesma forma, o mestre especificamente organiza encontros e PNJs de tal forma que coloca os PJs em risco e não desiste de matar um grupo inteiro.

Poucos jogadores gostam de um mestre que realmente está tentando acabar com seus personagens. Logicamente, não há o que um jogador possa fazer para “vencer” o mestre. Por mais poderosos que sejam os heróis, o mestre sempre pode fazer com que sejam atacados por uma horda gigantesca de crias das trevas ou alguma outra ameaça invencível. A ideia de que um mestre realmente desejaría “derrotar” os jogadores é bobagem — o mestre sempre venceria, e os jogadores provavelmente sairiam do jogo e não voltariam.

Contudo, alguns jogadores gostam de jogos em que o mestre *parece* estar tentando destruí-los. A sensação de perigo e risco aumenta, e assim, a sensação de vitória também aumenta quando os jogadores triunfam.

Aventuras criadas por este tipo de mestre devem estar em um nível de poder razoável em relação aos personagens jogadores. É injusto fazer com que todos os PJs sejam envenenados por um assassino-mestre sem que tenham chance de detectar ou evitar o perigo. Não há problema em tornar aventuras disponíveis mais perigosas, mas o perigo deve estar claro desde o começo. O mestre deve se ater a encontros que os personagens podem vencer, ou pelo menos dar aos jogadores a opção de fugir daqueles que não podem ser ven-

cidos. Um grupo que decide atacar um arquidemônio logo no começo escolhe seu próprio destino. Mas, se o monstro simplesmente aparece do nada e ataca, isso é injusto.

Até mesmo os melhores e mais justos mestres antagonistas podem causar insatisfação aos jogadores. É muito fácil para esse estilo de mestre parecer que está se divertindo às custas dos jogadores, e ninguém gosta de um valentão. O único uso legítimo deste estilo é para aumentar a emoção dos jogadores, mas isso só funciona se eles estiverem gostando. Muitos jogadores estão mais interessados em contar uma boa história do que em arriscar constantemente a perda de seus personagens em um calvário infinito de perigos.

Normalmente, o estilo antagonista deve ser reservado para os clímaxes mais épicos – e deve existir um aviso. Falsificar resultados e salvar os heróis com *deus ex machina* na maioria das vezes e então arremessá-los aos lobos é injusto. Se estiver mudando o tom para um momento dramático, tenha certeza de que os jogadores sabem que desta vez não haverá intervenção divina ou segundas chances. Que os dados decidam o futuro.

BENEVOLENTE

O mestre benevolente é um árbitro das regras que está tentando tornar tudo justo e divertido. Assim como o mestre antagonista, o mestre benevolente tende a usar as regras oficiais, mas não para criar maiores desafios ou para tirar vantagem das burradas dos jogadores. As regras podem ser modificadas ou mesmo ignoradas se entrarem em conflito com a lógica, mas exceções não são feitas apenas para ajudar a tocar uma boa história.

Usado da maneira certa, este estilo produz jogos divertidos e flexíveis, em que todos sabem como o mundo funciona (já que há regras consistentes) e que as regras não serão usadas para criar um resultado fora de propósito. Mestres benevolentes muitas vezes sofrem com conflitos de pressupostos (veja na página 198) se mudam uma regra uma vez, mas recusam-se a fazê-lo em circunstâncias diferentes. Estes mestres também muitas vezes dão liberdade demais a seus jogadores, permitindo que o jogo se torne um emaranhado de missões sem sentido e viagens sem rumo. Entretanto, um mestre benevolente habilidoso pode dar aos PJs liberdade para fazer escolhas e uma certa quantidade de estrutura.

DIRETOR

Um diretor tenta fazer com que os jogadores ajam como ele acha apropriado para a história. A maior parte das aventuras possui um curso de ação “correto”, e os jogadores são recompensados quando encontram-no – e punidos quando não conseguem. Este estilo de jogo muitas vezes coloca as necessidades da história acima das regras.

Um diretor que consegue guiar seus jogadores sem limitar sua liberdade de escolha e oportunidades de diversão pode criar as narrativas dramáticas e memoráveis que muitos RPGistas adoram. Este tipo de jogo possui um senso de estilo muito forte, que permite a reprodução de momentos dramáticos vistos em obras como livros e filmes. Heróis martirizados inspirando seus companheiros à vitória, redenção de vilões e inimigos aparentemente imbatíveis sendo derrotados – tudo isso é mais fácil em jogos com um mestre que dá pistas sutis e empurrações suaves para direcionar a história.

Pelo lado ruim, um diretor pode atropelar jogadores que estão apenas tentando se divertir um pouco. As preferências de um mestre tornam-se muito mais óbvias se ele é um diretor, e podem afetar as reações às ações dos jogadores. Diretores ruins penalizam os jogadores que fazem ações razoáveis que não se encaixam com seus planos, ou tentam empurrar o grupo em um caminho específico, a despeito de sua vontade. Se você está preocupado por estar forçando demais seus jogadores, converse com eles sobre a campanha. Uma conversa franca pode ajudar a atingir o equilíbrio correto.

CONHECENDO SEU GRUPO

Para criar um jogo divertido para seus jogadores, você precisa conhecê-los. Entender os tipos de encontros de que eles gostam, o modo como reagem às situações e a maneira como interagem entre si permite que você modifique o mundo de jogo e seus desafios para que se encaixem nas preferências do grupo, dando a eles causas pelas quais queiram lutar e inimigos que queiram destruir. Sim, isso parece um pouco trabalho de psicólogo... Conhecer um grupo de jogadores bem o bastante para antecipar suas reações e construir aventuras de que eles vão gostar é a parte mais importante de ser mestre. Entendendo os jogadores, todo o resto fica mais fácil.

Não há nenhum atalho para conhecer um grupo de jogadores. Embora alguns tipos de personalidades surjam com frequência, cada jogador é um indivíduo, com suas peculiaridades. Você precisa passar um tempo com os jogadores antes de conhecê-los. O melhor caminho é, nos primeiros jogos, usar elementos comuns – aldeias ameaçadas, magos malignos, aliados realmente tentando ajudar os personagens – e guardar as tramas mais complexas para quando você conhecer melhor seus jogadores. Fazer outras coisas juntos, além de só jogar (como assistir a um filme ou sair para jantar) também pode ajudar no entrosamento do grupo.

TIPOS DE JOGADORES PROBLEMÁTICOS

O foco da lista a seguir é em tipos de jogadores problemáticos, porque jogadores não problemáticos, por definição, não apresentam dificuldades. Jogadores problemáticos tendem a se encaixar em algumas categorias amplas, e essas categorias podem ajudá-lo a entender a forma de lidar com eles – mas são apenas pontos de partida. A maioria dos jogadores possui vários estilos de jogo. Um jogador pode ser um advogado de regras quando está junto a um astro amador, mas tornar-se um motivador junto a um grupo maior de sanguinários. Talvez você precise tentar soluções diferentes antes de encontrar uma que funcione com um jogador específico.

Se um ou mais jogadores estão causando problemas, você deve discutir o assunto com eles. Você não deve punir PJs pelas transgressões de um jogador fora do jogo. Ao invés disso, deve-se conversar com jogadores problemáticos, possivelmente em particular, dependendo dos seus sentimentos e sua percepção da dinâmica de grupo dos seus jogadores. Um jogador não deve se sentir atacado, mas às vezes um grupo precisa discutir problemas em conjunto.

Evite assediar ou intimidar um jogador. Fora do jogo, você não tem autoridade nenhuma. É seu trabalho conversar com os jogadores problemáticos porque você é, essencialmente, o anfitrião do jogo. Se os problemas continuarem, envolva o grupo inteiro. Ninguém deve ouvir mentiras, ser isolado ou maltratado. Mas, se um jogador está causando problemas, o grupo deve falar com ele de maneira madura e direta. Trocar a data do jogo e simplesmente não convidar o problemático pode parecer mais fácil, mas isso apenas causa sentimentos ruins e mais problemas. Algumas pessoas simplesmente não são feitas para jogar uma com a outra, e um grupo maduro sabe dizer isso e seguir em frente.

Também vale a pena ver se *você* não entra em uma dessas categorias. Conhecer suas próprias preferências e preconceitos pode muitas vezes permitir que você enxergue conflitos em potencial com jogadores de outros tipos antes mesmo que eles ocorram. Um mestre que é um jogador sanguinário pode adivinhar logo de início que um astro amador pode ficar insatisfeito com a campanha, a menos que ele insira várias oportunidades de interpretação e atuação. Um bom mestre encontra maneiras de acomodar os desejos dos jogadores sem sacrificar seu próprio estilo de jogo.

ADVOGADO DE REGRAS

O temido advogado de regras é um dos tipos mais comuns de jogadores problemáticos. O advogado de regras usa o sistema de jogo como uma arma contra os outros jogadores e até mesmo contra o mestre. Ele abusa de quaisquer falhas nas regras, cria personagens que tiram vantagem delas e corrige os erros dos outros. O advogado de regras frequentemente cita regras e versões “oficiais” delas como justificativa de seu comportamento, e discute sobre as decisões das quais discorda.

Um jogador que esteja familiarizado com as regras de *Dragon Age* pode ser útil, ajudando o mestre a encontrar regras relevantes com rapidez, e possivelmente até mesmo respondendo perguntas básicas de outros jogadores para economizar tempo. O problema surge quando um advogado de regras toma tempo do jogo discutindo, abusa das regras para fazer algo absurdo ou estraga a diversão com reclamações sobre o conhecimento dos outros jogadores.

Muitas vezes o advogado de regras é motivado por um desejo de justiça. Se um jogador já esteve em jogos nos quais o mestre favorecia apenas um ou dois jogadores, o advogado de regras pode ver a aplicação rígida do sistema como a única maneira de manter o jogo justo. Nesse caso, um tratamento igualitário de todos os jogadores, mesmo desviando-se das regras, é um bom primeiro passo para lidar com o advogado.

Outros advogados de regras veem o conhecimento do sistema como uma forma de competir com o mestre. Apontando seus erros, esses jogadores tentam controlar a campanha. Um jogo de RPG é um esforço cooperativo, e você deve trabalhar em conjunto com os jogadores. Mas, como juiz, você tem a palavra final sobre o funcionamento das regras. Se um advogado de regras tenta controlar a interpretação do sistema, seja firme ao estabelecer sua autoridade, sem ser rude ou tirânico.

A melhor forma de fazer isso é estabelecer regras sobre discordâncias de sistema. Informe os jogadores de que você vai conduzir o seu jogo com base nas regras, não escravizado

por elas. Uma decisão de regras pode ser feita rapidamente, para manter a ação fluindo. Dê um momento para que qualquer um que discorde explique sua objeção. Se você concordar, não há nada errado em voltar atrás. Caso contrário, diga que a discussão acabou e re-examine o assunto depois do jogo. Se mais tarde você decidir que estava errado, informe os jogadores no início da próxima sessão.

Se um advogado de regras continua sendo um problema, você tem todo direito de insistir para que *todas* as questões de regras fiquem para o final da sessão, quando podem ser discutidas sem fazer todos esperarem. O advogado de regras pode anotar quaisquer questões e vocês dois podem discuti-las mais tarde.

ASTRO AMADOR

O astro amador está interessado, acima de tudo, em interpretar seu personagem até o limite. Ele pode insistir em descrever cada ação de seu PJ, representar cada conversa e ficar “dentro do personagem” mesmo quando outros jogadores não estão. Se o astro amador não estiver atrapalhando, deixe-o em paz – ele está entrando em seu papel, e pode adicionar brilho ao mundo do jogo. Contudo, às vezes astros amadores levam as coisas longe demais. Digamos que alguém pergunta se o grupo quer uma pizza. Um jogador que diz com toda seriedade “Mas o que vem a ser essa tal pizza, nobre cavaleiro?” está indo longe demais. Da mesma forma, alguém que recusa-se a resumir uma viagem de dez dias sem qualquer incidente, apenas porque algo importante pode ser discutido, está exagerando.

Às vezes você pode dialogar com um astro amador colocando as coisas em termos de filmes e séries de TV. Em vez de dizer que a jornada será resumida, diga que a cena corta para dez dias depois. Explique que eventos menores devem ser ignorados – não para chegar a um combate, mas para permitir cenas de dramaticidade. Um jogador que interpreta *tudo* pode precisar de limites sobre o tempo apropriado para descrever uma única ação. Demonstrar o modo como um esgrimista saca sua espada com um floreio é ótimo, mas demorar dois minutos para detalhar um ataque que nem mesmo é uma façanha (e pode não ser bem-sucedido) é demais.

CARONEIRO

Um caroneiro não está realmente interessado no jogo; ele só está lá para passar tempo com uma ou mais pessoas (“pegando carona” no jogo). Caroneiros em geral são amigos, namorados ou maridos/esposas de outro(a) jogador(a). Desde que o caroneiro não cause distrações demais, simplesmente deixá-lo em paz costuma ser a melhor estratégia.

Você pode ocasionalmente tentar envolver um caroneiro no jogo mais profundamente. Mas, se tais esforços falham com regularidade, não há razão para continuar tentando. Verifique com o caroneiro se ele não é na verdade um invisível que *gostaria* de estar mais envolvido. Se esse não for o caso, não há nada que você possa fazer para envolvê-lo. Jogos de RPG não são para todos, e algumas pessoas estão dispostas a jogar por conveniência, mas não vão mergulhar a fundo no jogo. Não é necessário gastar tempo e energia tentando mudar a sua campanha para atrair esses jogadores, se eles simplesmente não têm interesse.



ESTRELA

Uma estrela quer fazer o que quer que esteja sendo feito. Estrelas geralmente querem jogar com mais de um personagem ou jogar com personagens com algo que os diferencie. Estes jogadores desejam atenção, para si mesmos e para seus PJs. Estrelas podem ser úteis para manter todos entusiasmados e envolvidos na campanha, e sua energia pode afetar positivamente os outros jogadores. Contudo, uma estrela que realmente consiga mais tempo “sob os holofotes” pode ser um problema, impedindo que os outros aproveitem o jogo por completo.

Não há muito que se possa fazer quanto a uma estrela que cause problemas, exceto conversar. Se for necessário, você pode planejar tramas centradas nos outros personagens, mas isso só é justo se a estrela também tiver seu lugar ao sol. Também vale a pena perguntar aos outros jogadores se eles se importam com as ações da estrela — um grupo de sanguinários e invisíveis pode achar ótimo que uma estrela fique com toda a parte de interpretação, por exemplo.

IMPLICANTE

Um implicante simplesmente gosta de irritar os outros jogadores e o mestre. Felizmente, esse tipo de jogador é raro. Se você perceber que tem um implicante na mesa, uma conversa educada mas firme é necessária. Se o implicante puder amenizar seu jeito, permita que ele fique no grupo. Caso contrário, o grupo todo deve convidá-lo a se retirar do jogo.

INVISÍVEL

Um invisível é o oposto de uma estrela. Este jogador não parece estar envolvido, mal abre a boca e permite que os outros planejem tudo. Invisíveis atrapalham apenas se tornarem o jogo mais lento, recusando-se a responder perguntas

ou agir em seu turno. A coisa mais frustrante a respeito destes jogadores é que eles muitas vezes afirmam adorar a campanha, mesmo que nem pareçam estar presentes no momento do jogo.

Se você puder descobrir a causa do silêncio de um invisível, a maioria se transforma em participantes ativos. Alguns invisíveis simplesmente não conhecem bem as regras do jogo (especialmente em jogos com muitas regras alternativas). Nesse caso, pode ser útil designar um outro jogador para ajudá-lo a responder ao que você diz (esta pode ser outra forma de usar os talentos de um advogado de regras). Outros jogadores deste tipo apenas precisam de tempo para ficar confortáveis com uma campanha ou um grupo, e ainda outros nunca se envolvem mais. Verifique periodicamente se os invisíveis sentem que algo está faltando na campanha. Se não for o caso, deixe-os em paz e apenas tome cuidado para que eles não tornem o jogo mais lento.

MOTIVADOR

O motivador apenas quer resolver as coisas. Agora. Desde que os PJs estejam no caminho para cumprir algum objetivo, o motivador está feliz. Mas desvios, descanso e conversas sem propósito irritam-no. Alguns motivadores limitam-se a manter os PJs no rumo, enquanto outros querem que os jogadores e o mestre também fiquem concentrados no jogo. Um motivador pode ser útil quando o grupo se afasta demais da trama do jogo (ou se distrai do jogo em geral). Contudo, quando são exigentes demais, os motivadores acabam sendo mandões, entrando em conflito com outros jogadores.

É possível lidar com um motivador agendando um tempo de descanso (tanto para os personagens quanto para os jogadores). Se o mestre diz que pretende que os PJs passem o inverno em uma determinada cidade, o motivador sabe que não há razão para encorajar o grupo a seguir adiante. Se o



grupo decidir começar o jogo uma hora depois que todos se reúnem e o mestre anuncia intervalos periódicos, o motivador pode ficar satisfeito. Caso contrário, veja se o motivador não está irritando os outros jogadores e peça que ele seja educado ao lidar com eles.

SANGUINÁRIO

O jogador sanguinário está mais interessado em matar. Provavelmente todos os desafios são encarados em termos de o que precisa ser morto, e qual é a melhor forma de fazê-lo. Este jogador muitas vezes fica entediado com encontros de interpretação e exploração. O lado positivo é que o sanguinário gosta de algo que existe naturalmente como um dos focos do jogo (combate), e é fácil agradá-lo. O lado negativo é que ele pode ficar desinteressado com todo o resto, falando e distraindo os outros jogadores, ou até mesmo reclamando de qualquer cena que se interponha entre as batalhas.

Às vezes o sanguinário pode ser atraído para sequências que não envolvam combate através da descoberta do que é importante para o personagem e o jogador. Uma conversa franca e honesta entre o mestre e o jogador sobre os tipos de eventos sem combate que interessam o jogador pode ser útil, assim como envolver a história do personagem ou inserir PNJs que falem sobre o grande guerreiro que ele é. Se você precisar transmitir alguma informação de modo que o jogador preste atenção, faça com que um inimigo comece a trocar insultos e farpas durante uma luta.

No final das contas, se o jogador não se interessar por nada mais, simplesmente inclua muitas batalhas. A maioria dos jogadores entende que o jogo existe para que todos se divirtam. Assim, intercalar encontros de combate com outros tipos costuma evitar que o sanguinário crie distrações e manter seu interesse o bastante para que ele fique conectado à campanha. Não espere que o sanguinário negocie com PNJs, resolva charadas ou envolva-se em grandes romances, a menos que o jogador tenha manifestado interesse nisso. Encoraje a interpretação com suavidade, mas não tente forçá-la.

CONFLITOS DE PRESSUPOSTOS

Um dos maiores riscos que qualquer mestre enfrenta é o conflito de pressupostos. Isto acontece quando um jogador presume uma coisa e você, outra. Por exemplo, se o mestre diz que cinco homens mal-encarados ameaçam um PJ, o jogador pode presumir que eles são bandidos desarmados — que a descrição “mal-encarados” significa que eles são valentões mal-encarados, que não carregam armas e apenas têm aparência ameaçadora. Na verdade, o mestre quer dizer que eles parecem perigosos e dispostos à violência, e que serão um desafio difícil. O mestre imagina-os vestindo armaduras pesadas e carregando armas. Como nem o mestre e nem o jogador percebem que ocorreu uma falha de comunicação, o jogador pode tomar uma decisão que pareça absurda ao mestre, e que pode levar a uma situação ruim no jogo.

A razão pela qual conflitos de pressupostos são tão perigosos é que frequentemente não são notados até que seja tarde demais. Às vezes, conflitos de pressupostos *never* são resolvidos, deixando ressentimentos em ambos os lados. No caso acima, se uma luta não acontecer, o jogador pode deixar o encontro sem nunca perceber que errou na avaliação de seus oponentes. Ele descobre que os homens são parte de um grupo de bandidos que tomou a cidade como refém, mas continua a vê-los como grandalhões desarmados. O jogador convence o grupo a atacar o forte dos bandidos, já que tem certeza de que é possível vencer a luta. O grupo planeja e se prepara durante três sessões de jogo antes de atacar o forte, apenas para descobrir que ele é protegido por guerreiros em armaduras pesadas. O jogador reclama, apenas para ouvir que os homens sempre estiveram bem armados e equipados. O jogador sente que o mestre mudou a realidade do jogo, e o mestre sente que o jogador simplesmente não estava prestando atenção.

Conflitos de pressupostos também podem acontecer em escala maior. Se o mestre descreve uma campanha como “estilo espada e magia”, os jogadores podem imaginar um jogo em que feiticeiros poderosos sejam comuns, e a maior parte das aldeias possui um mago hábil, que pode lançar feitiços. Se o mestre estiver na verdade pensando em termos de histórias clássicas dos anos 1920 (também chamadas “espada e magia”), pode decidir que usuários de magia são bem raros, e geralmente malignos. Os jogadores que criaram seus personagens ao redor da ideia de que magos são comuns podem não notar isso até que muitos jogos tenham se passado, ficando surpresos e irritados quando não conseguem contratar um mago em qualquer aldeia que visitam.

Não há um modo infalível de evitar conflitos de pressupostos. Dar exemplos sempre que possível e verificar se os jogadores entendem os exemplos ajuda. Também é útil saber que conflitos de pressupostos ocorrem, e ter bastante paciência quando um jogador parece presumir algo diferente do que você quis dizer. Um conflito de pressuposto ocasional pode ser consertado permitindo que os jogadores mudem ações passadas quando um pressuposto razoável prova-se falso. Para elementos menores, você pode até mesmo mudar a realidade do jogo para se adequar ao falso pressuposto (especialmente se você notar o conflito antes dos jogadores). Caso esses conflitos tornem-se comuns, encontre um meio de ser mais claro, possivelmente usando ilustrações; entregando bilhetes, acessórios e outros materiais de apoio aos jogadores, ou fazendo recapitações no começo de cada sessão.

INDEPENDÊNCIA & IMPROVISO

Dizem que nenhum plano de batalha sobrevive ao contato com o inimigo e, em jogos de RPG, nenhum plano de aventura sobrevive ao contato com os jogadores. Não importa quanto cuidado você tenha em preparar, seus jogadores *sempre* o surpreenderão ao fazer algo completamente inesperado, ou encontrar a única brecha na sua lógica que você deixou passar. Quando isso acontece (e *sempre* acontece), a coisa mais importante é não se preocupar. Sua aventura *não* está arruinada e sua campanha ainda pode continuar, mesmo que não pela direção que você originalmente planejou.

A primeira coisa a lembrar sobre improviso é não ficar muito preso aos seus planos. Planejamento é importante mas, ao contrário do que alguns possam pensar, o mestre *não* controla a história em um RPG. Os jogadores, sim. O mestre

pode ajudar a direcionar os jogadores, dando a eles dicas, pistas e empurrões em uma direção ou outra, mas, no final das contas, as decisões dos jogadores conduzem as coisas.

Pegue o exemplo clássico “contratação na taverna”: alguém pode abordar os heróis em uma taverna e oferecer emprego a eles. Obviamente, esta é uma oportunidade para os jogadores dizerem “sim” e se envolverem na história... Mas e se eles disserem “não”? Da mesma forma, se um vilão oferece a um herói o que ele mais deseja para trair seus amigos, a expectativa da alta fantasia clássica é de que ele recuse, não importa o custo, mas e se ele aceitar? O que fazer?

Tenha em mente que você nunca sabe com certeza quais caminhos os jogadores vão seguir, e todas as decisões dão a eles a oportunidade de influenciar a história. Você tem apenas duas formas de lidar com isso: limite o poder de tomada de decisão dos jogadores ao ponto em que eles sentem-se estar assistindo ou lendo a história ao invés de participar dela, ou aprenda a se adaptar com o que acontece e improvise.

As três coisas importantes sobre improviso são planejamento, paciência e *não* entrar em pânico!

Começando por esse último, não entre em pânico se os jogadores fizerem algo completamente inesperado. Embora você possa tentar dissuadi-los com um comentário tipo “Você *realmente* quer fazer isso”, geralmente é melhor apenas seguir o fluxo e ver o que vai dar. Não se preocupe, não é o fim do mundo, e com o tempo você vai conseguir colocar a aventura na direção certa novamente.

Isto torna a paciência importante para o improviso. Às vezes, os jogadores insistem em fazer viagens paralelas e investigar coisas que não são importantes para a aventura, mas eles as tornaram importantes ao dar atenção a elas. A melhor coisa a fazer é ser paciente e deixar os eventos seguirem até o fim. Se você conseguir encaixar um elemento de sua história nos novos interesses dos jogadores, faça isso. Do contrário, apenas aproveite a cena de interpretação ou exploração que os jogadores ajudaram a criar. Por exemplo, se os personagens estão visitando uma feira e você quer que eles participem do torneio de arquearia, mas em vez disso eles se fixam no vagão da cartomante valeana, siga adiante com a cena da cartomante. Talvez ela possa largar algumas dicas agourentas. A cena no torneio de arquearia pode acontecer mais tarde, ou talvez os personagens possam ouvir o que aconteceu lá através de outra pessoa, se não for vital que presenciem o fato.

Por fim, planejamento (veja PLANEJAMENTO E PREPARAÇÃO) pode tornar o improviso mais fácil. Se você tem referências rápidas e anotações à mão, pode criar algo mais facilmente com as coisas acontecendo no momento e adaptar seus planos para as decisões dos jogadores. Para usar o exemplo anterior, se você queria que os heróis fossem emboscados na competição de arquearia, apenas move a emboscada para o acampamento valeano: você tem todas as informações de jogo preparadas para os emboscadores, e pode criar algo com detalhes divertidos para o acampamento na hora. Talvez a cartomante dê um aviso aos heróis antes de a emboscada acontecer!

Estar disposto a improvisar abre a você — e ao seu jogo — um dos melhores elementos do RPG: colaboração criativa que acontece quando um grupo de jogadores se reúne ao redor de uma mesa para construir e jogar uma história juntos, ao invés de simplesmente ouvir passivamente uma história que já está escrita. Quando o jogo lhe dá uma oportunidade para usar sua imaginação, use-a!

O QUE FAZER E NÃO FAZER COMO MESTRE

A seguir estão alguns bons conselhos gerais sobre ser um mestre de *Dragon Age RPG*.

O QUE FAZER

PLANEJAR COM ANTECEDÊNCIA

Reserve um tempo para preparar anotações da aventura e materiais de jogo, como aquelas na seção **GERENCIAMENTO DE INFORMAÇÃO**. Mantenha um diário de campanha e faça anotações durante o jogo, copiando-as para seu diário mais tarde. Registre os prêmios e melhorias de personagens. Quanto melhor você preparar e organizar suas informações, mais fácil será conduzir um jogo tranquilo e com bom ritmo, sem necessidade de folhear papéis ou procurar fatos que deveriam estar na ponta da língua.

DESCREVER

É seu trabalho pintar um quadro do mundo e da história para os jogadores, e encorajá-los a fazer o mesmo uns para os outros. Suas imaginações podem ser os melhores “gráficos” do mundo, mas apenas se vocês as utilizarem! Use linguagem vívida e faça descrições evocativas, sem se perder em detalhes insignificantes.

DESAFIAR OS JOGADORES

Dê aos personagens encontros desafiadores mas manejáveis em termos de suas habilidades de jogo — mas também desafie os *jogadores* com oportunidades de interpretação, intriga, enigmas, investigações e assim por diante. Mantenha-os envolvidos e sempre tentando adivinhar o que virá a seguir, ou como resolver o último problema que você jogou sobre eles.

SER FLEXÍVEL

É impossível saber com certeza o que acontecerá quando os jogadores encontrarem a trama que você planejou. Você precisa estar pronto e disposto a improvisar e mudar seus planos para lidar com uma ideia ou decisão inesperada. Tente não forçar os jogadores ao caminho que você escolheu — mude para acomodá-los e incluir as decisões de seus personagens, ainda oferecendo desafios ao longo da jornada.

CONCENTRAR-SE NOS PERSONAGENS

Os PJs são os personagens principais da sua história, como o elenco de um romance, filme ou série de TV. Concentre-se neles: seus objetivos, seus desafios, sua história, em vez de focar-se nos personagens não jogadores que você controla. Os antagonistas e coadjuvantes estão no jogo para realçar as ações dos protagonistas, não para ofuscá-los. A história deve ser *sobre* os personagens jogadores, em vez de apenas acontecer ao redor deles.

O QUE NÃO FAZER

TRANSFORMAR TUDO EM COMBATE

Embora combate e ação sejam uma grande parte de um jogo de aventura como *Dragon Age*, não faça com que *todos* os encontros sejam de combate, ou que cada interação acabe em luta. Crie oportunidades de investigação, exploração, interação e algumas transições entre os encontros para interromper a ação e dar aos jogadores que estão interessados em outros aspectos do jogo tempo para aproveitá-los. Permita a possibilidade de evitar algumas lutas ou resolver alguns problemas através de outros meios.

DISCUTIR

Seu dever é atuar como juiz do jogo. Assim, evite entrar em discussões extensas com os jogadores. Se houver uma discordância sobre uma regra ou outro elemento do jogo, ouça todos os lados rapidamente e tome uma decisão, dizendo a qualquer um que discorde que vocês podem conversar sobre isso *depois* do jogo. Então siga em frente. Não “puxe o freio de mão” do jogo apenas para discutir no mesmo instante. Isso não é justo com as outras pessoas no grupo.

SER MALDOSO

Embora você deva desafiar os jogadores e seus personagens, e interpretar os vilões e monstros até o limite, nunca seja maldoso ao fazer isso. Ou seja, não seja injusto ao apresentar desafios e, obviamente, não espezinhe os jogadores por falhas de seus personagens, nem tenha prazer com isso. Não desrespeite as características pessoais dos jogadores ou use-as no jogo como forma de manipulá-los ou, ainda pior, puni-los. Em suma, se você está mestmando, não seja um babaca.

SER CHATO

As únicas imagens emocionantes e efeitos especiais que você possui para seu jogo de *Dragon Age* são aqueles que você é capaz de inspirar nas imaginações dos jogadores. Tente tornar suas descrições ricas e seu tom de voz entusiasmado, mantendo um ritmo acelerado e agradável. Não fale com voz monótona. Não deixe que o jogo se perca em detalhes e minúcias que não interessam a ninguém. Uma das principais vantagens do RPG é a habilidade de dirigir a história como você quiser — use isso para manter as coisas interessantes.

PREOCUPAR-SE

Por último, e mais importante, lembre-se de que isto é só um jogo, e deve ser divertido. Não se preocupe demais se está fazendo tudo “certo”, desde que todos estejam se divertindo. Se você cometer um erro, conserte-o e lembre-se de não repeti-lo da próxima vez. Se você esqueceu alguma informação vital, compense com algo que se encaixa e siga em frente.

A chave de tudo é que o jogo, assim como o *show*, tem que continuar. É melhor manter as coisas em movimento do que preocupar-se com algum detalhe que será esquecido durante o próximo encontro emocionante. O melhor de tudo é que, se você não estiver tenso, em geral os jogadores também não estarão. Lembre-se, o jogo é *seu*. Divirta-se com ele!

CAPÍTULO 9



USANDO AS REGRAS

Agora que você tem uma visão geral do papel do mestre, é hora de alguns conselhos práticos sobre as regras. Para começar, leia a parte do livro destinada aos jogadores, pois a maior parte das regras do jogo está lá. Preste atenção especial ao CAPÍTULO 2: JOGANDO. Este capítulo fornece conselhos e orientação para usar as regras para iniciar e melhorar suas aventuras e campanhas.

Para mestres mais novos, este capítulo cobre tudo, desde controlar batalhas em massa até encontros básicos, que podem ser um pouco difíceis quando se começa. Não hesite em introduzir estes conceitos e regras opcionais gradativamente em seus jogos.

DOMINANDO OS TESTES DE HABILIDADE

Como dito no CAPÍTULO 2: JOGANDO, os testes de habilidades são o coração do sistema de *Dragon Age RPG*. A maior parte das rolagens durante o jogo é composta de testes de habilidades; assim, uma de suas principais tarefas como mestre é julgá-los com equilíbrio, enquanto mantém a aventura em movimento. Em vez de fornecer listas imensas de ações permitidas e modificadores para cada ocasião, *Dragon Age* oferece uma ferramenta simples, mas robusta, que você pode usar quando estiver conduzindo o jogo. Isto significa que você tomará decisões com frequência, mas o sistema é flexível o bastante para lidar com a maior parte das situações facilmente.

Você vai encontrar um apanhado geral dos testes de habilidades no CAPÍTULO 2, mas vamos rever os fundamentos aqui. Um teste de habilidade utiliza três dados de seis faces (3d6). Dois dos dados devem ser de uma mesma cor, e o terceiro deve ser de uma cor diferente. O dado de cor diferente é conhecido como “dado do dragão”.

Os três dados são rolados e seus resultados são somados. Então, adiciona-se +2 caso o personagem possua o foco apropriado. O número final é o resultado do teste.

**RESULTADO DO TESTE =
3d6 + HABILIDADE + FOCO**

O resultado do teste é comparado a um número-alvo fixo (NA) em um teste básico ou ao resultado do teste de outro personagem em um teste oposto. Um personagem vence um teste básico ao igualar ou superar o número-alvo e em um teste oposto ao derrotar o resultado do teste do oponente. Os resultados do dado do dragão podem ser usados para determinar o grau de sucesso e desempatar caso seja um teste oposto.

Quando você, como mestre, for julgar qualquer teste de habilidade em *Dragon Age RPG*, deve tomar quatro decisões importantes:

- Quais habilidades e focos se aplicam?
- Quanto tempo o teste demora?
- O que pode ser ganho com o teste?
- Quais são as consequências de uma falha?

Vamos examinar essas perguntas, uma a uma.

LEMBRETES SOBRE TESTES DE HABILIDADES

- Apenas um foco pode se aplicar a um teste.
- Deixe os dados na mesa depois de rolar, pois o valor do dado do dragão pode ser importante.
- O dado do dragão conta apenas para testes bem-sucedidos.
- Para testes básicos, examine a situação e estabeleça uma dificuldade.
- Para testes opostos, represente as circunstâncias através de bônus e penalidades de 1 a 3.
- Em testes opostos, os empates são decididos pelo maior resultado no dado do dragão, ou pela maior habilidade, nesta ordem.
- Testes avançados usam um limiar de sucesso para medir seu progresso ao longo do tempo. Não exagere em seu uso!

QUAIS HABILIDADES E FOCOS SE APLICAM?

Quando um jogador tenta fazer algo com chance de falha, você deve pedir um teste de habilidade. Tarefas cotidianas ou extremamente fáceis (ler algo escrito em um livro em bom estado, no caso de personagens alfabetizados, caminhar até a taverna) não exigem rolagens. Para as tarefas que exigem, o jogador deve descrever a ação que está tentando realizar. Você então deve decidir qual habilidade é relevante e qual foco se aplica. Se um personagem está tentando forçar uma porta, por exemplo, você pediria um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR). Como existem apenas oito habilidades, fazer a escolha certa é intuitivo.

Escolher um foco pode exigir um pouco mais de esforço. Às vezes isso é óbvio. Se um personagem está tentando esgueirar-se por um beco, isso é um teste de DESTREZA (FURTIVIDADE). Em outras ocasiões, o foco certo pode não ser claro, e pode ser que nenhum foco se aplique. Nesse caso, é apenas um teste de habilidade simples. Contudo, esteja aberto às sugestões dos jogadores – se um deles puder explicar por que determinado foco se aplica, permita seu uso.

Você também deve ter em mente que, às vezes, os personagens usarão habilidades e focos diferentes ao fazer testes opostos. Por exemplo, um mercador pode tentar convencer um aventureiro a gastar mais dinheiro do que deveria em um escudo novo. O mercador faria um teste de COMUNICAÇÃO (BARGANHA), enquanto que o aventureiro faria um teste de VONTADE (DISCIPLINA).

Em geral, qualquer personagem pode tentar um teste de habilidade. Contudo, alguns testes exigem conhecimento ou treinamento especializado. Quando este for o caso, você deve exigir um foco específico para a simples tentativa. Por exemplo, você pode pedir um teste de ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO EXIGIDO). Um personagem sem o foco exigido falha automaticamente.

QUANTO TEMPO O TESTE DEMORA?

Um teste de habilidade pode representar segundos, horas ou até mesmo dias, dependendo da ação que o personagem está tentando realizar. Durante o tempo de narrativa, esses períodos geralmente serão mais longos. Se os PJs tentarem buscar informações pela cidade sobre um vilão, por exemplo, você pode decidir que um teste representa uma tarde conversando com diferentes pessoas. Contudo, em tempo de ação, é mais importante manter um registro preciso. Lembre-se de que cada rodada de tempo de ação

representa 15 segundos e que, durante este tempo, um personagem pode realizar uma ação principal e uma ação menor, ou duas ações menores. Quando estiver decidindo quanto tempo um teste demora durante o tempo de ação, você deve usar estes tipos de ações. Uma tarefa longa deve exigir uma ação principal e uma ação menor, ou duas de cada, para algo que se estenda por duas rodadas.

Por último, existem testes de habilidades que são reações. Muitos feitiços, por exemplo, exigem que seus alvos façam um teste para resistir a certos efeitos. Esses testes não tomam tempo, pois em geral ocorrem fora da rodada do personagem que faz o teste.

O QUE PODE SER GANHO?

Se o personagem for bem-sucedido, o que exatamente acontece? Isso é o que pode ser ganho. Em geral, o resultado é óbvio. Um personagem que esteja tentando pular sobre um abismo consegue chegar ao outro lado, por exemplo. É mais fácil lidar com testes binários: o personagem tem sucesso ou falha. Contudo, às vezes você precisa de mais nuances – aí entra o dado do dragão. Você pode usar o dado do dragão para determinar o grau de sucesso de um personagem. Um resultado 1 significa que a ação foi realizada por pouco, enquanto que um 6 significa que o sucesso foi espetacular. Voltando ao exemplo do abismo, você poderia usar o dado do dragão para determinar como o personagem aterrissou. Um resultado 1 poderia significar que ele está pendurado na beirada, com chance de cair; um 2 ou 3 significaria uma queda de mau jeito, que deixa o personagem estirado no chão; um 4 ou 5 poderia significar que o personagem aterrissa em pé, e um 6 indicaria que o personagem voa por sobre o abismo e cai de pé, a dois metros da beirada.

E EM CASO DE FALHA?

Rolagens ruins acontecem – geralmente no momento mais inoportuno. Quando um personagem falha em um teste de habilidade, o que acontece? Às vezes, uma falha em um teste não possui qualquer consequência, exceto o óbvio. Um personagem que tenta encontrar informações sobre um antigo rei faz um teste de ASTÚCIA (CONHECIMENTO HISTÓRICO) e falha. Não há consequência exceto não obter a informação. Contudo, um personagem que não consiga pular por sobre um abismo vai cair – e sofrer dano. Você deve decidir quanto dano, e se o personagem pode fazer qualquer coisa para remediar a situação. Por exemplo, você pode permitir um teste de DESTREZA (ACROBACIA) para que o personagem aterrissasse em um parapeito mais abaixo, em vez de cair no rio.

Você também deve decidir se os personagens podem repetir testes falhos. Dependendo das circunstâncias você pode dizer “sim”, “sim com condições” ou “não”. Em outras palavras, se o personagem tem tempo, você pode permitir outra tentativa, permitir outra tentativa se houver uma nova abordagem ou não permitir outra tentativa, determinando que a tarefa é difícil demais. Como sempre, tente ser justo, mas não deixe que o jogo se perca em uma série infinita de rolagens repetidas.

TESTES BÁSICOS

Testes básicos são os mais fáceis de se resolver, porque o personagem faz o teste contra um número-alvo fixo. A menos que o personagem esteja enfrentando oposição ativa de outro personagem ou monstro, use testes básicos. O lado bom desses testes é que exigem apenas uma decisão, um julgamento geral da dificuldade da ação. A tabela DIFICULDADE DE TESTES BÁSICOS fornece exemplos de dificuldades. Provavelmente você irá consultá-la mais do que qualquer outra tabela.

Ao determinar o número-alvo, tente levar todas as circunstâncias em consideração. Em um teste de ASTÚCIA (PESQUISA), a biblioteca possui um bom acervo? Em um teste de DESTREZA (FURTIVIDADE), o assoalho range? Em um teste de FORÇA (ESCALAR), a parede possui apoios para as mãos? Em resumo, o quanto difícil é a tarefa a ser executada?

Você não precisa ter um colapso nervoso pensando nisso. Faça uma avaliação rápida e deixe que os dados decidam. Você pode dizer aos jogadores o NA, ou mantê-lo em segredo. Mantê-lo em segredo pode reduzir as discussões com os jogadores. Eles dizem o resultado do teste e você diz se foi um sucesso ou uma falha.

TESTES OPOSTOS

Testes opostos funcionam de forma um pouco diferente. O personagem não está tentando igualar ou exceder um número fixo, mas superar o resultado do teste de um oponente. Isto torna as coisas um pouco mais complicadas, pois você não pode resumir tudo a um número-alvo. Se houver circunstâncias que afetam um ou mais personagens envolvidos no teste, você precisará determiná-las e designar bônus e/ou penalidades que afetam o resultado final. Em geral, você deve conceder bônus ou impor penalidades de -1 a -3 para refletir as circunstâncias do teste. Por exemplo, um personagem tentando fazer um teste de FORÇA (SALTO) pode sofrer uma penalidade de -2 ao pular em solo lامacento.

Alguns fatores que você pode considerar para bônus e/ou penalidades incluem equipamento, iluminação, clima, restrições de tempo, distrações, ajuda e boa interpretação, quando for apropriado. Determine e deixe os bônus ou penalidades claros aos jogadores antes que eles rolem os dados.

TESTES AVANÇADOS

A maior parte dos testes é determinada por uma rolagem. Contudo, há ocasiões em que uma tarefa é complicada, e não pareceria certo resolvê-la com apenas uma rolagem. Esses tipos de tarefas exigem muito tempo e/ou esforço, como disputar uma corrida longa ou fazer uma pesquisa. Testes avançados são testes básicos ou opostos que utilizam

DIFICULDADE DE TESTES BÁSICOS

DIFICULDADE DO TESTE	NÚMERO-ALVO
Rotineira	7
Fácil	9
Média	11
Desafiadora	13
Difícil	15
Formidável	17
Amedrontadora	19
Quase impossível	21

TESTES AVANÇADOS

DIFICULDADE DA TAREFA	LIMIAR DE SUCESSO
Fácil	5
Média	10
Desafiadora	15
Difícil	20
Formidável	25

um “limiar de sucesso” para manter um registro de seu progresso ao longo do tempo. A tarefa está completa quando o total dos dados do dragão de todos os testes bem-sucedidos é igual ou maior que o limiar de sucesso.

Como o exemplo ilustra, tanto a duração quanto a dificuldade de cada teste são importantes. Como o dado do dragão conta apenas em testes bem-sucedidos, quanto maior a dificuldade, mais rolagens serão necessárias. Se mais de um personagem colaborar, isso pode se refletir em uma mudança na dificuldade do teste ou em um modificador para o personagem que faz o teste. Isto resultará em mais testes bem-sucedidos, e a tarefa irá se completar mais rapidamente.

Você pode usar um teste avançado para determinar quanto tempo algo demora, e também para determinar quem acaba uma tarefa primeiro. O primeiro personagem a igualar ou exceder o limiar de sucesso é o vencedor. Isto pode ser usado para simular todo tipo de conflitos, de debates a corridas de cavalos.

A tabela TESTES AVANÇADOS fornece diretrizes básicas para limiares de sucesso, embora não haja limite teórico para o quanto altos eles possam ser. Contudo, na prática, é melhor não fazer os jogadores roarem dados para sempre, então pense com cuidado antes de estabelecer limiares acima de 25.

EXEMPLO

O mago Lorrahn está tentando decifrar uma obscura teoria mágica. O mestre decide que isto será uma série de testes de ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO), com limiar de sucesso igual a 15. Cada teste tem NA 13 e representa uma hora. Lorrahn acaba precisando de seis testes para entender a tal teoria. O primeiro e o quinto testes falham, e os resultados do dado do dragão desses testes não contam. Os quatro testes bem-sucedidos têm resultados de 2, 5, 4 e 6 nos dados do dragão. O total, 17, é maior que o limiar de sucesso. Assim, após seis horas de estudo, Lorrahn entende a teoria.

INTERPRETAÇÃO & REGRAS

Em uma sessão de *Dragon Age*, tanto você quanto os jogadores passarão muito tempo falando “dentro do personagem”. Esta interação é uma das diferenças entre RPGs e outros tipos de jogos. Um grupo pode passar horas apenas interpretando, sem nunca tocar em um dado. Contudo, há momentos em que a interpretação e as regras devem se encontrar. As pessoas discutem sobre o ponto em que ambas se sobrepõem desde a invenção dos RPGs.

Um ponto fundamental é a habilidade social do jogador em oposição à habilidade social do personagem. Quando é apropriado interpretar uma interação e quando deve-se rolar dados? E se um personagem tem um valor baixo de Comunicação, mas seu jogador é carismático e falante? Ou o oposto – o personagem é um grande orador, mas o jogador é retraído na vida real? Esses problemas geralmente não surgem durante encontros de combate ou exploração. Ninguém espera que um jogador lute ou decifre um pergaminho antigo. As pessoas contentam-se em deixar que os dados decidam essas situações. Contudo, quando o assunto é interpretação, os jogadores podem falar e interagir. Estão fazendo isso dentro dos personagens, mas são os jogadores – e suas habilidades sociais – que efetivamente agem.

Vamos supor uma cena em que os PJs devem convencer um bann (um nobre fereldeniano) de que um homem foi preso injustamente. Há quatro maneiras de conduzir essa cena.

- Todos podem apenas interpretar. Se os argumentos dos jogadores forem convincentes, você decide que o bann cede e liberta o homem.
- Você pode resolver a cena com testes de habilidade, com os jogadores fazendo testes de COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO) contra a COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) do bann.
- Você pode mesclar as duas abordagens, deixando que os jogadores interpretem e concedendo bônus ou penalidades com base em seus argumentos e oratória.
- Você pode conduzir a cena como um teste avançado, dizendo aos jogadores que eles têm cinco minutos de tempo de jogo para convencer o bann, e cada teste de COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO) demora um minuto. Você estabelece um limiar de sucesso baseado no comportamento do bann em relação aos PJs e o prisioneiro. Antes de cada teste, os jogadores podem expor um argumento. Se você achar que o argumento é convincente, pode dar um bônus no teste. Os jogadores podem se revezar expondo seus argumentos e rolando os dados, ou podem escolher um porta-voz com a melhor COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO). Os dados são os árbitros finais nesta abordagem, mas uma boa interpretação aumenta a chance de sucesso.

Nenhuma dessas técnicas é errada, embora a segunda (apenas rolar dados) reduza a interpretação a um mínimo. Você precisa decidir como quer lidar com cenas desse tipo no seu jogo. Não há problema em misturar diferentes abordagens. Você pode fazer um teste de habilidade rápido para resolver uma barganha com um mercador e, mais tarde, interpretar um banquete sem nenhuma rolagem. O mais importante é descobrir qual abordagem funciona para o seu grupo.

CONSIDERAÇÕES SOBRE COMBATE

Quando o jogo muda de tempo de narrativa para tempo de ação, é hora do combate. Este é o momento em que as regras de *Dragon Age* tornam-se mais rígidas, e você terá de tomar muitas decisões em pouco tempo. Cabe a você controlar todos os PNJs. Você precisa rolar iniciativa para eles e decidir suas ações quando seus turnos chegam. Você também precisa manter um registro dos recursos dos vários PNJs, como Saúde e pontos de mana. As regras básicas de combate estão no CAPÍTULO 6. Mas, como mestre, você precisa saber de mais algumas coisas para julgar um combate. A seção a seguir fornece conselhos e regras adicionais que irão ajudá-lo a conduzir encontros de combate em *Dragon Age*.

PNJS IMPORTANTES & SECUNDÁRIOS

Personagens não jogadores em *Dragon Age* são divididos em dois tipos: PNJs importantes e PNJs secundários. PNJs importantes são personagens proeminentes na história, e muitas vezes têm um papel recorrente. PNJs secundários têm um papel de apoio, seja como figurantes ou soldados anônimos. Muitos PNJs secundários nem mesmo terão nomes. As regras tratam os PNJs importantes e secundários da mesma forma, com duas exceções:

- Em encontros de combate, você pode rolar iniciativa para cada PNJ importante separadamente. Você pode dividir PNJs secundários em grupos, e fazer uma rolagem de iniciativa para cada grupo. Por exemplo, se você tem três genlocks e quatro esqueletos em um combate, rola iniciativa apenas uma vez para os genlocks e uma vez para os esqueletos. Quando chegar a vez da iniciativa dos genlocks, todos realizam seu turno. Cada um faz uma ação diferente, mas todas acontecem na mesma iniciativa. Então, quando chegar a vez dos esqueletos, todos os quatro realizam seus turnos.
- Você pode, se quiser, aplicar as regras para PJs moribundos aos PNJs importantes. Se fizer isso, um PNJ importante que caia com Saúde 0 morrerá depois de um número de rodadas igual a $2 + \text{Constituição}$, a menos que receba alguma forma de cura. Um personagem moribundo pode falar, mas não pode fazer nenhuma outra ação. O PNJ morre no início do seu turno na última rodada. Os aliados dele têm até esse momento para salvá-lo.

SURPRESA

Em combate, muitas vezes atacar primeiro é a chave para a vitória – por isso a emboscada é uma tática tradicional. No início de um encontro de combate, você deve determinar se um lado surpreende o outro. Personagens surpresos não têm chance de agir na primeira rodada de combate. A surpresa é determinada em um processo de três etapas.

- **ANALISE A SITUAÇÃO:** primeiro, determine a situação básica. Um dos lados está escondido de alguma forma? O outro lado está ciente do perigo? Ambos os lados apenas encontraram-se por acidente?

- **TESTE OU NÃO:** em seguida, determine se um ou ambos os lados têm chance de detectar o outro antes de fazer contato. Em algumas situações, um dos lados surpreende o outro automaticamente. Se você decidir que há chance de detecção, pode fazer com que os personagens façam testes de Percepção com os focos apropriados (Visão é o mais comum destes). Este pode ser um teste básico, em que você designa um NA de acordo com as circunstâncias, ou você pode torná-lo um teste oposto de Percepção contra DESTREZA (FURTIVIDADE). É possível que alguns personagens estejam surpresos enquanto outros do mesmo lado não estejam.
- **INÍCIO DO COMBATE:** todos rolam iniciativa, começando o tempo de ação. Quaisquer personagens que estejam surpresos não têm direito a um turno na primeira rodada. Na segunda rodada, todos agem de maneira normal.

A maneira mais fácil de lidar com surpresa é através de testes básicos. Se um lado está tentando emboscar o outro, escolha um NA com base no local escolhido e no nível de camuflagem, e deixe que o lado sendo emboscado faça um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO). Quem falhar está surpreso; quem for bem-sucedido, não. Se os PJs estão tentando emboscar um inimigo, role um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO) para cada PNJ importante e grupo de PNJs secundários.

EXEMPLO

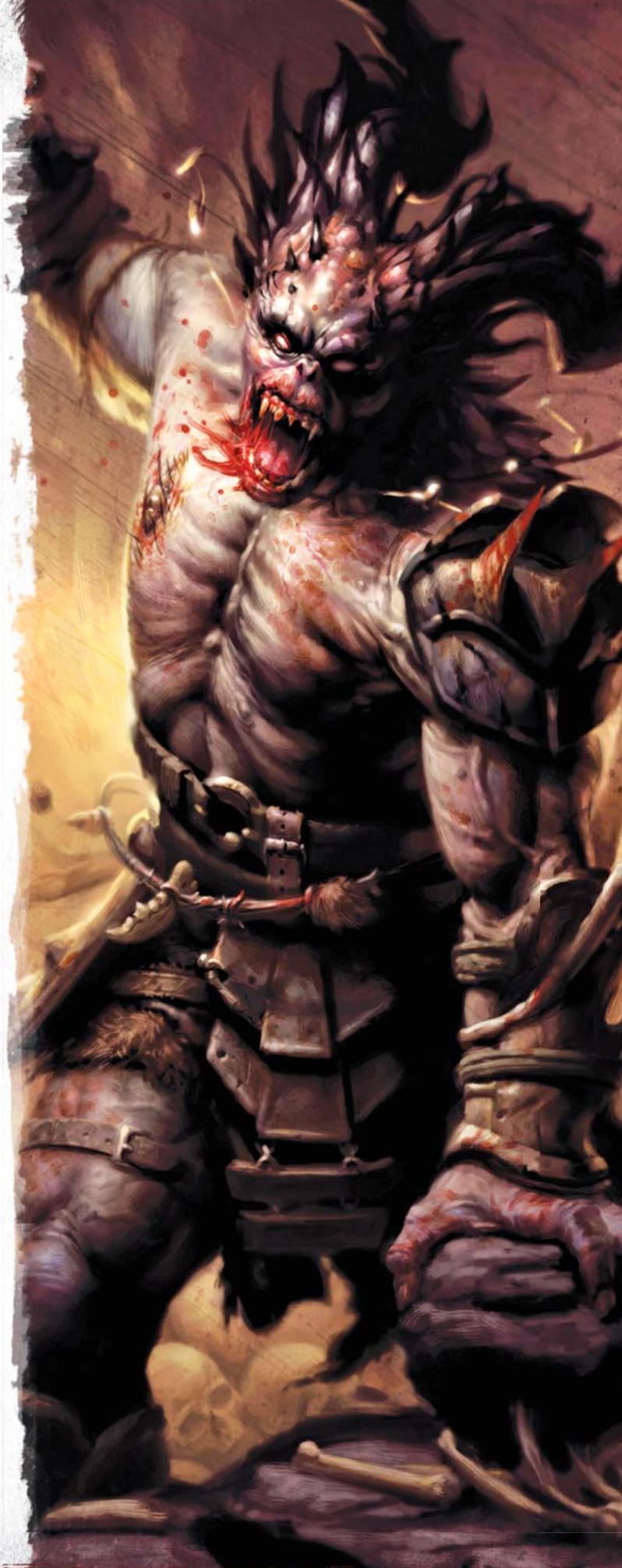
O ladino Gerhard, a guerreira Jannelle e o mago Lorrahm estão tentando emboscar um ogro e três genlocks em uma trilha numa montanha. Eles se esconderam entre as pedras nos dois lados da passagem. As crias das trevas não esperam problemas aqui, então não há nenhum batedor à frente. O mestre decide que eles precisarão de um teste de PERCEPÇÃO (VISÃO) com NA 13 para notar a emboscada. Ele rola uma vez para o ogro e uma vez para os genlocks (já que os três são um grupo). O ogro consegue um 14 e os genlocks, um 10. Agora todos rolam iniciativa. Durante a primeira rodada de combate, Gerhard, Jannelle, Lorrahm e o incrivelmente atento ogro realizam seus turnos normalmente, mas os genlocks estão confusos e pasmos com a emboscada e não agem.

MORAL

Em muitos jogos, o combate é uma questão absoluta, com os oponentes lutando até que um dos lados seja dizimado. A guerra é mesmo sangrenta — mas seria muito mais sangrenta se fosse realizada desse jeito. Na verdade, a maior parte dos combates termina quando o moral de um dos lados fica baixo demais, e seus combatentes fogem. Na fantasia, você encontra monstros que lutam a despeito das circunstâncias, mas a maioria dos PNJs possui algum senso de autopreservação. Você pode simular isso com testes de VONTADE (MORAL). Os personagens continuarão lutando se forem bem-sucedidos, mas tentarão fugir (ou mesmo se render) em caso de falha.

Normalmente, é apropriado fazer um teste de moral sob as seguintes condições:

- Quando mais da metade dos combatentes de um lado estiver fora de combate (mortos ou incapacitados).
- Quando o líder ou campeão de um lado for derrotado.
- Quando continuar na luta significar ficar encerrado ou cercado.



Você pode conduzir isto de duas formas diferentes.

Sua primeira opção é fazer um teste de VONTADE (MORAL) para o lado inteiro, usando a Vontade de seu líder (ou o melhor valor de Vontade disponível, se não houver um líder evidente). A vantagem desta abordagem é sua simplicidade, e ela pode finalizar um combate com uma rolagem. A outra opção é rolar uma vez para cada PNJ importante e grupo de PNJs secundários. Isto pode significar que alguns dos combatentes fogem, enquanto outros ficam e lutam.

Em geral, use testes de moral apenas para PNJs. Os jogadores devem poder escolher entre lutar ou fugir.

EXEMPLO

O ladino Gerhard, a guerreira Jannelle e o mago Lorrahn estão enfrentando uma emboscada de avvarianos das colinas. Depois de quatro rodadas de combate, eles mataram quatro dos atacantes, deixando um líder (um PNJ importante) e dois guerreiros avvarianos (um grupo de PNJs secundários). O mestre decide que é uma boa hora para testar o moral, já que mais da metade dos atacantes caiu. Ele determina que o NA é 11 e rola uma vez para o líder e outra para os guerreiros, obtendo um 14 e um 8, respectivamente. Em seu próximo turno, os guerreiros tentarão fugir. O líder avvar agora tem uma decisão a tomar: deve continuar lutando sozinho ou seguir seus homens?

ROLAGENS DE ATAQUE & CIRCUNSTÂNCIAS

Uma rolagem de ataque é o teste de habilidade mais comum em combate. É um teste básico, mas o número-alvo é a Defesa do oponente. A rolagem de ataque é modificada por um foco, se for apropriado, e por quaisquer bônus relevantes (como mira, carga, itens mágicos, talentos etc.). Você também pode designar bônus e penalidades à rolagem de ataque, para

MODIFICADORES PARA ROLAGENS DE ATAQUE

MODIFICADOR	CIRCUNSTÂNCIA
-3	O defensor está sob cobertura pesada, como uma parede de pedra. O atacante em corpo-a-corpo está sobre neve espessa.
-2	O defensor está sob cobertura leve, como uma cerca-viva. O atacante em corpo-a-corpo está na lama. Ataque à distância contra um defensor engajado em combate corpo-a-corpo. Combate à noite.
-1	Chuva, névoa ou fumaça obscurecem o defensor. Combate sob baixa iluminação.
0	Circunstâncias normais.
+1	O atacante está em terreno mais alto. O defensor está caído. O atacante em corpo-a-corpo e seus aliados estão em superioridade numérica de 2 para 1.
+2	O atacante em corpo-a-corpo e seus aliados estão em superioridade numérica de 3 para 1. O defensor está bêbado.
+3	O defensor não está ciente do ataque.

refletir as circunstâncias do encontro, assim como faz em testes opostos. Em geral, esses bônus e penalidades devem variar de 1 a 3. Eles podem levar em consideração qualquer coisa que afetaria a capacidade do atacante de atingir o alvo, como iluminação, terreno, táticas e camuflagem. A seguir estão alguns exemplos de modificadores, baseados em circunstâncias comuns. Use-os como diretrizes quando estiver designando bônus e penalidades para rolagens de ataque.

COMBATENTES VOADORES

Alguns combatentes têm a capacidade de voar. Isso é indicado entre parênteses, depois da Velocidade. Por exemplo: Velocidade 6 (voo 12). Este personagem tem Velocidade 6 no chão, mas 12 em voo. O jogo lida com voadores através do uso de ações especiais, disponíveis apenas para eles. Quando estiver voando, um personagem deve usar uma das seguintes ações: circundar, mergulhar, voar ou voar alto. Um personagem que não faça isso por qualquer razão sofre dano de queda (veja LIDANDO COM PERIGOS, a seguir). Apenas uma dessas quatro ações pode ser usada por turno. Por exemplo, um personagem não poderia mergulhar e então circundar. Personagens voadores não podem realizar as ações carga, mover-se ou correr até que estejam de volta ao chão.

Em sua maior parte, façanhas afetam voadores da mesma forma que outros personagens. A exceção é a façanha derrubar. Contra um voador, em vez de seu efeito normal, ela reduz a Velocidade do personagem em 3 até o final do seu próximo turno.

AÇÕES MENORES

CIRCUNDAR

O personagem voa em um círculo acima do campo de batalha, em baixa altitude, movendo-se um número de metros igual à sua Velocidade de voo. Ataques à distância a partir do chão adicionam 20 metros à distância horizontal a partir do atirador até o alvo, para representar a altitude do voador. Um personagem que esteja circundando pode atacar outros que também estejam circundando sem penalidade. Um personagem deve começar seu turno voando para circundar.

VOAR

O personagem move-se uma distância igual à sua Velocidade de voo. O personagem está a cerca de 3 metros do chão, e pode ser atacado em corpo-a-corpo por oponentes no chão. Ele recebe um bônus de +1 nas rolagens de ataques corpo-a-corpo contra oponentes no chão. Um personagem pode aterrissar depois de voar. Nesse caso, as regras normais voltam a se aplicar. Um personagem caído não pode voar antes de realizar uma ação de movimento para ficar em pé.

AÇÕES PRINCIPAIS

MERGULHAR

Um personagem que comece seu turno circundando ou voando alto pode mergulhar. Um personagem que estivesse circundando pode se mover um número de metros igual à sua Velocidade de voo e fazer um ataque em corpo-a-corpo contra um oponente no chão. Um personagem que estivesse



voando alto pode se mover um número de metros igual ao dobro da sua Velocidade de voo e fazer um ataque em corpo-a-corpo contra um oponente que esteja circundando ou no chão. O personagem recebe um bônus de +1 na rolagem de ataque em corpo-a-corpo e na rolagem de dano. No final do mergulho, o personagem está a cerca de 3 metros do chão, como se tivesse realizado a ação voar.

VOAR ALTO

O personagem pode se mover um número de metros igual à sua Velocidade de voo enquanto sobe muito acima do campo de batalha. Enquanto estiver voando alto, o personagem não pode atacar ou ser atacado (mesmo por outros personagens que estejam voando alto). Um personagem deve começar seu turno voando para poder voar alto.

EXEMPLO

Um avvariano envia um falcão para entregar uma mensagem de importância vital. O falcão decola em seu turno, com a ação voar. Um batedor fereldeniano vê o falcão e faz um disparo. Nenhuma penalidade se aplica, mas o disparo não acerta. Em seguida, o falcão realiza a ação circundar e continua a se afastar. O batedor dispara mais uma vez, determinado a derrubar a ave. A distância horizontal até o falcão é de 20 metros – mas, como ele está circundando, mais 20 metros são adicionados. Isto aumenta a distância para 40 metros, que é alcance longo para um arco longo. O batedor sofre uma penalidade de -2 e erra de novo. Em seu terceiro turno, o falcão voa alto. O batedor pragueja enquanto o falcão zume pelos céus, saindo do alcance.

LIDANDO COM PERIGOS

A esta altura, você deve saber como lidar com encontros de combate. As regras de combate são a parte mais detalhada de *Dragon Age*, já que exigem certa quantidade de precisão. Contudo, espadas e flechas não são as únicas ameaças que os PJs enfrentam na terra de Thedas. Eles também precisam encarar armadilhas, quedas, fogo e outros desafios. Todas essas coisas enquadram-se na categoria geral “perigos” – esta seção explica como lidar com eles. Em geral, perigos surgem em encontros de exploração, mas às vezes aparecem em encontros de combate ou, mais raramente, em encontros de interpretação.

Em vez de apresentar um calhamaço de regras especiais para cada tipo individual de perigo, *Dragon Age* lida com os perigos através de um sistema simples, que pode ser usado para simular qualquer coisa, de armadilhas de fosso até afogamentos. As aventuras publicadas irão definir os perigos para você. Mas, quando precisar julgá-los sozinho, você deve responder as seguintes perguntas:

- Qual é a natureza do perigo?
- Ele pode ser evitado?
- Qual é a gravidade do perigo?
- Ele possui algum efeito especial?
- Quanto tempo ele dura?

LEMBRETES SOBRE PERIGOS

- Perigos às vezes podem ser evitados com os testes de habilidades apropriados.
- Determine o dano usando a tabela CATEGORIAS DE PERIGOS, abaixo.
- Testes de habilidades podem permitir que os personagens diminuam o dano. Um teste bem-sucedido em geral significa meio dano (arredondado para baixo).
- Alguns perigos possuem efeitos especiais.
- Alguns perigos são instantâneos, mas outros são recorrentes.

QUAL É A NATUREZA DO PERIGO?

O primeiro passo é descrever a natureza do perigo de forma geral. Pode ser uma trilha traíçoeira subindo a lateral de uma montanha, um incêndio em uma floresta ou um fio estendido que, ao ser tocado, dispara uma saraivada de dardos. Você pode modificar sua ideia enquanto define o perigo. Mas, por enquanto, apenas defina os parâmetros em linhas gerais.

ELE PODE SER EVITADO?

Alguns perigos, especialmente armadilhas, são ameaças ocultas. Você deve decidir se os PJs têm chance de detectar o perigo de antemão. Isto em geral é um teste de Percepção, com um foco apropriado ao perigo. Você pode usar Visão para dar aos PJs uma chance de notar uma porção de terra que parece ter sido remexida (na verdade, esconde um buraco) ou Audição para verificar se os PJs notaram um som de estalo. Se houver chance de detecção, simplesmente defina um NA para o teste de habilidade, como sempre. Os PJs que forem bem-sucedidos podem evitar o perigo, ou pelo menos receber uma pista que ajude a fazer isso. Aquelas que falharem são atingidas de frente pelo perigo.

QUAL É A GRAVIDADE DO PERIGO?

Assim como você julga o desafio de um teste de habilidade, também deve julgar a gravidade de um perigo. Consulte a tabela CATEGORIAS DE PERIGOS e escolha aquela que melhor se encaixa na natureza do perigo. Isto determina o dano básico que o perigo inflige. Por exemplo, você pode decidir que a queda do topo de uma torre de vigia é um perigo maior — assim, infligindo 3d6 de dano. Pode haver perigos que causem mais dano que 6d6, mas devem ser raros.

CATEGORIAS DE PERIGOS

CATEGORIA	DANO
Perigo menor	1d6
Perigo moderado	2d6
Perigo maior	3d6
Perigo árduo	4d6
Perigo excruciente	5d6
Perigo mortal	6d6

Você pode permitir um teste de habilidade para diminuir o dano. Um bom padrão é que um teste bem-sucedido diminui o dano à metade (arredondado para baixo). Por exemplo, o personagem que cai da torre poderia ter direito a um teste de DESTREZA (ACROBACIA) com NA 15 para diminuir o dano à metade.

Você também precisa decidir se a armadura protege contra o perigo. Caso não proteja, faça com que o dano seja penetrante. O bom senso deve ditar se uma armadura ajuda em uma determinada situação. Por exemplo, você pode notar como uma armadura poderia proteger um personagem contra fogo, mas não contra uma queda.

ELE POSSUI ALGUM EFEITO ESPECIAL?

Alguns perigos fazem mais do que apenas causar dano. Podem impor uma penalidade temporária em uma habilidade, ou em Velocidade. Podem reduzir o número de ações que um personagem pode realizar em um turno. Podem derrubar um personagem ou deixá-lo inconsciente. Tente lembrar-se de que a Saúde é abstrata — assim, muitos perigos não precisam de efeitos especiais. Quando você usar um efeito especial, tente torná-lo simples e razoável. Por exemplo, seria justo dizer que o personagem que caiu da torre não pode realizar nenhuma ação em seu próximo turno (presumindo-se que tenha sobrevivido). Parece razoável que o sobrevivente de uma queda tão grande não se erga com um salto logo em seguida, voltando imediatamente à ação.

QUANTO TEMPO ELE DURA?

Muitos perigos acontecem uma vez, e então acabam. Uma armadilha de dardo, por exemplo, irá disparar uma vez quando for ativada. Outros perigos podem ser contínuos. Por exemplo, se um personagem está correndo através de uma floresta em chamas, sofrerá dano a cada rodada até escapar. Mais uma vez, use o bom senso como seu guia para determinar se o perigo é um incidente isolado ou recorrente.

JUNTANDO TUDO

Aqui estão três exemplos de perigos. Você vai encontrar outros em aventuras publicadas de *Dragon Age*.

ARMADILHA DE POÇO

Um pedaço do chão do corredor desaba quando sofre pressão suficiente, derrubando a vítima em um poço com 3 metros de profundidade. Se o personagem que ativar a armadilha for bem-sucedido em um teste de PERCEPÇÃO (TATO) com NA 15, sente o chão começando a ceder e pode recuar antes de cair. Caso contrário, ele cai e sofre 2d6 pontos de dano penetrante (um perigo moderado).

INCÊNDIO NA ESTALAGEM

Durante a noite, vilões derramam óleo por todo o andar inferior da estalagem onde os PJs estão dormindo, e incendeiam o lugar. Os personagens acordam com o cheiro de fumaça, enquanto o fogo rapidamente engolfa a estalagem. Eles podem tentar escapar pelas escadas, através da sala comunal. Contudo, a cada rodada, sofrem 3d6 de dano (um perigo maior), e sua Velocidade é diminuída pela metade, pois a fumaça dificulta a visão do caminho à frente. Eles também

podem saltar pela janela do quarto, mas a distância torna isto um perigo árduo que inflige 4d6 de dano penetrante. Um teste de DESTREZA (ACROBACIA) bem-sucedido com NA 11 diminui o dano à metade. Será que os PJs irão correr pela estalagem, sofrendo dano ao longo de diversas rodadas, mas sendo protegidos por suas armaduras, ou será que saltarão para a liberdade, esperando que o dano penetrante não seja tão terrível?

O RIO CAUDALOSO

Um PJ deve nadar, cruzando um rio caudaloso, para entregar uma mensagem de importância vital. O rio é ligeiro e há pedras sob a água, tornando a travessia ainda mais perigosa. O personagem deve fazer um teste avançado com um limiar de sucesso igual a 7 (veja TESTES AVANÇADOS, acima, neste mesmo capítulo). A cada rodada, o personagem deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (NATAÇÃO) com NA 13. Se for bem-sucedido, o resultado do dado do dragão conta para o limiar de sucesso. Se falhar, sofre 2d6 pontos de dano pelas pedras e/ou pela água que engole. Ele continua fazendo testes, até completar a travessia ou cair a Saúde 0.

CRIANDO ENCONTROS

Campanhas são feitas de aventuras, e aventuras são feitas de encontros. Sem encontros, não há como criar aventuras nem campanhas. Isto posto, criar encontros adequadamente é importante. As seções a seguir exploram cada um desses tipos de encontro em maiores detalhes, com o objetivo de dar a você uma perspectiva maior e um kit de ferramentas completo para criar encontros dos três tipos. Estas seções também sugerem dicas e truques que você pode empregar durante suas sessões de jogo para manter todos os três tipos intensos e desafiadores e para modular o tom emocional da aventura a cada encontro — e a cada rodada ou desafio —, mantendo o nível de emoção de todos. Antes de falar sobre os tipos de encontros, aqui estão dicas gerais que discutem objetivos e obstáculos para todos os tipos de encontros, bem como a dimensão moral de criá-los e conduzi-los.

DICAS GERAIS DE ENCONTROS

Para todos os tipos de encontros, a primeira e mais importante coisa a ser determinada é o objetivo dos heróis no encontro. O que os heróis estão tentando realizar?

EXEMPLOS DE OBJETIVOS

- Obter acesso a um local importante.
- Garantir a cooperação de um nobre que tem ferramentas de que os PJs precisam.
- Determinar onde o indivíduo que os PJs procuram foi visto pela última vez.
- Evitar que um inimigo mortal continue a atormentar os PJs.
- Convencer aliados dos inimigos a mudar de lado.
- Descobrir os segredos contidos dentro de uma biblioteca antiga.

Conhecendo o objetivo, você pode determinar o que fica no caminho dos heróis — seu(s) *obstáculo(s)*. Algumas vezes, o objetivo vai sugerir ou determinar os obstáculos.

EXEMPLOS DE OBSTÁCULOS

- Um grupo de hurlocks e genlocks que está de guarda no local.
- Os guardas e servos que defendem o tempo e a atenção de seu nobre mestre.
- A chuva que caiu na semana passada, obscurecendo as trilhas de todos que viajaram pela região.
- O poder físico — sem mencionar o caráter persistente — do inimigo mortal dos heróis.
- A aliança de longa data entre os inimigos dos heróis e o grupo neutro que eles querem converter.
- A desorganização e condição física precária da biblioteca antiga, e a miríade de alfabetos estranhos e estrangeiros nos quais suas informações foram registradas.

Algumas vezes você terá uma ideia para os obstáculos de um encontro antes que comprehenda ou anote, em termos concretos, os objetivos. Isto pode ser bom em alguns casos, mas também pode ser um sinal perigoso de que você está criando um problema sem um propósito. Tais encontros dão errado por terem tarefas intrincadas que você pretendia que seus PJs realizassem — inimigos para lutar, PNJs com que lidar, áreas para investigar — sem terem um motivo pelo qual fazer isso em primeiro lugar.

Por exemplo, você pode ter em mente um encontro no qual os heróis lutarão contra bandidos enquanto correm através de uma ravina perigosa a cavalo. Esse combate pode ser emocionante. Mas, a menos que os heróis ou os bandidos sejam forçados a perseguir o outro grupo para atingir seus objetivos, por que deveriam fazê-lo? Como um exemplo de interpretação, você pode querer incluir em sua campanha um PNJ fascinante cujo passado é um triunfo de determinação sobre a tragédia, e que fala com um sotaque realmente impressionante que você vem aperfeiçoando há semanas. Mas se convencer aquele PNJ a fazer algo não for importante para os objetivos dos personagens jogadores, por que deveriam falar com o PNJ em primeiro lugar?

Como um exemplo de exploração, você pode mapear detalhadamente as ruínas de uma antiga fortaleza e incluir em suas notas todas as trivialidades a respeito de suas várias regiões e para o que foram usadas ao longo das eras. Mas se os heróis não precisam procurar em todos os lugares ou entender a história a fim de terem sucesso em alguma tarefa crítica, você pode ter se divertido, mas também criou muito histórico que os jogadores nunca descobrirão.

Para evitar estes problemas, pergunte-se — e seja brutalmente honesto — se os heróis poderiam atingir os objetivos da aventura ignorando ou evitando o encontro de alguma maneira óbvia. Se os heróis podem passar atravessar rio facilmente andando dez minutos corrente acima, então os cobradores de impostos corruptos na ponte não são um obstáculo muito grande. Se os PJs podem comprar uma mula no próximo estábulo tão facilmente quanto naquele administrado pelo mercador fanfarrão, então as dificuldades colocadas por ele são mais ou menos irrelevantes.

Para resolver problemas de encontros cujos desafios são separados dos objetivos dos heróis, descubra como orientar os passos intermediários que levam ao objetivo da aventura, de forma que os obstáculos que você tem em mente devam



ser sobrepujados. Talvez o rio não possa ser atravessado em ambos os lados da estrada, ou talvez os cobradores de impostos tenham aliados entre a população local que os alertem sempre que veem viajantes tentando evitar o pedágio. Talvez os outros mercadores tenham apenas animais inadequados para venda, ou todos os negociantes locais estejam em conluio para fixar preços.

Às vezes, amarrar os obstáculos que você tem em mente em objetivos relevantes é simples. Às vezes, é impossível. No último caso, é melhor identificar o problema assim que possível e simplesmente riscar o encontro dos seus planos.

Quando determinar os objetivos de um encontro, tenha isto em mente: embora você precise entender os objetivos dos PJs, os jogadores não precisam necessariamente compreendê-los no início da cena. Embora os jogadores devam entender que não serão capazes de chegar ao seu destino sem pagar o pedágio ou convencer os cobradores de impostos a deixá-los passar, os heróis podem descobrir isto conforme exploram outras opções e se veem impedidos. De fato, você pode tornar alguns encontros mais interessantes ao obscurecer os objetivos dos heróis, ou até mesmoativamente desorientar os jogadores no começo, então permitir que eles percebam o que devem fazer apenas à medida que o encontro se desdobra.

DILEMAS MORAIS

Parte da abordagem sombria à fantasia em *Dragon Age* RPG gira em torno de apresentar dilemas morais aos jogadores. Esses dilemas podem ser incorporadas em qualquer tipo de encontro; não são exclusivos de encontros de combate, interpretação ou exploração.

Para cada encontro que você cria, pense em como pode tornar as decisões dos heróis difíceis. Todas as opções podem ser perigosas ou repugnantes, ou podem ter resultados desagradáveis combinados com um bem maior. Aqui estão alguns exemplos de dilemas morais:

- Inimigos ameaçam dois PNJs igualmente indefesos. Com tempo suficiente para salvar apenas uma vítima, qual os heróis escolherão?
- Para obter a ajuda de um senhor do crime local, os heróis devem cometer um crime. Eles concordarão?
- A única forma de atrair os espíritos que têm a informação de que os PJs precisam é oferecer a eles um sacrifício de sangue. Os heróis matarão um inocente pelo conhecimento?
- Os heróis são atacados por inocentes sob dominação mental. Irão se esforçar para evitar matar esses lutadores acidentais?
- Para convencer um bann de seu valor, os PJs devem publicamente repudiar algo ou alguém de que gostam. Até onde eles irão contra suas crenças em nome do objetivo?
- Um antigo pergaminho está tão deteriorado que será destruído se for lido, mas os PJs precisam de uma informação que ele contém. Eles destruirão uma fonte de conhecimento para usar apenas uma parte dela?

Os dilemas morais que funcionam melhor exigem que os jogadores escolham o menor de vários males ou o bem com o efeito colateral menos odioso. E a palavra chave aqui é *escolha*. Quando puder, evite que os dados digam o que acontece. Em vez disso, force os heróis a tomar uma decisão real.

ENCONTROS DE COMBATE

Criar encontros de combate em *Dragon Age RPG* é mais desafiador por duas razões. Primeiro, encontros de combate geralmente têm um risco maior do que outros tipos de encontros. Os heróis podem morrer! Segundo, combate é, de longe, o aspecto mais mecanicamente complicado do jogo, e suas muitas partes podem ser difíceis de compreender. Obviamente, ambos os fatores também contribuem para a diversão do jogo. Os jogadores raramente divertem-se tanto quando as vidas de seus personagens não estão em jogo, e muitos gostam da profundidade mecânica do combate e das diferentes estratégias que ela traz.

Quando criar encontros de combate, lembre-se das regras gerais de criação de encontros e pense nos objetivos e obstáculos do encontro. Dos três tipos de encontros, encontros de combate são os que mais provavelmente se separam de seus objetivos. Sempre tenha em mente que, se os combatentes inimigos não estão diretamente no caminho de alguma coisa de que os heróis precisam, o encontro é basicamente opcional.

Introduzir obstáculos em encontros de combate é fácil — são os combatentes inimigos. Mas não deixe de criar encontros de combate com desafios adicionais. Acrescentar desafios no campo de batalha traz muitas possibilidades. O terreno pode impedir certas estratégias ou ataques, ou valorizar táticas normalmente ineficazes. Pense tridimensionalmente. Quais possibilidades grandes alturas ou profundidades vertiginosas trariam? Considere o clima e o momento. Uma luta noturna é diferente de uma briga diurna. A chuva deixa o calçamento escorregadio, e brandir uma grande espada de metal no topo de uma montanha em uma tempestade elétrica pode se mostrar excepcionalmente arriscado.

Lutas também se tornam mais interessantes se há perigos (ou oportunidades!) incomuns inerentes a estratégias específicas. Que tal uma luta que deve terminar antes que os reforços inimigos cheguem? Uma luta que deve ocorrer em silêncio para que o dragão adormecido não acorde? Uma luta que deve ser vencida sem baixas inimigas? Uma luta contra inimigos cujas carcaças têm valor desde que estejam intactas?

Se você não oferecer complicações variadas no combate, esses encontros irão se tornar repetitivos e monótonos. Os jogadores sentirão que estão lutando contra o mesmo inimigo — embora com estatísticas diferentes — de novo e de novo.

MATEMÁTICA DE COMBATE

Além de objetivos e obstáculos, também é importante compreender o impacto mecânico de um encontro de combate sobre os heróis quando você cria as estatísticas dos inimigos.

Há três eixos mecânicos que você precisa considerar: a frequência com a qual você espera que um combatente acerte golpes, a quantidade de dano que você espera que um combatente cause com cada acerto e a quantidade de dano que um combatente pode sofrer antes de morrer.

O padrão para a frequência de acerto é fácil. Um combatente acertará golpes contra um inimigo aproximadamente metade das vezes quando seu bônus de ataque básico + 10 for igual ao valor de Defesa de seu oponente. À medida que o abismo entre esses dois fatores aumenta, acertos se tornam mais e mais (ou menos e menos) prováveis. É importante

notar que a curva normal dos resultados de 3d6 faz grandes diferenças entre o lado do ataque e o lado da Defesa na equação. Ou seja, uma diferença de seis pontos representa mais que o dobro de uma diferença de três pontos.

É fácil calcular a quantidade de dano que você espera que um combatente cause com um acerto, pois o resultado médio de 1d6 é 3,5. Simplesmente calcule o dano médio de um tipo específico de ataque (obviamente, isto é mais baseado na arma do combatente do que em seu bônus de ataque). Pode ser útil criar uma média dessas médias no grupo de heróis. Mas tenha em mente que, quanto mais fatores você considerar na média, mais detalhes você perde no cálculo final.

A quantidade de dano que um combatente provavelmente causa por acerto é mais útil quando é considerada como um percentual da capacidade do inimigo de absorver dano. Embora possa ser impressionante para um guerreiro causar 20 pontos de dano, ele levará muito tempo para derrotar um inimigo com Saúde 200.

Para levar em conta ambos os elementos, divida a Saúde do combatente pelo dano médio que seu inimigo causa em um acerto. Isto dá a você a média de rodadas que ele pode resistir a ataques bem-sucedidos. No exemplo acima, são dez rodadas ($200 \div 20$ pontos de dano por acerto). Mas, para tornar isso um cálculo realmente útil, você também precisará levar em conta a probabilidade de ataques bem-sucedidos. Para combatentes semelhantes — ou seja, com valores de ataque e Defesa quase iguais, como acima — você pode multiplicar a média de rodadas por dois para descobrir quantas rodadas de combate ocorrerão, em média, antes que o defensor seja derrotado.

A menos que você seja realmente fascinado por matemática (ou um mago das planilhas de cálculo), você provavelmente não se divertirá fazendo todos estes cálculos para cada PJ, cada inimigo e cada combinação entre os dois lados para cada encontro de combate que planejar. Sem problema. É muito mais importante que você entenda as linhas gerais das estatísticas que estão sendo comparadas, para que possa fazer estimativas rápidas, atribuir estatísticas a antagonistas e seguir adiante.

O curinga que pode perturbar os cálculos de combate é o valor de armadura. Como isto é subtraído do dano de todo acerto, sua eficácia em uma luta longa pode ser monumental. Inimigos muito protegidos por armadura podem ser quase invencíveis, e PJs também. Não é fácil refletir esse fator em cálculos simples. É algo a que você deve prestar atenção, tanto em PJs quanto em seus inimigos, e para levar em consideração quando o valor de armadura excede metade da média de dano por acerto de um combatente. Você pode tornar qualquer encontro de combate mais difícil ao aumentar o valor de armadura do antagonista e permitir que os PJs se tornem mais eficientes em combate ao disponibilizar boas armaduras em sua campanha.

Como um ponto de partida para criar um encontro de combate, assuma que os combatentes inimigos são quase idênticos aos PJs em termos de seus valores de ataque, Defesa, Saúde, Armadura e Força. Os heróis vencerão cerca de metade dessas lutas. Você provavelmente quer que os heróis levem a melhor com mais frequência (ou os jogadores acabarão tendo que criar novos personagens depois de cada encontro!). Portanto, é bom começar deduzindo alguns pon-

tos dos valores de ataque dos antagonistas e deduzir uma ou duas vezes a média de dano por acerto dos PJs da Saúde de cada um. Isto coloca a luta a favor dos heróis e dá uma base a partir da qual você pode customizar a luta.

A seguir, comece a pensar no tipo de luta que você quer para este encontro específico. Se você quer que sejam poucos contra muitos, deduza mais um ponto ou dois do valor de ataque de cada inimigo, reduza sua Saúde em mais uma ou duas vezes a média de dano por acerto dos PJs e dobre a quantidade de inimigos. Por outro lado, se você está interessado em uma luta onde um inimigo poderoso se opõe sozinho contra os heróis, aumente o valor de ataque do oponente de três a cinco pontos acima da média dos valores de ataque dos PJs, duplique ou triplique sua Saúde e considere dar a ele um valor de armadura que consumirá cerca de metade da média de dano por acerto dos heróis.

A coisa mais importante, uma vez que você tenha chegado a uma estimativa aproximada das estatísticas de combate dos oponentes, é fazer uma rápida verificação da realidade. Você pode descobrir que, sem querer, criou um oponente contra o qual apenas um dos PJs tem uma chance matematicamente significativa de causar dano. Mais uma vez, estimativas são suficientes; você não precisa pegar uma calculadora.

Para encontros cujo objetivo é algo diferente de apenas matar o inimigo, tenha esse objetivo em mente quando fizer seu teste de realidade. Para uma batalha em movimento, pense sobre os valores de movimento relativos. Para batalhas envolvendo combate à distância, certifique-se de que os combatentes têm armas que possam alcançar seus inimigos. E assim por diante.

TEMPERO ESPECIAL

Não interprete a profundidade do papo matemático da seção anterior como uma sugestão de que você deve passar a maior parte do tempo destinado a criar um encontro de combate comparando estatísticas, porque a verdade é que diminuir a Saúde de oponentes não é o que torna encontros de combate memoráveis.

Lembre-se dos obstáculos e objetivos interessantes que você imaginou quando começou a criar o encontro. Então reflita isso mecanicamente nas estatísticas dos inimigos ou em modificadores que se aplicarão no decorrer da luta.

Neblina provocando uma penalidade nas rolagens de ataque tenderá a prolongar uma luta. Se uma luta longa não é o que você quer, reduza o número de inimigos ainda mais ou deduza um ou dois pontos de seus valores de Defesa. Uma luta na beira de um vulcão onde todos os combatentes sofrem dano por calor a cada vez que agem será mais curta. Se você quer uma batalha lenta de proporções épicas nesse local, permita que os combatentes possam evitar o dano com táticas engenhosas (conquistando e mantendo um local protegido, talvez?).

O moral dos inimigos pode ser uma forma importante de facilitar encontros de combate difíceis. Inimigos que podem fugir quando encaram forte resistência, ou que devem fazer testes de Coragem ou Moral à medida que sofrem baixas, podem ser sobrepujados mais facilmente do que inimigos que lutam até o fim. Você também pode criar oportunidades especiais para desmoralizar o inimigo em encontros de com-

bate. Talvez piratas sejam especialmente propensos a entrar em pânico e voltar para seu próprio navio se ele estiver em chamas. Talvez elfos valeanos possam ser levados ao desespero se alguma relíquia preciosa que estejam carregando for destruída, ou caso seu amado líder seja morto.

No final das contas, você deve sempre voltar ao que quer que torna esta luta específica única e sempre fazer um teste de realidade sobre a mecânica que inventou para refletir esses elementos. Esses dois passos serão os mais eficazes para render encontros de combate eficazes e divertidos. Você pode fechar qualquer lacuna na hora, ao aumentar ou diminuir estatísticas ou trapacear em rolagens de dados atrás do escudo mestre.

ENCONTROS DE EXPLORAÇÃO

Encontros de exploração são relativamente fáceis de criar. Têm objetivos e obstáculos como os outros tipos de encontros. Seus objetivos são frequentemente informativos — os heróis devem aprender alguma informação ou encontrar algum objeto para continuar a aventura. Talvez eles devam descobrir quem escreveu uma carta incriminatória, achar as trilhas dos batedores inimigos que estão explorando as terras de seu soberano ou descobrir um antigo depósito de armas. Os obstáculos em um encontro de exploração tipicamente envolvem as formas como a informação está escondida ou inacessível. Falta de acesso a amostras de caligrafia, uma grande área que deve ser vasculhada ou vegetação rasteira grossa são barreiras óbvias aos exemplos de objetivos acima.

Os objetivos de alguns encontros de exploração são mais amplos do que os exemplos acima. Em vez de descobrir alguma pista específica, eles podem envolver a descoberta de vários fatos relacionados que, juntos, compõem um quadro maior. Por exemplo, um encontro de exploração pode girar em torno de compreender a política que pode motivar uma batalha futura ou descobrir quem são os jogadores no submundo local e o que os motiva.

Em geral, os obstáculos em um encontro de exploração são sobrepujados através de testes dos PJs. Talvez uma pista escondida deva ser encontrada com um teste de PERCEPÇÃO (PROCURAR), ou uma passagem através das montanhas possa ser descoberta com um teste de ASTÚCIA (CARTOGRAFIA). Esteja ciente de que um encontro de exploração que possa ser sobrepujado com um sucesso com um único teste é muito superficial. Essas coisas simples funcionam melhor quando combinadas com um outro encontro, ou reforçadas com complicações como testes adicionais, quebra-cabeças que devem ser resolvidos antes que a natureza do teste possa ser compreendida ou opções que devem ser discutidas para determinar o melhor de vários caminhos à frente.

Encontros de exploração têm um risco comum e grave que você deve sempre ter em mente: já que eles frequentemente lidam com a descoberta de pistas necessárias para manter a aventura em andamento, você deve sempre pensar no que acontecerá se os personagens jogadores não conseguirem descobrir a pista. Não é satisfatório (para dizer o mínimo!) terminar uma aventura abruptamente porque os heróis falharam em seus testes de PERCEPÇÃO (PROCURAR).

Portanto, a cada vez que você criar um encontro de exploração, pergunte-se o que acontecerá se os PJs falharem no teste mais importante. Se a falha impedirá a história de



prosseguir, a pista em questão provavelmente não deveria exigir um teste para ser encontrada. Ou então o teste deve ser repensado, para que ofereça alguma informação mesmo com uma falha, para que os heróis sigam adiante. Ou, para evitar tais situações completamente, crie encontros de exploração que abrem opções emocionantes se os heróis forem bem-sucedidos, mas que não têm aspectos negativos devastadores. Um encontro de exploração pode permitir que os PJs encontrem aliados em uma luta vindoura, por exemplo, sem ameaçar que eles não surjam na luta se os dados não forem generosos. O sucesso pode dar aos heróis a chance de descobrir algum boato que dará a eles uma vantagem ao negociar com um PNJ mais tarde, sem impedir que eles realizem essas negociações quando a hora chegar.

ENCONTROS DE INTERPRETAÇÃO

Assim como os outros encontros, encontros de interpretação giram em torno de objetivos e obstáculos interessantes.

Um objetivo comum de encontros de interpretação é obter informações de PNJs. O encontro informativo padrão é a epítome deste tipo de encontro. A versão mais comum apresenta um PNJ importante que contrata ou ordena os heróis para que realizem a grande tarefa da aventura. Encontros de entrevista são outro subtipo comum, no qual os personagens jogadores devem extrair informações de PNJs que podem ou não desejar seu sucesso, e que podem ou não esconderativamente o que os heróis querem descobrir.

Encontros de persuasão são uma classe separada de encontro de interpretação. Neles, um ou mais PNJs devem ser convencidos a agir de alguma forma – mesmo que esta “ação” seja apenas não se envolver.

Assim como encontros de combate, encontros de interpretação frequentemente dão errado por não terem objetivos concretos que os heróis devem realizar. Outra armadilha relacionada pode surgir quando os objetivos dos personagens jogadores não são opostos pelos objetivos ou circunstâncias dos PNJs envolvidos. Por exemplo, você pode descobrir que criou uma personalidade complexa para algum PNJ, com toda a dedicação, apenas para perceber – quando os heróis começam a conversar com ele – que os PJs não precisam de nada que venha dessa interação. Os jogadores irão rapidamente descartá-lo e seguir adiante, sem descobrir uma mera fração dos detalhes que você criou com tanto esforço, simplesmente porque não precisam.

Os obstáculos em encontros de interpretação geralmente surgem das posturas, objetivos e traços de personalidade dos PNJs envolvidos.

Os PNJs em encontros de interpretação de qualquer tipo podem ser amigáveis, antagonistas ou desinteressados pelos heróis, ou podem ter posturas conflitantes em relação aos PJs, dependendo do assunto em questão. Um exemplo de posturas conflitantes pode ser um capitão da guarda que quer manter a cidade a salvo (e está disposto a ajudar os PJs em qualquer esforço que ajude nisso), mas que secretamente falhou em seu dever nos últimos dias (e portanto procura dificultar as investigações dos PJs sobre sua falha). PNJs com



diferentes posturas em relação aos heróis em diferentes assuntos são os personagens mais interessantes que você pode introduzir em suas aventuras. Interações com eles tornam-se campos minados de perigo com a promessa de informações ou ajuda, enquanto as coisas não forem para o lado errado.

Os objetivos dos PNJs com quem os heróis devem interagir são frequentemente os obstáculos mais críticos em um encontro de interpretação. Objetivos de PNJs podem coincidir com os objetivos dos PJs, ser contrários a eles, correr em paralelo ou uma mistura dos três. Da mesma forma que ocorre com a postura dos PNJs em relação aos heróis, PNJs com objetivos conflitantes são os mais interessantes e recompensadores em encontros de interpretação. Encontros de interpretação que apresentam PNJs com obstáculos que são apenas contrários aos dos personagens jogadores muitas vezes falham dramaticamente como encontros de interpretação, porque nada que os heróis possam dizer convencerá o PNJ a mudar de ideia, e não há espaço para manobrar. Tais encontros às vezes degeneram para a violência quando os jogadores ficam frustrados com sua falta de progresso — o que pode levar à tragédia, ao ridículo ou a ambos. Verdadeiros heróis realmente recorreriam à força letal contra um sapateiro obstinado? Claro que não. Isso está abaixo deles, é involuntariamente cômico e prejudica a verossimilhança do mundo.

Às vezes, simplesmente descobrir os objetivos de um PNJ pode ser um desafio de interpretação para os heróis. Se o objetivo de um PNJ é arruinar algum rival em completo segredo, até mesmo PJs que iriam unir-se de bom grado à sabotagem devem descobrir a causa comum antes que possam unir forças.

Obstáculos baseados em traços de personalidade de PNJs podem ser interessantes e memoráveis, mas são os tipos menos eficazes de complicações em encontros de interpretação. Exemplos de obstáculos baseados em traços de personalidade incluem PNJs que são bêbados, megalomaníacos, beligerantes, mudos, insanos, fedorentos, lascivos... A lista poderia continuar para sempre. A razão pela qual os traços são menos eficazes do que outros obstáculos é que raramente há o que fazer com eles depois que foram apresentados. Uma vez que os heróis descubram que seu informante é um racista que odeia os elfos, as estratégias para lidar com o PNJ são óbvias (deixar o PJ elfo na taverna) e as chances de persuadi-lo a abandonar suas crenças odiosas são nulas. Isto não quer dizer que os PNJs que você cria não devem ter traços de personalidade interessantes — e às vezes difíceis. Simplesmente esteja ciente de que eles raramente são eficazes como o único ou até mesmo principal obstáculo em um encontro de interpretação.

Os melhores encontros de interpretação envolvem uma rica tapeçaria de posturas, objetivos e traços que apontam em diferentes direções. PNJs antagonistas que querem as mesmas coisas que os heróis; PNJs atraentes física ou socialmente com objetivos odiosos; PNJs realmente ambíguos que não sabem o que pensar e mudam de ideia o tempo todo... São apenas alguns exemplos das possibilidades interessantes que você pode colocar em encontros de interpretação.

Encontros de interpretação com PNJs amigáveis podem se beneficiar muito de objetivos secundários conflitantes com o que os PJs querem, ou da inserção de hábitos pessoais odiosos. Sem estes tipos de obstáculos, encontros com PNJs amigáveis se tornam previsíveis e entediantes.

Além dos três tipos primários de obstáculos discutidos acima, às vezes os obstáculos em encontros de interpretação envolvem a iniciativa ou esperteza dos jogadores, ou a falta de ambas. Em encontros informativos, por exemplo, pode haver fatos ou dicas sobre a missão ou os antagonistas que o PNJ informante sabe e que compartilharia com os personagens jogadores, caso eles perguntassem. Às vezes, você nota que os jogadores estão esquecendo de fazer alguma pergunta importante mesmo que seja óbvia. Estes se tornam “problemas de calças”. Os jogadores não informam a você que seus personagens colocam suas calças todas as manhãs, mas mesmo assim presume-se que todos os heróis as estejam usando. Justamente por isso, se os jogadores não perguntam explicitamente ao seu empregador sobre a melhor rota para o lugar aonde devem ir, não é justo assumir que eles sejam tão estúpidos a ponto de acreditar que não precisam saber como chegar lá. Quando em dúvida, você pode sempre pode soltar uma pista ou dar uma “indireta” que permita que os jogadores esclareçam suas ações. “Vocês pegaram um mapa com bann ou estavam planejando perguntar a outra pessoa sobre a melhor rota?”.

Esteja ciente de que encontros de interpretação criados para dar pistas necessárias para uma aventura continuar podem sofrer os mesmos problemas discutidos nos encontros de exploração, e são resolvidos da mesma forma.

Uma última coisa para ter em mente ao criar e conduzir encontros de interpretação é o local adequado dos testes. Em geral, você deve se certificar de que o uso de testes para persuadir, enganar, seduzir ou influenciar PNJs em encontros de interpretação se encaixa com a abordagem que eles assumiram na interpretação. Você não deve permitir que os PJs intimidem algum informante e então façam um teste de COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO) para bajulá-lo e obter a pista. Testes de interação funcionam melhor para medir o sucesso ou falha de alguma linha de coerção, plano de engodo ou outra interação já interpretada. O jogador faz seu melhor argumento e então a rolagem ajuda a decidir exatamente o que o PNJ pensa e como responde. Veja a caixa de texto INTERPRETAÇÃO E ROLAGENS, abaixo, para uma discussão maior deste tópico às vezes controverso.

BATALHAS EM MASSA

O choque de exércitos é algo comum na história de Thedas, mas incomum em uma campanha típica de RPG. Acompanhar as manobras táticas de unidades de soldados é um jogo por si só, e algo que nem todos os jogadores têm interesse em fazer. Mesmo assim, a emoção e o drama de uma batalha em massa podem acrescentar muito a uma campanha e enfatizar a natureza épica — e as raízes — de um jogo de nível alto. Esta seção traz um sistema narrativo de batalhas em massa para *Dragon Age RPG*. Não é uma simulação precisa do conflito em campo de batalha. Em vez disso, é feita para dar a você uma forma bem rápida de resolver batalhas em massa enquanto dá aos PJs uma chance de brilhar e realmente afetar os resultados com seus atos heroicos (ou a falta deles!).

PLANEJANDO UMA BATALHA EM MASSA

Se você quer dar destaque a uma batalha em massa em sua campanha, precisa planejar antecipadamente. A luta é conduzida como uma série de testes avançados e encontros. Jogá-la até o fim tomará pelo menos uma sessão. A primeira coisa que você deve fazer é reler a seção de testes avançados (página 203). São importantes para a resolução da batalha, por isso certifique-se de entender como eles funcionam antes de organizar uma batalha.

Dragon Age divide uma batalha em três estágios: MANOBRA DE ABERTURA, COMBATE PRINCIPAL e MANOBRA FINAIS. Cada estágio é conduzido como um teste avançado entre os comandantes rivais. O exército que vencer pelo menos dois dos três testes avançados é o vitorioso da batalha. Você pode conduzir uma batalha inteira como esta série de testes entre os comandantes, mas seria como ver todo o acontecimento à distância, e queremos que os jogadores sintam-se no meio da luta. Para fazer isso, você identifica de um a três pontos de crise e os conduz como encontros de combate. Os resultados afetam os testes dos comandantes. Isto dá aos PJs uma chance real de virar o resultado da batalha com seus feitos heroicos.

INTERPRETAÇÃO E ROLAGENS

A diferença entre as características de um jogador e do herói que ele cria está no âmago do RPG. Você não pediria a um jogador para sair de sua cadeira e lutar contra você para determinar se seu personagem sobrevive em batalha contra um genlock. Isto é loucura (e perigoso!). Justamente por isso, alguns jogadores acham que é ridículo limitar as habilidades interpessoais de um personagem eloquente àquelas possuídas por seu jogador. Por outro lado, RPG é um exercício verbal, e resumir as interações pessoais no mundo a nada mais do que valores de estatísticas e testes roubaria muita diversão de seu jogo.

Quando você conduz um encontro de interpretação, deve sempre transitar na linha entre conceder aos jogadores a diversão de interpretar seu papel diretamente — de dizer o que seus personagens dizem — e certificar-se de que os resultados dessas interações refletem as características e habilidades que descrevem seus PJs de forma razoável.

Como regra geral, assuma que um PJ é tão persuasivo, sedutor ou enganador (por exemplo) quanto a interpretação do jogador mostra, mas peça testes de COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO, SEDUÇÃO ou ENGANAÇÃO) sempre que uma diferença muito grande entre a interpretação e as estatísticas prejudiquem a verossimilhança. Ou seja, quando Urbal, o Profundamente Feio, dá uma cantada naquela bela garçonete da taverna, certamente haverá um teste, mesmo que o jogador seja um Don Juan no mundo real.

Tenha em mente que, enfatizando interpretação ou rolagem de dados, essa dicotomia gera preferências arraigadas e muitas vezes divisivas nos RPGistas. Na dúvida, uma conversa adulta com os jogadores pode expor essas diferenças de perspectiva e garantir a diversão de todos.



O COMANDANTE

Cada exército deve ter um comandante. Pode ser um PJ ou um PNJ. A menos que o comandante vá lutar em um dos pontos de crise, tudo o que você precisa saber são as habilidades de Comunicação e Astúcia do comandante e se ele tem focos em Liderança e Conhecimento Militar, respectivamente. Um comandante que lutará em um ponto de crise precisará de estatísticas de jogo completas como qualquer outro personagem em um encontro de combate.

OS EXÉRCITOS

Quando usar este sistema, não é importante criar uma ordem completa de batalha para cada lado ou saber o número de soldados até o último homem (ou monstro). É melhor deixar isso para os *wargames*. Você precisa saber apenas três coisas sobre cada exército: uma estimativa por alto do total de soldados, o tipo primário de tropa e se eles têm especialistas que podem ajudar nos diferentes estágios da batalha. Você pode preencher uma ficha de exército para cada lado. Isto consiste das entradas a seguir.

- **NOME DO EXÉRCITO:** se o exército tem um nome formal, escreva-o aqui. Caso contrário, use o nome do comandante (Invasores de Martin, Guerrilheiros de Kedwalla etc.).
- **COMANDANTE:** escreva o nome do comandante do exército aqui, seja PJ ou PNJ.
- **COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) DO COMANDANTE:** o total da Comunicação e do foco Liderança do comandante.
- **ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR) DO COMANDANTE:** o total da Astúcia e do foco Conhecimento Militar do comandante.

- **NÚMERO DE SOLDADOS:** total aproximado do número de soldados no exército.
- **TIPO PRIMÁRIO DE TROPA:** o tipo de tropa principal do exército. São os soldados comuns da força que fazem o trabalho pesado da luta.
- **ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 1:** estas tropas dão um bônus nas Manobras de Abertura das batalhas. Geralmente são batedores e atacantes rápidos.
- **ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 2:** estas tropas dão um bônus no Combate Principal das batalhas. Geralmente são tropas de choque pesadas.
- **ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 3:** estas tropas dão um bônus nas Manobras Finais da batalha. Geralmente são reservas móveis e cavalaria pesada.

Você encontrará fichas de exército para download no site da Jambô, em www.jamboeditora.com.br.

ESTÁGIOS DA BATALHA

Há três estágios em uma batalha típica: manobras de abertura, combate principal e manobras finais. O vencedor de cada fase é determinado por um teste avançado conhecido como teste de batalha. Como em todos os testes avançados, você deve determinar o limiar de sucesso e a dificuldade do teste para cada estágio da batalha. O limiar de sucesso é baseado no tamanho do combate, enquanto a dificuldade do teste é baseada no tipo primário de tropas do inimigo na batalha. Isto é resumido nas tabelas a seguir. A quantidade de tempo que cada teste representa varia, mas 10 minutos por teste é comum. Pode ser estendido para um dia inteiro para algo como um cerco.

Como em todos os casos com testes avançados, você pode modificar o teste de cada lado para levar em consideração as circunstâncias. Em geral, um exército recebe bônus se tem soldados especialistas apropriados para aquele estágio da batalha. Você também pode levar em consideração o terreno, disparidade de números, clima e outros fatores. Modificadores comuns são resumidos na tabela a seguir. Você pode acrescentar outras conforme for apropriado para as circunstâncias.

Você notará que alguns dos mesmos tipos de tropas aparecem na tabela de DIFICULDADE DE TESTES DE BATALHAS e nas listas de exemplos de tropas especialistas. Isto é intencional. A dificuldade do teste é determinada pelo tipo primário de tropa no exército. Embora isso geralmente seja algo como guerreiros humanos ou genlocks, você pode controlar as batalhas onde os tipos de tropa primários são de elite. É por isso que exemplos como Templários e ogros são dados, embora eles provavelmente aparecerão em batalhas como tropas especialistas devido à sua relativa raridade.

ESTÁGIO 1

MANOBRAS DE ABERTURA

TESTE DE BATALHA: ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR) oposto.

EXEMPLO DE TROPAS ESPECIALISTAS: arqueiros valeanos, patrulheiros, batedores, berros.

Neste estágio, as forças opositas estão ficando em posição e lançando ataques preliminares. Batedores e escaramuçadores são importantes, pois reúnem informação sobre os movimentos do inimigo. O lado que vence este estágio da batalha aprendeu mais sobre as forças e intenções inimigas e usou a informação efetivamente. Isto pode permitir ao vencedor identificar acidentes geográficos importantes no terreno e talvez até mesmo ocupá-los com movimentos rápidos de tropas.

Durante este estágio da batalha, o pensamento estratégico e tático de um comandante é o mais importante. Por isso, o teste avançado é baseado em ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR).

ESTÁGIO 2

COMBATE PRINCIPAL

TESTE DE BATALHA: COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) oposto.

EXEMPLO DE TROPAS ESPECIALISTAS: infantaria de elite, mabari, ogros, templários.

Com os dois exércitos em posição, o combate principal começa. As forças principais de cada lado se encontram e não há volta. Não é hora para manobras especiais ou movimentos táticos. É um encontro de forças, e o lado que mantém a disciplina e a motivação provavelmente vencerá. O teste avançado para o combate principal é, assim, baseado em COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA).

O vencedor do combate principal recebe uma vantagem maior: pode decidir se o estágio 3 é baseado em COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) ou ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR). Isto permite que o comandante jogue com todas as suas forças na investida final.

ESTÁGIO 3

MANOBRAS FINAIS

TESTE DE BATALHA: ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR) ou COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) oposto.

EXEMPLO DE TROPAS ESPECIALISTAS: chevaliers, cavalaria de elite, lobisomens.

Neste estágio, a batalha chega à conclusão. É quando acabam ocorrendo manobras de flanqueamento, contra-ataques com reservas, aliados surpresa e truques no campo de batalha que podem mudar a situação tática. O destino do lado perdedor é então decidido. Eles podem se separar e viver para lutar um outro dia, desbandar e serem capturados por tropas rápidas como cavalaria, ou encarar a aniquilação total.

É possível que um exército perca os Estágios 1 e 2 e não tenha esperança de vencer a batalha geral. Entretanto, você ainda assim deve fazer as rolagens do Estágio 3, pois os resultados ajudarão a determinar as consequências da batalha. Um exército que perde todos os três estágios é totalmente destruído, enquanto um que vence apenas o Estágio 3 provavelmente faz uma retirada ordenada.

Como observado acima, o teste avançado para este estágio pode ser tanto COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) quanto ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR). O vencedor do Estágio 2 decide.

PONTOS DE CRISE

A seção ESTÁGIOS DE BATALHA descreveu a mecânica básica de uma batalha em um nível abstrato. Com dois cartões de batalha e uma série de rolagens, você pode determinar o vencedor de uma batalha grande. Embora isso dê resultados relativamente rápidos, não coloca os PJs no meio das coisas. É disso que se tratam os pontos de crise. São encontros de combate normais que acontecem no meio da batalha, em cujos resultados os PJs podem ter um impacto maior.

A primeira coisa que você deve decidir é quantos pontos de crise você quer incluir. Cada estágio da batalha pode ter um — assim, uma batalha terá de um a três pontos de crise. Planeje um ponto de crise se você quer resolver a batalha rapidamente, dois se quer que pareça um evento importante e três se quer realmente desafiar os jogadores com um combate épico, com momentos cruciais acontecendo no início, no meio e perto do fim da batalha.

Em cada estágio da batalha, os comandantes fazem um teste avançado conforme previamente descrito. Um ponto de crise é acionado quando um exército está a 5 pontos do limiar de sucesso. Neste ponto, você deve descrever a situação e introduzir o ponto de crise. O lado que vencer o encontro de combate acrescenta 5 ao total do seu teste avançado. Isto pode decidir o vencedor do estágio ou pelo menos protelar a derrota para um exército que esteja perdendo.

Observe que escaramuças têm um limiar de sucesso igual 5. Portanto, um ponto de crise pode substituir qualquer um dos testes avançados. O vencedor de um ponto de crise automaticamente vence esse estágio da batalha.

LIMIARES DE SUCESSO PARA BATALHAS EM MASSA

DIFÍCULDADE DA TAREFA	TAMANHO DA BATALHA	LIMIAR DE SUCESSO
Fácil	Escaramuça (de 50 a 250 combatentes)	5
Médio	Batalha pequena (de 251 a 1.000 combatentes)	10
Desafiador	Batalha grande (de 1.001 a 5.000 combatentes)	15
Difícil	Batalha imensa (de 5.001 a 20.000 combatentes)	20
Formidável	Batalha épica (mais de 20.001 combatentes)	25

DIFÍCULDADE DE TESTES DE BATALHAS EM MASSA

DIFÍCULDADE DO TESTE	TIPO DE TROPAS	NÚMERO-ALVO
Rotineiro	Não combatentes	7
Fácil	Bandidos, milicianos	9
Médio	Soldados, genlocks, esqueletos	11
Desafiador	Hurlocks, cavaleiros, templários	13
Difícil	Chevaliers, Legião dos Mortos, lobisomens	15
Formidável	Guardiões Cinzentos, ogros, demônios da ira	17
Grandioso	Demônios do orgulho, golens de aço	19
Quase impossível	Dragões	21

MODIFICADORES DE TESTES PARA BATALHAS EM MASSA

CIRCUNSTÂNCIA	MODIFICADOR
Tropas especialistas	+1 por tipo
Surpresa no campo de batalha*	+1 a +3
Inferioridade numérica de 2 para 1	-1
Inferioridade numérica de 3 para 1	-2
Inferioridade numérica de 4 para 1	-3
Inimigo ocupa terreno alto	-1
Inimigo em posições preparadas	-2
Inimigo em fortificações	-3
Mau tempo	-1 a -3

*Por exemplo, uma emboscada, novas reservas ou um ataque pela retaguarda.

EXEMPLO

Uma força de Ferelden está lutando contra um clã avvar em uma pequena batalha. Portanto, o limiar de sucesso de cada estágio é 10. Os comandantes começam a rolar seus testes de batalha para o Estágio 1: Manobras de Abertura. Depois de várias rolagens, o total dos avvars sobe para 7, enquanto o total de Ferelden fica em 4. Já que o total dos avvars está a menos de 5 pontos do limiar de sucesso da batalha (10), isto aciona o ponto de crise planejado pelo mestre. O mestre descreve como os avvars emboscaram os fereldenianos e como as pesadas baixas estão fazendo os fereldenianos hesitarem. O líder fereldeniano lidera um contra-ataque no ponto fraco da linha avvar, esperando virar a maré. A ponta de lança deste ataque é conduzida como um encontro de combate. Os fereldenianos lutam valentemente, mas não conseguem quebrar os avvars. A vitória avvar os faz aumentar 5 ao seu total de 7. Com 12, eles passam o limiar de sucesso e assim vencem o Estágio 1 da batalha. Não é um bom início para as forças de Ferelden.

Cada ponto de crise é um encontro de combate, e você deve basear os detalhes no que está acontecendo na batalha maior. Um ponto de crise do Estágio 1 pode girar em torno de tomar uma colina estratégica, por exemplo, enquanto no Estágio 3 pode representar os PJs fazendo um ataque surpresa de um ponto inesperado. Estes encontros estão acontecendo dentro do contexto de uma batalha maior — portanto, tente enfatizar isso quando descrever a ação. Se você tem um ponto de crise planejado para o Estágio 3, esteja ciente de que a batalha pode já estar decidida se um dos lados venceu os Estágios 1 e 2. Quando isto ocorre, você pode pular o ponto de crise, ou jogá-lo se for dramaticamente apropriado. Você pode torná-lo uma valorosa ação de retirada, por exemplo, no qual os PJs têm a oportunidade de salvar membros do exército para lutar novamente um outro dia.

Você pode ter pontos de crise que consistem de vários encontros ligados, mas tome cuidado, pois acertar o momento de cada um pode ser difícil. Você quer que os jogadores se envolvam na batalha e, quanto mais tempo um ponto de crise leva para ser resolvido, mais longe dessa sensação eles ficam.

FAÇANHAS EM PONTOS DE CRISE

Na maior parte do tempo, as façanhas usadas na luta de um ponto de crise não têm efeito na batalha maior. São usadas normalmente e podem ajudar a vencer o combate, mas seu impacto restringe-se aos encontros. Entretanto, às vezes um personagem fará algo tão impressionante que pode afetar a batalha inteira. Isto é representado por uma nova façanha, que pode ser usada como façanha de combate ou de feitiço.

CUSTO DE PF	FAÇANHA
6	SOMOS OS CAMPEÕES: você realiza uma façanha que é tão impressionante que inspira suas tropas e intimida as tropas inimigas. Seu comandante acrescenta 1 ao total do seu teste avançado para este estágio da batalha.

A BATALHA DE OSTAGAR

O primeiro grande conflito que vemos em *Dragon Age: Origins* é a Batalha de Ostagar. Assim, é um exemplo estendido excelente para ilustrar como este sistema funciona. Na batalha, as forças de Ferelden sob o comando do Rei Cailan tentam encerrar o Flagelo ao derrotar as crias das trevas enquanto emergiam dos Ermos Korcari. A luta ocorreu em Ostagar, uma fortaleza em ruínas ao sul de Ferelden. Se você tem acesso ao vídeo da batalha, através de *Dragon Age: Origins* ou pela internet, você talvez queira assisti-lo antes de ler adiante. Ter uma ideia visual de como a batalha se deu ajudará a compreender o que está acontecendo neste exemplo.

Agora estamos prontos para olhar os Cartões de Batalha de cada exército. Você deve tê-los para conduzir a batalha adequadamente; eles são um bom primeiro passo. Veja a seguir os Cartões de Batalha do Exército Real de Ferelden sob o comando do Rei Cailan e a Horda de Criás das Trevas sob o comando de um general hurlock. Como você observará, as forças de Ferelden têm vantagens na liderança e especialistas, mas as crias das trevas têm superioridade numérica.

ESTÁGIO 1: MANOBRAS DE ABERTURA

No Estágio 1 da batalha, a horda de crias das trevas aborda o Exército Real em Ostagar. O Rei Cailan tem batedores nos Ermos Korcari, o que lhe dá uma pequena vantagem. O Estágio 1 é um teste avançado usando ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR). O Rei Cailan tem um total de +4 (+5 por sua habilidade, +1 por seus especialistas batedores, mas -2 porque suas forças estão em inferioridade numérica de 3 para 1). O general hurlock não tem especialistas – portanto, seu total é apenas sua habilidade igual a +3. A batalha tem 20.000 combatentes, o que a torna uma batalha imensa e determina o limiar de sucesso de cada estágio em 20.

Para determinar o resultado deste estágio, o mestre agora pede que os dois líderes façam um teste avançado de ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR). A dificuldade do teste é 11 para ambos os lados, pois seus tipos primários de tropa são soldados e hurlocks, respectivamente. O mestre rola para o general hurlock e deixa os jogadores rolarem para o Rei Cailan. Nas primeiras cinco rolagens, o general hurlock falha em dois de seus testes e tem sucesso em três, com os resultados do dado do dragão sendo 2, 3 e 5. Isto dá a ele um total de 10 no teste avançado; está na metade dos 20 necessários para vencer. O Rei Cailan se sai muito melhor, tendo sucesso em todos os cinco testes, obtendo como resultados no dado do dragão de 2, 3, 3, 4 e 6. Isto lhe dá um total de 18. Neste ponto, o mestre poderia decidir incluir um ponto de crise, mas não tem nenhum planejado. Portanto, faz com que os comandantes rolem novamente. Ambos têm sucesso, mas o resultado do dado do dragão do Rei Cailan é 4, perfazendo um total de 22. Por ser o primeiro a atingir o limiar de sucesso, o Rei Cailan vence o Estágio 1 da batalha.

O mestre decide que os fereldenianos localizaram a horda de crias das trevas e a atacaram com seus escaramuçadores. Eles não causaram muito dano, mas conseguiram a atenção do general hurlock e atraíram a horda para o campo de batalha que o Rei Cailan havia escolhido nas ruínas de Ostagar. Enquanto os exércitos se movem para o Estágio 2, começa a chover.



FICHA DE EXÉRCITO

NOME DO EXÉRCITO	O Exército Real de Ferelden
COMANDANTE	REI CAILAN THEIRIN
TROPA PRIMÁRIA	SOLDADOS FERELDENIANOS (NÚMERO-ALVO 11)
ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 1	BATEDORES
ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 2	CAVALEIROS, MABARI, MAGOS
ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 3	NENHUM
COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) DO COMANDANTE	+6
ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR) DO COMANDANTE	+5
NÚMERO DE TROPAS	5.000

ESTÁGIO 2: COMBATE PRINCIPAL

Agora, as forças principais dos exércitos se encontram e o teste de batalha é baseado em COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA). O total do Rei Cailan é +6 (+6 por sua habilidade, +1 pelos mabari, +1 pelos cavaleiros, +1 pelos magos, -2 porque suas forças estão em inferioridade numérica de 3 para 1 e -1 pelo mau tempo). O total do general hurlock é +4 (+4 por sua habilidade, +1 pelos ogros, +1 pelos emissários hurlocks, -1 pelo mau tempo e -1 por lutar com inimigo em um terreno mais alto). Como no Estágio 1, a dificuldade do teste é 11 e o limiar de sucesso é 20.

Mais uma vez, os jogadores rolam para o Rei Cailan e o mestre para o general hurlock. Nas primeiras seis rolagens, o general hurlock falha em dois dos testes de batalha e tem sucesso em quatro, com os resultados do dado do dragão sendo 3, 4, 4 e 5. Isto lhe dá um total de 16 no teste avançado. O Rei Cailan tem sucesso em cinco dos seis testes de batalha e obtém como resultados do dado do dragão 2, 3, 3, 4 e 5. Isto lhe dá um total de 17. Ambos os comandantes agora têm um total dentro de 5 pontos do limiar de sucesso da batalha. Assim, há potencial para um ponto de crise.

O mestre descreve como as forças de Ferelden disparam flechas em chamas na horda que avança, liberam seus cães de guerra mabari e então atacam as crias das trevas. O plano é que um pequeno grupo de Guardiões Cinzentos posicionados na Torre de Ishal acenderá um farol como sinal no momento chave e os reservas fereldenianos comandados por Teyrn Loghain farão um ataque surpresa às crias das trevas que, espera-se, os manda na direção determinada. Mas há um problema: as crias das trevas capturaram a Torre de Ishal! Um grupo de heróis deve entrar nela, derrotar as crias das trevas e acender o farol. É hora de os PJs brilharem.

A luta na Torre de Ishal é o ponto de crise do Estágio 2 da batalha. Como é mostrada em Dragon Age: Origins, é um pouco longa

FICHA DE EXÉRCITO

NOME DO EXÉRCITO	HORDA DE CRIAS DAS TREVAS
COMANDANTE	GENERAL HURLOCK
TROPA PRIMÁRIA	HURLOCKS (NÚMERO-ALVO 11)
ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 1	NENHUM
ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 2	OGROS, EMISSÁRIOS HURLOCKS
ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 3	NENHUM
COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) DO COMANDANTE	+4
ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR) DO COMANDANTE	+3
NÚMERO DE TROPAS	15.000

para um ponto de crise, mas para uma batalha desta magnitude, é bem apropriada. Além disso, num RPG, o mestre poderia facilmente encurtá-la. Neste exemplo, os PJs abrem caminho lutando através da torre, derrotam um poderoso ogro e acendem o farol. Entretanto, uma nova onda de crias das trevas os subjuga em seu momento de triunfo e há um problema com o farol (veja o Estágio 3). Assim, as crias das trevas vencem o ponto de crise. O general hurlock acrescenta 5 aos seus 16 e seu total fica em 21, vencendo o Estágio 2 da batalha (o limiar de sucesso era 20).

Agora a batalha está em um ponto crítico – cada lado venceu um estágio. Com sua vitória no Estágio 2, o general hurlock pode decidir qual o teste avançado do Estágio 3. Ele escolhe ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR), já que o Rei Cailan é levemente pior nisso.

ESTÁGIO 3: MANOBRAS FINAIS

O plano de batalha fereldeniano era que Loghain lideraria um ataque surpresa às crias das trevas uma vez que o farol estivesse aceso. Entretanto, o traiçoeiro teyrn em vez disso recua, largando o rei e o exército à própria sorte. Se o ataque ocorresse, o mestre teria dado ao Rei Cailan um bônus de +2 pela surpresa no campo de batalha. A traição de Loghain é um choque tão grande que o mestre dá este bônus ao general hurlock. Os fereldenianos ficam perplexos por verem suas reservas marchando para longe do campo e isto dá uma vantagem às crias das trevas.

No teste avançado final da batalha, nenhum lado tem especialistas. O Rei Cailan tem um total de +2 (+5 pela sua habilidade, -2 porque suas forças estão em inferioridade numérica de 3 para 1 e -1 pelo mau tempo). O general hurlock agora tem um total de +4 (+3 pela sua habilidade, +2 pela surpresa no campo de batalha e -1 pelo mau tempo). Novamente, a dificuldade do teste é 11 e o limiar de sucesso é 20.

Agora o general hurlock tem a vantagem. Ele tem sucesso nos seus cinco primeiros testes de batalha, obtendo como resultados do dado do dragão 2, 3, 4, 4 e 6, para um total de 19. O Rei Cailan agora tem os números contra ele e tem sucesso em apenas três dos testes de batalha, com os resultados do dado do dragão sendo 3, 4 e 5, para um total de 12. Um outro ponto de crise poderia ser jogado agora (a última defesa do Rei Cailan e do Guardião Cinzento Duncan, por exemplo), mas o mestre decide rolar mais uma vez. O general hurlock tem sucesso com um resultado 2 no dado do dragão, enquanto o Rei Cailan falha novamente.

Isto dá ao general hurlock um total de 21 e a vitória.

O mestre descreve como a horda de crias das trevas destrói o Exército Real de Ferelden, com o Rei Cailan e Duncan sendo mortos no final do combate. O traidor Loghain abandonou o campo de batalha com suas tropas. Quem o fará pagar por sua traição? E o que aconteceu aos PJs na Torre de Ishal?

REGRAS DE BATALHA OPCIONAIS

O sistema de batalha descrito até agora é feito para ser abrangente, fornecendo uma estrutura narrativa para usar batalhas em massa em sua campanha. Não é uma simulação tática, nem tenta ser. Entretanto, seus jogadores podem querer mais detalhes do que o sistema básico fornece. Se este é o caso, considere usar as regras opcionais a seguir.

RESOLVENDO BAIXAS

O sistema básico de batalha não resolve números específicos de baixas. O mestre descreve o resultado da batalha baseado em testes avançados e pontos de crise em cada estágio. Em muitas batalhas, o número exato de feridos e mortos não é importante para a história maior. Entretanto, pode ser que a informação seja valiosa. Talvez você esteja conduzindo uma campanha na qual os PJs lideram uma força de guerrilheiros em uma campanha desesperada. Uma vez que cada soldado é um recurso precioso, saber quantos caíram em cada batalha é uma informação importante.

Para determinar baixas, peça que cada general faça um teste de ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR) com o mesmo NA da batalha. Esta rolagem determina o quanto inteligentemente os generais usaram suas tropas. Com um teste bem-sucedido, as baixas do exército são iguais a 35%, -5% para cada grau de sucesso.

Com um teste falho, as baixas são iguais a 30%, +5% para cada ponto pelo qual o teste falhou. Estes testes são modificados usando a tabela MODIFICADORES DO TESTE DE BAIXAS. Baixas incluem feridos e mortos. Em geral, você pode assumir que um terço das baixas são mortos e dois terços são feridos. O destino dos feridos depende em grande parte de quem fica no controle do campo de batalha.



MODIFICADORES DO TESTE DE BAIXAS

CIRCUNSTÂNCIA	MODIFICADOR
Cada estágio da batalha vencido	+1
Cada estágio da batalha perdido	-1
Inferioridade numérica de 2 para 1	-1
Inferioridade numérica de 3 para 1	-2
Inferioridade numérica de 4 para 1	-3
Inimigo tem especialistas no Estágio 3	-1

EXEMPLO

Voltando à Batalha de Ostagar, o mestre decide que gostaria de saber o número de baixas. O Rei Cailan e o general hurlock fazem um teste de ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR) com NA 11 (o mesmo da batalha). O Rei Cailan tem um total de +2 (+5 por sua habilidade, +1 por vencer o Estágio 1, -2 por perder os Estágios 2 e 3 e -2 porque suas forças estavam em inferioridade numérica de 3 para 1). O general hurlock tem um total de +4 (+3 por sua habilidade, +2 por vencer os Estágios 2 e 3, -1 por perder o Estágio 1).

O general hurlock rola e consegue um 14 no teste, mas o seu dado do dragão é apenas 1. Isto significa que suas baixas são 35% menos 5% por um grau de sucesso, ou 30%. As crias das trevas começaram a batalha com 20.000 soldados; isso significa que sofreram 6.000 baixas. Os soldados de Ferelden perderam, mas levaram muitas crias das trevas com eles.

Agora o Rei Cailan rola. Certo, tecnicamente ele está morto, mas o mestre ainda usa suas estatísticas. Ele rola mal (talvez porque estar morto não seja muito motivador...), obtendo um total de 7. Isto significa que as baixas do Exército Real de Ferelden são horríveis – 50% (30% mais 20% por falhar no teste por 4). Dois mil e quinhentos soldados mortos e feridos sobraram no campo de batalha. É melhor nem pensar no destino dos feridos.

MANEJAMENTO DE TROPAS

O sistema básico de batalha considera apenas o total de soldados envolvidos com a batalha. Isto torna as coisas simples, mas não permite nenhuma sutileza tática por parte dos comandantes. Se quiser, você pode permitir que os comandantes dividam suas tropas entre os três estágios da batalha. Um comandante com 5.000 soldados, por exemplo, pode designar 1.000 para lutar no Estágio 1, 2.500 para lutar no Estágio 2 e 1.500 para lutar no Estágio 3.

Uma vez que as tropas sejam designadas, você pode conduzir a batalha de duas formas diferentes. A forma mais simples é lutar cada estágio usando apenas as tropas designadas. Portanto, se um comandante aloca 500 soldados para o Estágio 3, esta é sua força para esse estágio. Uma forma mais realista mas também mais complicada de lidar com isso é usar o sistema de baixas depois de cada estágio da batalha, e então dar a cada comandante a opção de manter os sobreviventes alocados ou retirá-los. Se o comandante precisa de mais tropas nos estágios subsequentes, os sobreviventes podem voltar para a batalha. Se o comandante acha que podem vencer a batalha sem eles, os sobreviventes podem ser retirados para lutar outro dia. Isto também é aceitável para colocar alguns sobreviventes mas retirar outros.

EXEMPLO

O Bann Teagan lidera 1.200 soldados fereldenianos em batalha. Ele designa 300 para o Estágio 1, 600 para o Estágio 2 e 300 para o Estágio 3. Sua pequena força no Estágio 1 é derrotada e sofre 40% de baixas (120 soldados). Ele decide que precisa de mais tropas para o Estágio 2, portanto acrescenta os 180 sobreviventes aos 600 que já havia alocado, chegando a um total de 780 para o Estágio 2. Teagan vence este estágio e sofre 20% de baixas (156 soldados). Ele tem 624 sobreviventes do Estágio 2 (780 – 156 baixas) e decide ir com tudo e os aloca no Estágio 3. Isto lhe dá 924 soldados para o clímax da batalha.

SUBCOMANDANTES

Cada lado tem apenas um comandante no sistema básico de batalha. Novamente, isto torna as coisas fáceis, mas dá ao comandante um nível de controle do campo de batalha um tanto irreal. Afinal de contas, um comandante não pode estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Como opção, você pode permitir que cada comandante aponte até dois subcomandantes. Cada um pode ser então designado para um estágio da batalha e é considerado o comandante no seu teste avançado. Algo positivo deste sistema é que permite que vários PJs compartilhem deveres de comando em uma batalha, dando a cada um a chance de ter um momento de glória.

EXEMPLO

No exemplo anterior, o Bann Teagan comandou em todos os estágios da batalha, mas digamos que ele tenha decidido apontar subcomandantes. Ele aponta o líder dos batedores para o comando do Estágio 1, fica com o Estágio 2 para si e aponta o líder dos cavaleiros para comandar o Estágio 3.

CAPÍTULO 10



CONDUZINDO CAMPANHAS

Uma das formas mais recompensadoras de jogar *Dragon Age RPG* é com uma campanha — uma série de aventuras com os mesmos personagens jogadores. Mas conduzir uma campanha pode ser difícil, da mesma forma como correr uma maratona. Embora jogar *Dragon Age* seja divertido, é preciso experiência e fôlego para manter uma campanha em andamento.

Este capítulo apresenta, primeiramente, formas diferentes de estruturar uma campanha de *Dragon Age*. Posteriormente, fornece sugestões e conselhos sobre como manter sua campanha em andamento como uma máquina bem ajustada, cena a cena e aventura a aventura.

TEMAS DE CAMPANHAS

Uma campanha é uma série de aventuras com os mesmos personagens jogadores e interligadas por uma trama maior. Se uma aventura é um episódio de um seriado de televisão, uma campanha é uma temporada inteira. São assim chamadas por causa das campanhas militares, já que os RPGs são derivados dos *wargames*. Desta forma, uma campanha de *Dragon Age* é muito parecida com uma aventura grande, e boa parte dos conselhos sobre criar aventuras aplica-se a uma campanha.

Nos conjuntos originais de *Dragon Age*, supunha-se que sua campanha se passaria durante o último Flagelo a ameaçar Thedas. Com este livro, o jogo foi além dessa suposição. Ainda é um jeito perfeitamente válido de começar uma campanha, mas há muito mais opções dentro de Thedas a

explorar agora. Assim, embora o desdobramento da história do Flagelo seja o fio que conecta as aventuras de *Dragon Age* publicadas anteriormente, agora é apenas uma das muitas histórias possíveis. Este capítulo introduz muitas dessas opções disponíveis, mas mesmo essas são apenas uma pequena amostra do que o mundo de Thedas tem a oferecer.

FANTASIA SOMBRIA

Antes de entrar em conselhos específicos sobre planejamento, vamos falar sobre fantasia sombria. Você provavelmente já viu *Dragon Age* descrito como “um RPG de fantasia sombria” (ou “dark fantasy”), mas talvez não saiba o que isso significa exatamente. A seguir há um breve resumo sobre o termo, e o modo como seus conceitos fundamentam o jogo. Lembrando que, como mestre, você pode modificar o clima, enfatizando certos aspectos enquanto minimiza outros.

SEM UNICÓRNIOS E ARCO-ÍRIS

Existem cenários de fantasia em que elfos cavalgam unicórnios, cavaleiros voam sobre pégasos e reis sábios fazem o que é melhor para o povo. Thedas não é assim. Aqui, os elfos são oprimidos, os magos são alvo de medo e desconfiança, e até mesmo os famosos Guardiões Cinzentos possuem segredos nefastos. Os Flagelos, o grande mal que pode destruir Thedas, são resultado da arrogância da humanidade, não do plano de algum lorde maluco que parece saído de um desenho animado. E a maldade, originando-se no coração das pessoas (e elfos e anões), pode ser detida, mas nunca derrotada para sempre.

A VIDA NÃO É JUSTA

Thedas é uma terra repleta de injustiça, e seu amigo de hoje pode traí-lo por uma moeda de ouro amanhã. Os personagens jogadores devem abrir seu próprio caminho no mundo e vigiar suas costas. Eles começam como desconhecidos; candidatos a aventureiros com poucas posses ou poder. Podem encontrar patronos confiáveis, mas não podem confiar que outras pessoas façam a coisa certa. Essa tarefa é deles, caso escolham realizá-la. Você e seus jogadores devem estar cientes de que os personagens podem morrer em *Dragon Age*, e muitas vezes é exatamente isso que acontece. Os PJs podem ser jogados em situações que não são feitas sob medida para suas habilidades. Eles não devem presumir que o universo tomará conta deles. Devem fazer isso por si mesmos — às vezes, escolhendo a cautela em vez da coragem.

AS AÇÕES TÊM CONSEQUÊNCIAS

Uma campanha de *Dragon Age* é repleta de escolhas, algumas grandes e algumas pequenas. Escolhas, especialmente escolhas morais, importam. E importam ainda mais quando parece não haver uma boa opção. Os PJs em *Dragon Age* têm livre arbítrio, mas devem estar prontos para lidar com as consequências de suas ações. Finais felizes são raros. A vitória de hoje pode plantar as sementes da crise de amanhã.

ÀS VEZES A MALDADE SORRI

As crias das trevas são uma ameaça óbvia, mas não são o único mal em Thedas. Nobres conspiradores, mercadores corruptos e bandidos astutos podem ser ameaças tão perigosas quanto um ogro. Às vezes, as pessoas bem vestidas que falam as palavras mais belas são os piores vilões de todos. Luxúria, ganância e inveja levam muitos a atos horrendos, e a violência é uma ferramenta comum, mesmo nas terras mais civilizadas.

PORTADORES DA ESPERANÇA

O mundo parece tomado pela escuridão e decadência. Mas, apesar de tudo isso, ainda há esperança em Thedas. Há algumas pessoas boas, que se importam com algo além de suas próprias vontades e necessidades. Os personagens jogadores podem ser heróis, e sua ascensão é o tema principal de uma campanha de *Dragon Age*. Em momentos cruciais da história de Thedas, campeões como esses ergueram a bandeira da esperança e afastaram a escuridão, pelo menos por um tempo. Este é o papel dos personagens jogadores em uma campanha de fantasia sombria.

CONSULTANDO OS JOGADORES

A primeira coisa a fazer ao planejar uma campanha de *Dragon Age* é conversar com seus jogadores sobre o tipo de jogo que interessa a eles. Pode ser uma boa ideia experimentar o jogo — talvez com alguma aventura pronta — e então falar sobre planos a longo prazo.

Os jogadores estão interessados em que tipo de coisas? Estão curiosos sobre quais partes de Thedas? Aonde espe-

ram que seus personagens cheguem? As respostas dessas perguntas fornecem informações valiosíssimas para ajudar a assegurar que sua campanha seja feita sob medida para os jogadores e seus personagens, melhor do que qualquer jogo pré-pronto. Esta é uma das grandes vantagens de RPGs como *Dragon Age*, então não perca a chance de usá-la.

ESCOLHENDO OS HERÓIS

Assim como o diretor de um filme escolhe seu elenco, você deve escolher os papéis dos personagens principais em sua campanha de *Dragon Age*. Em essência, isso significa ter uma ideia dos tipos de personagens de que seus jogadores gostam, permitindo que você planeje os elementos da campanha ao redor deles.

Assim, por exemplo, se um jogador está interessado na cultura dos elfos valeanos e quer jogar com um membro dessa raça, você pode incluir elementos élficos em seu jogo, criar histórias sobre as dificuldades que eles enfrentam, inserir conflitos para o personagem na forma de elfos com ideias diferentes e assim por diante. Se um jogador quer jogar com um mago interessado em cavoucar os mistérios do Turvo, você tem um outro gancho, e assim por diante.

Isto também pode ser um processo cooperativo. Quando você define o arco da campanha (veja **DEFININDO O ARCO**), pode criar papéis específicos para os personagens, como uma história em torno do jovem herdeiro de um domínio. Embora você possa criar o herdeiro como um PNJ, também pode perguntar se algum dos jogadores estaria interessado em assumir esse papel e criar um personagem para preenchê-lo. Isso dá um foco adicional à campanha, já que o jogador possui uma razão inerente para se importar com o que acontece.

Assim como foi destacado nos capítulos anteriores, a sessão de criação dos personagens é um bom meio de começar o jogo. Dá a todos uma chance de falar com você e uns com os outros sobre seus personagens enquanto eles estão sendo criados. Também torna mais fácil para os jogadores criar objetivos e ligações para seus personagens. Isso, por sua vez, ajuda você, fornecendo mais informações sobre os protagonistas da história, os personagens jogadores. Você pode usar isso quando estiver planejando aventuras e arcos de histórias.

DEFININDO O ARCO

Uma vez que você tenha uma boa ideia do que interessa a você e a seus jogadores, pense em um “arco” geral para a campanha. Ou seja, uma história geral que a define. A campanha é sobre a luta contra a escuridão ascendente em Thedas? É uma história de heróis em busca de um artefato ancestral capaz de prender um arquidemônio? É uma história de ambição política e luta pelo trono, a batalha por poder e controle?

Tente resumir a história geral em um parágrafo ou dois. Um exemplo: “Os heróis são envolvidos nas ambições políticas de um chefe guerreiro em ascensão, tornam-se seus homens de confiança e então devem escolher entre apoiar seus planos de unir todas as terras próximas sob seu estandarte para resistir à escuridão ou opor-se a suas ambições e apoiar outro candidato, talvez um deles”.



DELINEANDO A CAMPANHA

Uma vez que você tenha definido o arco da campanha, comece a dividi-lo em aventuras individuais. No início, é melhor criar uma série que dure entre oito e dez sessões, mas uma campanha pode durar muito mais.

No começo da campanha, suas aventuras devem ter mais detalhes e oferecer mais ganchos, para envolver os personagens. Nesse estágio, os personagens jogadores ainda estão desenvolvendo suas personalidades e histórias. Ainda não são grandes heróis, e podem precisar de oportunidades para “experimentar a água” antes de mergulhar de cabeça, tentando coisas diferentes, sentindo o clima do jogo e aprendendo como jogar. É uma boa ideia oferecer bastante variedade e experimentar diferentes encontros para ver o que funciona melhor e é mais divertido. Você pode até mesmo decidir modificar partes futuras da campanha com base nisso.

Uma vez que você tenha delineado a primeira parte da campanha, pode começar a pensar em planejar a primeira aventura com detalhes (veja **Criando aventuras**). Muitos mestres gostam de usar aventuras prontas, que podem economizar tempo e trabalho. Contudo, mesmo ao usar aventuras publicadas, vale a pena personalizá-las para sua campanha e seu grupo. Adicionando alguns detalhes, você pode torná-las mais adequadas à sua campanha e aos PJs específicos em seu grupo.

RASCUNHANDO O FINAL

Embora uma campanha de *Dragon Age* possa continuar por bastante tempo, durando muitas sessões, todas as boas histórias devem ter um fim. É bom ter pelo menos uma ideia geral do final do arco em mente, para que você possa começar a direcionar os eventos para ele quando ficar claro que os personagens estão chegando ao fim de suas carreiras, os jogadores estão ficando complacentes e querem encerrar o jogo, não apenas “dando um tempo”.

Não se apegue demais a um final específico para sua campanha, pois você pode ver que as coisas mudam bastante ao longo do jogo. Uma das melhores coisas do RPG é o processo de criação coletiva. Em vez de apenas progredir por uma história pré-determinada, você e seus jogadores estão *criando* uma história sobre os personagens deles, que todos poderão contar quando o jogo tiver acabado. Às vezes essa história parte em direções inesperadas, então você precisa ser flexível e abrir a possibilidade de diferentes resultados e finais.

Note também que o final da campanha não significa necessariamente o final do grupo de personagens. Sempre é possível começar uma nova campanha com personagens já existentes, com um foco diferente e um arco novo.

PLANEJANDO A CAMPANHA

O mestre planeja o “arco” de uma série de aventuras, criando o que é conhecido como uma *campanha*. Alguns mestres planejam uma campanha inteira de antemão, criando uma série de aventuras que levam os PJs de um lugar e desafio ao outro. Outros mestres têm uma abordagem mais aberta, talvez planejando apenas uma ou duas aventuras de antemão e observando como a história transcorre através das escolhas dos jogadores e as ações de seus personagens.

ESTRUTURAS DE CAMPANHAS

Uma das principais estratégias para criar uma campanha bem-sucedida é baseá-la em uma estrutura de campanha coerente. Uma estrutura de campanha nada mais é do que um molde que liga os personagens jogadores e motiva a maior parte das aventuras que eles viverão.

A principal vantagem de estabelecer uma estrutura para sua campanha é ajudar a organizar os jogadores e seus heróis em volta de objetivos em comum. Com objetivos em comum, eles serão capazes de trabalhar juntos e ir na mesma direção aventura após aventura, em vez de (como às vezes acontece) ir atrás de distrações diferentes em uma dezena de direções, desmembrando o grupo e dificultando aventuras em que todos podem estar envolvidos. A estrutura, em resumo, explica por que os PJs estão trabalhando juntos e o que estão tentando alcançar em longo prazo. É um mapa que pode guiar todos no começo de uma jornada épica.

Uma vantagem secundária de uma estrutura estabelecida é ajudar a manter uma ideia sobre o que vem a seguir.

Ou, se não exatamente o que vem a seguir, que *tipos* de coisas podem vir a seguir. Sempre que você sentar para criar uma aventura, ou uma série de aventuras conectadas, a estrutura de campanha serve como um farol, iluminando seu caminho para que você sempre vá numa direção que faz sentido.

Diferentes estruturas que você pode usar como base para suas campanhas são apresentadas abaixo. Você também pode criar sua própria estrutura, talvez valendo-se de uma delas para inspiração. Uma seção que discute os fatores críticos ao criar sua estrutura segue após as seis amostras.

Na seção sobre como planejar uma campanha, há uma discussão sobre definir, delinear e terminar um arco de campanha. Um arco de campanha é uma boa maneira de dar um pouco de amplitude ao jogo, enquanto também dá aos jogadores uma sensação de encerramento. Entretanto, você também pode conduzir uma campanha com final aberto — que não tenha um final definido ou óbvio — e usar uma estrutura de campanha sólida é uma boa forma de fazer isso. As estruturas apresentadas aqui podem ter finais abertos ou fechados; todas funcionam bem para ambos os tipos.

GUARDIÕES CINZENTOS

Nesta clássica campanha de *Dragon Age*, os personagens jogadores se tornam Guardiões Cinzentos e lutam contra o Flagelo em ascensão em Thedas. Esta estrutura também suporta personagens que não querem ter personagens Guardiões Cinzentos, desde que seus personagens desejem lutar contra a ameaça das crias das trevas e trabalhem ao lado de PJs Guardiões Cinzentos.

Pode ser complicado começar uma campanha de Guardiões Cinzentos, uma vez que personagens de primeiro nível não são apropriados para a Ordem logo no início. Mas, naturalmente, as várias linhas narrativas de *Dragon Age*:



Origins fornecem uma solução pronta para este problema: PJs de nível baixo nesta estrutura de campanha são personagens que procuram se tornar Guardiões Cinzentos ou que serão recrutados a este papel por uma necessidade imperativa.

A consideração principal, enquanto você estabelece a estrutura de Guardiões Cinzentos no começo de sua nova campanha, é certificar-se de que os jogadores estão cientes de que a motivação do grupo será tornar-se, ou apoiar, Guardiões Cinzentos, e lutar contra o Flagelo. Mesmo que os *personagens* venham descobrir este destino quando sobem de nível, eles terão sido planejados por seus *jogadores* desde o começo para serem heróis dispostos a aceitar o chamado.

Uma das forças da estrutura de Guardiões Cinzentos é a disposição da organização em aceitar pessoas habilidosas e corajosas de qualquer histórico ou raça. Ou seja, esta estrutura não impõe quaisquer limites nos tipos de personagens jogadores. Um jogador que queira um herói verdadeiramente interessante pode até mesmo trabalhar com o mestre para criar um PJ que será recrutado contra sua vontade por causa de alguma habilidade especial, algum destino que os Guardiões Cinzentos acreditam que se aplica a ele, ou até mesmo por sobreviver à infecção das crias das trevas. Tal personagem aprenderia com o tempo a abraçar completamente a causa dos Guardiões Cinzentos.

Motivar heróis Guardiões Cinzentos em suas aventuras é simples, uma vez que suas missões são dadas diretamente pelos seus superiores na organização. Missões incrivelmente diferentes com localizações geográficas igualmente diversas podem ser amarradas facilmente. Os heróis devem ir aonde foram mandados para lutar contra as crias das trevas.

Os tipos de aventuras pelas quais os PJs passam em uma campanha com esta estrutura serão parecidos: eles lutarão contra os ataques das crias das trevas. Isto não quer dizer

que todas suas missões devem se resumir a “procurar e destruir”, terminando em batalha contra um inimigo terrível e repugnante. Mas você terá que fazer um esforço consciente para variar as aventuras, a fim de evitar que os jogadores sintam que são muito parecidas. Mesmo para os mais devotados jogadores do estilo “matar, pilhar e destruir”, a repetição do tema pode perder a graça, especialmente por sua natureza muito tática.

CAMPANHAS NO FLAGELO

Conhecendo a progressão de um Flagelo, você deve traduzir esses fatores em aventuras concretas, bem como as condições gerais e eventos que mudam com o tempo, para dar aos heróis a sensação de um mundo afetado pelo Flagelo. Enquanto o Flagelo começa, por exemplo, os preços de produtos tendem a aumentar, pois matérias-primas começam a escassear e viagens se tornam mais perigosas. Isto é algo que os personagens jogadores verão em primeira mão, mesmo que “preços aumentando” não seja o centro de uma aventura específica. Conforme o Flagelo continua e as condições se tornam mais perigosas, mais e mais cidadãos saudáveis serão afastados de seus trabalhos para guarnecer muros de fortalezas e proteger recursos importantes. Se você começar uma campanha centrada no Flagelo nos seus estágios mais avançados, as primeiras aventuras de personagens jogadores de baixo nível podem ser sobre coisas tão mundanas quanto encontrar comida fresca e água limpa para sobreviver.

Por fim, a luta aberta contra as crias das trevas irá se tornar a tarefa central dos heróis. Embora encontrar e matar o arquidemônio seja o objetivo claro, muitas aventuras intermediárias pavimentam o caminho para esse evento climático.

Você provavelmente vai querer que PJs Guardiões Cinzentos tenham um papel significativo em uma campanha



durante o Flagelo, mas a opção é sua. Nenhum cidadão de Thedas é imune a tragédias em um Flagelo; há aventuras a serem realizadas por todos. De fato, uma das melhores características do RPG de mesa é que você pode levar sua campanha na direção que quiser. Pode decidir que seu Quinto Flagelo será centrado em algum outro reino de Thedas (Orlais? Nevarra? Rivain?), ou que nenhum arquidemônio surgiu e as depredações em Ferelden são obra de um perigoso líder militar das crias das trevas, que não é motivado por um Velho Deus corrupto. Você decide.

LUTADORES DA LIBERDADE: OCUPAÇÃO ORLESIANA

O período “histórico” da Rebelião Fereldeniana pode ser um cenário de campanha emocionante. Nesta estrutura, os heróis assumem o papel de lutadores da liberdade ao lado da Rainha Rebelde e/ou do futuro rei Maric. A campanha é centrada na guerrilha contra a ocupação orlesiana em Ferelden no final da Era Abençoada.

Heróis adequados para esta campanha devem ter uma razão forte para lutar. Embora o mestre possa fornecer alguma motivação nas primeiras aventuras, qualquer personagem jo-

gador motivado por lucro terá dificuldade para justificar sua luta contra os orlesianos, aventura após aventura, nas quais as forças inimigas são esmagadoras, os recursos disponíveis são escassos, o chão é duro e a comida é terrível.

Há muitos históricos de personagens que fornecem motivação de sobra, é claro. Os personagens jogadores podem lutar por razões práticas ou pessoais, por ganância, lealdade ou desejo de vingança. Heróis podem ser caçados por crimes cometidos deliberada ou accidentalmente. Podem ter um débito pessoal ou monetário com algum bann que escolheu ficar ao lado dos lutadores da liberdade fereldenianos. Podem ter visto sua propriedade tomada pelos invasores e querê-la de volta. Ou podem ter uma simples mas profunda necessidade de ver um verdadeiro fereldeniano, em vez de um estrangeiro, sentar no trono de Ferelden. Há muitas boas opções; certifique-se que cada jogador escolha uma (ou mais!) para seu herói.

Há muitas aventuras óbvias para campanhas construídas com esta estrutura. As mais simples são operações militares contra inimigos orlesianos e seus colaboradores fereldenianos. O aspecto desafiador destas operações, para os jogadores, é a inferioridade numérica e de recursos dos guerrilheiros com relação a seus inimigos. Mas aventuras marciais apenas arranham a superfície. Devido à vantagem dos invasores em campo aberto, a batalha para conquistar o amor e espírito dos fereldenianos torna-se tanto ou mais importante. Até mesmo conseguir comida e suprimentos para o exército oculto não é assunto simples.

A chave para aventuras bem-sucedidas é tornar os objetivos concretos. É fácil escrever uma aventura onde o objetivo é convencer um bann a permitir que o exército rebelde possa passar em segurança por suas terras. Por outro lado, é essencialmente impossível escrever uma aventura na qual os heróis são despachados para fomentar insatisfação com Orlais entre os homens livres de Ferelden, porque a tarefa é muito abrangente e vaga. Como os jogadores saberão por onde começar? Como os PJs (e o mestre) saberão quando foram bem-sucedidos? Estreitar o objetivo para algo facilmente comprensível é a chave.

Se você está com dificuldades em pensar em novas aventuras para uma campanha que se passa durante a ocupação orlesiana, não hesite em ler livros de história sobre ocupações no mundo real, no passado ou no presente, para entender os desafios mundanos e militares dos rebeldes que devem travar guerrilha contra uma força estrangeira de ocupação.

O primeiro romance de *Dragon Age*, *The Stolen Throne*, também é uma boa leitura para jogadores e mestres, pois dá uma ideia do mundo e do sentimento de uma campanha construída com esta estrutura. Observe que uma campanha baseada em jogar como orlesianos em Ferelden, tentando acabar com rebeliões e restaurar a ordem durante esse período é possível, mas alguns jogadores não se sentirão heroicos jogando como invasores, especialmente aqueles que no final “perdem” e se retiram.

LUTADORES DA LIBERDADE: HOJE

Esta estrutura de campanha é similar à anterior, mas em vez de serem fereldenianos e seus aliados opondo-se contra os invasores orlesianos no fim da Era Abençoada, esta campanha ocorre nos dias atuais de Thedas. Os personagens



jogadores assumem os papéis de heróis que são os membros e/ou simpatizantes de um grupo racial oprimido — provavelmente elfos vivendo em Ferelden ou anões sem-casta vivendo acima ou abaixo do solo (obviamente, a campanha deve ser baseada em um único grupo).

Esta estrutura de campanha é provavelmente a mais difícil de conduzir entre aquelas apresentadas aqui, em termos práticos e emocionais. Entretanto, se for abordada com maturidade e conduzida com cuidado, pode criar momentos de incrível profundidade heroica.

As aventuras de personagens oprimidos por sua etnia são difíceis de motivar em termos dramáticos, porque dificilmente tornam-se concretas. Enquanto os vilões — imediatos e de longo prazo — de uma campanha de ocupação orlesiana são óbvios (o rei orlesiano e seus colaboradores), os vilões de uma campanha contemporânea de igualdade racial são quase sempre membros de classes superiores privilegiadas. Contra esse “inimigo” vago, o que os PJs fazem primeiro? Eles não podem tentar simplesmente tomar terras ou o poder político, mas devem tentar conquistar os corações daqueles inclinados a acreditar que eles são inferiores por causa da forma de suas orelhas ou da insignificância de seu nascimento. A natureza dos oponentes dos heróis não é a única dificuldade. Um obstáculo também considerável é a pergunta de como os personagens jogadores saberão que venceram. Eles terão feito o bastante quando os elfos locais forem capazes de comer um pouco melhor? Quando puderem viver fora dos alienários? Quando um membro de seu grupo for capaz de representar sua perspectiva na corte do bann local? É fácil saber quando o rei marionete orlesiano foi derrotado; é difícil saber quando os elfos de Ferelden não são mais oprimidos.

Uma campanha baseada nesta estrutura também pode ser difícil de conduzir porque suscita comparações óbvias com o mundo real. Tensões étnicas são um fato concreto e sensível na vida de muitas pessoas, e um problema político controverso. No melhor dos casos, é claro, a atividade e a arte de interpretação podem fornecer uma perspectiva alternativa e bem-vinda sobre as vidas cotidianas de seus jogadores, e criar estímulo intelectual valioso, assim como as melhores obras literárias de fantasia e ficção científica. Mas, no pior dos cenários, isso pode criar discussões e sentimentos ruins, capazes de separar os jogadores. Em resumo, ninguém quer passar a noite de jogo discutindo política, seja contemporânea ou histórica.

Se você escolher este estilo de campanha, seus heróis devem ser, em sua maioria, membros do grupo oprimido. Há certamente espaço para simpatizantes de outras raças, mas os objetivos da campanha são claramente aqueles do grupo subjugado. É lógico que eles formem a maior parte do grupo. Em adição à sua raça ou etnia, os aventureiros devem também estar motivados a mudar o sistema que os está oprimindo. Uma campanha assim não é lugar para aqueles que não se importam com a opressão.

Aventuras bem-sucedidas serão aquelas que tomam alguns aspectos da opressão e os tornam concretos — e, assim, algo com que uma aventura pode ser criada. Vilões cuja opressão é particularmente eficaz ou perversa podem se tornar os antagonistas. A perseguição de indivíduos específicos, cuja liberdade incitaria outros à causa, pode ser igualmente motivante. Situações concretas, com objetivos finais concretos, são a chave.

Uma forma de tornar as aventuras nesta estrutura de campanha absolutamente concretas é empurrar, ao invés de puxar, os personagens jogadores. Isto significa que, em vez de instigar os heróis com algum bem que possam realizar, você pode esmagá-los com circunstâncias horríveis das quais devem escapar e que devem impedir. Um vilão que deseja limpar Ferelden de todos os elfos ou expulsar os sem-casta até mesmo das vizinhanças mais baixas da Cidade do Pó é uma força que deve ser combatida, mesmo que a opressão continue. Circunstâncias como estas têm a vantagem dramática de não poderem ser ignoradas. Elas devem ser enfrentadas, ou o impensável ocorrerá.

MERCENÁRIOS

Sob esta estrutura de campanha, os personagens jogadores são aventureiros com habilidades únicas, trabalhando apenas para serem bem recompensados, quaisquer que sejam suas especialidades (provavelmente violentas). Grupos como este são relativamente comuns através de Ferelden e Thedas. Aqueles mencionados em *Dragon Age: Origins* incluem os Remos Vermelhos, os Falcões Brancos e a Tropa da Pedra Negra. Os jogadores devem certamente ser encorajados a inventar um nome chamativo para seu grupo, para que possam ter notoriedade ao decorrer de suas aventuras.

Os heróis de uma campanha de mercenários devem todos — obviamente — ser motivados pela riqueza. O ideal é que os membros do grupo tenham mais chance de enriquecer juntos do que individualmente, já que eles podem ser tentados a se dividir e ficar com todo o dinheiro para si. Alternativamente, algum outro laço — até mesmo amizade — pode explicar sua união.

Outro fator a ser considerado e discutido é se os heróis têm algum uso final em mente para o lucro que acumularem. Há alguma vasta quantia que finalmente seria o bastante? Ou o objetivo é simplesmente acumular, sem que um final seja imaginado ou desejado? Ambos os tipos de personagens podem ser interessantes. Mas, em termos práticos, o que você ganha ao falar com os jogadores sobre este assunto é a possibilidade de planejar as recompensas financeiras de suas aventuras para prolongar a campanha ou terminá-la no momento certo. Por exemplo, se o objetivo é acumular dinheiro bastante para construir um castelo nas planícies fereldenianas onde os descendentes dos heróis poderão viver até a aurora da próxima grande era, você pode ter certeza de que, uma vez que os PJs tenham acumulado dinheiro suficiente para realizar esse sonho, precisará motivar suas aventuras mercenárias de outra forma. Fazer isso não será necessariamente difícil. No exemplo da construção do castelo, as aventuras dos PJs obviamente mudariam para desafios logísticos da construção, proteção e administração da fortaleza.

Muitas campanhas presumem uma motivação mercenária, porque a riqueza é um dos benefícios tangíveis mais óbvios pelos quais se aventurar. Pontos de experiência são frequentemente mais recompensadores do que dinheiro, pela perspectiva dos jogadores, mas nenhuma campanha pode sobreviver ao golpe na verossimilhança que surgiria dos heróis embarcando em aventuras com o propósito explícito de conquistar níveis. Imagine o ridículo diálogo que termina com: “Subir de nível, Ser Thorne? O que em nome do Criador é um nível?!”. Não há nada de errado com motivações mercenárias, mas elas funcionam melhor quando todos os



PJs são criados com isto em mente, em vez de serem usadas porque nenhuma outra estrutura foi construída. Portanto, de forma alguma esta estrutura de campanha é inferior. Mas, como todas as outras, funciona melhor quando é claramente articulada e os heróis são desenvolvidos para adotá-la.

As aventuras de uma campanha baseada em mercenários podem ser tão variadas quanto o universo de pessoas que têm dinheiro e querem realizar alguma coisa. Personagens jogadores podem se tornar guardas de caravanas, gladiadores, assassinos, mensageiros, guarda-costas, agitadores políticos... As oportunidades são tão diversas quanto as motivações e ocupações humanas. Alguns mercenários podem até tornar-se ladrões, roubando a riqueza de qualquer um com mais dinheiro do que segurança. É difícil chamar tais personagens jogadores de "heróis", mas alguns jogadores acham a bandidagem divertida. Em um jogo que tem escolhas morais, como *Dragon Age RPG*, seria inadequado impor limites morais artificiais. Ou seja, se os jogadores querem que seus personagens sejam ladrões, atormente seus heróis com as consequências óbvias da ladroagem, em vez de simplesmente proibir isto.

Você pode se divertir ao misturar motivações secundárias para os heróis, colocando estas várias motivações contra sua ganância, e umas contra as outras. Por exemplo, o que acontece se os heróis são contratados para entregar uma carga preciosa para uma terra distante por uma soma magnífica e então, no caminho, recebem a oferta de uma soma maior ainda para entregar a carga para outra pessoa? Como irão priorizar lealdade e ganância? Mas é melhor evitar colocar os heróis uns contra os outros, a menos que você realmente saiba o que está fazendo e conheça bem seus jogadores. Caso contrário, você provavelmente terminará conduzindo uma série de campanhas paralelas, uma por jogador, à medida que os heróis se fragmentam em direções diferentes – ou pior, começem ativamente a trabalhar uns contra os outros.

ATIVISTAS POLÍTICOS

Nesta estrutura de campanha, os personagens são aliados de alguma facção, causa ou pessoa política. Podem ser os soldados de um grupo de nobres orlesianos, agitadores a favor da guerra aberta entre Ferelden e os avvars ou agentes a serviço de algum bann proeminente (por exemplo, uma campanha baseada no serviço à Bann Nicola Baranti, a PNJ central na aventura *Uma teia frágil*, de *Sangue em Ferelden*).

Ainda mais do que com outras estruturas (exceto talvez a estrutura de lutadores da liberdade contemporâneos), a unidade das motivações dos heróis é a chave para o sucesso desta campanha. Aqui você realmente precisa de um grupo que se move na mesma direção. Portanto, quando começar uma campanha baseada nesta estrutura, você deve decidir ou pedir aos jogadores que ajudem-no a decidir qual facção, causa ou indivíduo eles apoiarão. Todos os PJs devem ser criados com essa motivação em mente.

Heróis individuais podem ser amarrados ao objetivo central de várias formas. Se o objetivo é auxiliar a carreira política de um indivíduo, qualquer relacionamento possível entre dois indivíduos pode ser a base da motivação de um PJ. Um herói pode ser um parente de uma figura central (melhor ainda, seu herdeiro!), um amante, um empregado, um companheiro ou até mesmo a vítima de chantagem. Como sempre, cada herói deve ser criado com objetivos específicos.

A motivação de um PJ pode se originar de alguma injustiça no seu passado ou de alguma esperança para o futuro. Estes objetivos podem ser abstratos (“ver a justiça ser feita”) ou específicos (“viver para ver meus filhos no trono fereldeniano”). Certifique-se de que eles se ligam ao objetivo central.

Os jogadores podem criar personagens que tenham motivações secundárias, e podem fornecer momentos de interpretação interessantes. Mas estas considerações secundárias devem ser acompanhamentos, não pratos principais. No final das contas, todos os heróis devem sempre estar dispostos a sacrificar suas ambições pessoais pelo objetivo sem comum.

Entretanto, uma possibilidade interessante é que um jogador trabalhe com você em segredo para criar um PJ contra a causa do grupo — um agente duplo. Tal jogador deve saber que seu personagem provavelmente não irá sobreviver no final. Esta é uma tática de campanha de longo prazo, que você deve tentar apenas com jogadores maduros. Jogadores inseguros ou inexperientes podem levar este tipo de traição para o lado pessoal, se não forem capazes de manter seus sentimentos do mundo real separados do jogo.

As aventuras adequadas para uma campanha de ativistas políticos dependem completamente da natureza da causa central. Um ponto comum na maior parte dos casos é que as aventuras provavelmente irão para o lado social ao invés de marcial, pelo menos em comparação com outras estruturas de campanha. Em aventuras típicas, os heróis persuadirão aliados relutantes a unirem-se a eles, neutralizarão as atividades cívicas ou diplomáticas de facções inimigas ou sobrepujarão a oposição dentro de estruturas políticas estabelecidas. Embora a luta surja de tempos em tempos, estes encontros serão menos comuns do que em outros tipos de campanhas.

Inventar uma forte facção antagonista — ou, melhor ainda, muitas facções antagonistas fortes — ajudará você a criar aventuras concretas, já que os personagens jogadores devem deter ou neutralizar as tramas e planos de seus inimigos. Quando seus personagens tiverem apenas que realizar seus próprios planos, os jogadores saberão que estão com sorte.

Campanhas deste tipo funcionam melhor quando são centradas em algum local geográfico, como Denerim ou Orzammar. Estes são dois bons exemplos — cada um é grande o bastante para acomodar muitas aventuras, mas limitado o bastante para ser compreendido. Conforme a campanha continua e os personagens conseguem cumprir seus objetivos, o escopo pode se expandir, para incluir áreas geográficas ou conceituais cada vez maiores. Por exemplo, se PJs de níveis baixos têm sucesso em promover os interesses de algum bann dentro de seu domínio local, suas aventuras posteriores podem envolver cumprir sua vontade em Denerim. Se tiverem sucesso lá, talvez acabem por liderar seus exércitos por todo Ferelden, ou até mesmo para outros reinos de Thedas.

AGENTES LIVRES

Se você é bom em improvisar e tem um grupo com bastante iniciativa própria, pode basear sua campanha no livre arbítrio dos jogadores como agentes livres, criando suas próprias oportunidades de aventura através de Thedas. Eles podem lutar como mercenários em uma semana, realizar grandes trabalhos a favor dos oprimidos na semana seguinte, e então tirar um mês de folga para beber até cair e entrar em brigas de taverna de uma ponta de Denerim até a outra.

Os heróis mais adequados para tais campanhas são forasteiros, sem raízes até um certo ponto. Personagens mais estáveis podem certamente prosperar em uma campanha de agentes livres, mas outra estrutura que melhor reflete sua estabilidade pode fazer mais sentido. E personagens assim — especialmente se os históricos dos heróis não forem os mesmos — podem levar à divisão do grupo. Mas, se os PJs não têm raízes, terão mais razões para ficar juntos ao longo da campanha, como um grupo de peixes fora d’água.

As características mais críticas do grupo em uma campanha de agentes livres são duas: ambição e coesão. Os heróis devem, individualmente ou como um grupo, ter uma motivação para viajar adiante, fazendo coisas e procurando aventuras. Se ficam contentes em deixar que o mundo venha até eles, então outra estrutura que faça isso é mais apropriada. Alguma força de coesão que mantenha os heróis juntos também é de importância crítica. Caso contrário, no final de cada aventura, você e os jogadores lutarão para encontrar uma explicação racional de por que os PJs não seguem em direções separadas, efetivamente terminando a campanha.

Motivar as aventuras de uma campanha deste tipo não é problema, porque os jogadores se tornam sua própria força motivadora. Mas, como um problema prático, você ainda será o responsável por fornecer ganchos adequados, na forma de PNJs interessantes, situações instáveis e oportunidades para riqueza, conhecimento, poder ou emoção. Você não precisa saber aonde cada gancho ou oportunidade pode levar, mas nesse caso sua habilidade de improvisar encontros e aventuras torna-se fundamental. A habilidade mais importante para o mestre é um sentido apurado sobre quais ganchos atrairão o interesse dos jogadores, e quais provavelmente serão ignorados.

Os tipos de aventuras que podem ocorrer em uma campanha de agentes livres são claramente ilimitados. Campanhas desse tipo também permitem aventuras de vários tamanhos. Enquanto que as aventuras de outros tipos de campanhas irão se organizar mais naturalmente em uma ou muitas sessões, neste estilo uma linha narrativa nunca precisa ser perseguida por mais tempo do que os PJs estejam interessados. Uma aventura pode consistir de um único encontro, incluindo apenas a intervenção dos heróis em uma briga de rua antes que as coisas se movam para alguma outra trama, completamente independente.

É de suma importância, e cabe repetir: uma campanha baseada nas escolhas livres dos heróis é recomendada apenas para mestres experientes e jogadores com iniciativa.

RELAÇÕES RACIAIS

Esta estrutura de campanha é centrada em política e estrutura social de uma das raças não humanas em Thedas. Geralmente, a maioria dos PJs pertence à raça no cerne desta estrutura: provavelmente elfos, anões ou qunari. Grupos étnicos como os avvars também podem ser o centro de tais campanhas, desde que o grupo em questão tenha uma identidade cultural distinta e problemas no cenário que precisem de resolução. Ação, exploração e interpretação ainda são o foco desta campanha, mas a maior parte dos encontros é relacionada de alguma forma com as raças envolvidas.

Pode ser difícil conduzir a campanha, especialmente se os jogadores atrelam significado real às várias raças de

Thedas. Se o mestre não está ciente dessas conexões, é fácil acabar com a diversão do jogo ou até mesmo ofender sem intenção. Por causa disso, é crucial comunicar-se com os jogadores antes e durante a campanha para se certificar de que todo mundo está de acordo e tem objetivos compatíveis. Esta campanha também limita conceitos, já que realmente funciona se a maioria do grupo ou todos forem membros ou muito próximos a uma raça específica.

Os objetivos e motivações dos jogadores nesta campanha precisam ser interligados e compatíveis. Nem todo PJ deve concordar com o curso de ação o tempo todo, mas precisam estar comprometidos e envolvidos, pois os conflitos centrais desta campanha são sociais e políticos, não físicos. Um grupo desigual de heróis pode se unir para lutar contra o Flagelo ou repelir um dragão, mas seria difícil para o mesmo grupo encontrar um terreno comum a respeito do problema da soberania valeana ou das relações qunari.

Entretanto, este tipo de campanha também pode ser altamente recompensador. Ao focar nos problemas, lutas e cultura de um grupo específico, a campanha pode fazer grandes progressos em mudar as coisas para esse grupo. Enquanto uma outra campanha poderia melhorar as coisas para os elfos em um alienário específico, esta campanha pode melhorar as condições para os elfos morando em alienários por toda a nação ou até mesmo em todo Thedas. Também há muitas opções para esse jogo; uma campanha focada em encontrar uma nova terra natal para os valeanos seria muito diferente de um jogo focado em relações de casta em Orzammar. Desta forma, isto realmente representa múltiplas estruturas de campanha sob um mesmo teto e não apenas um único tipo.

Esta estrutura de campanha assemelha-se muito com a estrutura Ativistas Políticos, mas geralmente opera em uma escala maior e de longo prazo. Enquanto um jogo político talvez foque na mudança de reis, esta campanha provavelmente está mais envolvida em tentar mudar os costumes e comportamentos de todos que possuem poder. Isto significa que é geralmente uma boa ideia para uma campanha ou arco posterior, quando os PJs alcançam poder e influência que podem alavancar a mudança de status quo.

A GUERRA MAGOS-TEMPLÁRIOS

Esta campanha foca no conflito entre o Círculo dos Magos e o Coro, especialmente seus “guardiões”, os Templários. Depois dos eventos depois do Quinto Flagelo, o Círculo se separou do Coro, não mais confiando nos Templários para evitar a corrupção entre os seus e policiar seu comportamento. Abusos de poder em ambos os lados levaram a conflitos armados, tornando este um combate volátil, que poderia partir Thedas ao meio.

Esta campanha logicamente tem dois lados, mas os PJs não precisam, na verdade, tomar o lado dos magos ou Templários. Trabalhar em busca de um acordo e negociar a paz entre os dois grupos é extremamente desafiador, devido aos eventos recentes no cenário, mas é o tipo de tarefa incrível e difícil para o qual os heróis foram feitos!

Mesmo se os PJs estiverem em um lado deste conflito, é importante representar ambos os lados como complexos e variados. Nem todos no Coro pensam que os magos são

monstros perigosos a serem contidos ou eliminados. Nem todos os magos pensam que o Coro e a Ordem dos Templários são um bando de brutamontes que os oprimem. A maioria das pessoas arrastadas para este conflito gostaria de viver com um pouco de segurança e liberdade; eles apenas discordam de seus oponentes sobre a melhor forma de atingir esses fins.

Os temas centrais desta campanha são guerra e magia. Embora grandes batalhas com feitiços explodindo e espadas se chocando aparecerão frequentemente, no coração de tudo estão as ideias de que a guerra é difícil e sangrenta e que a magia tem um custo. Mesmo quando um grupo está vencendo o conflito, precisará trabalhar duro para não perder sua humanidade, manter aliados e patronos poderosos felizes e evitar enfraquecer seu grupo e organizações aliadas para que não tenham que lidar com outras ameaças conforme necessário.

A Guerra Magos-Templários é especialmente perigosa porque enfraquece ambos os grupos. Demônios, cultos bizarros, oportunistas políticos e extremistas carismáticos são apenas algumas das ameaças que poderiam usar a oportunidade que a guerra cria para aumentar seu poder. Mesmo que o lado dos PJs “vença” a guerra, eles talvez se encontrem encarando uma ameaça ainda maior com forças menores e cansadas de lutar para ajudá-los.

Campanhas deste tipo podem facilmente estender-se por várias nações e locais, mas geralmente começam em algum lugar. Estabelecer uma “base” para os PJs é útil, já que dá a eles um lugar para defender, um lar onde descansar e se recuperar. Entretanto, conforme o conflito aumenta e se espalha, o grupo pode descobrir que está passando mais e mais tempo longe de onde começou. Não há problema, mas tome cuidado para que os PJs não percam sua conexão com os objetivos e temas da campanha no processo.

Esta campanha não precisa necessariamente terminar ou resolver a Guerra Magos-Templários, mas os PJs devem ter amplas oportunidades de influenciar o resultado, ou provavelmente se sentirão ineficazes. Da mesma forma, o conflito interpessoal pode ser muito interessante neste tipo de campanha, com os personagens não concordando completamente sobre a melhor forma de encerrar as hostilidades ou como os perigos da magia devem ser abordados. Entretanto, o mestre deve tomar cuidado para garantir que a campanha não se torne uma série de batalhas filosóficas ou reais entre os PJs sobre seus pontos de vista; a tensão e intriga são ótimas, mas PJs constantemente brigando uns com os outros sobre política provavelmente não serão divertidos na maioria dos grupos.

A campanha geralmente funciona melhor se pelo menos um PJ usa magia, tornando o conflito mais pessoal. Não é um requisito para conduzir esta campanha, mas é recomendado. Um grupo inteiro de magos também poderia ser interessante, embora possa tornar algumas aventuras e conflitos difíceis. Como alternativa, um grupo de Templários poderia funcionar bem, embora PJs querendo alterar a política sobre os magos e magia dos seus superiores provavelmente se separariam da Ordem, ou teriam que encontrar uma forma de tomá-la. Observe que, no cenário oficial, a Guerra Magos-Templários leva aos eventos de *Dragon Age: Inquisition*, mas campanhas individuais podem levar a direções diferentes.

SALVADORES LOCAIS

Esta estrutura de campanha começa pequena, mas é feita para em algum momento estabelecer um grupo de aventureiros como os maiores heróis de uma região, cidade ou reino. Embora várias campanhas façam os PJs ganharem fama e status através de suas ações, esta campanha é construída em torno deste objetivo e focada em um lugar específico.

Estas campanhas geralmente começam pequenas, introduzindo os PJs como heróis, mercenários ou até mesmo apenas cidadãos preocupados na área. Eles desenvolvem uma reputação local através de aventuras, encontrando e interagindo com várias pessoas importantes da região. Por exemplo, eles podem ajudar um capitão templário ou acabar com um chefe do crime local. Com o tempo, uma ameaça maior ou conspiração é revelada envolvendo a região e os PJs devem detê-la com a ajuda de seus aliados, enquanto lidam com quaisquer inimigos que fizeram ao longo do caminho. Esta ameaça maior pode ser qualquer coisa — não precisa ser diretamente relacionada a aventuras anteriores. A conexão com o local deve ser o bastante para motivar os PJs a se envolverem.

As regras de REINOS E ORGANIZAÇÕES (veja o CAPÍTULO 6) podem ser muito úteis nesta campanha uma vez que, durante o jogo, os heróis podem fundar seu próprio grupo ou tornarem-se responsáveis por uma divisão de uma organização maior. Honrarias e títulos também são úteis para representar a ascensão dos PJs a heróis locais e dignitários. Isto não é um requisito, mas pode ser uma verdadeira dádiva para mostrar como o grupo cresce em influência e poder durante o jogo.

Os efeitos finais de uma campanha de salvadores locais, com os personagens como os maiores heróis em uma área, podem levar a uma outra campanha que lide com ameaças ainda maiores que afetam todo o mundo de Thedas. Isto é especialmente apropriado quando os PJs terminam como responsáveis por uma organização maior ou entidade governamental na área.

A trama de *Dragon Age 2* é muito similar à esta estrutura de campanha, com Hawke chegando a Muralha de Kirk com sua família e tornando-se o campeão da cidade. Mestres em busca de inspiração sobre como estruturar suas campanhas podem usar a mistura das missões principais, buscas secundárias e interações de personagens desse jogo como estímulo. Você não deve copiar os eventos exatos do jogo, e sim adequá-los ao seu grupo, mas eles são um bom lugar para começar.

INQUISIÇÃO

Aviso: esta estrutura contém alguns *spoilers* de *Dragon Age: Inquisition*. Se você ainda não jogou, talvez queira pular esta seção por enquanto.

Com *Dragon Age: Inquisition* cobrindo a continuação da Guerra Magos-Templários, a ascensão de Corypheus e suas forças e a criação de uma nova Inquisição, mestres e jogadores podem usar o jogo como uma estrutura de campanha. Com a perda da Divina e a ascensão do Arauto de Andraste e sua Inquisição, PJs podem assumir os papéis de Inquisidores, um contra-movimento entre os Templários ou magos, ou



apenas heróis tentando ajudar a quem podem durante este período tumultuado. Numerosos inimigos opõem-se a eles, de demônios a Templários corruptos.

Como no videogame, uma campanha de Inquisição seria de escolhas difíceis e duradoras. Em quem confiar, a quem servir e quais objetivos buscar? Os PJs têm muita liberdade para afetar o desenrolar da história. Eles provavelmente serão agentes ou até mesmos líderes da Inquisição ou de organizações similares, e muitos os buscarão para lidar com problemas sérios e tomar decisões importantes. Com a desestabilização do Coro, haverá caos e conflitos em todos os cantos, e apenas heróis como os PJs podem ajudar as pessoas e salvar Thedas de problemas maiores. Conflitos, alianças, mudanças bruscas de sorte e intriga seriam os temas-chave, com a interpretação sendo tão ou mais importante em muitos casos que vencer uma importante batalha.

Os inimigos são muitos neste tipo de campanha. Além de Corypheus e suas forças, há os Guardiões Cinzentos corruptos, aqueles que tentam destruir a imperatriz orlesiana e muitas outras ameaças com que lidar. Os PJs têm a chance de influenciar o futuro de todo Thedas com suas ações. Os PJs precisarão de apoio e aliados para triunfar, criando várias oportunidades de interpretação. Supondo que a trama de sua campanha siga a do videogame de perto, Corypheus e suas forças por fim teriam que ser derrotados e a Barreira seria fechada, ou Thedas cairá em ruína e desastre. Isso não é um objetivo fácil, mas é exatamente o tipo de coisa que um grupo corajoso de heróis pode realizar.

Uma alternativa para a estrutura de campanha de Inquisição é tornar um dos PJs o Arauto de Andraste e colocar os PJs diretamente a cargo da Inquisição e suas batalhas para salvar Thedas. Esta é uma grande responsabilidade e provavelmente precisará divergir da trama do videogame para manter as coisas imprevisíveis e dramáticas para aqueles que já terminaram *Dragon Age: Inquisition*. Este tipo de campanha pode ser muito recompensador e permitir o máximo de liberdade para mestres e PJs, mas pode se tornar estranha ou confusa para aqueles muito apegados às histórias e eventos “oficiais” de *Dragon Age*. Provavelmente também cobrirá quase todos os níveis, de 1 a 20, para repercutir adequadamente a gravidade e o escopo de seu material fonte. Isto pode ser muito desafiador e alguns grupos podem achar que a campanha é longa demais.

OUTRAS ESTRUTURAS

Estruturas de campanhas diferentes daquelas discutidas acima são certamente possíveis. Algumas podem ser similares àquelas delineadas, algumas podem combinar seus aspectos, outras podem ser completamente criadas por você.

Conforme você considera suas próprias estruturas, os fatores importantes a serem examinados são os tipos de heróis que fazem mais sentido, o modo como os heróis serão colocados em um grupo coeso, os tipos de aventuras que os heróis terão e o que irá motivá-los com o decorrer da campanha. As seções a seguir consideram cada um desses fatores.



TIPOS DE HERÓIS

Os personagens jogadores precisam de um conjunto de relacionamentos pessoais para uni-los na campanha? Algum elemento de histórico, como uma raça ou profissão em comum? Uma dívida que deve ser paga? Cada herói precisa de um nível básico de perícias marciais (ou algum outro tipo de perícia, como cavalgar, operar uma arma de cerco ou falar alguma língua estrangeira) para explicar ou permitir sua participação na campanha? Em resumo, a participação de cada personagem jogador deve fazer sentido. Aqui você considera o que é necessário sob este aspecto.

UNINDO OS HERÓIS

Os personagens jogadores são aliados antes do início da campanha ou a situação que a motiva une-os de alguma forma? Os PJs têm relacionamentos pessoais uns com os outros ou alguma autoridade maior os colocou juntos? Todos os membros do grupo têm o mesmo relacionamento entre si? São todos irmãos? Servos do bann? Ou o grupo é mais como uma teia de diferentes tipos de relacionamentos (ele é marido dela, enquanto que este outro é o servo pessoal de um quarto)? Os heróis devem ter alguma razão para continuar trabalhando juntos aventura após aventura. Há algumas razões óbvias e comuns que podem funcionar em qualquer estrutura, mas se a estrutura que você está contemplando fornece qualquer opção especial ou tem alguns requisitos incomuns, é aqui que você os considera.

TIPOS DE AVENTURAS

As aventuras dos personagens jogadores geralmente serão missões do tipo “busca e destruição” contra crias das trevas e outras ameaças? Aventuras militares mais convencionais? Jornadas épicas que cruzam os reinos e mares de Thedas? Operações políticas? Explorações de novas terras estranhas? Você deve conhecer e ter em mente as preferências dos jogadores quando considerar estas questões. Você pode descobrir, conforme pensa nos tipos de aventuras mais interessantes para seu grupo, que seria melhor mover sua estrutura de campanha em uma direção diferente do que você imaginava. O estágio de planejamento da campanha é o momento mais fácil para fazer estas mudanças. Uma vez que os jogadores tenham criado seus PJs e a campanha esteja em andamento, torna-se mais e mais difícil fazer correções.

MOTIVANDO AS AVENTURAS

Os personagens jogadores se aventuraram por ordem de algum mestre político ou militar? Ou eles são compelidos por uma combinação de suas próprias características heroicas a se opor contra as maquinações de algum lorde maligno ou os ataques de algum horrível vilão? Os heróis irão aonde quer que o dinheiro esteja ou terão lealdades mais profundas? Conhecer as motivações que surgirão frequentemente na campanha ajuda a evitar períodos parados durante o jogo, especialmente quando você solicita aos jogadores que criem personagens com objetivos apropriados.

Estes quatro fatores se relacionam e, conforme você toma decisões sobre alguns deles, pode rever suas escolhas anteriores. Além destes quatro fatores, você também pode decidir se sua estrutura de campanha tem um final óbvio. Você está

planejando uma campanha com um arco (ou vários) ou com um final aberto?

Por fim, tenha em mente que campanhas podem trocar de foco com o tempo. Mesmo que você não acerte tudo no início, terá a oportunidade de refinar sua abordagem conforme as aventuras do grupo se desdobram.

CAMPANHAS ÉPICAS

Agora que você já cobriu o básico sobre a construção e o planejamento de campanhas, esta seção irá ajudá-lo a combinar todas essas dicas, para que você possa tomar o controle do mundo de Thedas e criar histórias de aventuras de que você e seus jogadores falarão por anos. Não é uma tarefa pequena, mas não se deixe intimidar: você pode criar seu próprio épico de *Dragon Age*, colocando o destino do mundo nas mãos dos seus jogadores, agora que seus personagens passaram de inícios humildes às fileiras de alguns dos maiores heróis de Thedas.

CONSTRUINDO O SEU ÉPICO

Para criar uma campanha épica, você precisa de quatro ingredientes principais: um grande vilão (ou vilões), aliados valorosos para os heróis, causas pelas quais vale a pena lutar e oportunidades para coragem e heroísmo da parte dos personagens principais. Acrescente a esses o quinto ingrediente — os próprios heróis — você tem o essencial para construir o seu épico. Você só precisa montá-los na ordem certa e gerenciá-los conforme seu jogo progride.

VILÕES ÉPICOS

Uma história épica é um conflito e, para que haja conflito, deve haver um vilão, um inimigo que se opõe aos heróis e seus objetivos, e a quem os heróis se opõem por sua vez. Esta oposição cria o conflito que direciona a história, pois cada lado trabalha para avançar com seus objetivos apesar dos esforços da outra parte.

O ideal é que cada lado tenha objetivos além de apenas frustrar o outro. Um vilão pode procurar a corrupção e a destruição de toda vida que existe, mas os heróis devem querer coisas além de evitar que os planos do vilão deem frutos (veja **A HISTÓRIA DOS HERÓIS** para maiores informações). Da mesma forma, enquanto os objetivos de alguns vilões são simples (conquistar ou destruir o mundo), outros são mais complexos, como obter um favor, reconhecimento ou o amor da população ou de um amante. De fato, um vilão pode ter vários objetivos, criando oportunidades adicionais para drama quando esses objetivos conflitam uns com os outros. Por exemplo, um general ou bann pode vender sua alma e aliar-se com um mago maligno pela oportunidade de conquistar a esposa de um rival, que ele ama, apenas para descobrir que ela é a futura vítima do mestre demônio do mago maligno!

O ELEMENTO HUMANO

Embora *Dragon Age* tenha muitos inimigos animalescos ou monstruosos, de crias das trevas a demônios, alguns dos melhores vilões de uma aventura épica têm um elemento humano, ou pelo menos relacionável. Eles são mais compre-

ensíveis em suas motivações e objetivos do que monstros bestiais, e geralmente mais interessantes para interagir em cenas de interpretação. Um arquidemônio é um inimigo poderoso, mas não muito conversador.

Com relação a isso, você pode considerar ter várias linhas de adversários para seus heróis. Talvez o arquidemônio ou outro monstro poderoso seja o maior inimigo dos heróis, mas ele possui um comandante ou subalterno mortal com quem os heróis devem lutar primeiro. Isto permite que o inimigo humano permaneça como um elemento ameaçador no fundo da história, vislumbrado apenas ocasionalmente e insinuado através de seus poderes e servos sinistros. O subalterno mortal serve como um porta-voz e uma extensão do vilão, com o qual os heróis podem interagir e, mais importante, talvez até mesmo simpatizar.



No mundo de Thedas, com ameaças como a corrupção disseminada pelo Flagelo, é fácil interpretar um vilão humano como um personagem que fez escolhas ruins. Alguns dos vilões mais interessantes *não se consideram maus*. Os melhores vilões humanos pensam em si como os heróis de sua própria história, geralmente injustiçados por outros, ou lidando com uma escolha que parece afundá-los mais e mais, quanto mais eles tentam escapar. Pegue o exemplo acima do general apaixonado pela esposa do soberano: talvez ele fosse uma pessoa honrada, que serviu com distinção a seu senhor e sua terra, mas seu desejo de ter o que não pode sobrepujou seu discernimento. Tendo uma vez cooperado com as crias das trevas, ele agora está comprometido e teme o que aconteceria se suas ações fossem reveladas. Então ele segue a diante, incapaz de retornar do caminho que escolheu. Talvez ele acabe por odiar seu soberano — e os heróis que o representam. Ele pode até mesmo passar a ressentir-se do objeto de seu desejo, culpando-a por sua própria decadência pessoal.

GRANDE AMBição

Vilões verdadeiramente lendários têm grandes ambições, mesmo que sejam rodeadas por outras menores. Em um jogo de nível baixo de *Dragon Age*, um vilão pode ameaçar o destino de uma aldeia, cidadezinha ou castelo. Em uma história épica, o plano do vilão ameaça nações inteiras, talvez até mesmo o mundo todo! Quando estiver criando objetivos para seu vilão, pense grande! Por exemplo, um valeano louco em uma aventura de baixo nível pode ser um matador secreto de “orelhas redondas”, talvez conduzido por um demônio da ira. Em uma campanha épica, o mantenedor valeano louco não quer nada a não ser se tornar o instrumento do deus da vingança e varrer a humanidade da face de Thedas por seus crimes contra o povo élfico!

Novamente, você pode organizar as ambições e planos de seus vilões em “camadas”, com base em seu poder e papel na história. O vilão mais poderoso e forte tem a maior ambição, enquanto comandantes menores podem ter planos mais modestos. O círculo de elfos aliados do mantenedor louco podem ser um culto dedicado ao deus da vingança, com seus próprios objetivos, por exemplo. Seu comandante é um elfo apóstata com uma rixa pessoal a resolver, tendo sido caçado pelo Coro e seus Templários, mas pode não ter estômago para o tipo de assassinato em massa que seu mestre planeja, e assim por diante.

Você pode sugerir as ambições do vilão na campanha, revelando as coisas aos jogadores peça por peça. De fato, algumas das ameaças de nível baixo que eles inicialmente encaram podem mais tarde se revelar como parte do plano-mestre do vilão. Talvez aquele elfo assassino louco fosse um discípulo do culto do vilão principal, e os heróis encontram essa organização de várias formas através da campanha antes de perceberem seu escopo total e o propósito de seus ritos profanos. Da mesma forma, os ataques aparentemente aleatórios das crias das trevas podem criar um padrão maior de atrocidades pretendidas para criar um poderoso rasgo no Véu na região, liberando completamente o poder do Flagelo sobre a terra. Embora você possa ter a grande ambição do vilão em mente, você não precisa necessariamente declará-la abertamente aos jogadores de imediato. Você pode levar algum tempo e ir construindo-a.

SACRIFÍCIO E SUCESSO

Como discutido nesta seção, um dos elementos da aventura épica é a oportunidade de os heróis fazerem a diferença; outro é fazer escolhas difíceis. Isto vem com a ideia de que heróis épicos geralmente fazem sacrifícios para atingir seus objetivos, talvez até mesmo o sacrifício final de um herói que dá a sua vida para que outros possam alcançar a vitória (ou mesmo apenas a chance de vitória).

Como os dados não têm senso de drama, pode ser difícil permitir que eles decidam o resultado desses momentos de sacrifício supremo. Ao invés disso, recomendamos exercitar algumas licenças criativas e apenas narrar o sacrifício do herói e seu resultado da forma mais dramática e épica possível. Se não quiser abrir mão das rolagens – afinal, tudo é mais emocionante quando tem uma chance de falha –, mas quiser premiar o sacrifício, considere que ele automaticamente concede seis pontos de façanha para o personagem.

Por exemplo, os heróis estão em uma área onde o Véu é fino, lutando para evitar que os demônios atravessem e causem devastação. Eles encaram uma horda de crias das trevas que estão determinadas a ver os demônios chegarem a Thedas. Os heróis ainda estão lutando desesperadamente para conter os inimigos, esperando que o mago e o templário detenham a incursão demoníaca, se conseguirem fazê-lo a tempo. Entretanto, as crias das trevas estão próximas de sobrepujá-los e os demônios estão se aproximando mais e mais do mundo.

Em vez de arriscar que a sorte (isto é, os dados) não esteja com eles, o mago escolhe sacrificar-se, trocando umas últimas palavras com o templário, antes de empurrar o camarada para o lado e fazer um último esforço. Os demônios são repelidos com um inesperado poder mágico, uma rajada que espalha as crias das trevas e dá aos heróis uma chance de recobrar as forças. Em vez de fazer uma rolagem, o mestre decide que o sacrifício do mago é o bastante para fazer o trabalho, e o jogador fica satisfeito que seu personagem será lembrado por seu heroísmo e sacrifício através de Thedas.

Vale a pena observar que uma variante deste tipo de sacrifício e sucesso é quando os heróis querem e têm intenção de fazer o sacrifício necessário, mas o destino intervém e os salva no último minuto. Por exemplo, o mago faz o que é preciso para deter os demônios, mas o templário consegue puxá-lo no último segundo. Os heróis cavalam para desafiar as hordas de crias das trevas e ter uma morte gloriosa, mas a cavalaria chega para resgatá-los e vira a maré da batalha, e assim por diante. Conduza este tipo de coisa de cuidadosamente, pois o poder do sacrifício heroico pode ser diluído se os jogadores *esperarem* ser salvos das consequências de suas ações. Contudo, pode ser uma virada satisfatória nos eventos ter todo o drama de um sacrifício heroico sem necessariamente perder o personagem no processo.

HERÓIS ÉPICOS

Opondo-se aos planos e ambições dos vilões lendários estão os heróis lendários, os protagonistas de seu jogo épico. Embora eles comecem em níveis mais baixos, em algum momento ascenderão para tornarem-se algumas das figuras mais proeminentes e poderosas em Ferelden e talvez em Thedas. Esta seção descreve algumas coisas a se considerar no lado da história, as coisas que transformam os personagem em heróis lendários além de números e estatísticas de jogo.

CAUSAS DIGNAS

Em uma aventura épica, é útil se os heróis tiverem algo *pelo que lutar*, além da mera sobrevivência. Embora o objetivo de muitos épicos seja “salvar a nação (ou o mundo) do terrível mal”, isso pode se tornar um objetivo um tanto quanto abstrato e impersonal na perspectiva dos jogadores. Você pode envolver os jogadores mais profundamente na aventura ao tornar a causa pela qual eles lutam mais pessoal.

Por exemplo, talvez um personagem mago tenha passado por um Tormento excruciente, tendo sido quase possuído por um demônio que *de fato* possuiu um dos seus colegas aprendizes, um caro amigo que foi destruído pelos Templários. Agora esse mesmo demônio (que fugiu para o Turvo) é o agente de um mal maior ou está por trás de um grande plano maligno da campanha. O mago finalmente tem a chance de vingança, mas também deve confrontar o que sente por não ter conseguido salvar seu amigo e a injustiça do Círculo por colocá-lo nessa situação. Outro personagem é um veterano maduro, cansado da guerra, que não quer nada a não ser se aposentar em paz, mas deve lutar uma última

batalha, sabendo que pode ser inútil, ou que pode obter a paz através do sacrifício de sua vida e da habilidade de aproveitar os frutos de sua luta.

Dar aos heróis objetivos que vão além de “completar a aventura e salvar o mundo” fornece mais oportunidades para narrativa dramática. O mago do Círculo abandonará outros objetivos a fim de obter vingança? O guerreiro veterano abandonará o dever se receber a oportunidade de ter a aposentadoria em paz que procura? O que é mais importante para um personagem: amor ou honra? Ambição ou lealdade? Grandes histórias vêm de conflitos e escolhas desse tipo.

Encoraje seus jogadores a criar as causas para seus personagens, usando os objetivos e laços que surgiram bem no começo da campanha ou se desenvolveram mais tarde através de interpretação. Na campanha épica, esses objetivos podem ser realizados e os laços dos heróis podem ser testados e talvez alterados para sempre.

ALIADOS VALIOSOS

Além de ter causas que valham a pena lutar, aventuras épicas se beneficiam por ter aliados valiosos para os heróis, pessoas que podem ajudá-los e aconselhá-los, que podem apoiá-los e serem ajudadas pelos personagens. Uma das forças dos heróis de fantasia como os de *Dragon Age* é sua habilidade de cooperar, ao contrário de seus oponentes mais autoritários. Os aliados enxergam o quanto custa para os heróis enfrentar certo desafio, e o que acontecerá caso eles falhem. Aliados preenchem vários papéis em aventuras épicas, desde dar aos heróis alguém para resgatar até aparecer no último segundo para salvá-los. Os principais papéis e tipos de aliados incluem os seguintes:

ASSISTENTE

Um assistente fornece ajuda além da orientação de um conselheiro (abaixo), desde fabricar equipamento até cuidar de seus ferimentos ou de outras necessidades. Alguns assistentes são escudeiros contratados ou seguidores leais. Outros são aliados que não acompanham os heróis em suas aventuras, mas estão disponíveis para ajudá-los no meio tempo.

CONSELHEIRO

O papel primário do conselheiro é oferecer conselhos sábios aos heróis. Talvez ele seja um erudito experiente, um mago ou uma sacerdotisa instruída, ou um soldado ou cortesão veterano, familiarizado com os campos de batalha, literal e metaforicamente. Este aliado geralmente serve como um tipo de “porta-voz” para o mestre, transmitindo conselho e informações aos jogadores. Contudo, ele não deve ser uma fonte onisciente, e qualquer conselho provavelmente vem de uma perspectiva específica, com as próprias tendências do personagem. De fato, em algumas coisas, o conselheiro pode estar completamente errado. Independentemente disso, as decisões devem depender dos heróis, feitas com a assistência do conhecimento do conselheiro.

DISCORDANTE

Embora o discordante talvez não *pareça* um aliado, ele pode ser a pedra que afia a sagacidade e a determinação dos heróis. Este personagem geralmente é um aliado em potencial, mas cego demais por ambição ou preconceito para acolher os heróis. O discordante geralmente atua como “advogado do diabo” e trabalha para minar os personagens, apontando furos em seus planos e desafiando sua autoridade e ideias. O clássico exemplo é o cortesão ou o líder militar que questiona as identidades dos heróis “saídos do nada” e que direito eles têm de assumir qualquer responsabilidade. Contudo, quando chega a hora, a maioria dos discordantes se prova leal à causa e faz o que é necessário. Apenas poucos tornam-se vítimas de suas naturezas mais cruéis, tramando os heróis e passando para o lado do vilão.

PROTEGIDO

O protegido é uma responsabilidade dos heróis, alguém que eles devem defender, desde o verdadeiro herdeiro do trono até um guarda, aprendiz ou parente. O protegido pode preencher outros papéis também, não precisa necessariamente ser um fardo, mas cuidar do bem-estar dele deve ser algo importante nas mentes dos personagens. Um protegido pode até mesmo ser mais de uma pessoa, como os heróis tomando conta da população de uma vila ou cidade inteira e assumindo a responsabilidade por seu bem-estar.

NOBRE

Por fim, existem aliados que têm maior autoridade do que os heróis: os nobres, reis e líderes de organizações influentes como o Coro ou o Círculo. Os heróis podem jurar lealdade a uma ou mais dessas pessoas, ou podem vê-los como iguais, dependendo das suas posições sociais. Um aliado nobre pode potencialmente oferecer uma grande ajuda aos heróis, mas também tem mais responsabilidades a considerar em suas decisões, e podem até mesmo invejar os heróis por sua relativa liberdade para agir – além de depender dela.

OPORTUNIDADES PARA HEROÍSMO

Por fim, para ser verdadeiramente épica, uma aventura épica deve oferecer aos heróis oportunidades para serem *heróis*, para ir além do esperado e realizar feitos que serão contados em canções e histórias por muitas gerações.

Para começar, simplesmente aplique as diretrizes para criar encontros a heróis de níveis maiores. Personagens de maiores níveis podem causar – e sofrer – mais dano e lidar com testes com dificuldades maiores. Você pode acrescentar mais complicações e desafios aos testes rotineiros, organizando combates entre os galhos de grandes árvores ou dentro de uma mansão em chamas, por exemplo.

Além de acrescentar desafios, você também pode fornecer oportunidades. Aventuras épicas são um grande catalisador de façanhas situacionais: enquanto os heróis lutam entre os galhos das árvores, por exemplo, você pode permitir que realizem uma façanha especial ao puxar para trás um galho (ou balançá-lo) para fazer um oponente cair, uma variação da façanha derrubar (mas com consequências mais severas!). Talvez a vítima tenha direito a um teste de Destreza para agarrar-se ao galho no último momento. Da mesma forma, heróis que estejam lutando no meio de uma chama podem ter direito a uma façanha para jogar um inimigo nas labaredas.

Você pode colocar essas façanhas em jogo na hora, apresentando um pedaço de papel onde está escrito “Chicotada de Galho – 2 PF” e colocando-o na mesa (ou ao lado do escudo do mestre, de frente para os jogadores). Como alternativa, você pode permitir que os jogadores criem suas próprias ideias para façanhas situacionais, usando o ambiente e oportunidades que você fornece. Use as façanhas existentes de *Dragon Age* como modelos e referências, mas seja liberal ao permitir que os jogadores façam isso, especialmente se as ideias deles para façanhas forem realmente épicas e emocionantes.

Por fim, não esqueça o elemento de “dilemas morais” da criação de encontros. À medida que os heróis de *Dragon Age* crescem em poder e influência, as decisões que eles devem tomar não ficam mais fáceis. Se possível, elas se tornam mais difíceis e afetam muito mais pessoas. Se outrora os heróis teriam decidido os destinos de um punhado de pessoas ou o futuro de uma aldeia, agora eles têm em suas mãos os destinos de milhares e o futuro de nações inteiras, ou do mundo. Se eles estão com a pessoa que o exército de Tevinter deseja, vão entregá-la ao inimigo ou arriscar uma batalha que poderia resultar na perda de centenas de vidas? Se os heróis têm provas de que um nobre é responsável por crimes terríveis, mas precisam do apoio dele na corte, vão lançar mão de chantagem? Vão manter o nobre onde está, pensando que “é melhor conhecer o inimigo” do que lidar com um sucessor teimoso, mas honesto?

Estas decisões talvez não pareçam especialmente “heroicas”, mas os heróis de *Dragon Age* não viram canções e histórias sem que enfrentem com regularidade situações difíceis. A habilidade de tomar as decisões difíceis, e viver com as consequências, também é uma marca de um herói em Thedas.

A HISTÓRIA DO HERÓI

Todo herói tem uma história. Em *Dragon Age*, essa história emerge através do jogo, permitindo que os jogadores olhem para trás, para as aventuras que seus personagens compartilharam, e tenham uma história para contar sobre eles. Os primeiros eventos em uma campanha de *Dragon Age* irão plantar as sementes da história de um personagem — com objetivos e laços — e cultivarão essas sementes através do crescimento do personagem com encontros de interpretação e escolhas como especialidades. Em uma aventura épica, chega o momento de colher os frutos das histórias dos personagens e levá-las a uma conclusão satisfatória.

Entre outras coisas, isto significa olhar para os objetivos que os jogadores estabeleceram para seus personagens no primeiro nível e perguntar quais foram atingidos, quais mudaram e quais ainda não foram realizados. Embora os personagens provavelmente tenham passado por vários objetivos de curto prazo até este momento, considere ir adiante com alguns de seus objetivos de longo prazo. Um herói elfo quer encontrar uma nova terra natal para seu povo? Talvez um anão da superfície tenha sempre sonhado em se aposentar da vida aventureira para se tornar um rico comerciante ou intermediário de produtos anões, e assim por diante. Em níveis mais altos, comece a soltar pistas apontando na direção dos objetivos de longo prazo dos personagens, permitindo que eles progridam nessa direção, caso assim escolham. Quem sabe? Eles podem descobrir que esses sonhos antigos não têm a mesma atração de outrora, ou talvez aproveitem a oportunidade para ter uma chance de finalmente realizá-los.

MUDANDO O MUNDO

Uma aventura épica tem o potencial para mudar o mundo em sua própria natureza. As apostas são altas, e as recompensas em potencial são igualmente grandes. Uma coisa é certa: quer os heróis tenham sucesso, quer falhem, as coisas nunca mais serão as mesmas. Isto é algo bom, porque diz aos jogadores que as ações e decisões de seus personagens importam. Vencendo ou perdendo, eles sempre se lembrarão que as coisas mudaram por causa do que aconteceu na campanha.

Felizmente, o mundo de Thedas é aberto para que você faça o seu próprio jogo de *Dragon Age*. Você pode mudar as coisas para adequá-las ao seu grupo e aos eventos de sua campanha, da forma que quiser.

Quer que os heróis cumpram a profecia do retorno do Criador para restaurar a Cidade Dourada? Você pode. Quer dar a eles a oportunidade de acabar com o Flagelo, unir os banns de Ferelden ou qualquer outra coisa? Você também pode. É claro, sempre há a possibilidade dos heróis falharem, e deixarem o mundo pior do que era. Então também cabe a eles tentar consertar as coisas, ou à próxima geração de heróis — os novos personagens dos jogadores.

CONTINUIDADE DA CAMPANHA

Falando de gerações posteriores, você decide se o seu cenário de *Dragon Age* dura além de uma campanha. Uma das coisas legais sobre os RPGs é que, se os heróis *realmente*



mudam muito o mundo, você pode continuar jogando nesse cenário diferente para ver até onde consegue ir, ou pode “resetar” tudo e começar uma nova campanha, colocando tudo de volta da forma como era (ou, pelo menos, da forma como você quiser). Você pode conduzir vários jogos em qualquer versão de Thedas, com diferentes inícios, temas e personagens. Você pode organizar todas as suas campanhas na mesma versão do mundo, com os eventos influenciando-se mutuamente, ou torná-los completamente separados. Se quiser, pode até mesmo conectar versões “paralelas” de Thedas e fazer os personagens encontrarem versões alternativas deles mesmos e ver o que pode acontecer. O céu é o limite!

PLANEJAMENTO & PREPARAÇÃO

Parte de produzir campanhas e aventuras épicas é planejar e preparar. Você *não* deve planejar cada cena e encontro do jogo. De fato, geralmente é melhor não fazê-lo, já que está conduzindo um jogo, no qual outras pessoas também influenciam a história, e não escrevendo um romance. Ao invés disso, você deve se preparar o bastante para que tenha uma ideia dos personagens e eventos-chave na aventura, o que está acontecendo em um dado momento, e ter acesso fácil para encontrar informação importante durante o jogo sem ter que pará-lo para ficar procurando. Algumas coisas úteis para preparar para sua aventura incluem o seguinte:

ESBOÇO

Tente esboçar em uma página a aventura, mostrando uma sequência cronológica aproximada dos eventos. Inclua datas e momentos importantes, se necessário, como se um evento específico acontece durante o dia ou à noite, na primeira noite de lua cheia, em Arauto do Frio ou algo parecido. Consulte este esboço para identificar onde os jogadores estão ao longo da aventura. Você pode até mesmo riscar os eventos conforme acontecem ou usar um clipe de papel ou outro marcador para mostrar o progresso pela linha do tempo.

PERSONAGENS IMPORTANTES

Faça uma folha de referência de uma página com os personagens importantes na aventura e campanha; só uma lista de seus nomes e um resumo de uma frase é o bastante para refrescar sua memória e manter registro de quem é quem. Talvez você queira estatísticas individuais para os personagens importantes que podem interagir com os heróis em um nível de sistema de jogo. Do contrário, você não precisa saber as estatísticas de cada estalajadeiro e guarda do castelo. Invente-as conforme precisar.

ADVERSÁRIOS

Você vai precisar de as estatísticas completas de todos os adversários que os personagens podem encarar na aventura. Você pode dividi-las por encontros, colocando todos os adversários de um encontro específico em uma página, ou individualmente, para que possa misturar conforme necessário. Deixe espaço nas folhas de referência para anotar coisas como dano e outras condições que afetam os adversários em jogo, ou tenha papel de rascunho ou outro lugar (como um tablet ou laptop) para registrar essas coisas.

REFERÊNCIA RÁPIDA

Assim como a ficha dos personagens importantes, você talvez queira preparar uma folha de referência rápida com informações-chave para conduzir a aventura. Especificamente, você pode incluir fatos-chave (nomes de locais, eventos históricos e assim por diante), floreios (como uma frase em élfico ou anão que os heróis talvez escutem) e informações sobre os próprios personagens jogadores que serão úteis em jogo, como suas Defesas e Valores de Armadura.

E QUEM É VOCÊ?

Por fim, talvez você queira preparar uma “cola” com algumas ideias de última hora e referências para coisas que acontecem durante o jogo, como uma lista de nomes aleatórios (de diferentes culturas e raças) para aqueles momentos nos quais os jogadores perguntam o nome do personagem secundário que você não tinha planejado, nomes aleatórios de estalagens e outros negócios e os nomes de ruas ou outros locais encontrados em uma cidade grande que você não esquematizou com detalhes. Esses toques acrescentam riqueza à sua narrativa com um mínimo de esforço.

REGISTROS

Assim como historiadores e acadêmicos provavelmente guardam registros das histórias dos feitos dos heróis, você pode tomar nota delas, especialmente conforme os personagens começam a mudar o mundo ao redor deles. Se na sua campanha de *Dragon Age* os heróis colocaram alguém diferente no trono de Orzammar, por exemplo, você deve ter um registro disso. O mesmo vale para outros detalhes que se diferenciam do material encontrado em várias fontes e aventuras de *Dragon Age*. Faça notas para si mesmo durante o jogo e, depois de cada sessão, tire alguns minutos para consolidar suas anotações em um caderno, arquivo de texto ou outro lugar para mantê-las organizadas. Isto permitirá que você consiga facilmente encontrar uma informação importante durante jogos posteriores.

CAPÍTULO 11



SEGREDOS DE THEDAS

O CAPÍTULO 7: BEM-VINDO A THEDAS deu uma visão geral do cenário. Uma visão detalhada, mas que os jogadores podem ler se estiverem interessados no mundo de *Dragon Age*. Já este capítulo é apenas para o mestre, pois possui segredos desconhecidos para a maioria dos habitantes de Thedas. Aqui você encontrará a história dos Flagelos e os efeitos da Mácula, detalhes sobre os Guardiões Cinzentos e sua organização e informações sobre o Turvo e os desafios de se aventurar por lá.

HISTÓRIA DO FLAGELO

Thedas já viu cinco Flagelos. Embora todos os Flagelos tenham tido semelhanças entre si, nenhum foi exatamente igual ao outro. Alguns Guardiões Cinzentos dizem que as crias das trevas ficaram mais violentas a cada Flagelo. De qualquer forma, um Flagelo em ascensão deve ser combatido, ou o arquidemônio que o causa e sua horda de crias das trevas sufocarão a vida em todos os cantos do mundo.

O Coro ensina que o Primeiro Flagelo foi lançado sobre Thedas porque os lorde magistrados de Tevinter abriram um portal para a Cidade Dourada do Criador através do Turvo, e sua insolência trouxe a fúria do Criador. Dizem os textos do Coro que os magistrados foram lançados de volta ao mundo como as primeiras crias das trevas, suas almas corrompidas. Em sua depravação, eles procuraram os Velhos Deuses e, ao encontrarem o arquidemônio Dumat dormindo nas profundezas da terra, deram início ao Primeiro Flagelo.

Provavelmente, estas histórias religiosas do Primeiro Flagelo são simples demais, parcialmente incorretas ou até mesmo totalmente errôneas. Considere que as Memórias de Orzammar registram que as crias das trevas apareceram pela primeira vez nas Estradas Profundas em 800 ET. Se a história do Coro e as Memórias de Orzammar forem ambas verdadeiras, então os magos de Tevinter teriam penetrado na Cidade Dourada, sido amaldiçoados, fugido para a escuridão, encontrado e corrompido Dumat, criado um exército de crias das trevas e então dominado completamente os thaigs do oeste em apenas um ano.

Parece mais provável que, em 800 ET, os magistrados de Tevinter já estivessem procurando por Dumat há algum tempo. Alguns acadêmicos dos Guardiões Cinzentos acreditam que eles já o haviam encontrado naquela época, e que foi apenas com seu conselho que foram capazes de chegar até a Cidade Dourada do Criador. Diferentes grupos de magos poderiam estar trabalhando com objetivos diferentes, e mais tarde se uniram. A verdade provavelmente nunca será conhecida.

De qualquer forma, o povo de Thedas não relacionou, no começo, a crescente contaminação da terra com a chegada das crias das trevas. O “flagelo” inicialmente parecia mais uma prova de que os Velhos Deuses tinham abandonado o mundo. Mas, ao longo das décadas, à medida que a terra continuava a piorar enquanto as crias das trevas se tornavam mais abundantes, a correlação se tornou óbvia. A certeza crescente sobre essa relação foi um dos fatores que levaram Carinus a fundar os Guardiões Cinzentos, na esperança de



que purificar Thedas das crias das trevas também reverteria os terríveis efeitos do Flagelo sobre a terra.

As viagens de Carinus e seu círculo antes da fundação fazem parte da história da Ordem, mas podem ser pouco mais do que fábulas. Enquanto Carinus aparece grandioso em algumas histórias, outras nem mesmo reconhecem sua existência. Pelo menos uma história da fundação credita um grupo de soldados anders que envergonharam os tevinter com sua coragem ao caçar Dumat, mesmo enquanto suas famílias morriam.

ORIGEM DO INGRESSO

Quer Carinus tenha existido, quer não, a história de suas viagens para recrutar aliados sugere que os primeiros pretensos Guardiões estavam fazendo mais do que espalhar a palavra. Eles também procuraram uma forma de lutar contra as crias das trevas e proteger-se da Mácula. Eles encontraram isto no ritual de ingresso. Ninguém sabe exatamente como os Guardiões Cinzentos descobriram o ritual que lhes permitiu lutar contra as crias das trevas e permanecer livres da Mácula. Há vários rumores sobre rituais de magia do sangue e segredos antigos usados para criar a fórmula perigosa que transformou os Guardiões, mas a verdade sobre o Ingresso permanece um mistério.

O que se sabe é que o ritual de Ingresso que os Guardiões Cinzentos criaram provou-se fundamental para seu sucesso. Aqueles que passavam pelo ritual não apenas se tornavam imunes à doença das crias das trevas, mas descobriam ser capazes de sentir a presença delas e “ouvir” sua comunica-

ção sem palavras. De fato, esta foi a primeira prova real de que as crias das trevas eram conduzidas coletivamente por uma força centralizada.

Os Guardiões Cinzentos usaram as habilidades concedidas pelo Ingresso para lutar contra as crias das trevas. Por séculos eles o usam para unir seus destinos aos arquidemônios e seus seguidores para que possam lutar contra eles e destruí-los. Nem todos sobrevivem ao ritual, mas aqueles que conseguem tornam-se armas potentes e necessárias contra o Flagelo.

O PREÇO A SER PAGO

À medida que o Primeiro Flagelo continuou, os Guardiões Cinzentos começaram a descobrir o preço do Ingresso. Eles sofriam horríveis sonhos e visões, fome voraz e — ao longo dos anos — uma compulsão irresistível de se unir às hordas inimigas. As crias das trevas também aprenderam a diferenciar os Guardiões Cinzentos de si mesmas. Elas até mesmo aprenderam que podiam, às vezes, detectar a presença de Guardiões assim como os Guardiões podiam detectá-las.

Apesar dessas desvantagens, os Guardiões Cinzentos tiveram grande sucesso nos primeiros anos de sua campanha contra o Flagelo. Um grupo de determinados soldados anders até mesmo conseguiu matar Dumat enquanto o dragão fugia de uma ofensiva dos Guardiões. Suas comemorações foram interrompidas quando Dumat retornou — aparentemente ileso — pouco tempo depois. Estudosos dos Guardiões Cinzentos descobriram nos anos seguintes que a morte do arqui-



demônio tinha apenas forçado sua alma a se transferir para o corpo de outra cria das trevas próxima, cuja forma então se distorceu para o corpo que ele preferia. Parecia que, enquanto restasse uma única cria das trevas, Dumat seria imortal.

Os Guardiões Cinzentos entraram em desespero. Então sua Ordem propôs que os laços sutis dos Guardiões com as crias das trevas poderiam ser a salvação de Thedas. Se Dumat fosse morto por um Guardião Cinzento, então o espírito moribundo do Velho Deus entraria no corpo do Guardião. Como o corpo de um Guardião já tem uma alma (ao contrário das crias das trevas), o paradoxo resultante destruiria tanto o Guardião quanto o arquidemônio.

A morte de Dumat nas mãos dos Guardiões Cinzentos na Batalha das Planícies Silenciosas provou que esta ideia estava correta, pois o arquidemônio não retornou nos anos que se seguiram. As histórias da Ordem não registram o Guardião que entregou sua alma para destruir o arquidemônio, pois muitos lutaram contra Dumat, e os espasmos de morte do dragão mataram sete ou mais guerreiros da Ordem.

A CORRUPÇÃO DE DÉCADAS

Desde aqueles dias, os Guardiões Cinzentos aprenderam muito mais sobre a condição que o Ingresso provoca. Observaram que os Guardiões que não são mortos em batalha podem resistir à lenta corrupção de suas almas por cerca de trinta anos. Também aprenderam que certas ervas podem combater a doença do Flagelo, se forem aplicadas a tempo e de modo apropriado, e disseminaram este conhecimento através de Thedas.

FLAGELOS

Ninguém sabe exatamente o que é um Flagelo. O Coro ainda ensina que Flagelos são a maldição do Criador sobre os antigos magistrados de Tevinter que invadiram Sua Cidade Dourada. Os Guardiões Cinzentos pensam que os Flagelos são uma corrupção espiritual generalizada. Os sempre práticos anões não se importam com o que os Flagelos são, ou o que os causa, desde que sejam enfrentados com determinação e aço.

Está claro que um Flagelo surge quando as crias das trevas desenterram um dos Velhos Deuses outrora adorados pelos tevinter. As crias das trevas são de alguma forma atraídas para os locais de descanso desses antigos altos dragões. Pode ser que os Velhos Deuses chamem as crias das trevas, na esperança de serem libertados de suas antigas prisões, ou pode ser que as crias das trevas sejam, de alguma forma, capazes de sentir a presença das divindades corruptas e as procurem. Ambos podem ser verdade.

Em qualquer caso, quando um Velho Deus adormecido é alcançado, a corrupção das crias das trevas transforma o poderoso ser em um arquidemônio. Alguns supõem que esta transformação enlouquece a divindade, enquanto outros acreditam que as ações de tais seres estão além da compreensão. Quaisquer que sejam suas motivações, um arquidemônio desenterrado emerge para a superfície do mundo e lidera hordas aparentemente infinitas de crias das trevas em batalha contra todos que se opõem a elas.

Entre o tempo em que um arquidemônio é transformado e o momento quando surge pela primeira vez na super-

fície, a própria terra começa a mostrar sinais da corrupção crescente. Plantações secam, água apodrece, animais ficam doentes e deformados, pessoas adoecem sem razões óbvias. Conforme estes efeitos aumentam, as crias das trevas são vistas com maior frequência.

Uma vez que o arquidemônio apareça na superfície, a corrupção do Flagelo segue seu caminho enquanto viaja pela terra, expandindo-se rapidamente a partir de qualquer área onde o Velho Deus maculado tenha seu covil. Quanto mais tempo o Flagelo persiste, mais intensos os efeitos se tornam. Por fim, o céu se enche de nuvens turvas que escondem o sol. A pouca chuva que cai dessas nuvens é grossa e viscosa, mas evapora rapidamente.

Um Flagelo termina apenas com a morte do arquidemônio que o causou. Em toda a história de Thedas, apenas os Guardiões Cinzentos conseguiram matar permanentemente um arquidemônio. Não está claro se esta é a única forma de destruir um arquidemônio para sempre, mas certamente a maioria dos pretensos matadores perecem simplesmente tentando penetrar no mal-estar repugnante que envolve estas horríveis criaturas.

A EXPERIÊNCIA DE UM FLAGELO

Flagelos avançam em uma progressão que os Guardiões Cinzentos agora compreendem relativamente bem. Entretanto, a Ordem permanece incerta sobre as “regras” precisas sob as quais os Flagelos operam. A presença de um arquidemônio causa e espalha o Flagelo, ou são as hordas de crias das trevas que invariavelmente viajam com eles? Todos os arquidemônios levam um tempo similar para chegar à superfície? O que aconteceria se ninguém enfrentasse um arquidemônio, deixando-o livre para sempre? Mesmo com as lacunas em seu conhecimento, os Guardiões Cinzentos usam o que sabem para realizar seu vigilante — e às vezes violento — trabalho.

Flagelos começam sem aviso e se espalham silenciosamente no começo. Aqueles nos limites de civilização da superfície começam a relatar atividade das crias das trevas, mas efeitos ambientais são difíceis de discernir. Alguns presumem que as crias das trevas foram levadas até a superfície por causa de alguma calamidade subterrânea e que seus ataques chegarão a um fim, enquanto outros imediatamente concluem que um Flagelo está vindo. Os Guardiões Cinzentos gastam muito tempo e esforço investigando as atividades das crias das trevas — e rumores disso — entre os Flagelos, sempre tentando estar atentos ao próximo Flagelo o mais cedo possível.

Se um Flagelo realmente está para surgir, conforme o tempo passa, mais e mais testemunhas identificam grandes forças de crias das trevas na terra. Torna-se claro que as plantas e animais nas áreas onde as crias das trevas estiveram estão adoecendo. Vilarejos afastados sofrem ataques. Algumas vezes, apesar das aparências, este nível de corrupção e devastação não é realmente um Flagelo. Um hurlock ou genlock alfa particularmente forte ou inteligente pode levar seus comandados a grandes triunfos mesmo sem um arqui-

demônio ativo. Em tais casos, se a horda que segue tal líder é derrotada, a terra lentamente se recupera.

Ataques em pequenos vilarejos dão lugar a incursões contra bastiões da civilização mais centrais. Embora o arquidemônio ainda não tenha sido visto, as forças das crias das trevas incluem criaturas poderosas. Grandes exércitos cercam cidades importantes fora das terras centrais de um reino. A doença do Flagelo se espalha e se intensifica. Surge a fome. Estas manifestações podem continuar por anos, ou mesmo décadas.

Neste momento, apenas um tolo negaria que um Flagelo chegou, mesmo que um arquidemônio ainda não tenha sido visto. Viajar se torna difícil e perigoso. Lobos flagelados, bereskarn e coisas piores atacam viajantes mesmo perto de cidades e nas estradas principais. Exércitos inteiros de crias das trevas marcham em campo aberto. Muitas aldeias já foram devastadas ou abandonadas. Aquelas que permanecem, desconfiam dos viajantes e caem sob frequentes ataques. Água potável é escassa. Os céus são nublados e agourentos, embora haja pouca chuva.

Por fim, o arquidemônio assume a liderança de seus exércitos, esmagando as cidades da civilização. Nuvens turvas bloqueiam o sol em todo o mundo por meses a fio. Restam apenas os mais escassos bolsões de natureza saudável. A terra maculada é capaz de infectar os fracos ou descuidados; carnícias e outros mutantes estranhos vagam soltos.

Viajantes civilizados são invariavelmente caçados, a menos que viajem com exércitos. Até mesmo estes são atacados sem aviso. Todas as comunidades pequenas e a maior parte das médias já foram destruídas, seus habitantes mortos ou refugiados em outros lugares. Cidades maiores e maiores caem. Mais e mais pessoas são mortas. O Flagelo se espalha e os exércitos de crias das trevas crescem até que o arquidemônio seja morto.

A maré vira quando o arquidemônio é morto. Os céus clareiam quase imediatamente, e o clima retorna ao normal da estação. A terra pode levar meses ou anos para se recuperar, dependendo do quanto as áreas caíram sob o Flagelo. Plantas jovens surgem na superfície. Alguns animais doentes se recuperam, e alguns animais deformados finalmente conseguem se reproduzir (produzindo prole normal). Contudo, mesmo com os vários recursos de que a vida dispõe, é necessário um longo tempo para que a população de animais volte aos níveis anteriores ao Flagelo. A reconstrução de velhas aldeias e fundação de novas continua por gerações. Algumas áreas atingidas severamente nunca se recuperaram do Flagelo. Há partes das Anderfels que foram tão devastadas por dois Flagelos que agora são desertos.

A Ordem organiza caçadas para matar o máximo de crias das trevas desorientadas e sem líder antes que possam fugir para o subterrâneo. Com o tempo, as crias das trevas são mortas ou fogem, e mesmo as florestas se tornam geralmente seguras para tráfego civilizado.

Se um Flagelo não fosse detido, devastaria o mundo dos homens — algo que todos os reinos rezam para que nunca aconteça.

OS GUARDIÓES CINZENTOS

Desde o Primeiro Flagelo, os Guardiões Cinzentos têm sido os protetores de Thedas. Quando um arquidemônio se agita embaixo da terra e exércitos de crias das trevas infestam a superfície, são os Guardiões Cinzentos que devem derrotá-los. Quatro Flagelos já assolaram Thedas, cada um deles uma guerra longa e brutal. Quatro arquidemônios foram mortos e quatro hordas de crias das trevas, derrotadas e dispersadas. Os Guardiões Cinzentos sempre vitoriosos, embora sempre a um grande custo. Por essas ações, os Guardiões Cinzentos são enaltecidos como heróis – pelo menos enquanto as memórias dos Flagelos estiverem frescas...

Nos séculos desde o Quarto Flagelo, muitas gerações de Guardiões Cinzentos passaram suas vidas treinando para uma guerra que nunca veio, permanecendo vigilantes. Eles sabiam que, nas Estradas Profundas, as crias das trevas estavam procurando pelos Velhos Deuses que ainda restavam.

No início de *Dragon Age: Origins*, haviam se passado quatrocentos anos desde o último Flagelo, e muitos acreditavam que as crias das trevas tinham sido derrotadas para sempre. Os Guardiões Cinzentos haviam diminuído em número e influência. Seus famosos grifos de montaria há muito estão mortos. Em muitas cortes eles eram vistos como um estorvo, uma relíquia de eras passadas.

A terra de Ferelden era onde os Guardiões Cinzentos eram mais fracos, e lá – por acaso ou designio – um novo arquidemônio surgiu e reuniu exércitos de crias das trevas. Os Guardiões Cinzentos tiveram que recrutar uma nova geração de heróis para impedir um Quinto Flagelo.

HISTÓRIA DOS GUARDIÓES CINZENTOS

O mundo estava morrendo – literalmente, não metaforicamente – e o povo de Thedas estava se deparando com um horror que surgia.

O ano era 889 ET pelos calendários do Imperium Tevinter. Há quase noventa anos, feras de tipos nunca vistos estavam assolando o Imperium, atacando aparentemente de vários pontos no oeste de Thedas. Os reinos anões relatavam que muitos de seus postos avançados haviam caído, e que as “crias das trevas” haviam tomado partes de suas Estradas Profundas, usando-as para viajar pela terra sem serem vistos por aqueles acima.



O próprio céu se tornara rebelde, com relatos de uma luz antinatural e estranhas tempestades por toda a terra. Plantações tornavam-se estranhas, assim como muitas criaturas das florestas. Os Velhos Deuses de Tevinter não mais respondiam às orações, se é que já haviam feito isso. Seus templos estavam sendo queimados e saqueados, seus sacerdotes soterrados por pedidos de ajuda, ou apedrejados até a morte por sua impotência. Faltavam ainda 92 anos para o nascimento de Andraste, e o Criador não estava ouvindo os gritos do mundo.

Nesta hora da maior necessidade de Thedas, 890 ET, na Fortaleza Weishaupt, nos desolados Anderfels, um grupo de cavaleiros e soldados daquele reino e do Imperium Tevinter renunciou aos juramentos a seus vários senhores e comandantes. Juntos, assumiram um dever maior: derrotar o Flagelo. Assim nascia a Ordem dos Guardiões Cinzentos, que derrotaria o Flagelo ou sacrificaria suas vidas contra ele até que ninguém restasse em pé.

O ritual de Ingresso dos Guardiões Cinzentos data desta época. O Ingresso é um rito secreto, pelo qual candidatos a Guardiões consomem lyrium e o sangue de crias das trevas. Ao fazer isso recebem – entre outras capacidades – a habilidade de misticamente sentir a presença de crias das trevas nas proximidades.

A jovem ordem militar lançou uma agressiva campanha contra o Flagelo. Forasteiros testemunharam seu poder pela primeira vez na Batalha de Nordbotten, em que os Guardiões Cinzentos lutaram montados em grifos e mataram dez ou vinte das vis criaturas com cada golpe. Sem deveres a senhores mundanos, os Guardiões continuaram a lutar contra as crias das trevas e o arquidemônio que as liderava, sem outras preocupações. Eles eram livres para sacrificar aldeias e fortalezas que não poderiam ser salvas, preservando seu poder para os confrontos que importavam. Assim, a maré começou a virar.

Nos cem anos seguintes, as batalhas continuaram. Terras dadas como perdidas foram recuperadas. À medida que outras nações viam a eficácia brutal dos Guardiões Cinzentos, forneciam ajuda. A ordem cresceu em números, e sua reputação se espalhou por Thedas. Eles aceitavam todos com habilidade, poder ou tenacidade em suas fileiras, escravos ou nobres, independentemente de raça ou temperamento. Por fim, em 992 ET, os Guardiões Cinzentos encontraram o arquidemônio Dumat nas Planícies Silenciosas, sacrificando um terço dos exércitos do norte para abater seu grande inimigo e mandar as crias das trevas de volta para o subterrâneo.

Você irá protegê-los e eles irão odiá-lo. Sempre que não houver um Flagelo ativamente assolando a superfície, a humanidade fará o que puder para esquecer o quanto precisam de nós. E isto é bom. Precisamos ficar afastados deles, mesmo que eles precisem nos forçar a isso. Apenas assim somos capazes de tomar as decisões difíceis.

– Kristoff, Comandante dos Cinzentos

O objetivo dos Guardiões Cinzentos fora alcançado, mas eles sabiam que no passado o Imperium venerara sete deuses, e que restavam seis embaixo da terra. Sabiam que deveriam continuar vigiando.

ALTOS E BAIXOS

Dois séculos se passaram antes do surgimento do segundo arquidemônio, Zazikel. As crias das trevas estavam melhor preparadas para seus obstinados inimigos nesta segunda campanha. O primeiro ataque coordenado das crias das trevas do Segundo Flagelo (pelo menos na superfície) continha uma mensagem evidente, terminando na total destruição de Nordbotten. As crias das trevas também sitiaram Weisshaupt diretamente durante o Segundo Flagelo, trazendo a luta para a porta dos Guardiões Cinzentos. A intervenção oportuna do Imperador Drakon de Orlais quebrou o cerco e levou os oficiais da ordem a aceitar o Coro de Andraste. O Segundo Flagelo durou 90 anos. Zazikel foi morto em Starkhaven em 1:95 Divina. Como antes, os Guardiões Cinzentos foram fundamentais para rechaçar o Flagelo.

A Era da Glória, a seguir, foi uma época de cautela para os Guardiões Cinzentos. Embora eles travassem escaramuças nos ermos contra pequenos grupos de crias das trevas e bandos de Guardiões viajassem a Orzammar para lutar ao lado de anões nas Estradas Profundas, não houve grandes incursões na superfície. Os Guardiões intencionalmente recusaram-se a ajudar o Coro durante a Marcha Exaltada contra os Vales.

Em 3:10 Torres, o arquidemônio Toth acordou sob o centro de Thedas, e crias das trevas infestaram as Planícies Livres. Somente a pressão incansável dos Guardiões Cinzentos convenceu Orlais e Tevinter a fornecer qualquer tipo de ajuda. As batalhas significativas do Terceiro Flagelo foram grandes em escopo, mas terminaram rapidamente em 3:25 Torres, no Platô do Caçador, com a destruição de Toth.

Os Guardiões Cinzentos entraram em um longo período introspectivo. Eles permaneceram atentos ao seu dever, mas também se tornaram mais envolvidos na política das nações de Thedas.

O grande cisma do Coro com o Coro Imperial de Tevinter terminou abruptamente com o surgimento de Andoral e do Quarto Flagelo em 5:12 Exaltada – todos tinham uma preocupação mais urgente do que um cisma religioso

(veja a seção *O Coro Imperial* para mais informações sobre o cisma). Desta vez, as crias das trevas vieram do nordeste e do noroeste, atacando Anderfels e Antiva. Antiva foi rapidamente dominada e sua família governante, morta antes que a horda chegassem a Rivain e às Planícies Livres. No oeste, Hossberg, capital de Anderfels, foi sitiada. Orlais e Tevinter foram atacados por hordas menores que foram repelidas. Em resposta a pedidos de ajuda, Orlais enviou uma força simbólica, e o Imperium não ajudou de forma alguma. Foi Garahel, o agora lendário Guardião Cinzento elfo, que respondeu ao chamado por ajuda em Anderfels. Liderando um exército de anders e de seus companheiros Guardiões, ele quebrou o cerco de Hossberg em 5:20

Exaltada. Em Starkhaven, Garahel reuniu um exército de Guardiões Cinzentos de todas as nações, de anders e de quase todos homens e mulheres aptos das Planícies Livres antes de marchar para Antiva. Quatro anos sangrentos de guerra terminaram em 5:24 Exaltada, na cidade de Ayesleigh, onde Garahel caiu somente após matar o arquidemônio Andoral.

Desde esta grande vitória, os Guardiões Cinzentos estão em declínio. Já se passaram quatrocentos anos desde o Quarto Flagelo, e os Guardiões são vistos como um anacronismo na maior parte de Thedas fora de Anderfels. Sua recusa em participar das lutas contra os qunari os fez ganhar inimigos em várias partes. Seus magníficos grifos estão há muito extintos. As crias das trevas parecem ter desaparecido e, embora os anões de Orzammar saibam que isso não é verdade, eles não compartilham essas informações. Embora histórias do heroísmo dos Guardiões Cinzentos ainda sejam contadas em alguns lugares, são consideradas pela maioria como relatos do passado, sem importância para quem vive na Era do Dragão.

ORGANIZAÇÃO

Desde sua fundação, os Guardiões Cinzentos preferem flexibilidade a hierarquia. Além de contar com poucos membros, espalhados por uma região muito vasta, eles veem a morte com frequência, devido ao perigo de seu dever. Uma ordem assim, apegada a uma rígida cadeia de comando, iria se quebrar quando confrontada com um Flagelo.

O Primeiro Guardião, que vive em Weisshaupt, ostensivamente comanda os Guardiões Cinzentos como um todo. Na prática, o Primeiro Guardião está envolvido na política





de Anderfels, onde os Guardiões assemelham-se à nobreza e sofrem com as responsabilidades que isso implica. Os Primeiros Guardiões tradicionalmente deixam todas decisões práticas e diárias sobre as atividades da ordem para seus comandantes de campo.

Cada nação tem seu próprio contingente de Guardiões Cinzentos liderado por um Guardião-Comandante, algumas vezes chamado de “Comandante dos Cinzentos”. Embora alguns Guardiões-Comandantes tenham sido apontados por ordens de Weisshaupt, muitos alcançaram seus postos por aclamação de seus companheiros, que o Primeiro Guardião tipicamente ratifica sem ressalvas. Cada Guardião-Comandante dirige os Guardiões Cinzentos atribuídos à sua nação e frequentemente tem que lidar pessoalmente com autoridades políticas nas suas áreas de comando.

Todos os Guardiões Cinzentos têm a autoridade de fazer o que é necessário em sua luta contra as crias das trevas, onde quer que estejam. Embora os Guardiões Cinzentos frequentemente cumpram uma ordem hierárquica informal baseada no tempo desde seu Ingresso, esse nem sempre é o caso, e a ordem possui poucos protocolos. Guardiões-Comandantes costumam apresentar um problema ou tarefa a um grupo de Guardiões que consideram adequados, que então têm total liberdade para agir.

A autoridade dos Guardiões Cinzentos já foi inquestionável. Um Guardião Cinzento podia literalmente comandar reis. Os tempos mudaram. Embora espere-se que os Guardiões cumpram seu dever a qualquer custo, frequentemente recebem ordens de evitar ofender as autoridades locais sempre que possível.

GRIFOS

Criaturas magníficas, os grifos possuíam os corpos de leões, mas as cabeças, asas e garras de aves de rapina. Seu pelo e plumagem variavam do preto ao branco brilhante, com a maior parte ostentando tons de cinza.

Predadores ferozes, grifos eram conhecidos por proteger seus filhotes com impiedosa fúria. Mas certos grupos de anders e Orth formaram alianças com estas criaturas e, embora rissem da ideia de que tivessem “domesticado” as poderosas feras, aqueles que se juntaram aos Guardiões Cinzentos ensinaram seus novos irmãos a cavalgá-los em batalha.

Os grifos eram nativos das Colinas Andarilhas e do norte das Montanhas do Chifre do Caçador. Embora os Guardiões Cinzentos ocasionalmente experimentassem transferir seus ninhos, nenhum filhote jamais sobreviveu ao ficar longe de sua terra natal. Isto foi um grande desastre para a ordem, pois Flagelos em eras posteriores devastaram os ninhos dos grifos e eles morreram, tornando-se extintos por volta de duzentos anos antes da Era do Dragão. Rumores ocasionalmente surgem sobre grifos sobreviventes em áreas remotas, mas nunca se confirmaram.

Embora isto não esteja gravado nos anais de Weisshaupt, muitos Guardiões Cinzentos acreditam que a coloração cinza dos grifos inspirou o nome da ordem. O Grifo Rampante permanece como símbolo dos Guardiões Cinzentos até hoje, e a iconografia do grifo aparece em muitos de seus artefatos.

Os Guardiões têm o Direito de Conscrição. Se a ordem quiser você, você está recrutado. Ponto final.

— Fiona, Guardiã Cinzenta

RECRUTAMENTO

Os Guardiões Cinzentos estão abertos a homens e mulheres de todas as raças, nações e históricos. Humanos, elfos e anões preenchem suas fileiras. Embora nenhum qunari que siga os preceitos do Qun jamais tenha se unido às fileiras, há rumores de vários Tal-Vashoth unindo-se à ordem nas últimas décadas.

Embora seja verdade que eles estejam nominalmente abertos a todos, aceitam apenas os melhores — mas o resto de Thedas nem sempre concorda com o que isso significa. Os Guardiões Cinzentos valorizam traços que geralmente trazem vários problemas com as leis de países civilizados. Eles são conhecidos especialmente por recrutar criminosos, dando-lhes uma chance de reparar seus crimes ao comprometerem-se com a ordem.

Para garantir que suas fileiras nunca se tornem muito escaças, os Guardiões Cinzentos têm o Direito de Conscrição, uma autoridade que data desde o fim do Primeiro Flagelo. Depois da árdua vitória contra Dumat, as nações de Thedas ficaram tão endividadas e gratas aos Guardiões Cinzentos que concederam a eles a habilidade perpétua de manter e re-

forçar suas fileiras. Pelo Direito de Conscrição, um Guardião Cinzento pode instantânea e irrevogavelmente recrutar os serviços de qualquer indivíduo, arrastando-o para as fileiras da ordem. Conscritos tecnicamente não podem recusar, embora em tempos modernos os Guardiões raramente recrutem aqueles que não querem. Este Direito é mais utilizado atualmente para acalmar protestos de senhores ou comandantes de um recruta.

A maioria dos Guardiões reluta em se valer do Direito de Conscrição, a menos que não haja outro recurso, para não despertar a ira da população ou de seus governantes. A maioria dos Guardiões Cinzentos prefere oferecer um convite formal a um candidato valoroso e permitir que ele aceite ou recuse conforme sua consciência.

As pressões da vida de um Guardião Cinzento não são para os fracos. Recrutas passam por testes excruciantes para determinar seu valor, e diz-se que muitos não sobrevivem. Embora isso seja visto como algo lamentável, os Guardiões entendem que este processo eleva suas fileiras ao mais alto padrão. Encarar qualquer Guardião Cinzento é encarar um adversário de elite.

O INGRESSO

O ritual que inicia novos Guardiões Cinzentos é um rito secreto sobre o qual pouco é conhecido fora das fileiras da Ordem, por uma razão muito boa: o processo macula ou mata aqueles que se submetem a ele.

Durante o ritual, os recrutas bebem de um cálice contendo uma mistura de sangue de cria das trevas, lyrium, ervas e frequentemente uma gota de sangue de um arquidêmônio. Esta potente mistura mata muitos que a ingerem. Aqueles que sobrevivem se tornam Guardiões Cinzentos para sempre, ligados às crias das trevas pelo sangue corrompido que consumiram.

Um recruta a quem o ritual de ingresso e suas ramificações tenham sido explicados deve se apresentar e beber do cálice. Não há volta. Aqueles que se recusam são mortos pelos Guardiões Cinzentos vigiando a cerimônia para preservar os segredos da Ordem.

Um novo Guardião Cinzento ganha a habilidade de penetrar na mente coletiva das crias das trevas. Dizem que o Ingresso torna novos Guardiões Cinzentos imunes à doença do Flagelo, embora isto seja uma mentira calculada, com a força de uma longa tradição. A doença é drasticamente reduzida nos Guardiões Cinzentos, sim, mas o Ingresso não a evita para sempre. Novos Guardiões Cinzentos descobrem que seus sonhos se tornam sinistros. Eles sofrem de pesadelos, embora estes ocasionalmente ofereçam vislumbres proféticos sobre as ações e atividades das crias das trevas. Muitos Guardiões Cinzentos experimentam uma fome voraz. Alguns se tornam mais robustos fisicamente. Certos estudiosos entre os Guardiões Cinzentos sugeriram que outros poderes podem ser liberados na exploração do sangue maculado dos Guardiões, mas não há evidências concretas que sustentem esta afirmação, e o caminho para liberá-los seria complicado ou fatal.



MÉTODOS, FILOSOFIAS & A SOCIEDADE

Desde o começo, os Guardiões Cinzentos sabiam que teriam que usar todas as táticas contra as crias das trevas, não importava o quão heterodoxas. Quaisquer poderes seriam utilizados, desde que levassem ao fim do Flagelo. Assim, as fileiras da ordem estão preenchidas com homens e mulheres perigosos, alguns inescrupulosos ao extremo, mas os Guardiões certificam-se de não julgar qualquer um que seja eficaz contra as crias das trevas. Em resumo, os Guardiões Cinzentos fazem o que precisam para vencer empregando quem quer que seja, independentemente de seus defeitos morais ou de caráter. Eles frequentemente fecham os olhos para a magia do sangue, lidam com demônios do Turvo e fazem o que mais for preciso.

Mesmo estando dispostos a usar qualquer tática, uma discordância filosófica – quase invisível para forasteiros – há muito divide os membros da ordem. Enquanto alguns Guardiões Cinzentos sentem que sua missão protetora é o centro de seu chamado, outros veem a erradicação das crias das trevas como mais importante. Uma circunstância teórica descreve melhor a divisão. Imagine um bando de crias das trevas pronto para saquear uma aldeia indefesa. Guardiões Cinzentos orientados à proteção avisariam os aldeões, mesmo que arriscassem alertar as crias das trevas de sua presença, ajudando-os a ficar em segurança antes da luta. Aqueles orientados à destruição provavelmente esperariam as crias das trevas entrarem no vilarejo antes de lançar uma emboscada. Os aldeões mortos, para eles, seriam apenas um sacrifício necessário.

A primeira aliança do Guardião Cinzento é para com seu dever. A segunda é para com a ordem, mas não se espera que os Guardiões abandonem suas antigas vidas. Ao invés disso, os Guardiões são encorajados a utilizar seus laços mundanos para ajudar os objetivos da ordem. Títulos de nobreza e fortunas de mercadores podem frequentemente fazer o que espadas afiadas não conseguem, abrindo portas de grande influência e carregando mensagens críticas em navios rápidos. Muitas famílias têm orgulho de dizer que possuem um Guardião Cinzento, embora poucos encorajem seus primogênitos a seguir esse caminho. Quaisquer que sejam seus relacionamentos, espera-se que os Guardiões permaneçam neutros. Eles não devem tomar partido em conflitos civis ou religiosos contra qualquer inimigo além das crias das trevas.

O CHAMADO

A maioria acredita que o Chamado é um ritual realizado por Guardiões Cinzentos velhos, para pôr fim a suas vidas, quando se torna claro que em breve sucumbirão à corrupção. De acordo com o conhecimento da Ordem, uma vez que um

Nós carregamos um fardo sagrado. Por uma era inteira, protegemos as terras dos homens. Mas agora um Flagelo está sobre nós, e não ousamos hesitar. Não importa sua raça, não importa se são nobres ou plebeus. Os melhores devem erguer nosso estandarte para salvar todos nós da aniquilação. Somos os Guardiões Cinzentos. Junte-se a nós.

Ó RITUAL DE INGRESSO

As regras de jogo para ser um Guardião Cinzento são listadas no **CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES**.

A única coisa que não é dita lá sobre o Ingresso é a chance de um personagem que passa pelo ritual morrer no ato. A regra básica é que um herói que passa pelo ritual de ingresso deve rolar três dados. Se o resultado dos três for igual, o PJ morre.

Isto, na verdade, dá aos personagens jogadores uma chance muito melhor de sobreviver ao Ingresso do que a maioria. A taxa real de sobrevivência daqueles que passam pelo Ingresso (não incluindo aqueles que tentam mudar de ideia e são mortos) é de cerca de apenas um quarto a um terço. Esta é uma das principais razões pelas quais as fileiras dos Guardiões Cinzentos são tão reduzidas.

Você pode tornar o Ingresso mais ou menos mortal em sua própria campanha. Há benefícios e desvantagens em cada abordagem. Tornar o Ingresso exatamente tão mortal para os PJs quanto para qualquer outra pessoa (exigindo uma rolagem contra NA 14 sem bônus para sobreviver) dá verossimilhança ao jogo, ao custo de satisfação dos jogadores que já passaram por muitas sessões de jogo com aqueles personagens. Por outro lado, decidir que todos os PJs automaticamente sobrevivem ao Ingresso torna os benefícios de ser um Guardião Cinzento baratos demais. Se você quer se desviar da regra padrão, certifique-se que sua decisão é adequada ao estilo de campanha que quer conduzir, e ao que seus jogadores esperam.

Guardião mais velho comece a ouvir as vozes dos Velhos Deuses, é hora deste estágio final.

Sabendo que a hora chegou, o Guardião Cinzento se despede de seus camaradas com celebração ou seriedade, conforme sua personalidade. Distribui todos os seus pertences que gostaria de ver em futuras batalhas e desce às Estradas Profundas, onde leva o máximo de crias das trevas que puder consigo – um destino que os anões respeitam muito.

A maioria na Ordem é levada a acreditar que este sacrifício final é mais prático do que simplesmente continuar com suas vidas até que a mácula se prove fatal. A verdade, entretanto, é que a mácula por si só nunca vai se provar fatal a um Guardião Cinzento. Ela transformará um Guardião Cinzento em um ser muito parecido com uma cria das trevas, que a horda acabará aceitando como um dos seus. Aqueles que guardam este segredo e promulgam o Chamado, como é conhecido pela maioria, concluíram que é melhor que os Guardiões Cinzentos – que vivem vidas de sacrifício de qualquer forma – morram lutando contra o inimigo, em vez de aumentar seus números.

– Duncan, Guardião-Comandante de Ferelden

PERIGOS ESPECIAIS

Além dos vilões, monstros, esquemas políticos e outros perigos que os PJs enfrentam em *Dragon Age*, há algumas circunstâncias ou ambientes especiais que merecem a devida atenção. Nesta seção, discutimos regras e conselhos para o mestre para dois desses perigos especiais mais comuns do mundo de Thedas: a Mácula e o Turvo.

A MÁCULA

Com o Quinto Flagelo, a mácula das crias das trevas é um perigo muito real para aventureiros que escolham passar seus dias lutando contra hurlocks e genlocks. Da mesma forma, heróis que se arrisqueem nas Estradas Profundas para tentar expulsar o arquidemônio ou em busca de thaigs perdidos inevitavelmente enfrentarão um grupo de crias das trevas em algum lugar em um labirinto de túneis.

A mácula origina-se do pecado dos magistrados cujo orgulho tornou as ruas da Cidade Dourada negras, e está no mundo desde que o Criador expulsou esses magos de Seu reino como crias das trevas... ou é isso que diz a lenda do Coro. A mácula pode ser transmitida através de contato com o sangue e fluidos de crias das trevas ou através de objetos maculados. Há evidência de que a exposição prolongada às crias das trevas também pode começar o processo de corrup-

ção, mas muito pouco se sabe ao certo sobre a mácula das crias das trevas, exceto o seguinte:

A MÁCULA É UMA SENTENÇA DE MORTE, EXCETO NAS CIRCUNSTÂNCIAS MAIS RARAS.

Embora mantenedores elfos possam elaborar um remédio que adia os efeitos, a doença retornará e matará o infectado.

Embora os Guardiões Cinzentos tenham descoberto uma forma de desacelerar a mácula ao combinar o ritual dos Mantenedores com o ato de beber o sangue de crias das trevas, o Ingresso por si não cura os novos Guardiões da corrupção. Por fim, mesmo o mais forte daqueles que tenham passado pelo Ingresso irá sucumbir à mácula. Nesse meio tempo, os Guardiões ganham a habilidade de sentir a presença de crias das trevas, e às vezes podem até mesmo captar suas intenções.

Algumas vítimas desafortunadas que não têm acesso a um Mantenedor ou a um Guardião Cinzento talvez continuem vivas depois de serem infectadas. É possível que mantenham algumas de suas memórias, mas conforme a corrupção se aprofunda, a pessoa maculada será atraída a uma cria das trevas e por fim se tornará um carniçal. A cria das trevas pode fazê-los trabalhar criando armas e armaduras, ou fazer os infectados atacar suas próprias famílias. Mulheres capturadas são candidatas a se tornarem mães de ninhadas. Entretanto, muito provavelmente a mácula simplesmente matará um personagem em questão de semanas.



Do ponto de vista narrativo, o risco de personagens tornarem-se infectados aumenta a tensão de uma trama. Personagens embrenhados nas Estradas Profundas podem viver em constante medo da corrupção — sua ou de seus companheiros. Se você quiser acrescentar um pouco de paranoíá à jornada deles através dos thaigs antigos, escuros e infestados, há várias oportunidades para lembrar seus jogadores de que a mácula poderia estar avançando através deles.

O horrível lembrete funciona também depois de uma batalha com crias das trevas na superfície — talvez uma alcateia de lobos flagelados atormente o grupo, ou um berro crave uma presa no braço de um jogador. Se o grupo invade um templo esquecido há séculos, descobre um covil das crias das trevas ou se depara com o santuário de algo maligno e antigo, é possível que acabe encontrando um item maculado. O quanto dispostos os personagens estão para por à prova o destino e lidar com o perigo pode ser um excelente combustível para encontros de interpretação e combate.

Entretanto, embora a ameaça da mácula seja uma ferramenta excelente, provavelmente os efeitos reais da mácula devem ser usados de forma extremamente contida.

A mácula é uma sentença de morte. A melhor forma de se livrar dela é queimar cadáveres infectados, e assar um personagem vivo não é uma forma divertida de terminar uma aventura. Não há itens que possam remover a corrupção, nenhum Mantenedor cuja magia possa purificar o sangue do infectado. Sabe-se de apenas uma pessoa que se recuperou de seus efeitos, e esse caso é assunto de muito debate e estudo.

Se o personagem maculado não deseja se tornar um Guardião Cinzento (e se você, como mestre, não tem um Guardião em sua manga que possa guiar um personagem através do Ingresso), considere de forma muito cuidadosa se você quer trazer os efeitos da mácula ao seu jogo.

Da mesma forma que a chance de um personagem morrer durante o Ingresso (veja a página 249) você pode tornar a mácula mais fácil ou difícil de resistir. Fale sobre isso com seus jogadores e certifique-se de que todos concordam com os riscos de permitir que a mácula entre no jogo. É bom saber como seus jogadores reagiriam à morte de um personagem.

REGRAS PARA A MÁCULA

Se você decidir usar a mácula como mais do que um elemento de história, pode dar a todas as crias das trevas a façanha de combate especial abaixo.

CUSTO DE PF	FAÇANHA
4	INFECTAR: uma cria das trevas pode tentar infectar um oponente em combate como uma façanha especial. Através de uma mordida ou borrifada de sangue, a cria das trevas tenta espalhar a mácula. Um personagem infectado por esta façanha deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 13. Se o personagem falhar no teste, se torna maculado.

A menos que o personagem seja capaz de achar um Mantenedor ou um Guardião Cinzento, seu destino está selado. Ele será capaz de operar com a mácula por um pouco mais de tempo, mas por fim morrerá, irá se voltar contra seus amigos ou irá se tornar um carnícal.

EFEITOS DA MÁCULA

A mácula corrompe o sangue, a mente e o corpo, mas a maneira como os sintomas se manifestam varia.

- Quando um personagem é infectado, deve rolar 2d6 + Constituição. O resultado representa quantas semanas o desafortunado aventureiro tem antes de ser dominado pelos efeitos da mácula. O mestre pode rolar este número, para manter o tempo em segredo. Infectados começam a sentir os efeitos da mácula depois de alguns dias.
- Os efeitos começam devagar, como um resfriado. Na primeira semana, o infectado fica febril ou com calafrios e pode se sentir dolorido ou com um mal-estar geral. Isto ainda não tem efeito em regras.
- A partir da segunda semana, a dor e os efeitos físicos ficam piores. Na segunda semana, o infectado sofre uma penalidade de -1 em todos os testes. Esta penalidade aumenta em -1 para cada semana adicional.
- À medida que a mácula se entraña em seu sistema, feridas abertas aparecem em seu corpo e ferimentos levam mais tempo para fechar. Depois de 1d6 semanas, todas as curas que o personagem recebe têm sua eficácia reduzida pela metade (portanto, um personagem que normalmente obteria 10 pontos de Saúde por um feitiço de *cura* receberia apenas 5).
- Estas mudanças físicas podem afetar as aventuras que exigem que o grupo busque ajuda ou suprimentos em uma cidade — os cidadãos certamente não vão querer estar perto do infectado em seus estágios finais. Situações que antes eram rotineiras tornam-se arriscadas e voláteis.

É claro, também há mudanças mentais. Depois de 1d6 semanas, um personagem maculado começa a ouvir vozes das crias das trevas em sua mente. No início de qualquer encontro (combate, exploração ou interpretação), um personagem maculado deve fazer um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra NA 11 para ignorar a tagarelite. Do contrário, o personagem sofre uma penalidade de -2 em testes de Comunicação e -1 em todos os outros testes. Estas penalidades são cumulativas com as penalidades por mudanças físicas já mencionadas.

ITENS MACULADOS

Também há itens que podem infectar um personagem que seja exposto a eles por muito tempo. Um personagem que carrega um item como esse pode tentar resistir a seus efeitos com um teste avançado de VONTADE (DISCIPLINA). Todas as manhãs por uma semana, o personagem deve fazer um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra NA 13. Determine o limiar de sucesso usando a tabela TESTES AVANÇADOS na página 203. Quanto mais poderoso for o item, maior deve ser o limiar de sucesso. Se o personagem igualar ou superar o limiar de sucesso dentro de uma semana, resiste à mácula. Caso contrário, se torna maculado.

Durante a semana do teste avançado, o personagem será assombrado por pesadelos. Ele se tornará cada vez mais resistente a qualquer sugestão de amigos ou conselheiros de que deve se livrar do item ou destruí-lo. No primeiro dia do teste avançado, o personagem pode seguir tal sugestão se fizer um teste bem-sucedido de VONTADE (DISCIPLINA) contra NA 14. A cada dia depois disso, o NA do teste aumenta em 1 (portanto, no sétimo dia o NA será 20).

ADIANDO OS EFEITOS

Há apenas duas formas conhecidas de combater a corrupção: Mantenedores valeanos podem combinar preparados de ervas e um ritual mágico para desacelerar a doença se for detectada logo após a infecção; Guardiões Cinzentos podem manter alguém vivo por mais tempo, desde que o infectado esteja disposto a passar pelo Ingresso e dedicar sua vida à organização.

Qualquer que seja a escolha, se o grupo decidir procurá-la, isto lhe dá a opção de um tipo de corrida contra o tempo: procurar um acampamento valeano ou um Guardião Cinzento viajante, apresentar o caso do personagem maculado e possivelmente buscar itens necessários para completar os rituais. Há excelentes oportunidades de interpretação e desenvolvimento de personagem aqui — não tenha medo de alterar os números um pouco se o herói infectado está à beira de ter sucesso. A mácula não é uma ampulhetinha, matando o personagem infectado tão logo a areia termine. Uma vontade e constituição fortes podem dar alguns dias extras a um guerreiro.

Embora haja rumores ocasionais de itens encantados que podem desacelerar ou até mesmo curar a mácula (suspeitava-se que a espada encontrada pelo Príncipe Maric nas Estradas Profundas fosse capaz disso), esses objetos são extremamente raros, se é que existem. O mestre deve considerar o quanto seria séria a ameaça da mácula em seu jogo antes mesmo de permitir esta última opção. Ter um artefato que nega os efeitos da mácula pode ser um alívio para um herói flagelado, mas pode significar que uma exposição futura pareça trivial.

SUCUMBINDO À MÁCULA

O mestre deve discutir com o jogador quais resultados fazem mais sentido para o personagem. Lembre-se de que, mesmo que este arco de trama termine com a morte do personagem, você pode fazer com que o fim seja satisfatório para o jogador. Talvez haja assuntos inacabados que o jogador possa tentar resolver antes do fim, ou talvez ele prefira ter uma saída dramática e gloriosa, e terminar como as lendas sugerem que os Guardiões Cinzentos fazem. Quer você crie um último ninho de crias das trevas para que ele mate ou quer ele se afaste de seus companheiros, tenha em mente a personalidade e as características do personagem até este ponto, e dê a ele o epílogo que parecer mais adequado.

Se o jogador prefere deixar o destino do personagem nas mãos dos dados, role 1d6.

SUCUMBINDO À MACULA

1D6	RESULTADO
1	O personagem sucumbe à doença e morre.
2	O personagem foge do grupo e procura as crias das trevas, unindo-se a elas como um carniçal.
3-4	O personagem se volta contra seu grupo e ataca (muito provavelmente resultando em sua morte, caso eles revidem).
5-6	O personagem é capaz de sentir quando suas horas finais estão se aproximando e usa uma reserva final de força e vontade para deixar seus amigos queridos para trás antes de feri-los.

O TURVO

Para a maioria das pessoas, “o Turvo” é para onde os espíritos vão quando dormem. Outros sabem que o Turvo é perigoso, exigindo que instituições como o Círculo e os Templários mantenham-se sempre vigilantes contra as ameaças deste reino misterioso, mas sabem pouco mais a respeito. Mesmo os estudiosos do Turvo, os maiores acadêmicos do Círculo ou do Coro, admitem saber tanto quanto os marinheiros sabem do mar. Eles aprenderam a ler seus padrões e tentam atravessá-lo em segurança, mas ainda estão sujeitos a caprichos imprevisíveis, incertos do que existe em suas profundezas.

A NATUREZA DO TURVO

A doutrina do Coro diz que o Turvo foi o primeiro mundo feito pelo Criador, com a lendária Cidade Dourada — lar do Criador — no seu cerne. Entretanto, o Criador não ficou satisfeito com a natureza transitória e em constante mudança do Turvo e dos espíritos que o habitavam, e portanto criou Thedas, separado do Turvo pelo Véu. As pessoas de Thedas visitam o Turvo em seus sonhos, mas poucas lembram dele. Os espíritos que habitam o Turvo podem ver Thedas através do Véu, mas não podem tocar ou interagir com o mundo físico, exceto em lugares onde o Véu é especialmente fino.

Embora muitos descrevam o Turvo como “um outro reino”, ele parece ser uma parte do mundo. O Turvo está em todos os lugares, em contato com todos as criaturas vivas e que sonham, mas a maioria não o percebe ou lembra dele, como se estivessem vendados. De fato, os magos se referem ao “Véu” como o que separa a maioria das criaturas da percepção do Turvo. Mesmo que a maioria seja incapaz de perceber-ló na maior parte do tempo, o Turvo está lá.

O Turvo é um lugar de emoção, feito a partir das essências de sonhos e pesadelos. Na verdade, a maioria das criaturas fica mais próxima ao Turvo quando dorme; em seus sonhos elas vagam em seus caminhos sombrios, em pesadelos, esbarram em demônios e podem até mesmo cair sob sua influência maligna.

Os espíritos que habitam o Turvo moldam sua matéria onírica nebulosa (e geralmente a si mesmos) para imitar coisas que veem no mundo físico. De fato, quase tudo no Turvo é uma cópia de algo que um espírito viu em Thedas, embora frequentemente seja uma cópia imperfeita ou estranhamente distorcida, talvez baseada em coisas que nenhum ser humano tenha visto em milhares de anos. Os espíritos não têm imaginação ou criatividade; tudo que eles fazem é baseado em algo feito por mortais. Este é outro aspecto em que as raças de Thedas parecem gozar da generosidade do Criador, o que vale a inveja dos espíritos.

Assim, todas as características do Turvo — de objetos à geografia — mudam pelos caprichos dos espíritos mais poderosos, com os espíritos menores reformando e escolhendo a aparência de seus próprios pequenos domínios. Uma vez que nada no Turvo é exatamente o que parece, acadêmicos brincam que os visitantes devem ser educados com qualquer coisa que encontrem. É tão provável que uma árvore, uma rocha, uma nuvem ou uma casa cumprimentem você quanto o que parece ser ser um animal, uma flor ou mesmo um humanoide faça isso. A divisão entre espíritos e seus arredores é geralmente apenas questão de interação.

Como o Turvo extrai a essência de sonhos, inspirados pelo mundo desperto de solidez e formas, as coisas no Turvo parecem estranhamente familiares. Os sonhadores podem encontrar o que parecem ser lugares, objetos e pessoas de suas vidas despertas, mas são cópias criadas pelos espíritos, ou os espíritos assumindo essas formas, em vez de artigos genuínos. Isto é especialmente verdadeiro em relação a coisas com uma forte ressonância emocional, já que os espíritos do Turvo são atraídos e guiados por sentimentos poderosos.

A CIDADE NEGRA

A única característica fixa do Turvo é a Cidade Negra. Ela se ergue alta, sempre à distância, no topo de uma vasta ilha flutuando nas névoas, fora do alcance.

O Coro diz que esta era a Cidade Dourada, lar do Criador, que criou o Turvo e o mundo de Thedas. outrora os espíritos dos mortos se reuniam na Cidade Dourada, retornando para perto do Criador, mas então os magistrados do Imperium Tevinter tentaram usurpar o poder do Criador. Eles ousaram partir o Véu e pisar na Cidade Dourada ainda vivos, trazendo o Flagelo para o mundo. Desde aquele dia, o ouro da cidade se tornou preto, e não há lugar para receber os espíritos dos mortos. O Coro diz que o Criador reúne os fiéis ao Seu lado, enquanto o resto é deixado vagando como almas perdidas.

Ninguém jamais foi capaz de alcançar a Cidade Negra, embora o Coro acredite que quando o Cântico da Luz for entoado em todos os cantos do mundo o Criador irá retornar em toda Sua glória, restaurar a Cidade Dourada e trazer uma era de paz a Thedas. Até lá, a Cidade Negra é um lembrete constante do Flagelo e das consequências da insolência.

O VÉU

O Véu separa o mundo mortal de Thedas do Turvo. Embora ele seja geralmente descrito como uma “cortina” ou até mesmo uma “parede” entre os mundos, magos e acadêmicos corretamente apontam que o Véu é mais uma questão de percepção do que de posição; ninguém está necessariamente em um “lado” ou do outro do Véu, apenas simplesmente mais ou menos ciente do Turvo, ou em mais ou menos contato com ele.

A maioria dos mortais é cega ao Turvo enquanto está desperta, mas o toca ao dormir e sonhar. Fortes emoções também servem para partir o Véu, e mortais podem sentir a presença do Turvo (e os espíritos dentro dele) em lugares que foram o foco de tais sentimentos poderosos, descrevendo-os como “sagrados” ou “perturbadores”.

Alguns mortais quase não têm conexão com o Turvo. Anões, por exemplo, em geral não sonham e não experimentam o que jaz além do Véu, embora até mesmo eles às vezes toquem o Turvo em lugares onde o Véu é mais fino. Os tranquilos, aqueles tratados com lyrium para especificamente cortar sua conexão com o Turvo, não sonham nem veem além do Véu. Eles não experimentam nenhum tipo de sentimentos fortes, seja alegria, raiva ou pesar.

Aqueles com o potencial para se tornar magos têm as conexões mais fortes com o Turvo, sendo capazes de perceber além do Véu mesmo enquanto despertos. Magos em potencial geralmente experimentam “visões” e sonhos especialmente vívidos quando seus talentos começam a se manifestar, vendo auras coloridas ou sentindo a presença de espíritos. Eles também são mais visíveis aos espíritos do Turvo. Esses espíritos



podem ser atraídos por eles. É por isso que o Círculo recruta magos em potencial a fim de treiná-los, ao invés de deixá-los à mercê de espíritos malignos atraídos por seu poder como mariposas pelo fogo – ou predadores por suas presas.

O treinamento de um aprendiz do Círculo em grande parte concentra-se em força de vontade e disciplina, a habilidade de utilizar e controlar a conexão do neófito com o Turvo e aprender como existir lá e no mundo material. Quando a hora chega, o aprendiz passa pelo Tormento: entrar no Turvo em um transe e deliberadamente chamar a atenção de um demônio para testar as habilidades do pretenso mago de se defender da possessão. Os bem-sucedidos são promovidos e se tornam membros qualificados do Círculo. Os Templários são responsáveis por lidar com aqueles que falham, garantindo que nunca se tornem abominações e ameaças a outros.

Magos do Círculo aprendem rituais de entrada no Turvo como parte do seu Tormento. Apóstatas também podem aprender, mas o aprendizado empírico por tentativa e erro é perigoso no que diz respeito ao Turvo, já que existe o risco de atrair um demônio e se ser possuído.

Embora mentes mortais entrando no Turvo sejam a forma mais comum de cruzar o Véu, não são a única. Alguns espíritos conseguem cruzar para o mundo mortal também. Frequentemente são demônios que escolheram e possuíram um corpo, vivo ou morto. Os habitantes do Turvo frequentemente não conseguem notar a diferença, e os cadáveres não oferecem nenhuma resistência, uma razão prática para que

o Cântico ordene queimar os mortos. Tais possessões criam abominações no mundo mortal.

Em casos raros, demônios reúnem poder suficiente para cruzar o Véu e se manifestar no mundo material como sombras meio reais. O gasto de energia é tão grande que a sombra constantemente tem fome para se sustentar; algumas drenam força vital pela sua própria presença, tornando a área ao seu redor devastada e sem vida. Elas atacam de criaturas vivas, particularmente mortais capazes de experimentar uma rica gama de emoções, a fim de se sustentar. Sombras são particularmente perigosas porque existem em uma forma semelhante ao seu estado normal no Turvo, sendo praticamente imunes a dano físico. Apenas magia pode afetá-las.

Às vezes é possível que demônios se manifestem completamente em Thedas, embora apenas por curtos períodos de tempo. Isto é geralmente possível em áreas onde o Véu ficou fino, como locais de batalhas lendárias e tragédias. Magia poderosa, carnificina e emoções extremas podem criar tais regiões e podem permanecer perigosas por séculos.

ESPÍRITOS

A maioria das pessoas em Thedas sabe que o Turvo é habitado, mas relativamente poucos sabem alguma coisa sobre os espíritos que o chamam de lar. Avisos sussurrados sobre demônios são comuns, mas demônios são apenas um tipo de habitantes do Turvo.

Espíritos são os primeiros filhos do Criador, de acordo com a tradição do Coro. Entretanto, não possuem a fagulha divina e a complexidade dos habitantes mortais de Thedas. Espíritos podem moldar a essência do Turvo como quiserem,

mas falta-lhes imaginação e criatividade. Quando o Criador fez Thedas, os espíritos viram o mundo físico através do Véu e tocaram os sonhos das criaturas mortais. Os espíritos moldaram o Turvo como imitação das terras e lugares que viam naqueles sonhos. Mesmo assim, espíritos não têm real compreensão do que criam; eles simplesmente imitam.

Segundo o Coro, há vários tipos de espíritos no Turvo.

FÉ

A fé obedece. Da mesma forma, os espíritos de fé também obedecem. Eles são os filhos do Criador que nunca se afastaram da crença de que tudo ocorre de acordo com a criação, mesmo a corrupção da Cidade Dourada e a liberação dos Flagelos sobre o mundo. O Criador tem um plano, muito grande para seres inferiores compreenderem, e o plano se desdobra como deve. Espíritos de fé às vezes oferecem conforto a mortais questionando sua própria fé.

ESPERANÇA

Uma pequena luz pode brilhar claramente na escuridão, e os espíritos da esperança são a luz no Turvo. São a prova de que o Criador não abandonou Seus filhos, e ajudam a guiar mortais e evitar que eles desistam ao enfrentar ameaças poderosas como o Flagelo.

COMPÁIXÃO

Espíritos da compaixão não sentem inveja do mundo material. Ao invés disso, sentem o amor e carinho do Criador, e procuram aliviar a dor, o sofrimento e a dúvida. São espíritos de cura, geralmente associados a curandeiros espirituais e seus parceiros de trabalho.



BRAVURA

Fé, esperança e compaixão oferecem uma forte fundação, mas espíritos de bravura incorporam a ação. São a coragem de sobrepujar obstáculos e desafios. Espíritos de bravura podem ser decididos na busca de seus objetivos, até mesmo imprudentes, a menos que sejam contidos por outras virtudes.

JUSTIÇA

Estes espíritos incorporaram a lei valorosa, a tradução e execução dos decretos e planos do Criador para Suas criações. Podem ser criaturas severas, mas boas pessoas não devem ter nada a temer deles.

DEMÔNIOS

“Demônio” é um termo comum para os espíritos de emoções hostis e negativas. Basicamente, demônios não são diferentes de outros tipos de espíritos, salvo que as forças que os conduzem os tornam perigosos e mais inclinados a explorar e atacar seres mortais.

De acordo com o Coro, quando o Criador fez Thedas, era um lugar de solidez e permanência, mas também de mortalidade. Os habitantes de Thedas possuem dentro de si a fagulha do divino, a essência do Criador. Os habitantes do Turvo observaram as novas criações do Criador através do Véu e alguns ficaram com inveja dos mortais e com desejo pelo que possuíam, uma fome inexplicável de atravessar Véu, sendo atraídos por algo que não podiam ter.

Esta ânsia levou esses espíritos a seduzir as mentes adormecidas dos mortais às profundezas do Turvo, tecendo sonhos e pesadelos para apanhá-los. Especificamente, isto atraiu os espíritos às mentes mortais mais fortemente conectadas ao Turvo: aqueles com o potencial para magia. Eles poderiam sobrepujar tais mentes e possuir seus corpos mortais, criando abominações. No mundo físico, a ânsia de um demônio é ainda maior, e eles aprendem a se alimentar de carne, de emoções ou da própria força vital dos mortais para sustentar e aumentar seu poder.

A seguir estão os tipos mais infames de demônios conhecidos pelos magos e acadêmicos do Turvo.

IRA

Demônios da ira são de longe o tipo mais simples, compostos de nada além de pura fúria, direcionada às criaturas do mundo material. Um demônio da ira ataca para destruir o que conseguir, ou então ferve de raiva, esperando a oportunidade de destruir.

FOME

Demônios da fome são levemente mais complexos, incorporando o desejo completo de muitos espíritos do Turvo por tocar o mundo material – no caso deles – consumi-lo. São espíritos excessivamente glutões, nunca satisfeitos.

PREGUIÇA

Espíritos da preguiça atraem vítimas como aranhas no centro de uma teia de influência. Estes demônios procuram prender e escravizar, criando servos para atender a suas necessidades. Menos ativos por natureza, são astutos e não devem ser subestimados.

DESEJO

Enquanto espíritos da fome querem absorver substância material, demônios do desejo têm sede de sensações, especialmente satisfação emocional. Geralmente são sedutores e manipuladores, os tentadores demoníacos das lendas, incorporando a inveja e o desejo obstinado.

ORGULHO

Os demônios mais poderosos, espíritos do orgulho procuram alimentar seu próprio senso de vaidade e importância, sustentando seus egos feridos como os Primeiros Filhos do Criador, abandonados em favor das criaturas inferiores do reino material. Demônios do orgulho desejam provar que são superiores, mesmo que tenham que destruir toda a criação para isso. Eles querem que os mortais se ajoelhem para adorá-los, mantendo suas vidas e almas frágeis em suas mãos.

EXPLORANDO O TURVO

O Turvo não é um lugar de solidez material, mas de pensamento, emoção e sonho. Espíritos moldaram a essência do Turvo como imitação dos sonhos mortais e de suas próprias percepções limitadas do mundo material, mas tais criações têm uma qualidade surreal ou onírica. Não são muito precisas e ignoram preocupações mundanas em suas construções. Além disso, já que espíritos podem ser ter praticamente qualquer aparência, “objetos” encontrados no Turvo podem não ser objetos, mas seres inteligentes, como a porta ou árvore que possuem um rosto e começam a falar, ou o animal aparentemente mundano capaz de conversar com viajantes e guiá-los (ou fazê-los se perderem). Visitantes no Turvo devem considerar tudo que encontram como um ser inteligente em potencial ao invés de um simples objeto inanimado.

ENTRANDO NO TURVO

Humanos e elfos – mas não anões – entram no Turvo todas as noites quando dormem, embora poucos se lembrem dessas experiências ao acordar. Entrar no Turvo com algo semelhante à consciência desperta exige treinamento em técnicas de transe ou rituais mágicos.

Qualquer mago pode entrar em transe e penetrar no Turvo, além de ajudar outros a fazer o mesmo. O processo de entrar no Turvo leva um número de minutos de meditação igual a 10 – Vontade, além de um teste bem-sucedido de MAGIA (ESPÍRITO) contra NA 10. Portanto, um mago com Vontade 3 pode meditar por sete minutos para entrar no Turvo. A mente ou “forma espiritual” do personagem viaja no Turvo enquanto seu corpo físico fica para trás. O ritual para ajudar aos outros a visitar o Turvo também exige 50 peças de prata em materiais por pessoa, incluindo lyrium em pó. Estes materiais são usados totalmente no processo. O teste do mago para entrar no Turvo tem seu NA aumentado em 1 para cada personagem no ritual (portanto, NA 11 para um companheiro, NA 12 para dois, etc.).

DEIXANDO O TURVO

Para sonhadores mortais, “deixar” o Turvo é tão simples quanto acordar. Assim como outros viajantes fazem um grande esforço para visitar o Turvo conscientemente, também precisam de um pouco mais de esforço para sair.



Despertar de uma visita ao Turvo exige um número de rodadas de concentração igual a 5 – Vontade, com um mínimo de uma rodada. O personagem não pode fazer outras ações enquanto se concentra, tornando isso difícil (para dizer o mínimo) quando o personagem é ameaçado por um espírito ou outro perigo do Turvo.

De acordo com o mestre, certas circunstâncias ou lugares podem dificultar ainda mais a saída dos visitantes do Turvo, exigindo coisas como testes de Vontade ou até mesmo completar uma busca específica.

PERIGOS DO TURVO

Dada a natureza do Turvo, qualquer perigo imaginário pode existir lá, e provavelmente existe em algum lugar, incluindo perigos que não podem existir no mundo material, com suas regras sólidas e confiáveis. O mestre de *Dragon Age* é encorajado a exercitar sua própria imaginação ao inventar perigos para personagens visitando ou explorando o Turvo, alterando as orientações encontradas na página 208.

A seguir estão alguns exemplos de perigos no Turvo.

O BANQUETE ABUNDANTE

O que parece ser um banquete suntuoso é posto diante dos personagens, mesas repletas de todos os seus pratos favoritos, o aroma delicioso da comida inspirando a fome voraz. A cada rodada, os personagens devem fazer um teste de VONTADE (DISCIPLINA) contra NA 13, cada falha resultando

em 2d6 de dano penetrante. Este é um teste avançado com um limiar de sucesso de 9. Personagens que atinjam o limiar percebem que a comida na verdade é uma essência venenosa de gula e de repente acham-na completamente repugnante.

O SALÃO DE FOGO

Um corredor através do Turvo é cheio de cortinas em chamas. Passar através do corredor é um teste avançado com um limiar de sucesso de 10, exigindo um teste com NA 12. Habilidades adequadas dependem da abordagem dos personagens ao desafio: algo puramente físico envolve DESTREZA (ACROBACIA) enquanto que algo mais cerebral poderia usar PERCEPÇÃO (PROCURAR, VISÃO ou RASTRAR) para encontrar uma rota segura, ou mesmo VONTADE (CORAGEM) para afirmar que as chamas não são reais, meramente um aspecto do Turvo.

BATALHA DE POSSESSÃO

Um personagem luta contra um demônio, com seu corpo como prêmio! A cada rodada, o personagem faz um teste de VONTADE (FÉ ou DISCIPLINA) contra NA 13 com um limiar de sucesso igual a 7 + a Vontade do demônio. Uma quantidade de falhas iguais à Vontade do personagem faz com que ele se torne uma abominação (e passe para o controle do mestre).

O JOGO DE CHARADAS

Uma estátua animada (como em um jardim ou ao lado de um portal) ou rosto (como uma aldrava ou entalhe de escudo) fala com os personagens e faz charadas que eles devem responder para que possam seguir adiante. Isto pode ser resolvido com interpretação (isto é, os jogadores devem responder às charadas eles mesmos) ou com testes, se seus jogadores não forem bons com charadas. Esta abordagem exige testes de Astúcia contra NA 12 para o personagem que responde cada charada, aplicando focos se o assunto da charada for adequado. O limiar de sucesso é 10, e cada falha resulta em um dos personagens desaparecendo. Se todos os personagens falharem, eles permanecem presos no Turvo para sempre. Se alcançarem o limiar, todos os personagens desaparecidos reaparecem no outro lado do obstáculo que devem cruzar.

RECOMPENSAS DO TURVO

Personagens ganham pontos de experiência para encontros com sucesso no Turvo, assim como no mundo material. Entretanto, a natureza do Turvo impede recompensas materiais. Quaisquer tesouros ou outros itens que os personagens encontrem no Turvo não são materiais e, portanto, não podem voltar ao mundo material com eles; não são mais reais do que a essência dos sonhos.

Há outras recompensas que os personagens podem adquirir no Turvo na forma de *essências*, que concedem benefícios similares a honrarias (veja a página 305) ou conhecimento ou habilidade específicos enquanto estão no Turvo (veja MUDAR DE FORMA).

ESSÊNCIAS

No reino do Turvo, sonhos e ideias são coisas por si só. É possível que a *essência* fundamental de um conceito se concentre em um lugar ou coisa específica. As localidades do Turvo fortemente associadas com uma essência são conhecidas como *fontes*. Outras essências se unem como águas da

chuva ou orvalho, acumulando-se rapidamente mas provavelmente evaporando. Fontes são como nascentes. Alguns espíritos também podem produzir essências como meios de barganhar com mortais ou recompensá-los.

Um espírito mortal no Turvo pode absorver uma essência, incorporando sua energia e o que ela representa. Portanto, uma essência de inspiração pode conceder inteligência ou criatividade, enquanto uma essência de força pode dar vigor. Os benefícios fornecidos por uma essência específica são escolhidos pelo mestre, com base nas seguintes orientações:

- A essência concede um bônus para testes de habilidade específicos, indo de +1, aplicável a uma gama de testes mais ou menos tão abrangente quanto uma especialidade, até +2 ou +3 para tipos específicos de testes.
- Bônus de essência muitas vezes se aplicam a testes mentais envolvendo conhecimento, discernimento e inspiração, especificamente Astúcia, Comunicação, Percepção e Vontade.
- Bônus de essência para habilidades físicas são geralmente limitados a testes que ocorrem no Turvo — sua influência não é forte o bastante para afetar coisas no mundo material. O mestre pode fazer exceções para essências de habilidades físicas específicas envolvendo discernimento ou disciplina mental. Essências envolvendo transformações físicas completas, como a Essência da Forma, são sempre limitadas ao Turvo em seus efeitos.

Abaixo estão alguns exemplos de essências encontradas no Turvo. O mestre pode inventar outras, fornecendo recompensas adequadas aos aventureiros e usando-as como chaves para vencer perigos e desafios no Turvo.

ESSÊNCIA DA ARTE

Um foco artístico ou de ofício específico se beneficia desta essência, recebendo um bônus de +1 em testes.

ESSÊNCIA DA FERA

A essência de um tipo específico de animal concede ao personagem um bônus de +2 em testes de COMUNICAÇÃO (LIDAR COM ANIMAIS) envolvendo este animal. Portanto, Essência do Falcão, por exemplo, concede seu bônus para testes envolvendo falcões (talvez com um bônus de +1 para águias e aves de rapina similares). O proprietário desta essência pode adquirir uma penalidade relacionada em testes de COMUNICAÇÃO (LIDAR COM ANIMAIS) para animais opostos à essência. Por exemplo, Essência do Lobo pode impor uma penalidade de -1 para lidar com cavalos e animais de rebanho similares, que são assustados pela essência que sentem no personagem.

ESSÊNCIA DA COMPAXÃO

Quando aquele que absorve a Essência da Compaixão faz uma ação de cura para ajudar alguém bem-sucedida, restaura uma quantidade de Saúde igual ao dado do dragão + Astúcia + 2, em vez da quantidade normal.

ESSÊNCIA DA CORAGEM

Um personagem que absorve a Essência da Coragem recebe um bônus de +1 em testes de VONTADE (CORAGEM) contra uma ameaça específica, geralmente associada com a essência ou sua fonte, como medo sobrenatural relacionado a demônios e crias das trevas.

ESSÊNCIA DA EMOÇÃO

A Essência da Emoção concede um bônus de +2 para testes de PERCEPÇÃO (EMPATIA) envolvendo essa emoção específica, que também é relacionada ao nome da essência, como Essência do Amor, Essência do Medo, Essência do Pesar e assim por diante.

ESSÊNCIA DA EXPERIÊNCIA

Consumir esta essência, memórias destiladas e experiências armazenadas no Turvo, concede um bônus de 100 XP ao personagem, como se ele tivesse sucesso em qualquer encontro fácil, além de qualquer XP ganho do encontro para obter acesso à essência inicialmente.

ESSÊNCIA DA FORMA

Esta essência concede ao personagem a habilidade de mudar para uma forma específica enquanto estiver no Turvo. Veja MUDAR DE FORMA, abaixo, para mais detalhes. Cada essência contém uma forma única, indo de camundongo, raposa ou outros animais pequenos similares, até lobo, ogro, golem ou outra criatura poderosa. Algumas essências da forma podem até mesmo fornecer formas aparentemente inanimadas, desde árvores ou rochas até baús, portas ou móveis (principalmente úteis para disfarce, embora personagens astutos sem dúvida possam encontrar outras aplicações). Cada essência serve para adquirir uma única forma; se um personagem já tem essa forma, a essência não tem mais valor.

ESSÊNCIA DO CONHECIMENTO

A Essência do Conhecimento é a soma do conhecimento acerca de algum objeto. O personagem ganha um bônus de +2 para testes de ASTÚCIA (CONHECIMENTO) envolvendo esse objeto específico, como a essência de conhecimento a respeito de uma cidade ou região, uma tribo ou cultura, ou um objeto, criatura ou evento histórico, por exemplo.

ESSÊNCIA DE MANA

A Essência de Mana ou aumenta o total de mana de quem a ingere em 1 ou permite que 1d6 pontos de mana sejam recuperados imediatamente. Não tem efeito em um personagem sem um valor de mana.

MUDAR DE FORMA

Aparências no Turvo não são fixas como tendem a ser no mundo mortal; o Turvo e seus habitantes são feitos da essência de sonhos e pesadelos, e as versões do Turvo dos visitantes refletem suas mentes e almas mais do que sua forma física. A maioria dos espíritos pode aparecer em uma variedade desconcertante de formas, e alguns visitantes do Turvo também podem aprender a técnica de assumir formas diferentes, moldando suas versões do Turvo para se adequar a seus desejos.

Adquirir a habilidade de mudar de forma exige uma Essência da Forma, que concede ao personagem a capacidade de assumir uma forma específica. Esta habilidade funciona apenas no Turvo, onde as coisas são maleáveis ao pensamento e imaginação; mudar de forma não funciona no mundo material.

Use uma ação de ativação para iniciar uma mudança de forma, seja assumir uma forma diferente ou retornar à sua forma normal. Uma vez que mude de forma, você permanece nessa forma até que faça uma outra ação de ativação para mudar novamente.

Você ganha todas as habilidades físicas da nova forma, incluindo Constituição, Destreza, Força, Velocidade, valor de armadura e quaisquer façanhas ou habilidades especiais. Você mantém seus focos e habilidades mentais, incluindo Astúcia, Comunicação, Magia, Percepção e Vontade. Você pode ganhar alguns focos físicos especiais associados à forma, segundo a vontade do mestre. Qualquer equipamento não utilizável pela forma desaparece, reaparecendo quando você assume uma forma capaz de usá-lo. Portanto, por exemplo, a maioria das formas de animais perde todos os equipamentos (armas, armadura etc.) mas esses itens – ou seus análogos do Turvo – reaparecem quando você assume a forma humanoide.

A extensão das formas possíveis é quase ilimitada: fica a critério do mestre quais Essências da Forma estão disponíveis para os personagens no Turvo, incluindo os espíritos dispostos a conceder essas essências. Alguns exemplos de formas possíveis são os seguintes.



CAMUNDONGO

Você obtém Destreza 2 com o foco Furtividade, mais um bônus de +3 em testes de DESTREZA (FURTIVIDADE) devido ao seu tamanho pequeno. Além disso, você consegue entrar em lugares nos quais um camundongo consegue. Por outro lado, você praticamente não tem Força (-3) e só consegue obter sucesso em testes de Força para ações próprias a um camundongo.

URSO

Você ganha Destreza 2, Constituição 6 (Vigor), Força 6 (Intimidação, Poderio Muscular) e os ataques de mordida e garra do urso ($1d6 + \text{Força}$ e $2d6 + \text{Força}$), bem como acesso à façanha mordida rápida (veja a página 271).

CORUJA

Suas habilidades físicas se tornam DESTREZA 2 (FURTIVIDADE), Força -3 e Constituição 0, mas você é capaz de voar com Velocidade 16 e enxergar no escuro como uma coruja.

GOLEM

Você ganha Força e Constituição consideráveis – 8 cada – mas Destreza -1. Você também ganha valor de armadura 8 sem penalidade de armadura e Velocidade 6.

BAÚ

Você pode se tornar um baú inanimado, capaz de parecer e funcionar como um baú normal. Você pode até mesmo falar através do rosto localizado no metal na tampa do baú, se quiser. Qualquer coisa colocada no baú aparece em seus braços quando você mudar de forma (ou aos seus pés, se isto não for possível). Mudar de forma para objetos inanimados similares é possível, e útil como disfarce.

AVENTURAS NO TURVO

O Turvo abre literalmente um novo mundo de aventuras para sua campanha de *Dragon Age*, fantástico e potencialmente mortal. Dadas as dificuldades de visitar o Turvo, aventuras lá não devem ser triviais, mas devem permitir aos heróis obter conhecimento e recursos que não encontrariam no mundo material. De fato, esses objetivos são as razões primárias para heróis visitarem o Turvo: tanto para procurar respostas ou conhecimento de um espírito (vencendo quaisquer desafios para alcançar o que querem e que o espírito possa exigir) quanto encontrar uma essência específica – especialmente uma Essência da Experiência ou do Conhecimento – de que eles precisam para lidar com algum desafio no mundo material. Aventureiros podem se lançar ao Turvo procurando por alguém que se perdeu lá: um sonhador ou um mago presos, por exemplo, a fim de resgatá-lo antes que seu espírito se torne vítima de um demônio, deixando-o suscetível à possessão.

A natureza surreal e onírica do Turvo permite que você crie literalmente qualquer situação que possa imaginar para aventuras que se passam lá, indo de visitas aterrorizantes nas quais os heróis se confrontam com seus medos mais sombrios e memórias mais reprimidas até paródias malucas onde os heróis se sentem como se fossem nada além de cascas vazias, sem vida – ilusões de luz e sombra manipuladas por outros em um vasto tabuleiro de jogo, interpretando através dos mesmos desafios repetidamente, mas sem objetivo. Uma experiência terrível, certamente.

CAPÍTULO 12



ADVERSÁRIOS

O conflito é o âmago de uma história. Assim, toda campanha de *Dragon Age* precisa de adversários. Muitos desses serão crias das trevas e outros monstros, mas um cavaleiro ou um nobre com influência sobre o bann local podem ser uma ameaça de igual tamanho. Este capítulo contém uma seleção considerável de adversários para sua campanha. Você encontrará outros adversários em livros e aventuras futuros.

FORMATO DAS ESTATÍSTICAS

Os adversários são apresentados em um mesmo formato. Primeiro há uma descrição e então estatísticas de jogo, chamadas de “bloco de estatísticas”. Você vai notar que cada adversário possui uma lista de façanhas favoritas. Estas são as façanhas que o adversário usa com mais frequência, mas fique à vontade para usar outras. Note também que muitos adversários possuem façanhas únicas, que lhes emprestam personalidade e tornam a luta contra eles diferente. Alguns adversários possuem dois valores de defesa, separados por uma barra (/). Nesses casos, o primeiro valor é a defesa sem escudo, e o segundo, com.

PNJS E CLASSES

A esta altura, você pode estar imaginando se os PNJs possuem classes de personagem. A resposta é que eles podem possuir, mas não precisam. As classes fornecem uma estrutura para avanço, que é necessária para personagens jogadores, mas não para PNJs. Se você quer usar as regras normais para criar PNJs, certamente pode fazer isso, mas

também é livre para conceder aos PNJs quaisquer habilidades, focos, talentos e assim por diante que achar apropriados. Este capítulo está cheio de exemplos que você pode usar e modificar como achar necessário.

FOCOS DE ADVERSÁRIOS

Em geral, adversários usam os mesmos focos em habilidades listados nos capítulos de criação de personagens. Contudo, existem alguns outros focos, necessários para representar criaturas, em geral relacionados a seus ataques naturais. Esses focos adicionais são:

- **FOCOS DE DESTREZA:** Mordida.
- **FOCOS DE PERCEPÇÃO:** Paladar, Tato.
- **FOCOS DE FORÇA:** Coice, Garras, Evisceração.

Os PJs podem escolher Paladar e Tato se realmente quiserem. Mas, como é mais provável que os PNJs usem-nos, são listados aqui. Os PJs não podem escolher nenhum dos outros focos listados nesta seção.

AMEAÇA DO ADVERSÁRIO

Embora quase toda criatura possa ser uma ameaça a qualquer personagem com o planejamento adequado, pura sorte ou circunstâncias corretas, geralmente certos adversários funcionam melhor contra PJs de certos níveis. As criaturas são divididas de forma simples em categorias de Ameaça baseadas no nível de PJs para o qual geralmente são um perigo adequado. Verifique a tabela **NÍVEL DE AMEAÇA DE ADVERSÁRIOS** para algumas orientações.

NÍVEL DE AMEAÇA DE ADVERSÁRIOS

NÍVEL DE AMEAÇA	NÍVEL DO PJ
Menor	Níveis 1 a 4
Moderada	Níveis 5 a 8
Maior	Níveis 9 a 12
Terrível	Níveis 13 a 17
Lendária	Níveis 18 a 20

Também observe que Ameaça é um indicador geral; não é uma medida perfeita de quão perigoso um adversário específico é para todos os personagens. Por exemplo, um guerreiro saudável, fortemente armado de nível 3 pode se sair melhor contra uma ameaça Moderada do que um mago ferido de nível 7 que está quase sem pontos de mana. Da mesma forma, Ameaça é uma faixa, não uma classificação exata; genlocks são geralmente menos perigosos do que hurlocks, mas ambos são ameaças menores quando comparados a outros adversários mais fortes.

Como sempre, o mestre deve estar ciente das capacidades dos PJs e de quaisquer coisas significativas que podem ser mais ou menos efetivas contra um adversário específico.

FORTALECENDO ADVERSÁRIOS

As estatísticas apresentadas são a média para um adversário desse tipo, mas você pode modificá-las para um encontro. É uma simples questão de modificar o equipamento para



criar diferentes desafios táticos. Se você quiser um adversário mais difícil (que seja um PNJ importante, por exemplo), você também pode modificar as estatísticas. Você pode modificá-las como quiser, mas aqui vêm algumas diretrizes para tornar os adversários mais desafiadores.

ELITE

Para criar um adversário que seja um pouco mais poderoso que a média, adicione 1 a quaisquer três habilidades, adicione dois focos e aumente a Saúde em 5. Você também pode tornar o PNJ um novato em um novo talento, ou adicionar uma graduação a um talento já existente.

HERÓICO

Para criar um adversário que seja muito poderoso, adicione 2 a duas habilidades, adicione 1 a outras três habilidades, adicione quatro focos e aumente a Saúde em 15. Você também pode tornar o PNJ um novato em dois novos talentos, ou adicionar duas graduações a talentos já existentes.

ÉPICO

Para criar um adversário que seja extremamente poderoso, adicione 3 a uma habilidade, 2 a quaisquer outras duas habilidades e 1 a quaisquer outras três. Adicione 5 focos, aumente a Saúde do adversário em 20 e aumente o valor de armadura em 3. Você pode adicionar três graduações a talentos novos ou já existentes.

Note que criar um adversário Elite, Heroico ou Épico aumenta sua ameaça. O mesmo acontece ao juntar adversários em grupos enormes. Um grupo de personagens de nível 18 talvez nem pisque ao enfrentar uma dupla de ogros normais, mas alguns ogros Épicos ou um grupo em superioridade numérica de três para um? Isso é outra história.

OUTROS PNJS

Nem todos os PNJs são adversários. Os PJs encontrarão muitas pessoas em suas viagens, e você não precisa fornecer blocos de estatísticas completos para todas elas. Muitas vezes, PNJs aparecerão no jogo durante um único encontro de interpretação. Muitos deles não precisam de estatística alguma, mas pode ser útil saber alguns fundamentos sobre o personagem. Nesses casos, você pode usar um bloco de estatísticas resumido, que lista simplesmente as habilidades e focos. Este estalajadeiro é um exemplo do formato.

ESTALAJADEIRO

ASTÚCIA 1 (AVALIAÇÃO), COMUNICAÇÃO 3 (BARGANHA, PERSUASÃO), CONSTITUIÇÃO 2 (BEBER), DESTREZA 0, FORÇA 1, MAGIA 0, PERCEPÇÃO 2 (PALADAR), VONTADE 1 (MORAL)

DONO DE TAVERNA

NÃO COMBATENTES

Alguns PNJs são classificados como não combatentes. Eles não possuem nenhum treinamento ou capacidade de combate e provavelmente tentarão evitar esse tipo de situação. Não combatentes podem ser crianças, anciões, nobres ociosos e preguiçosos, animais de tração ou outros PNJs passivos. A rolagem de ataque de um não combatente é sempre +0, não importa sua Força ou Destreza. Outros bônus e penalidades aplicam-se normalmente.

POVOS DE THEDAS

Embora aventureiros novatos acreditem que passarão a maior parte do tempo lutando contra crias das trevas e outros monstros, a verdade é que muitos de seus adversários serão humanos, elfos, anões e qunari. Há inimigos a serem encontrados em todas as culturas de Thedas (e até mesmo alguns aliados) e esta seção fornece estatísticas de jogo para vários deles, de caçadores chasind a mercenários tal-vashoth.

APÓSTATAS

A influência corrupta de demônios ameaça todos os magos, e este perigo está longe de ser um segredo. O Círculo dos Magos procura evitar que demônios possuam magos, mas toma medidas extremas em suas tentativas de controlá-los. Apóstatas praticam magia fora do Círculo, e os Templários os caçam. Uma vez que a maioria dos apóstatas pratica magia que preferem pessoalmente considerar “segura”, eles não veem razão para serem forçados a perder sua liberdade. Seu maior medo é serem transformados em tranquilos pelo Círculo, perdendo tanto sua conexão com o Turvo quanto sua habilidade de sentir emoções fortes.

APÓSTATA LOUCO

HABILIDADES (FOCOS)			
2	ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO)		
0	COMUNICAÇÃO		
0	CONSTITUIÇÃO		
0	DESTREZA (CAJADOS)		
0	FORÇA		
3	MAGIA (CRIAÇÃO, ESPÍRITO, LANÇA ARCANA)		
0	PERCEPÇÃO		
1	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	25	10	0
ARMA	ATAQUE	DANO	
Cajado	+2	1d6+1	
Lança arcana	+5	1d6+2	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

PODER DE FEITIÇO: 13 (15). **MANA:** 24.

FEITIÇOS: *raio arcano, escudo arcano, cura, ofensiva heroica e explosão mental.*

FAÇANHAS FAVORITAS: postura defensiva e escaramuça.

ÚLTIMO RECURSO: um apóstata louco que caia para 10 de Saúde ou menos pode usar o feitiço *ferimento de sangue*, e ganhar +1 de Magia e o foco Magia do Sangue. Este benefício dura até que o apóstata morra, mesmo se sua Saúde aumentar para acima de 10.

GRUPOS DE ARMAS: briga e cajados.

EQUIPAMENTO: cajado.

AMEAÇA: MENOR

Apóstatas desesperados procurando evitar as amarras do Círculo podem se voltar para a magia do sangue, invocação de demônios ou ataques a inocentes. Para os Templários, isto prova que magos devem ser controlados. Para os apóstatas, isto prova que o Círculo e os Templários forçam magos inofensivos a assumir riscos perigosos.

Magos do sangue completamente desenvolvidos são sempre apóstatas aos olhos do Círculo. O Círculo — e quase todo mundo — acredita que a magia do sangue sempre leva ao caminho sombrio da possessão demoníaca. Mesmo magos do sangue que começam com boas intenções e apenas usam seu próprio sangue podem se tornar assassinos se desejarem mais poder. Magos do sangue que estejam em perigo invocam demônios da fúria e sombras para lutar ao seu lado.

MAGO DO SANGUE

HABILIDADES (FOCOS)			
2	ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO)		
0	COMUNICAÇÃO		
3	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
0	DESTREZA (CAJADOS)		
0	FORÇA		
5	MAGIA (ESPÍRITO, LANÇA ARCANA, SANGUE)		
0	PERCEPÇÃO		
1	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	40	10	0
ARMA	ATAQUE	DANO	
Cajado	+2	1d6+1	
Lança arcana	+7	1d6+5	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

PODER DE FEITIÇO: 15 (17). **MANA:** 47.

FEITIÇOS: *sacrifício de sangue, escudo arcano, ferimento de sangue, relâmpago e tortura.*

FAÇANHAS FAVORITAS: escaramuça e insultar.

MAGIA DO SANGUE: quando lança um feitiço, um mago do sangue pode usar o sangue de uma criatura a até 6 metros (incluindo ele mesmo) para obter energia para seu feitiço. Usar o sangue de um alvo não voluntário exige um teste de MAGIA (SANGUE) contra VONTADE (Fé ou DISCIPLINA). O alvo sofre 1d6 pontos de dano penetrante (ou 2d6 pontos de dano penetrante se estiver adjacente e indefeso) e o mago do sangue ganha uma quantidade de pontos de mana igual ao dano causado. Estes pontos de mana devem ser gastos no feitiço que o mago está lançando.

ESCUDO DE SANGUE: quando um mago está sob o efeito de escudo arcano e um inimigo o ataca, o inimigo sofre 1d6 pontos de dano penetrante e o mago do sangue recupera Saúde igual ao dano causado.

GRUPO DE ARMAS: briga e cajados.

EQUIPAMENTO: cajado e adaga.

AMEAÇA: MODERADA

BANDIDOS

Estradas não patrulhadas e becos escuros em Thedas fervilham com todos os tipos de bandoleiros e assassinos. Desde a Carta de Orzammar até as guildas de Muralha de Kirk e incontáveis grupos de escravistas e ladrões, estas almas inescrupulosas fazem com que pessoas honestas permaneçam vigilantes. Embora muitos deles tenham se voltado à bandidagem por desespero, quase todos amam a vida de violência e roubo que levam.

Estas estatísticas são a base para quaisquer grupos de assassinos, bandoleiros ou ladrões. A maioria dos grupos de bandidos são heterogêneos, então misture seus equipamentos e habilidades para ter alguma variedade. A tabela de **TIPOS E ARMAS DE BANDIDOS**, abaixo, oferece algumas sugestões para acrescentar focos e armas para personalizar certos tipos de bandidos.

BANDIDO, CAPANGA

HABILIDADES (FOCOS)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	15	11	4
ARMA	ATAQUE	DANO	
Faca de arremesso	+3	1d6+3	
Marreta	+5	1d6+6	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: ameaçar e golpe poderoso.

MENTALIDADE DE GRUPO: um bandido recebe um bônus em rolagens de dano igual à quantidade de seus aliados adjacentes ao alvo (até um máximo de 2) e um bônus de +2 em testes de VONTADE (MORAL) se os bandidos estão em superioridade numérica em relação a seus inimigos.

GRUPOS DE ARMAS: armas de contusão, briga, lâminas leves e cajados.

EQUIPAMENTO: marreta, faca de arremesso, escudo leve e couro pesado.

AMEAÇA: MENOR

CAÇADORES AVVAR

Dificilmente encontrados a menos que se esteja viajando através do Dorso Frio, os avvar são caçadores hábeis e combatentes ferozes, que deleitam-se com a batalha. Eles saqueiam as terras baixas de Ferelden sob a cobertura de nevascas, usando o frio como vantagem, já que seus lares nas montanhas deixam-nos praticamente imunes à baixa temperatura.

Sua traiçoeira terra natal ensinou-os a evitar armaduras pesadas. Eles preferem fortes malhas de anéis, de preferência fabricadas por anões, envoltas em peles grossas. Os avvar gostam de machados e lanças mais do que de espadas. Seus arcos são pesados, com longas flechas capazes de perfurar o tronco de um homem a grandes distâncias.

BANDIDO, ARQUEIRO

HABILIDADES (FOCOS)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
13	12	13	3
ARMA	ATAQUE	DANO	
Adaga	+5	1d6+2	
Besta	+5	2d6+3	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: escaramuça, penetrar armadura e recarga rápida.

MENTALIDADE DE GRUPO: um bandido recebe um bônus em rolagens de dano igual à quantidade de seus aliados adjacentes ao alvo (até um máximo de 2) e um bônus de +2 em testes de VONTADE (MORAL) se os bandidos estiverem em superioridade numérica em relação a seus inimigos.

GRUPOS DE ARMAS: armas de contusão, arcos, briga, cajados e lâminas leves.

EQUIPAMENTO: besta, adaga e couro leve.

AMEAÇA: MENOR

TIPOS E ARMAS DE BANDIDOS

TIPO	Foco	CAPANGA	ARQUEIRO
Carta	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)	Machado de batalha	Besta
Bandoleiro	DESTREZA (CAVALGAR)	Espada longa	Arco curto
Salteador	CONSTITUIÇÃO (NATAÇÃO)	Espada curta	Arco curto
Urbano	DESTREZA (FURTIVIDADE)	Espada curta	Besta

Algumas fortificações treinam seus caçadores em falconaria, e eles quase sempre têm uma ou duas águias da montanha, aves inteligentes e bem treinadas para fazer patrulhas por eles. Por isso, é mais provável que os avvar peguem outros em emboscadas do que sejam pegos. Os avvar possuem um relacionamento profundo com espíritos, a quem fazem oferendas em troca de orientação, e para ajudar a manter os demônios à distância. Os avvar valorizam a habilidade em canto e artesanato assim como na guerra. Um jogador esperto pode tentar impressionar o avvar, evitando uma luta.

A presença de um PJ avvar em um encontro com seus compatriotas pode acalmar uma situação tensa — ou torná-la ainda pior, se os caçadores pertencerem a um clã rival!

BANDIDO, CHEFE

HABILIDADES (FOCOS)

1	ASTÚCIA
2	COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA)
2	CONSTITUIÇÃO
2	DESTREZA (LÂMINAS LEVES)
3	FORÇA (LÂMINAS PESADAS, INTIMIDAÇÃO)
0	MAGIA
0	PERCEPÇÃO
1	VONTADE (MORAL)

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	28	12	5
ARMA	ATAQUE	DANO	
Espada longa	+5	2d6+3	
Faca de arremesso	+4	1d6+3	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: avançar (2 PF), desarmar, insultar, tomar iniciativa.

AVANÇAR: um chefe bandido pode reposicionar seus aliados como uma façanha especial por 2 PF. Um número de aliados igual à sua Comunicação (+2 se ele tiver o foco Liderança) dentro de 12 metros pode se mover 2 metros em qualquer direção.

LÍDER DE BATALHA: um aliado a até 2 metros de um líder de batalha ganha um bônus de +1 em testes de Vontade e +1 PF sempre que gerar pontos de façanha. Um aliado não pode se beneficiar de mais de um líder de batalha.

MENTALIDADE DO GRUPO: um comandante bandido ganha um bônus nas rolagens de dano igual à quantidade de aliados adjacentes ao alvo (até um máximo de 2) e um bônus de +2 em testes de COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) e VONTADE (MORAL) se os bandidos estiverem em superioridade numérica em relação a seus inimigos.

GRUPOS DE ARMAS: briga, lâminas leves e lâminas pesadas.

EQUIPAMENTO: espada longa, faca de arremesso, escudo médio e malha leve.

AMEAÇA: MODERADA COM OUTROS BANDIDOS, MENOR SOZINHO

CAÇADOR AVVAR

HABILIDADES (FOCOS)

0	ASTÚCIA
1	COMUNICAÇÃO (LIDAR COM ANIMAIS)
2	CONSTITUIÇÃO (BEBER, VIGOR)
1	DESTREZA
2	FORÇA (ESCALAR, MACHADOS)
0	MAGIA
1	PERCEPÇÃO (RASTREAR, VISÃO)
1	VONTADE (MORAL)

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
9	20	11/13	3

ARMA	ATAQUE	DANO
Arco longo	+1	1d6+4
Machado de batalha	+4	2d6+2

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

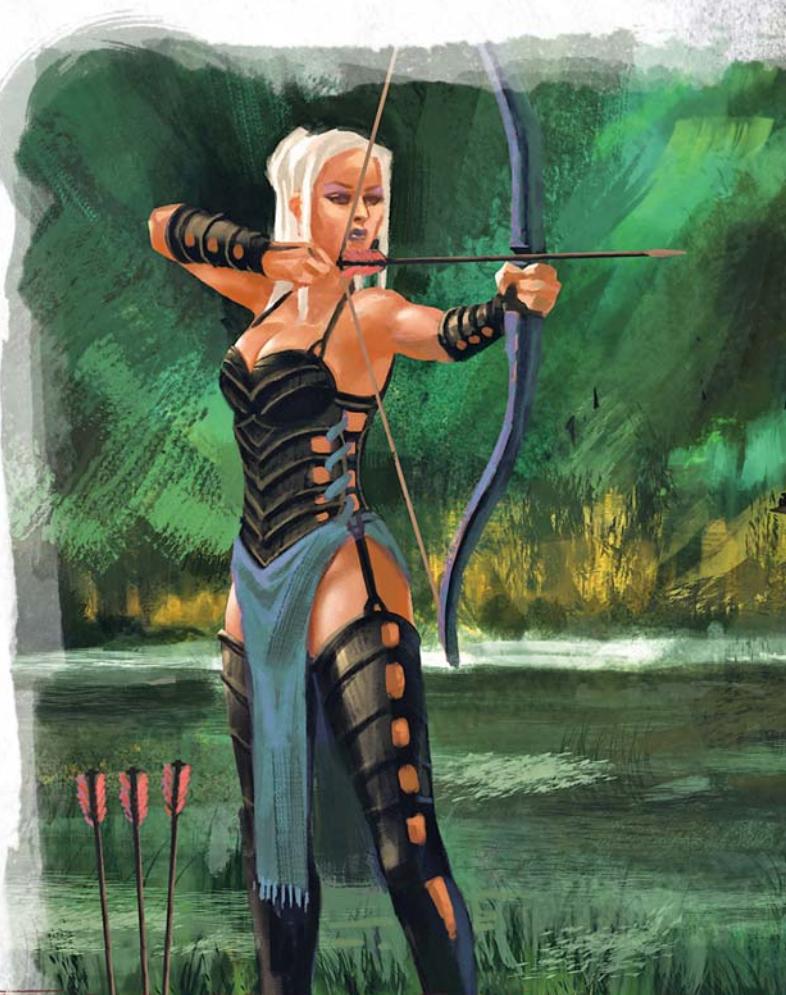
FAÇANHAS FAVORITAS: escaramuça e golpe poderoso.

GRUPOS DE ARMAS: arcos, briga, lanças e machados.

TALENTOS: Estilo de Arma e Escudo (novato), Treinamento com Armaduras (novato) e Treinamento de Animais (experiente).

EQUIPAMENTO: arco longo, escudo médio, machado de batalha, malha leve.

AMEAÇA: MENOR



ESPREITADOR CHASIND

Os Ermos Korcari não são clementes com os tolos, e os povos chasind que lá vivem são ferozes e endurecidos, com pouca paciência para com forasteiros. As condições árduas dos Ermos e a natureza primitiva dos selvagens incentivam-nos a tomar pela força ou pela furtividade o que não podem plantar ou construir — ou seja, quase qualquer coisa que tenha algum valor. Os saqueadores chasind, conhecidos em Ferelden como “espreitadores”, muitas vezes saem dos ermos às escondidas, viajando em pequenos grupos de coleta em busca de alvos fáceis entre as propriedades do sul. Os selvagens são famosos (e odiados) por suas habilidades de furtividade e caça, que empregam para localizar bons alvos. Eles preferem emboscadas crueis, usando arcos curtos com flechas dotadas de ganchos letais. Grupos de espreitadores sempre são pequenos, evitando atrair atenção, e geralmente usam armaduras leves, feitas de pedaços desencontrados de couro, para não prejudicar sua velocidade.

GUERREIRO VALEANO

O povo élfico errante conhecido como os elfos valeanos tem suas diferenças com os humanos ocasionalmente. Contudo, derramamentos de sangue reais são raros, muito mais comuns como boatos do que como fatos concretos. Isso se deve em parte à opinião dos elfos, que consideram

tal comportamento indigno, mas principalmente à sua grande inferioridade numérica. Em Ferelden, onde os elfos urbanos têm mais liberdade que em outras nações e as pessoas demonstram algum respeito pelos valeanos, isso é ainda mais raro.

Mesmo assim, a arrogância típica dos valeanos ocasionalmente irrita um bann, ou então um aravel passa no momento em que um incidente infeliz se abate sobre um grupo de proprietários livres, que culpam os errantes. Se a sensatez prevalecer, simplesmente haverá um pedido para que os valeanos se retirem — mas os fereldenianos são um povo de sangue quente. Qualquer violência contra os valeanos provoca retribuição ligeira, na forma de flechas mortais e precisas. Esses elfos carregam arcos, feitos de madeira, osso e couro, que os humanos não conseguem reproduzir. Eles evitam ferir os fracos e indefesos, mas todos os outros são alvos válidos quando os valeanos estão atrás de vingança.

Um bando de guerra de elfos valeanos pode ser facilmente identificado (não sendo confundido com um grupo de elfos urbanos criminosos), pelos *vallasin*, ou “texto de sangue” com o qual se marcam. Vallasin são tatuagens que representam os deuses ancestrais que os valeanos cultuam. Os elfos fazem questão de desenhá-las em suas testas, para que não haja dúvida de sua lealdade aos velhos costumes. Depois que os valeanos sentem que “deixaram seu ponto de vista claro”, partem com rapidez.

ESPREITADOR CHASIND

HABILIDADES (FOCOS)

1	ASTÚCIA		
0	COMUNICAÇÃO		
2	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
3	DESTREZA (ARCOS, FURTIVIDADE, LÂMINAS LEVES)		
2	FORÇA (ESCALAR)		
1	MAGIA		
3	PERCEPÇÃO (PROCURAR, RASTREAR, VISÃO)		
1	VONTADE (MORAL)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
13	20	13/14	3
ARMA	ATAQUE	DANO	
Arco curto	+5	1d6+4	
Espada curta	+5	1d6+4	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: escaramuça e penetrar armadura.

GRUPO DE ARMAS: arcos, briga e lâminas leves.

TALENTOS: Batedor (experiente), Estilo de Arquearia (experiente), Treinamento com Armadura (novato).

EQUIPAMENTO: arco curto, couro leve, escudo leve e espada curta.

AMEAÇA: MENOR

GUERREIRO VALEANO

HABILIDADES (FOCOS)

1	ASTÚCIA (CONHECIMENTO NATURAL)		
2	COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO)		
0	CONSTITUIÇÃO		
3	DESTREZA (ARCOS, FURTIVIDADE, INICIATIVA, LÂMINAS LEVES)		
1	FORÇA (ESCALAR)		
1	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO, RASTREAR)		
3	VONTADE (DISCIPLINA)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
13	16	13	5
ARMA	ATAQUE	DANO	
Arco longo	+5	1d6+5	
Espada curta	+5	1d6+3	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: ataque relâmpago e recarga rápida.

GRUPO DE ARMAS: arcos, briga, cajados e lâminas leves.

TALENTOS: Estilo de Arquearia (experiente), Estilo de Arma Única (novato), Treinamento com Armadura (novato).

EQUIPAMENTO: arco longo, espada curta e malha leve.

AMEAÇA: MENOR

QUNARI E TAL-VASHOTH

Os imponentes qunari deixam as pessoas de Thedas desconfiadas, e suas crenças os fazem parecer ainda mais estrangeiros do que sua aparência frequentemente monstruosa faria. Os seguidores da filosofia Qun abafam qualquer divergência de sua rígida estrutura de castas. Eles sentem que as maquinações e ambições de outras raças de Thedas as tornam fracas, e que elas poderiam se tornar úteis se fossem conquistadas e convertidas ao Qun.

Os qunari evitam magia por causa de sua natureza corruptora. Os raros magos qunari são chamados de saarebas (ou “coisa perigosa”) e são tratados com restrições extremas pela sociedade qunari. Não é raro os lábios de um mago qunari serem costurados ou presos em uma amarradura restritiva. Um arvaarad vigia um saareba para evitar que seu mal se liberte, usando um dispositivo de controle para restringir o mago, se necessário.

Embora a maioria dos humanos conheça somente o nome “qunari”, apenas aqueles que se submetem ao Qun carregam esse nome. Os tal-vashoth rejeitam seus ensinamentos e se tornam exilados. A maioria dos tal-vashoth assume papéis de mercenários longe das terras do controladas pelos qunari. Alguns desses tal-vashoth seguem os costumes antigos antes da proliferação do Qun. Outros simplesmente lutam para sobreviver por conta própria.

MERCENÁRIO TAL-VASHOTH

HABILIDADES (FOCOS)			
0	ASTÚCIA		
-1	COMUNICAÇÃO		
3	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
1	DESTREZA		
3	FORÇA (LÂMINAS PESADAS, INTIMIDAÇÃO)		
-1	MAGIA		
1	PERCEPÇÃO		
2	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
8	40	11	3
ARMA	ATAQUE	DANO	
Pique	+5	2d6+3	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: ameaçar, derrubar e golpe poderoso (1 PF).

SUSCETIBILIDADE À MAGIA: os qunari sofrem uma penalidade de -1 em testes de habilidade para resistir a feitiços e outros efeitos mágicos.

TALENTOS: Treinamento com Armadura (novato) e Estilo de Arma de Duas Mão (experiente).

GRUPOS DE ARMAS: armas de contusão, briga, lâminas pesadas, lanças e machados.

EQUIPAMENTO: pique e armadura de couro leve.

AMEAÇA: MODERADA



SAAREBAS

HABILIDADES (FOCOS)			
1	ASTÚCIA (QUN)		
-1	COMUNICAÇÃO		
0	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
0	DESTREZA (BRIGA)		
1	FORÇA		
4	MAGIA (PRIMAL)		
1	PERCEPÇÃO		
3	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	40	10	2
ARMA	ATAQUE	DANO	
Manopla	+2	1d3+2	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar e golpe poderoso.

PODER DE FEITIÇO: 14 (16). **MANA:** 38.

FEITIÇOS: *choque, relâmpago.*

EMPURRAR COM FEITIÇO: um saareba pode empurrar alvos com uma façanha de feitiço especial por 2 PF. Cada alvo atingido pelo feitiço se move 2 metros para longe do saarebas e é derrubado (como a façanha derrubar).

MOVIMENTO REPENTINO: um saarebas pode gastar 1 PM para correr como uma ação menor, em vez de uma ação principal.

VONTADE ALGEMADA: um dispositivo de controle qunari sintonizado a um saarebas pode evitar que ele realize qualquer ação que seu controlador não queira.

ARMADURA SAAREBAS: a armadura restritiva que um saarebas deve usar tem valor de armadura de 2.

GRUPOS DE ARMAS: briga.

EQUIPAMENTO: manopla.

AMEAÇA: MODERADA

TEMPLÁRIOS

A Ordem dos Templários dentro do Coro caça apóstatas que ameaçam a segurança do povo de Thedas. Para as pessoas comuns, eles podem parecer heróis brilhantes. Entre os magos e aqueles que andam em sua companhia, essa reputação rapidamente se torna manchada. Templários – mesmo os que têm boas intenções – podem ter devoção exagerada em sua perseguição a magos. Eles não precisam encontrar nenhuma evidência de delitos da parte do mago; um apóstata é um apóstata. Magos que fogem do Círculo têm ainda mais problemas. Os templários possuem amuletos que os permitem traçar os paradeiros dos fugitivos do Círculo facilmente.

Um templário passa por uma preparação completa antes de ganhar o direito de caçar magos. Além de receberem treinamento extensivo com armas e armaduras, os recrutas ingerem lyrium para aumentar sua resistência a magia.

TEMPLÁRIO

HABILIDADES (FOCOS)			
0	ASTÚCIA (CONHECIMENTO RELIGIOSO)		
0	COMUNICAÇÃO (INVESTIGAÇÃO)		
2	CONSTITUIÇÃO		
0	DESTREZA		
3	FORÇA (LÂMINAS PESADAS, MACHADOS)		
3	MAGIA		
0	PERCEPÇÃO		
2	VONTADE (FÉ)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
6	25	12	8
ARMA	ATAQUE	DANO	
Espada longa	+5	2d6+3	
Machado de arremesso	+5	1d6+5	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: desarmar e fervor virtuoso (2 PF).

GOLPE DE PURIFICAÇÃO: o templário pode anular magia como uma façanha especial que custa 2 PF. Todos feitiços em andamento que estejam afetando o alvo e feitiços que o alvo está lançando cessam imediatamente.

MATADOR DE MAGOS: quando um templário causa dano a um mago ou outra criatura que tem pontos de mana, o alvo perde 1d6+3 PM.

ESSÊNCIA DE LYRIUM: o templário recebe um bônus de +1 em testes para resistir a feitiços e outros efeitos mágicos.

GRUPOS DE ARMAS: machados, armas de contusão, briga, lâminas pesadas e lanças.

EQUIPAMENTO: espada longa, machado de arremesso, escudo médio e placas leves.

AMEAÇA: MENOR, MODERADA CONTRA
MAGOS E USUÁRIOS DE MANA

Templários podem se tornar viciados no mineral mágico, e ficar sem ele pode deixá-los loucos. A Ordem gaba-se de suas forças bravias e incorruptíveis, mas vários templários abusam de seu poder. Eles podem odiar sadisticamente os magos ou serem corruptos; em qualquer caso, para muitos na Ordem acabar com a corrupção está no fim de sua lista de prioridades.

CAPITÃO CAVALEIRO

HABILIDADES (FOCOS)			
1	ASTÚCIA (CONHECIMENTO RELIGIOSO)		
3	COMUNICAÇÃO (INVESTIGAÇÃO, LIDERANÇA, PERSUASÃO)		
2	CONSTITUIÇÃO		
0	DESTREZA (ARCOS, INICIATIVA)		
5	FORÇA (LÂMINAS PESADAS)		
4	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO		
3	VONTADE (CORAGEM, FÉ)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
5	50	12	10
ARMA	ATAQUE	DANO	
Besta	+2	2d6+3	
Espada bastarda	+7	2d6+6	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: desarmar e fervor virtuoso (2 PF).

FERVOR VIRTUOSO: um capitão cavaleiro pode encher seus aliados com um fervor virtuoso como uma façanha especial por 2 PF. O capitão cavaleiro e seus aliados a até 6 metros ganham um bônus de +1 em rolagens de ataque e um bônus de +2 em velocidade nos seus próximos turnos.

MATADOR DE MAGOS: quando um capitão cavaleiro causa dano a um mago ou outra criatura que tenha pontos de mana, o alvo perde 1d6+4 PM.

PURIFICAR: um capitão cavaleiro pode purificar uma área de magia contínua. Esta é uma ação principal que faz o capitão cavaleiro sofrer uma penalidade de -2 em Defesa até o começo de seu próximo turno. Todos os feitiços contínuos e feitiços que estão parcialmente lançados a até 6 mestres do capitão cavaleiro cessam imediatamente.

ESSÊNCIA DE LYRIUM: um capitão cavaleiro recebe um bônus de +2 em testes para resistir a feitiços e outros efeitos mágicos. Templários a até 6 metros de um capitão cavaleiro aumentam seu bônus de essência de lyrium em 1. Uma criatura pode se beneficiar apenas de uma essência de lyrium.

GRUPOS DE ARMAS: machados, armas de contusão, arcos, briga, lâminas pesadas e lanças.

EQUIPAMENTO: espada bastarda, besta, escudo médio e placas pesadas.

AMEAÇA: MODERADA, MAIOR CONTRA
MAGOS E USUÁRIOS DE MANA

FERAS DE THEDAS

Mesmo antes do Primeiro Flagelo, Thedas era um lugar perigoso. As garras violentas de um grande urso podem arruinar o seu dia da mesma forma que os punhos esmagadores de um ogro. Esta seção inclui estatísticas de jogo para feras, desde animais de trabalho como cavalos e cães aos espécimes mais ameaçadores, como aranhas gigantes e grandes leões.

ARANHA GIGANTE

Outrora encontrados apenas nas Estradas Profundas, esses imensos artrópodes foram criados originalmente pelos próprios anões, para caçar os morcegos gigantes que infestavam suas cavernas. Os anões chamavam essas criaturas de "rastejantes das profundezas", e por muitos séculos sua população foi cuidadosamente controlada. Contudo, quando os anões foram forçados a recuar pelo avanço das crias das trevas, a quantidade de rastejantes logo saiu de controle, pois eles adquiriram uma nova fonte de alimento: os genlocks. Hoje em dia, aranhas gigantes podem ser encontradas ao longo das Estradas



Profoundas, e seus números são tão vastos que elas chegaram a muitas florestas na superfície.

Essas aranhas gigantes usam teias — e são inteligentes o bastante para camuflá-las, com o intuito de apanhar suas presas desprevenidas. Também as disparam com precisão, uma habilidade adquirida ao longo de gerações caçando morcegos nas cavernas de Thedas.

ARANHA GIGANTE

HABILIDADES (FOCOS)	
-2	ASTÚCIA
-1	COMUNICAÇÃO
3	CONSTITUIÇÃO
4	DESTREZA (FURTIVIDADE, MORDIDA)
3	FORÇA (INTIMIDAÇÃO, SALTO)
0	MAGIA
3	PERCEPÇÃO (TATO)
1	VONTADE
VELOCIDADE	SAÚDE
14	35
ARMA	ATAQUE
Mordida	+6
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS	

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar e mordida venenosa (2 PF).

ESCALAR PAREDES: uma aranha gigante pode caminhar por paredes, ou até mesmo tetos.

EXOESQUELETO: o exoesqueleto de uma aranha gigante concede à criatura um valor de armadura igual a 5.

FAÇANHA MORDIDA VENENOSA: uma aranha gigante pode injetar veneno, como uma façanha especial, por 2 PF. O veneno debilita a vítima, que sofre -2 em Destreza até o final do encontro, ou até receber um feitiço de *cura*.

TEIA: como uma ação principal, uma aranha gigante pode disparar uma teia contra um inimigo a até 12 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra NA 11, ou ficará imobilizado. O alvo pode se libertar (ou um aliado pode libertá-lo) com uma ação principal e um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra NA 13. Esta é a única ação que o personagem imobilizado pode realizar até que se liberte.

AMEAÇA: MENOR

BRONTO

Os bronto são animais de carga,meticulosamente “criados” ao longo de muitos séculos pelos estudiosos anões conhecidos como os Moldadores de Memórias, através da exposição de animais já extintos a lyrium bruto. Os bronto deveriam apenas transportar minério e servir como fonte de alimento quando necessário. Contudo, outras linhagens foram desenvolvidas, com o objetivo de servir como montarias estáveis para os anões. São criaturas fortes e resistentes, que precisam de pouca comida e água. De fato, os anões de Orzammar muitas vezes chamam os bronto de “lambepedras”, devido à sua habilidade de extrair os parcos materiais orgânicos comestíveis da rocha.

BRONTO

HABILIDADES (FOCOS)	
-1	ASTÚCIA
-1	COMUNICAÇÃO
5	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
3	DESTREZA
5	FORÇA (EVISCERAÇÃO, PODERIO MUSCULAR)
0	MAGIA
2	PERCEPÇÃO (VISÃO)
2	VONTADE
VELOCIDADE	SAÚDE
12	40
ARMA	ATAQUE
Evisceração	+7
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS	

FAÇANHAS FAVORITAS: golpe poderoso e penetrar armadura.

COURO GROSSO: a pele óssea de um bronto concede à criatura um valor de armadura igual a 3.

AMEAÇA: MENOR



Os bronto são animais quadrúpedes com pele grossa e resistente, salpicada de protuberâncias ósseas. São criaturas plácidas, exceto quando provocadas. Embora os bronto domesticados costumem ter temperamento dócil, muitas vezes é difícil determinar o que pode enfurecer um bronto selvagem – e um bronto enfurecido é um oponente respeitável.

CÃO/CÃO DE GUERRA MABARI

As estatísticas gerais abaixam representam diversas raças de cães de guarda ou de caça.

Para uma raça específica, há estatísticas diferentes. Os mabari são mastins enormes, com um toque de sangue de lobo. São muito inteligentes, e famosos por conseguir entender a fala humana e interpretar ordens complexas. Guerreiros que lutam com mabari frequentemente os pintam com um estilo marcante de pintura de guerra, para que possam distingui-los de outros mabari no meio de um combate. Da mesma forma, esses guerreiros usam uma pintura corporal de cheiro característico, chamada “kaddis”, que permite que

CÃO				
HABILIDADES (FOCOS)				
-3	ASTÚCIA			
-2	COMUNICAÇÃO			
1	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)			
2	DESTREZA (MORDIDA)			
1	FORÇA (SALTAR)			
-1	MAGIA			
2	PERCEPÇÃO (OLFATO, RASTREAR)			
0	VONTADE			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA	
16	15	12	0	
ARMA	ATAQUE	DANO		
Mordida	+4	1d6+1		
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS				
FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar e escaramuça.				
AMEAÇA: MENOR				

os cães identifiquem-nos como aliados. A maioria dos mabari liga-se a um guerreiro, lutando ao seu lado e seguindo-o até que a morte os leve. Há muitas histórias de mabari que vingam seu mestre antes de deitar-se junto ao seu corpo para se juntar a ele na morte.

CAVALOS

Vários tipos de equinos povoam as nações de Thedas. Os preços para eles podem ser encontrados no CAPÍTULO 4.

- **CAVALOS DE MONTARIA:** podem levá-lo de um lugar a outro, mas não são treinados para a guerra.
- **CAVALOS DE TRAÇÃO:** podem puxar ou carregar cargas pesadas, mas são criaturas lentas.
- **MULAS:** são animais de carga muito apreciados em terrenos difíceis como colinas ou trilhas montanhosas.

ENXAME DE BESOUROS DAS CAVERNAS

Com sua casca negra e dura, os besouros das cavernas são comedores de carne e, sozinhos, pouco mais que um incômodo. Os anões até mesmo os assam e comem. Entretanto, um enxame de besouros das cavernas é capaz de devorar um animal até os ossos em minutos. Estes enxames são incansáveis, e movem-se rapidamente no chão, nas paredes ou até mesmo no teto em perseguição de sua presa.

FALCÃO

Falcões podem ser encontrados em muitas partes de Thedas. Os avvar são conhecidos por sua habilidade em treiná-los para caça. Nobres em outras partes de Thedas também adotaram a prática, embora a vejam como um esporte. Você pode usar este conjunto de estatística para falcões e outros tipos similares de aves de rapina.

CÃO DE GUERRA MABARI				
HABILIDADES (FOCOS)				
-1	ASTÚCIA			
0	COMUNICAÇÃO			
2	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)			
3	DESTREZA (MORDIDA)			
2	FORÇA (SALTO)			
-1	MAGIA			
2	PERCEPÇÃO (OLFATO, RASTREAR)			
1	VONTADE (MORAL)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA	
16	25	13	0	
ARMA	ATAQUE	DANO		
Mordida	+5	1d6+4		
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS				
FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar e golpe poderoso.				
AMEAÇA: MENOR				

HALLA

Os elfos valeanos reverenciam os halla, ou veados brancos, cavalgados por cavaleiros elfos no passado. Hoje em dia, essas nobres criaturas principalmente puxam os aravels valeanos nas viagens dos elfos. Apesar disso, os elfos ainda consideram os halla criaturas orgulhosas e nobres. Os chifres dos halla são utilizados na arte élfica, recebendo entalhes e sendo guardados de forasteiros.

Desde o fim da Marcha Exaltada em 2:20 Glória não se veem halla guerreiros em Thedas.

LEÃO GRANDE

Grandes leões são tipos raros de felinos encontrados nos ermos de Thedas. Maiores e mais ferozes que seus primos mais comuns — como leões da montanha — grandes leões são caçadores exímios e com apetites enormes. Eles podem espreitar uma presa por grandes distâncias, esperando pela hora certa para atacar, seja sozinho ou como parte de um bando. Combine as façanhas derrubar e escaramuça para descrever a tática de um grande leão de arrastar um alvo para os arbustos para dar cabo dele.

CAVALO DE MONTARIA NÃO-COMBATENTE

HABILIDADES (FOCOS)

ASTÚCIA -3, COMUNICAÇÃO -3, CONSTITUIÇÃO (VIGOR) 4,
DESTREZA 0, FORÇA 4, MAGIA -2,
PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO, VISÃO) 1, VONTADE 1

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
18	40	10	0
ARMA		ATAQUE	DANO
Coice		+0	1d6+4

FAÇANHAS FAVORITAS: escaramuça.

CAVALO DE TRAÇÃO NÃO-COMBATENTE

HABILIDADES (FOCOS)

ASTÚCIA -3, COMUNICAÇÃO -3, CONSTITUIÇÃO (VIGOR) 6,
DESTREZA -2, FORÇA (PODERIO MUSCULAR) 5, MAGIA -2,
PERCEPÇÃO 1, VONTADE 1

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
8	50	8	0
ARMA		ATAQUE	DANO
Coice		+0	1d6+5

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar.

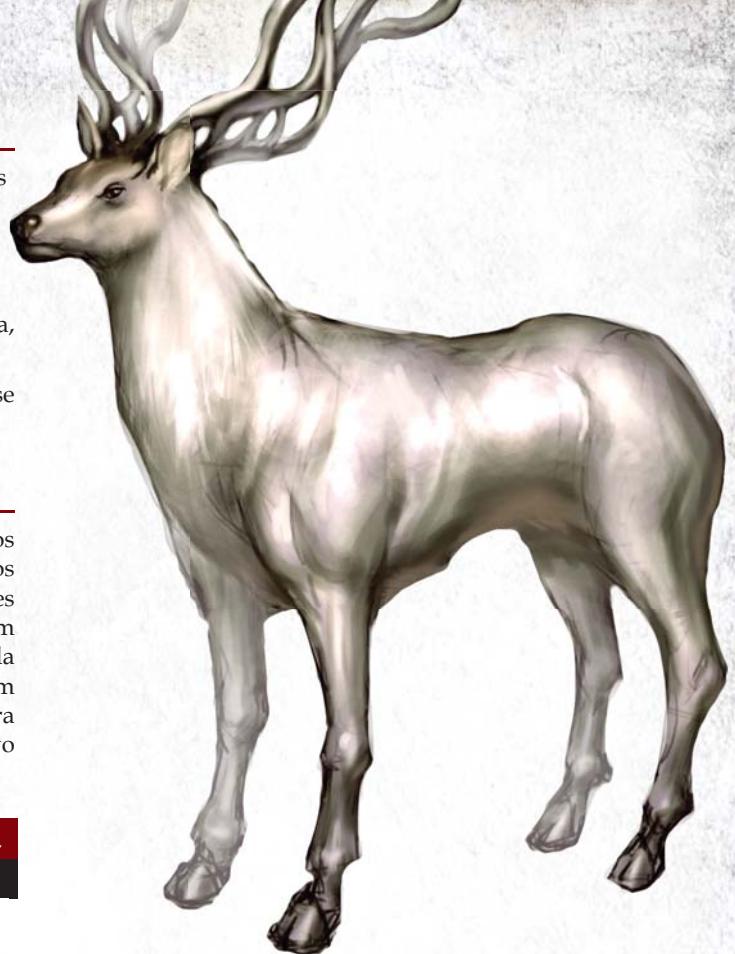
MULA NÃO-COMBATENTE

HABILIDADES (FOCOS)

ASTÚCIA -3, COMUNICAÇÃO -3, CONSTITUIÇÃO (VIGOR) 5,
DESTREZA -2, FORÇA (PODERIO MUSCULAR) 4, MAGIA -2,
PERCEPÇÃO 1, VONTADE 2

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	40	8	0
ARMA		ATAQUE	DANO
Coice		+0	1d6+4

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar.



ENXAME DE BESOUROS DAS CAVERNAS

HABILIDADES (FOCOS)

-1	ASTÚCIA
-2	COMUNICAÇÃO
3	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
3	DESTREZA (MORDIDA)
-1	FORÇA
-1	MAGIA
2	PERCEPÇÃO (OLFATO, TATO)
0	VONTADE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
12	25	11	0
ARMA		ATAQUE	DANO
Enxame		+5	1d6 (P)
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar e penetrar armadura (1 PF).

ATAQUE DE ENXAME: um enxame de besouros das cavernas cobre uma área com um diâmetro de 3 metros. Pode atacar todas as criaturas dentro da área ou adjacentes a ela, como uma única ação principal. O dano é penetrante.

DEFESA DE ENXAME: um enxame de besouros das cavernas sofre apenas 1 ponto de dano por qualquer ataque que tenha como alvo um único ponto. As exceções são golpe poderoso, que causa 2 pontos de dano, e golpe letal, que causa 3. Ataques de área ou ataques mágicos com efeito amplo (como *choque*) causam dano normal ao enxame.

AMEAÇA: MODERADA

RATO GIGANTE

Enquanto ratos comuns podem ser encontrados em qualquer área civilizada de Thedas — e podem ser perigosos nas circunstâncias corretas — a variedade gigante representa um outro nível de ameaça.

Ratos gigantes são encontrados com mais frequência nas Estradas Profundas, mas reproduzem-se tão rápido que inevitavelmente chegam ao mundo da superfície. São car-

FALCÃO

HABILIDADES (FOCOS)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
-3	ASTÚCIA		
-2	COMUNICAÇÃO		
-1	CONSTITUIÇÃO		
3	DESTREZA (ACROBACIA)		
-2	FORÇA		
-1	MAGIA		
3	PERCEPÇÃO (PROCURAR, VISÃO)		
1	VONTADE		
ARMA	ATAQUE	DANO	
Mordida	+3	1d6-2	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: escaramuça e penetrar armadura.

AMEAÇA: MENOR

HALLA

HABILIDADES (FOCOS)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
0	ASTÚCIA		
-1	COMUNICAÇÃO		
3	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA, VIGOR)		
3	DESTREZA		
4	FORÇA (SALTO)		
2	MAGIA		
3	PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO, OLFATO)		
2	VONTADE		
ARMA	ATAQUE	DANO	
Coice	+4	1d6+4	
Eviscerar	+4	1d6+4	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: atropelar (4 PF) e derrubar.

ATROPELAR: após um ataque bem-sucedido, um halla pode usar atropelar por 4 PF. O alvo é derrubado e atingido pelos cascos do halla, sofrendo 1d6+4 pontos de dano adicional.

AMEAÇA: MENOR

LEÃO GRANDE

HABILIDADES (FOCOS)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
1	ASTÚCIA		
0	COMUNICAÇÃO		
6	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
4	DESTREZA (FURTIVIDADE, MORDIDA)		
5	FORÇA (GARRAS, PODERIO MUSCULAR)		
-1	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO (OLFATO, PALADAR)		
2	VONTADE		
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras		+7	2d6+5
Mordida		+6	1d6+5
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar (2 PF), escaramuça (1 PF) e mordida rápida (2 PF)

MORDIDA RÁPIDA: após um ataque bem-sucedido com suas garras, um grande leão pode usar Mordida Rápida por 2 PF. O alvo da mordida deve ser o mesmo do ataque original. Um número duplo nesse ataque extra não gera pontos de façanha.

AMEAÇA: MODERADA

RATO GIGANTE

HABILIDADES (FOCOS)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
-2	ASTÚCIA		
-3	COMUNICAÇÃO		
2	CONSTITUIÇÃO		
2	DESTREZA (FURTIVIDADE, MORDIDA)		
1	FORÇA		
0	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO (OLFATO)		
1	VONTADE		
ARMA	ATAQUE	DANO	
Mordida		+4	1d6+1
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar, golpe poderoso e táticas de bando.

TÁTICAS DE BANDO: um rato gigante pode usar táticas de bando por 3 PF. Esta façanha permite que qualquer outro rato gigante adjacente ao alvo faça um ataque imediato. Um número duplo nesse ataque extra não gera pontos de façanha. Ratos gigantes que não tenham realizado seus turnos na rodada ainda podem agir normalmente, mesmo depois de terem se beneficiado de táticas de bando.

AMEAÇA: MENOR

niceiros por excelência, procurando comida onde quer que possam encontrá-la — e sua definição do que é comida pode ser bem variada. Um único rato gigante não é uma ameaça tão perigosa, mas eles caçam em bandos, e podem ser temíveis em grandes quantidades.

URSO NEGRO

Grandes, perigosos e frequentemente famintos, ursos devem ser levados a sério. Os ursos das terras baixas de Ferelden têm pelo negro espesso e comprido, para melhor sobreviver aos invernos rigorosos. Praticamente não temem os homens, e muitas vezes vivem na orla de florestas perto de comunidades humanas, onde podem surrupiar mantimentos de cabanas isoladas. Ursos são onívoros, e raramente rejeitam algum alimento, consumindo carniça quando não existe carne mais fresca à disposição.

A maior preocupação dos caçadores fereldenianos não é sua grande força ou suas afiadas garras (embora apenas os tolos façam pouco disso) — é seu temperamento. Ursos são imprevisíveis e beligerantes, e veem a maioria das criaturas que encontram como comida. Podem ser inimigos astutos, voltando por um mesmo caminho sobre seus próprios rastros, surpreendendo pretensos caçadores. Estão no topo da cadeia alimentar natural, e demonstram saber disso.



URSO NEGRO

HABILIDADES (FOCOS)

-1	ASTÚCIA
0	COMUNICAÇÃO
6	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
2	DESTREZA (MORDIDA)
6	FORÇA (GARRAS, INTIMIDAÇÃO, PODER MUSCULAR)
-1	MAGIA
2	PERCEPÇÃO (OLFATO, PALadar)
2	VONTADE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
13	60	12	0
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+8	2d6+6	
Mordida	+4	1d6+6	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar (1 PF) e mordida rápida.

MORDIDA RÁPIDA: após um ataque bem-sucedido com suas garras, um urso pode usar Mordida Rápida por 2 PF. O alvo da mordida deve ser o mesmo do ataque original. Um número duplo nesse ataque extra não gera pontos de façanha.

AMEAÇA: MODERADA

URSO GRANDE

O grande urso é um tipo mais raro, maior e mais forte de urso, encontrado nos ermos mais profundos de Thedas. Grandes ursos não aceitam intrusos em seus covis ou áreas de caça. Ferozes, atacam criaturas que não demonstram o respeito adequado, ou que representam qualquer tipo de ameaça.

GRANDE URSO

HABILIDADES (FOCOS)

0	ASTÚCIA
0	COMUNICAÇÃO
7	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
2	DESTREZA (MORDIDA)
7	FORÇA (GARRAS, INTIMIDAÇÃO, PODER MUSCULAR)
-1	MAGIA
2	PERCEPÇÃO (OLFATO, PALadar)
2	VONTADE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
13	75	12	0
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+9	2d6+7	
Mordida	+4	1d6+7	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar (1 PF) e mordida rápida.

MORDIDA RÁPIDA: após um ataque bem-sucedido com suas garras, um urso pode usar Mordida Rápida por 2 PF. O alvo da mordida deve ser o mesmo do ataque original. Um número duplo nesse ataque extra não gera pontos de façanha.

AMEAÇA: MODERADA

CRIAS DAS TREVAS

Junto com o Primeiro Flagelo vieram as crias das trevas, que desde então são uma praga no mundo. O Coro ensina que as crias das trevas não podem ser exterminadas até que o pecado tenha sido erradicado, pois elas são a encarnação da arrogância dos homens. A despeito de sua origem, as legiões de crias das trevas fazem guerra contra todas as outras raças, emergindo das Estradas Profundas em enormes quantidades com cada Flagelo. As crias das trevas são criaturas maliciosas, vendendo as demais espécies como escravos, diversão ou comida. Veem até mesmo outras crias das trevas com ódio. Mesmo quando viajam em hordas, permanecem em grupos de semelhantes (genlocks junto a genlocks, por exemplo). Felizmente para os outros habitantes de Thedas, as crias das trevas odeiam o sol, e sua visão fica prejudicada à luz do dia.

CRIAS DAS TREVAS BÁSICAS

Esta seção cobre os tipos mais básicos de crias das trevas, os mais numerosos de sua raça odiosa e os mais prováveis de serem encontrados.

GENLOCK

As mais numerosas crias das trevas, os genlocks são guerreiros atarracados e resistentes, com preferência por machados



com ganchos cruéis. Diferente da maioria de seus parentes, são rápidos ao adotar as armas mais complicadas de seus inimigos, empregando máquinas de cerco e usando armadilhas para defender o terreno que controlam. O Círculo dos Magos de Ferelden acredita que sua tendência a minerar as Estradas Profundas em busca de lyrium tenha concedido aos genlocks resistência a magia, pois já houve relatos de criaturas como essas ignorando feitiços em batalha. Os genlocks tendem a ser um pouco mais baixos que os anões, com pele pálida ou amarelada. São calvos, com olhos fundos e rostos esquálidos. Suas vozes são graves e ásperas, pontilhadas de grunhidos.

Genlocks alfa são os mais fortes, rápidos e astutos de seu tipo, intimidando genlocks inferiores para liderá-los. Costumam ser mais altos e musculosos do que seus irmãos, e têm uma presença mais imponente, embora seu comportamento seja mais vulgar e fanfarrão do que racional e frio.

Genlocks alfa especialmente astutos desenvolvem habilidades de feiticeiros, principalmente magia de Entropia. Chamados de emissários, esses genlocks geralmente aparecem apenas durante um Flagelo, para reunir as crias das trevas e realizar os planos mais intrincados do arquidemônio.

Não está claro como emissários genlocks – que, segundo boatos, surgem de mães de ninhadas anãs – são capazes de lançar feitiços mesmo com sua resistência a magia e trajando armaduras. Alguns Guardiões Cinzentos teorizam que a magia dos emissários é similar à magia do Sangue: eles poderiam ignorar os efeitos nocivos das armaduras roubando a força vital de seus capangas.

GENLOCK		CRIA DAS TREVAS	
HABILIDADES (FOCOS)			
1	ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR)	0	COMUNICAÇÃO
2	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)	1	DESTREZA (BRIGA)
3	FORÇA (INTIMIDAÇÃO, MACHADOS)	2	MAGIA
2	PERCEPÇÃO (OLFATO)	2	VONTADE
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
7	22	11/13	5
ARMA	ATAQUE	DANO	
Machado de arremesso	+5	1d6+5	
Machado de batalha	+5	2d6+3	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar e golpe poderoso.

RESISTÊNCIA A MAGIA: um genlock ganha um bônus de +2 em testes para resistir a feitiços e outros efeitos mágicos.

TALENTOS: Estilo de Arma e Escudo (novato) e Treinamento com Armaduras (experiente).

GRUPOS DE ARMAS: armas de contusão, briga e machados.

EQUIPAMENTO: escudo médio, machado de arremesso, machado de batalha e malha leve.

AMEAÇA: MENOR

HURLOCK

As tropas de choque e linha de frente das crias das trevas, os hurlocks são soldados grandalhões, muito mais fortes que um humano médio. Tamanha é sua arrogância que desprezam até mesmo outras crias das trevas, convencidos de que são a raça escolhida. São guerreiros letais, que marcam-se com cicatrizes ou tatuagens para denotar quantos inimigos já mataram. Em geral, vestem partes desencontradas de armaduras, pois existem poucas armaduras prontas que caibam em um hurlock. Seu tom de pele varia do branco pálido ao marrom escuro. Se não forem carecas (o que é comum), têm cabelos sempre negros.

Campeões das crias das trevas, hurlocks alfa são guerreiros temíveis que lideram bandos saqueadores — ou exércitos inteiros — de hurlocks e genlocks inferiores.

Um hurlock alfa particularmente astuto, em vez de se tornar um guerreiro, pode aprender as artes arcana, tornando-se um emissário. Emissários hurlocks estão



GENLOCK ALFA

CRIA DAS TREVAS

HABILIDADES (FOCOS)

1	ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR)		
0	COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA)		
3	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)		
2	DESTREZA (BRIGA)		
4	FORÇA (INTIMIDAÇÃO, MACHADOS)		
2	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO (OLFATO, VISÃO)		
2	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
6	55	11/13	7
ARMA	ATAQUE	DANO	
Machado de arremesso	+6	1d6+6	
Machado de batalha	+6	2d6+4	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: mutilar (3 PF) e golpe duplo.

ESCARAMUÇA TÁTICA: um genlock alfa pode usar a façanha escaramuça para mover outra cria das trevas sob seu comando por 2 metros.

MUTILAR: um genlock alfa pode fazer um ataque de mutilar como uma façanha especial por 3 PF. O alvo sofre uma penalidade de -2 em ataque e dano e se move à metade de sua velocidade. A penalidade em ataque e dano termina após três rodadas, mas a penalidade de movimento persiste até que o alvo descance.

RESISTÊNCIA A MAGIA: um genlock ganha um bônus de +2 em testes para resistir a feitiços e outros efeitos mágicos.

TALENTOS: Estilo de Arma e Escudo (experiente), Treinamento com Armaduras (experiente).

GRUPOS DE ARMAS: armas de contusão, briga e machados.

EQUIPAMENTO: armadura de malha pesada, escudo médio, machado de arremesso e machado de batalha.

AMEAÇA: MENOR

EMISSÁRIO GENLOCK

CRIA DAS TREVAS

HABILIDADES (FOCOS)

1	ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR)		
1	COMUNICAÇÃO		
2	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)		
1	DESTREZA (BRIGA)		
3	FORÇA (CAJADOS, INTIMIDAÇÃO, LÂMINAS PESADAS)		
4	MAGIA (ENTROPIA)		
2	PERCEPÇÃO (OLFATO)		
2	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
6	50	11	4
ARMA	ATAQUE	DANO	
Cajado		+5	1d6+4
Espada longa		+5	2d6+3

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar e golpe poderoso.

ESCARAMUÇA TÁTICA: um emissário genlock pode usar a façanha escaramuça para mover outra cria das trevas sob seu comando por 2 metros.

PODER DE FEITIÇO: 14 (16 para Entropia). **MANA:** 60.

FEITIÇOS: cura, drenar vida, fraqueza, maldição da aflição, maldição da vulnerabilidade, relâmpago e sacrifício de sangue.

RESISTÊNCIA A MAGIA: um genlock ganha um bônus de +2 em testes para resistir a feitiços e outros efeitos mágicos.

GRUPOS DE ARMAS: briga, cajados e lâminas pesadas.

TALENTOS: Magia de Entropia (experiente), Magia do Sangue (experiente) e Treinamento com Armaduras (experiente).

EQUIPAMENTO: armadura de couro pesada, cajado e espada longa.

AMEAÇA: MODERADA



HURLOCK		CRIA DAS TREVAS	
HABILIDADES (FOCOS)			
1 ASTÚCIA			
0 COMUNICAÇÃO			
3 CONSTITUIÇÃO (VIGOR)			
2 DESTREZA (BRIGA)			
4 FORÇA (INTIMIDAÇÃO, LÂMINAS PESADAS)			
1 MAGIA			
2 PERCEPÇÃO (OLFATO)			
3 VONTADE (CORAGEM, MORAL)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	30	12	5
ARMA	ATAQUE	DANO	
Arco curto	+2	1d6+5	
Espada de duas mãos	+6	3d6+4	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: golpe duplo e golpe poderoso.

GOLPE ENFURECIDO: em corpo-a-corpo, um hurlock pode usar a façanha golpe duplo ao custo de 3 PF.

TALENTOS: Estilo de Arma de Duas Mãos (novato), Treinamento com Armaduras (experiente) e Estilo de Arma e Escudo (novato).

GRUPOS DE ARMAS: arcos, briga e lâminas pesadas.

EQUIPAMENTO: arco curto, espada de duas mãos e malha leve.

AMEAÇA: MENOR

entre as crias das trevas mais temidas, não apenas por seus poderes mágicos ou seu comando sobre os outros de seu tipo, mas também por sua maldade. São frequentemente enviados pelo arquidemônio para garantir que seus generais e soldados não se tornem desunidos ou descuidados. Da mesma forma que emissários genlocks, emissários hurlocks praticam uma magia semelhante à magia do Sangue, canalizando a energia de seus capangas para que possam usar as armaduras que normalmente dificultariam seus feitiços.

BERRO

Estas crias das trevas magras e animalescas são chamadas de sharlocks, mas a maioria os conhece por "berros", devido a seus gritos altos e perturbadores. São os assassinos das crias das trevas, nascidos de mães de ninhadas élficas. Preferem abordar suas vítimas protegidos pela escuridão, usando seus lamentos ecoantes para enervar e aterrorizar suas presas antes de atacar. São rápidos e mortais, capazes de usar as lâminas serrilhadas em seus braços para retalhar inimigos. Berros são conhecidos por usar veneno destilado de seu próprio sangue maculado em suas lâminas.

HURLOCK ALFA		CRIA DAS TREVAS	
HABILIDADES (FOCOS)			
2	ASTÚCIA		
2	COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA)		
4	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
3	DESTREZA (ARCOS, BRIGA)		
5	FORÇA (INTIMIDAÇÃO, LÂMINAS PESADAS, PODER MUSCULAR)		
1	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO (OLFATO)		
3	VONTADE (CORAGEM, MORAL)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
8	70	12/15	8
ARMA	ATAQUE	DANO	
Arco curto	+5	1d6+3	
Espada de duas mãos	+7	3d6+5	
Espada longa	+7	2d6+5	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: golpe duplo, golpe poderoso (1 PF) e reagrupar (3+ PF).

REAGRUPAR: um hurlock alfa pode realizar a façanha especial reagrupar por 3 PF (ou mais). Crias das trevas a até 10 metros que possam ver o alfa recuperam Saúde perdida igual à Comunicação do alfa, mais o número de PF gastos.

TALENTOS: Estilo de Arma de Duas Mãos (experiente), Estilo de Arma e Escudo (experiente) e Treinamento com Armaduras (experiente).

GRUPOS DE ARMAS: arcos, briga e lâminas pesadas.

EQUIPAMENTO: armadura de placas leve, arco curto e espada de duas mãos (ou espada longa e escudo pesado).

AMEAÇA: MODERADA SOZINHO, MAIOR COM ALIADOS

OGRO

Estas enormes crias das trevas têm o dobro da altura de um humano, com rostos bestiais adornados com chifres curvos e pesados. Crias das trevas nascidas de mães de ninhadas qunari, ogros são criaturas estúpidas e selvagens, que costumam lidar com qualquer obstáculo — inclusive seus próprios aliados — esmagando-o.

Ogros são uma visão rara na maior parte de Thedas, aparecendo durante um Flagelo como tropas de choque em exércitos de crias das trevas.

Acredita-se que alguns ogros vivem nas Estradas Profundas, nos picos de montanhas altas e nas profundezas de florestas isoladas.

MÃE DE NINHADA

Enquanto a maioria das pessoas prefere evitar pensar sobre as crias das trevas, a questão de como se reproduzem é um assunto de especulação grotesca entre os de estômago mais forte. A ideia de que são criaturas naturais parecia impossível, pois não possuem biologia comum e são brutalmente destruidores. Alguns teorizaram que as crias das trevas de alguma forma convertiam as pessoas que arrastavam, transformando-as em mais membros de suas legiões, mas isto não explicaria suas quantidades enormes. Por algum tempo, a única explicação que realmente se encaixava parecia ser de que as crias das trevas simplesmente nasciam da mácula. Então a terrível verdade foi descoberta — as mães de ninhadas.

EMISSÁRIO HURLOCK		CRIA DAS TREVAS	
HABILIDADES (FOCOS)			
4	Astúcia		
2	Comunicação (Liderança)		
3	Constituição (Vigor)		
2	Destreza (Briga)		
3	Força (Intimidação, Lâminas Pesadas)		
4	Magia (Entropia)		
2	Percepção (Olfato)		
3	Vontade (Coragem, Moral)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
8	66	12	4
ARMA	ATAQUE	DANO	
Lança arcana	+4	1d6+4	
Espada longa	+5	2d6+3	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: golpe duplo e golpe poderoso.

PODER DE FEIÇO: 14 (16 para Entropia). **MANA:** 92.

FEIÇOS: cura, drenar vida, fraqueza, horror, maldição da aflição, relâmpago e tortura.

TALENTOS: Magia de Entropia (experiente), Magia do Sangue (experiente) e Treinamento com Armaduras (experiente).

GRUPOS DE ARMAS: arcos, cajados e lâminas pesadas.

EQUIPAMENTO: couro pesado, espada longa.

AMEAÇA: MAIOR

ADVERSÁRIOS



BERRO

CRIA DAS TREVAS

HABILIDADES (FOCOS)

2	Astúcia
0	Comunicação
1	Constituição (Corrida)
5	Destreza (Furtividade, Iniciativa, Lâminas Leves)
2	Força
2	Magia
3	Percepção (Audição, Rastrear)
1	Vontade

VELOCIDADE

SAÚDE

DEFESA

ARMADURA

16

35

15

3

ARMA

ATAQUE

DANO

Lâmina no braço

+7

1d6+4

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: ataque relâmpago (2 PF) e envenenar (2+ PF).

BERRO: o grito que dá nome à criatura exige uma ação menor e força qualquer um que ouça-o a fazer um teste de VONTADE (Coragem) contra NA 11. Uma falha resulta em uma penalidade de -1 em ataque e Defesa até o final do encontro.

ENVENENAR: como uma façanha especial por 2 PF ou mais, um berro pode envenenar um alvo que sofra dano de um ataque de lâmina. No início de cada turno, por um número de rodadas igual ao número de pontos de façanha gastos, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Constituição (Vigor) contra NA 13 ou sofrerá 1d6+2 de dano penetrante.

FRENESI: berros podem realizar ataques relâmpagos por 2 PF.

COURO GROSSO: berros possuem valor de armadura igual a 3.

GRUPOS DE ARMAS: lâminas leves.

EQUIPAMENTO: lâmina no braço.

AMEAÇA: MODERADA

Uma mãe de ninhada é uma forma de carniçal que foi transformada para perpetuar as crias das trevas. Elas são capturadas e levadas pelas crias das trevas para baixo da terra, onde são forçadas a absorver uma imensa quantidade de mácula. São forçadas a comer a carne de crias das trevas, ou até mesmo de outras pessoas (incluindo amigos e membros da família) que foram corrompidos pela mácula. A mácula cada vez mais forte as leva ao canibalismo e torna-as doentes, alterando seus pensamentos até que não tenham vontade própria. Entretanto, ao contrário da maioria dos carniçais, elas não morrem pela mácula. Em vez disso, seus corpos são transformados em coisas grandes e grotescas, capazes de dar à luz milhares de crias das trevas ao longo de suas vidas. Cada tipo de cria das trevas vem de uma mãe de ninhada que era originalmente de uma raça diferente: genlocks nascem de mães de ninhadas que foram anãs, hurlocks de humanas, berrás de elfos e ogros de qunari.

Apesar de quase imóveis, mães de ninhadas são extremamente perigosas. São geralmente encontradas em câmaras subterrâneas nas Estradas Profundas. Desses câmaras, elas dão à luz a ninhadas de duas ou três dúzias de crias das trevas de uma vez. As crias das trevas protegem as mães de ninhada cuidadosamente, e é certo que qualquer encontro com uma mãe de ninhada também envolverá uma grande quantidade de crias das trevas. As mães de ninhadas são extremamente fortes e possuem imensos tentáculos com os quais atacam os inimigos dentro de suas câmaras de gestação. Embora destruir uma mãe de ninhada possa certamente diminuir as hordas de crias das trevas (e certamente é uma gentileza para a própria pobre e corrompida mãe de ninhada), qualquer um que se proponha a fazer isso deve estar bem preparado.

CRIAS DAS TREVAS MACULADAS

A maioria das crias das trevas carrega uma manifestação do Flagelo, uma doença que quase sempre é fatal para outros seres. Aqueles infelizes o bastante para serem infectados por essa “mácula” logo sucumbem à agonia e a loucura. Em Ferelden, o termo “carniçal” se refere a criaturas que foram infectadas pelas crias das trevas, mas de alguma forma sobreviveram. Animais se tornam predadores vorazes, matando todos em seu caminho de forma não natural. Vítimas inteligentes acabam procurando as crias das trevas para se unir às suas fileiras, normalmente como escravos, embora guerreiros fortes possam se tornar soldados. Seja como for, são criaturas miseráveis, cujos olhos dardejam em loucura. Muitos são fisicamente corrompidos pela mácula, desenvolvendo protuberâncias ósseas ou outros indícios de seu estado retorcido.

CARNIÇAL

Todos os carniçais já foram fortes em mente ou corpo, ou não teriam sobrevivido à Mácula. Contudo, suas antigas identidades geralmente já se esvaíram devido aos tormentos do flagelo. Os carniçais são atraídos por seus mestres, as crias das trevas, e servem a eles até a morte, que geralmente chega alguns meses depois da transformação. Muitos carniçais são simplesmente insanos e arranham seus inimigos com unhas quebradas, como animais. Outros mantêm uma parte de sua inteligência e usam armas, às vezes até mesmo construindo-as para as crias das trevas. Muitos são modificados fisicamente pela mácula, lentamente desenvolvendo espinhos ósseos ou outros sinais de seu estado degenerado.

OGRO		CRIA DAS TREVAS	
HABILIDADES (FOCOS)			
-1		ASTÚCIA	
0		COMUNICAÇÃO	
8		CONSTITUIÇÃO (VIGOR)	
1		DESTREZA (ARREMESSAR)	
9		FORÇA (INTIMIDAÇÃO, PODERIO MUSCULAR)	
1		MAGIA	
2		PERCEPÇÃO (OLFATO)	
3		VONTADE (CORAGEM, MORAL)	
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
12	80	11	7
ARMA		ATAQUE	DANO
Pedra arremessada		+3	3d6+9
Pancada		+11	2d6+9
Porrete		+9	3d6+9
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: esmagar (3 PF), golpe fatal (3 PF) e pisada (2 PF).

ESMAGAR: após um ataque de pancada, um ogro pode realizar a façanha especial esmagar por 3 PF. Ele agarra o alvo e começa a apertá-lo, causando 1d6+9 pontos de dano penetrante. A cada turno, o ogro pode gastar uma ação principal para manter o esmagamento e causar este dano, ou pode gastar uma ação menor para arremessar o alvo, causando o mesmo dano mas (obviamente) largando a vítima. Para escapar, a vítima deve usar uma ação principal e fazer um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) ou DESTREZA (ACROBACIA) contra a FORÇA (PODERIO MUSCULAR) do ogro. Um aliado adjacente pode realizar uma façanha especial por 2 PF para libertar a vítima automaticamente.

PISADA: como uma ação principal, um ogro pode pisar no chão com força e derrubar todos os alvos dentro de 6 metros.

REGENERAÇÃO: um ogro pode descansar como uma ação menor, recuperando 5 + Constituição (geralmente 13) pontos de Saúde.

COURO GROSSO: sua pele dura e cheia de calosidades dá ao ogro um valor de armadura de 7.

PANCADA: a força do ogro é tão esmagadora que ele pode usar FORÇA (PODERIO MUSCULAR) em vez de DESTREZA (BRIGA) para ataques desarmados.

EQUIPAMENTO: porrete enorme.

AMEAÇA: MAIOR

MÃE DE NINHADA		CRIA DAS TREVAS	
HABILIDADES (FOCOS)			
0	ASTÚCIA		
0	COMUNICAÇÃO		
8	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
-2	DESTREZA (BRIGA)		
6	FORÇA (INTIMIDAÇÃO, PODERIO MUSCULAR)		
1	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO (DETECTOR CRIA DAS TREVAS)		
2	VONTADE (MORAL)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
1	100	8	6
ARMA	ATAQUE	DANO	
Cuspe cáustico	+2	1d6+4 (P)	
Tentáculo	+8	1d6+6	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar, esmagar (3 PF) e golpe poderoso.

IMÓVEL: devido ao seu tamanho e à forma como está presa na terra por seus tentáculos, uma mãe de ninhada não pode usar a ação corrida, e é imune às façanhas de combate derrubar e escaramuça. Ela também não pode usar a façanha escaramuça para se mover, embora possa usá-la para mover seus oponentes.

CORPO CORROMPIDO: a carne grossa e mutante da mãe de ninhada concede a ela um valor de armadura 6.

CUSPE CÁUSTICO: uma mãe de ninhada pode cuspir veneno cáustico em seus inimigos com um ataque à distância. O ataque é baseado em sua Percepção, e tem um alcance curto de 12 metros e um alcance longo de 24 metros.

EMARANHADO DE TENTÁCULOS: uma mãe de ninhada tem seis ou mais tentáculos que se movem através das paredes e do chão de sua câmara, surgindo de qualquer lugar. Por causa disso, ela pode gastar uma ação simples para fazer dois ataques corpo-a-corpo em alvos a até 4 metros de distância. Ela usa FORÇA (PODERIO MUSCULAR) para fazer esses ataques.

ESMAGAR: após um ataque de tentáculo, uma mãe de ninhada pode realizar a façanha especial esmagar por 3 PF. Ela agarra o alvo e causa 1d6+6 pontos de dano penetrante. A cada turno, a mãe de ninhada pode gastar uma ação principal para continuar esmagando e causando este dano, uma ação menor para segurar sem causar dano ou uma ação livre para soltar sua vítima. Para escapar, a vítima deve usar uma ação principal e fazer um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) ou DESTREZA (ACROBACIA) contra a FORÇA (PODERIO MUSCULAR) da mãe de ninhada. Um aliado adjacente pode realizar uma façanha especial por 2 PF para libertar a vítima automaticamente.

BORRIFADA CÁUSTICA: como uma ação principal, a mãe de ninhada pode expelir uma borrifada de veneno cáustico com 4 metros de comprimento e 6 metros de largura. Qualquer um que seja pego dentro da área da borrifada sofre 1d6+4 pontos de dano penetrante, ou 1d6-2 pontos de dano penetrante se for bem-sucedido num teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra NA 12. Um alvo agarrado pela mãe de ninhada não pode fazer esse teste.

GRITO HORRENDO: como uma façanha especial por 4 PF, uma mãe de ninhada pode soltar um grito terrível que faz seus oponentes se curvarem e cobrirem suas orelhas. Todos a até 15 metros da mãe de ninhada devem fazer um teste de VONTADE (CORAGEM) contra NA 13. Qualquer um que falhe não pode fazer uma ação principal no seu próximo turno. Este grito também alerta as crias das trevas que possam ouvir de que a mãe de ninhada está em perigo.

AMEAÇA: TERRÍVEL



LOBO FLAGELADO

Os estudiosos acreditam que os animais não sejam capazes de realmente odiar a si mesmos — mas, se houver algum que possa sentir isso, certamente seria o lobo flagelado. Esses animais maculados quase invariavelmente massacraram sua alcateia original — o foco da vida de um lobo — antes de serem forçados a se unir a outros lobos flagelados para servir a seus mestres, as crias das trevas. São usados pelas crias das trevas para caçar, uma tarefa que desempenham com maestria. Um lobo flagelado solitário é um horror salivante que ataca qualquer ser vivo que possa detectar com seu faro aguçado.

BERESKARN

Bereskarn são ursos maculados, similares em natureza aos lobos flagelados e outros carniçaes. Parecem ursos enormes com protuberâncias ósseas projetando-se de seu pelo e reluzindo com sangue. O sangue que vaza constantemente desses ferimentos deixa seu pelo úmido e pegajoso, dando a eles uma aparência terrível e repulsiva, além de um cheiro nauseante. Bereskarn são criaturas preguiçosas quando deixadas em paz, mas ferozes e incansáveis quando atacam. Muitas vezes são enfurecidos e levados à batalha por outras crias das trevas.

CARNIÇAL	CRIA DAS TREVAS MACULADA			
HABILIDADES (FOCOS)				
-1	ASTÚCIA			
0	COMUNICAÇÃO			
2	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)			
2	DESTREZA			
2	FORÇA (ARMAS DE CONTUSÃO, INTIMIDAÇÃO)			
1	MAGIA			
2	PERCEPÇÃO			
1	VONTADE (MORAL)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA	
10	20	12	3	
ARMA	ATAQUE	DANO		
Soco	+2	1d6+2		
Marreta	+4	1d6+5		
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS				

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar e desarmar.

LOUCO: carniçaes possuem pouco senso de autopreservação. Um carniçal ou grupo de carniçaes pode repetir um teste falho de VONTADE (MORAL) uma vez.

TALENTOS: Estilo Desarmado (novato).

GRUPOS DE ARMAS: armas de contusão e briga.

EQUIPAMENTO: couro leve e marreta.

AMEAÇA: MENOR

LOBO FLAGELADO CRIA DAS TREVAS MACULADA

HABILIDADES (FOCOS)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
-2	Astúcia		
0	Comunicação		
3	Constituição (Corrida)		
2	Destreza (Furtividade, Mordida)		
2	Força (Salto)		
0	Magia		
3	Percepção (Audição, Olfato)		
1	Vontade		
ARMA	ATAQUE	DANO	
Mordida		+4	1d6+4
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: ataque relâmpago e derrubar.

COURO GROSSO: os espinhos ósseos de um lobo flagelado concedem à criatura um valor de armadura igual a 3.

AMEAÇA: MENOR

BERESKARN CRIA DAS TREVAS MACULADA

HABILIDADES (FOCOS)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
-2	Astúcia		
-2	Comunicação		
7	Constituição (Vigor)		
3	Destreza (Mordida)		
7	Força (Garras, Intimidação, Poderio Muscular)		
-1	Magia		
3	Percepção (Olfato, Rastrear)		
2	Vontade (Moral)		
ARMA	ATAQUE	DANO	
Soco	+2	1d6+2	
Marreta	+4	1d6+5	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar (1 PF), mordida rápida (2 PF) e urro trovejante.

MORDIDA RÁPIDA: após um ataque bem-sucedido com suas garras, um urso pode usar Mordida Rápida por 2 PF. O alvo da mordida deve ser o mesmo do ataque original. Um número duplo nesse ataque extra não gera pontos de façanha.

URRO TROVEJANTE: por 3 PF, bereskarn pode realizar um urro trovejante. Todos que ouvirem este rugido poderoso devem ser bem-sucedidos em um teste de VONTADE (CORAGEM OU DISCIPLINA) contra NA 10, ou não poderão atacar o bereskarn na rodada seguinte.

AMEAÇA: MAIOR

CRIAS DAS TREVAS ÚNICAS

Esta seção traz crias das trevas que rejeitam qualquer classificação.

O ARQUITETO

A cria das trevas conhecida como o Arquiteto é realmente um ser único: uma cria das trevas nascida com vontade própria, capaz de pensar independentemente da mente grupal gerada pela mácula das crias das trevas. Imune ao chamado dos Velhos Deuses, o Arquiteto é motivado, inteligente e cruel na busca de seus objetivos.

Ser uma criatura singular entre as crias das trevas fez com que o Arquiteto se tornasse solitário, sempre afastado de sua própria raça. Entretanto, ele ainda carrega a mácula e comprehende que as raças de Thedas nunca poderiam aceitá-lo. Seu objetivo é criar uma paz entre as crias das trevas e as outras raças, e ele acredita que os

O ARQUITETO		CRIA DAS TREVAS ÚNICA	
HABILIDADES (FOCOS)			
5 ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO, PESQUISA)			
4 COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA, PERSUASÃO)			
3 CONSTITUIÇÃO (VIGOR)			
2 DESTREZA (BRIGA)			
5 FORÇA (INTIMIDAÇÃO)			
6 MAGIA (ENTROPIA, PRIMAL)			
2 PERCEPÇÃO (DETECTOR CRIAS DAS TREVAS, OLFATO)			
2 VONTADE (CORAGEM, DISCIPLINA)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10 (voo 8)	80	12	7
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+4	1d6+4	
Lança arcana	+6	1d6+6	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: feitiço poderoso (1 PF), feitiço imponente, armadura arcana e feitiço letal.

PODER DE FEITIÇO: 16 (18) **MANA:** 105.

FEITIÇOS: bola de fogo, drenar vida, escudo arcano, fraqueza, glifo da neutralização, inferno, maldição da aflição, maldição da desorientação, maldição da vulnerabilidade, paralisia, rajada de fogo e sifão da morte.

RESISTÊNCIA DAS CRIAS DAS TREVAS: o corpo maculado do Arquiteto tem um valor de armadura igual a 4, que se acumula com qualquer armadura que ele esteja usando.

CONJURADOR CRUEL: o Arquiteto pode usar as façanhas feitiço poderoso por 1 PF e feitiço letal por 4 PF quando lança feitiços de Entropia ou Primal baseados em fogo.

LANÇA ARCANA: como o poder de mago de nível 1, mas o cajado não é necessário.

TALENTOS: Magia de Entropia (experiente) e Magia Primal (experiente).

EQUIPAMENTO: armadura de couro leve.

AMEAÇA: LENDÁRIA



Guardiões Cinzentos são a chave. Os Guardiões Cinzentos representam a ponte entre as crias das trevas e as outras raças. Eles são humanos, elfos e anões, mas podem usar a mácula para encontrar crias das trevas. Eles carregam a mácula, mas são capazes de resistir ao seu chamado, mantendo seu livre arbítrio. Se todos em Thedas pudessem ser como os Guardiões Cinzentos, então talvez as crias das trevas e outras raças não entrassem em guerra. Esta é a ambição e sonho terrível do Arquiteto.

O Arquiteto tem vários esquemas em jogo. Ele tenta espalhar a mácula em cidades humanas, esperando que aqueles que sobrevivam sejam capazes de trabalhar com as crias das trevas. Ele criou sua própria versão do ritual do Ingresso, fazendo com que as crias das trevas bebessem do sangue de Guardiões Cinzentos. Ele criou os Discípulos, crias das trevas que obtiveram vontade própria. Ele também libertou da mácula a mãe de ninhada conhecida como a Mãe.

O Arquiteto realmente acredita que o que está fazendo é o melhor não apenas para as crias das trevas, mas para Thedas como um todo. Ele é educado e persuasivo quando confrontado sobre seus planos, sempre tentando convencer os outros da retidão de sua causa. Entretanto, ele também é um fanático que não comprehende completamente as ou-

tras raças. Ele é friamente pragmático, disposto a sacrificar grandes quantidades de pessoas na busca de seus objetivos. Suas tentativas de conduzir o seu ritual de Ingresso com um arquidemônio, cortando o Chamado em sua fonte, levaram diretamente ao Quinto Flagelo. Embora o Arquiteto considere isso lastimável, o incidente não o impediou. Ele deseja encontrar um jeito de libertar as crias das trevas da influência dos Velhos Deuses, mesmo que tenha que matar um continente inteiro para isso.

A MÃE

Não se sabe quem era a Mãe quando ainda era humana. Levada pelas crias das trevas, ela assistiu à sua família ser destruída e foi forçada a devorar os corpos daqueles que conhecia. Ela se tornou uma mãe de ninhada, ligada à mácula que impelia todas as crias das trevas, sem vontade própria. E teria permanecido assim, se não fosse pelo Arquiteto.

A Mãe estava entre aqueles que o Arquiteto despertou, libertando-se do controle da mácula. Ela não ficou tão grata quando ele esperava. Ao ser libertada, ela perdeu o único conforto que ainda tinha, a "doce música" de sua corrupção, que lhe permitia permanecer ignorante sobre o que havia

A MÃE		CRIA DAS TREVAS ÚNICA	
HABILIDADES (FOCOS)			
2 ASTÚCIA			
2 COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA)			
8 CONSTITUIÇÃO (VIGOR)			
0 DESTREZA (BRIGA)			
8 FORÇA (INTIMIDAÇÃO, PODERIO MUSCULAR)			
5 MAGIA (CRIAÇÃO, ENTROPIA)			
3 PERCEPÇÃO (DETECTOR CRIA DAS TREVAS, VISÃO)			
4 VONTADE (CORAGEM, MORAL)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
1	180	10	8
ARMA	ATAQUE	DANO	
Cuspe cáustico	+3	1d6+4 (P)	
Tentáculo	+10	1d6+8	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar, esmagar (3 PF), golpe poderoso e feitiço poderoso.

PODER DE FEITIÇO: 15 (17) **MANA:** 85.

FEITICOS: atordoar, drenar vida, enxame doloroso, glifo da neutralização, glifo de repulsão, horror, miasma e nuvem da morte.

IMÓVEL: devido ao seu tamanho e à forma como está presa na terra por seus tentáculos, a Mãe não pode usar a ação corrida, e é imune às façanhas de combate derrubar e escaramuça. Ela também não pode usar a façanha escaramuça para se mover, embora possa usá-la para mover seus oponentes.

CORPO CORROMPIDO: a carne grossa e mutante da Mãe concede a ela um valor de armadura 8.

CUSPE CÁUSTICO: a Mãe pode cuspir veneno cáustico em seus inimigos com um ataque à distância. O ataque é baseado

em sua Percepção, e tem um alcance curto de 12 metros e um alcance longo de 24 metros.

EMARANHADO DE TENTÁCULOS: a Mãe tem mais de seis tentáculos que se movem através das paredes e do chão de sua câmara, surgindo de qualquer lugar. Por causa disso, ela pode gastar uma ação simples para fazer dois ataques corpo-a-corpo em alvos a até 4 metros de distância. Ela usa FORÇA (PODERIO MUSCULAR) para fazer esses ataques.

ESMAGAR: após um ataque de tentáculo, a Mãe pode realizar a façanha especial esmagar por 3 PF. Ela agarra o alvo e causa 1d6+8 pontos de dano penetrante. A cada turno, a Mãe pode gastar uma ação principal para continuar esmagando e causando este dano, uma ação menor para segurar sem causar dano ou uma ação livre para soltar sua vítima. Para escapar, a vítima deve usar uma ação principal e fazer um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) ou DESTREZA (ACROBACIA) contra a FORÇA (PODERIO MUSCULAR) da Mãe. Um aliado adjacente pode realizar uma façanha especial por 2 PF para libertar a vítima automaticamente.

BORRIFADA CÁUSTICA: como uma ação principal, a Mãe pode expelir uma borrifada de veneno cáustico com 4 metros de comprimento e 6 metros de largura. Qualquer um que seja pego dentro da área da borrifada sofre 1d6+4 pontos de dano penetrante, ou 1d6-2 pontos de dano penetrante se for bem-sucedido num teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra NA 12. Um alvo agarrado pela Mãe não pode fazer esse teste.

GRITO HORRENDO: como uma façanha especial por 4 PF, uma mãe de ninhada pode soltar um grito terrível que faz seus oponentes se curvarem e cobrirem suas orelhas. Todos a até 15 metros da Mãe devem fazer um teste de VONTADE (CORAGEM) contra NA 13. Qualquer um que falhe não pode fazer uma ação principal no seu próximo turno. Este grito também alerta as crias das trevas que possam ouvir de que a mãe de ninhada está em perigo.

AMEAÇA: LENDÁRIA

se tornado. Ela, e outros que foram libertados, voltaram-se contra o Arquiteto, instigando uma guerra civil entre as crias das trevas. Ela deu à luz os filhos, crias das trevas estranhas e distorcidas, e espera usá-los para destruir o Arquiteto.

A Mãe é inquestionavelmente louca. Ela quer apenas ser capaz de ouvir o chamado do arquidemônio novamente, e espera que a morte do Arquiteto vá garantir isso. Caso contrário, ela continuará a dar à luz suas crias, mandando-as atacar os thaigs e as cidades da superfície, até que alguém a destrua. Talvez, na morte, ela ouça a música novamente.

A Mãe é unica e tem habilidades além daquelas de outras mães de ninhadas. Embora ela tenha as mesmas habilidades físicas básicas, também é capaz de lançar feitiços. Ninguém sabe quem ela era — portanto não há como saber se sua competência com magia é algo de sua vida anterior ou se é um efeito colateral de seu despertar pelo Arquiteto. De qualquer maneira, espera-se que sua criação seja um evento único. Se mais mães de ninhadas forem capaz de aprender feitiços, lutar contra as crias das trevas será ainda mais perigoso.

OS FILHOS

Os filhos são crias das trevas estranhas e modificadas, nascidas da Mãe, que seguem seu comando. Embora a maioria das mães de ninhada humanas deem à luz hurlocks, as habilidades incomuns e o livre arbítrio da Mãe permitem que ela transforme sua própria ninhada em horrores que misturam corpos insetoides com um rosto perturbadoramente semelhante ao de um humano. Estas criaturas distorcidas amedrontam até mesmo outras crias das trevas, pois atacam e devoram qualquer coisa que se aproxime.

Embora os filhos, como a Mãe, pareçam ser livres da influênci da mácula que impele todas as outras crias das trevas, eles não são mais inteligentes que as outras crias das trevas. Eles são monstros que apenas fazem o que a Mãe quer, e não têm objetivos próprios a não ser destruir, mutilar e devorar tudo que se aproxima deles. Se for permitido que comam e cresçam e se sua quantidade continuar a se multiplicar, eles podem se tornar uma horda tão terrível quanto qualquer Flagelo.

Os filhos começam suas vidas como larvas, em formas parecidas com baratas ou besouros, que hibernam em casulos depois de nascer. Entretanto, se sentirem movimento ou calor de seres vivos perto deles, despertam e rastejam para fora de seus casulos. Eles têm rostos humanoides e geralmente de meio metro a um metro de comprimento, com corpos grossos e pesados. Eles podem usar seu volume para derrubar outras criaturas próximas e então atacá-las com seus dentes afiados, desordenadamente comendo pedaços da carne de suas vítimas.

Se uma larva de filho comer um flagelado, a larva então rapidamente se metamorfoseia em uma forma maior, o filho eclodido. Os eclodidos podem correr sob pernas insetoides longas e finas, que lhes permitem cobrir grandes distâncias com uma rapidez terrível. Os filhos eclodidos podem estocar e cortar com suas pernas dianteiras, bem como morder seus alvos. Suas mandíbulas se desdobram de forma ainda mais dramática do que antes, com quatro presas afiadas e dentes semelhantes aos de tubarão. Os eclodidos também derrubam seus inimigos, devorando qualquer um que fique vulnerável a eles.



LARVA DE FILHO CRIA DAS TREVAS

HABILIDADES (FOCOS)			
0	ASTÚCIA		
-2	COMUNICAÇÃO		
1	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
1	DESTREZA		
3	FORÇA (MORDIDA)		
1	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO (OLFATO)		
3	VONTADE (MORAL)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
8	15	11	3
ARMA	ATAQUE	DANO	
Mordida	+5	1d6+4	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar e devorar (2 PF).

DEVORAR: quando está adjacente a um personagem derubado, um filh pode fazer um ataque de mordida como uma ação especial por 2 PF.

EXOESQUELETO: a casca dura de um filho, semelhante à de um besouro, dá a ele um valor de armadura igual a 3.

AMEAÇA: MENOR

O estágio final de vida dos filhos chega quando eles novamente devoram uma cria das trevas ou outro alvo maculado. Sua carapaça externa endurece, dando a eles uma proteção mais forte contra qualquer um que ataquem, e novas pernas insetoides agudas e afiadas brotam. Se veem um momento de fraqueza em um inimigo, eles desferem um ataque furioso com essas pernas adicionais, cortando e destroçando seus inimigos. Esta forma final dos filhos é de longe a mais perigosa.

ARQUIDEMÔNIO

Mestres das crias das trevas e portadores do Flagelo, há poucas coisas em Thedas tão perigosas quanto um arquidemônio. Criados quando as crias das trevas encontraram um dos Velhos Deuses e o corromperam, estes inimigos supremos tomam a forma de grandes dragões flagelados.

Aterrozentas e imensamente poderosas, os arquidemônios são increivelmente inteligentes e impiedosamente malignos. Usando seus poderes e astúcia, controlam e coordenam as crias das trevas, transformando-as de uma consciência coletiva de monstros violentos em um exército disciplinado. Isto então se torna o Flagelo, que não irá parar enquanto o arquidemônio viver. Seu controle mental e comandos aos seus seguidores são geralmente interceptados pelos Guardiões Cinzentos na foma de visões e sonhos perturbadores.

FILHO JOVEM		CRIA DAS TREVAS	
HABILIDADES (FOCOS)			
0	ASTÚCIA		
-2	COMUNICAÇÃO		
2	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA, VIGOR)		
3	DESTREZA (GARRAS)		
3	FORÇA (INTIMIDAÇÃO, MORDIDA)		
1	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO (OLFATO)		
3	VONTADE (MORAL)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
18	25	13	3
ARMA		ATAQUE	DANO
Garra dianteira		+5	2d6+3
Mordida		+5	1d6+4
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar, devorar (2 PF), escaramuça e perfurar (1 PF).

DEVORAR: quando está adjacente a um personagem derribado, um filho pode fazer um ataque de mordida como uma ação especial por 2 PF.

EXOESQUELETO: a casca dura de um filho jovem, semelhante à de um besouro, dá a ele um valor de armadura igual a 3.

AGULHA AFIADA: as pernas insetoides de um filho têm pontas excepcionalmente afiadas e fortes. Um filho pode realizar a façanha de combate perfurar por 1 PF em vez de 2 quando ataca com as patas dianteiras.

AMEAÇA: MENOR

Cada arquidemônio tem seu próprio nome e personalidade, embora diga-se que todos procuram destruir e corromper aqueles que não são crias das trevas. Os arquidemônios de eras anteriores foram Dumat, o Dragão do Silêncio; Zazikel, o Dragão do Caos; Toth, o Dragão do Fogo, e Andoral, o Dragão dos Escravos. O arquidemônio da era atual é Urthemiel. Originalmente a deusa tevinter da beleza, ela agora é aterrorizante, má e faminta.

Encarar o arquidemônio do Quinto Flagelo deve ser o clímax da campanha. Não é uma luta que os PJs devem encarar inconscientemente. No game *Dragon Age: Origins*, os heróis não foram para a batalha sozinhos. Eles tinham aliados para manter as crias das trevas ocupadas enquanto se concentravam no arquidemônio. Na sua campanha, você pode decidir onde e quando o confronto climático acontece. Provavelmente alguns personagens vão morrer, mas você deve garantir que os PJs tenham uma chance. Jornadas por itens mágicos e aliados poderosos antes do encontro são bem apropriadas.

FILHO ADULTO		CRIA DAS TREVAS	
HABILIDADES (FOCOS)			
1	ASTÚCIA		
-2	COMUNICAÇÃO		
2	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA, VIGOR)		
3	DESTREZA (GARRAS)		
4	FORÇA (INTIMIDAÇÃO, MORDIDA)		
1	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO (OLFATO)		
3	VONTADE (MORAL)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
18	30	13	5
ARMA		ATAQUE	DANO
Garra dianteira		+6	2d6+4
Mordida		+5	1d6+5
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: ataque relâmpago (2 PF), escaramuça e perfurar (1 PF).

DEVORAR: quando está adjacente a um personagem derribado, um filho pode fazer um ataque de mordida como uma ação especial por 2 PF.

EXOESQUELETO: a casca dura de um filho adulto, semelhante à de um besouro, dá a ele um valor de armadura igual a 5.

AGULHA AFIADA: as pernas insetoides de um filho têm pontas excepcionalmente afiadas e fortes. Um filho pode realizar a façanha de combate perfurar por 1 PF em vez de 2 quando ataca com as patas dianteiras.

MEMBROS MÚLTIPLOS: um filho adulto pode usar seus membros insetoides adicionais para fazer uma sequência de ataques. A façanha de combate ataque relâmpago custa a um Filho adulto 2 PF em vez de 3 quando ele ataca com seus membros dianteiros.

AMEAÇA: MODERADA



ARQUIDEMÔNIO

VELHO DEUS CORROMPIDO

HABILIDADES (FOCOS)

5	ASTÚCIA		
0	COMUNICAÇÃO		
9	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
6	DESTREZA (MORDIDA, RAJADA DE CORRUPÇÃO)		
10	FORÇA (GARRAS)		
7	MAGIA		
5	PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO, VISÃO)		
7	VONTADE (CORAGEM, MORAL)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
14 (voo 15)	300	16	12
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+12	2d6+10	
Goque com cauda	+6	1d6+10	
Mordida	+8	3d6+10	
Rajada de corrupção	+8	4d6+5	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: ataque relâmpago, golpe letal, golpe com cauda (2 PF) e vórtice (2 PF).

DENTE E GARRA: um arquidemônio pode atacar com uma garra e uma mordida como uma única ação principal. Ambos os ataques podem gerar pontos de façanha.

RAJADA DE CORRUPÇÃO: um arquidemônio pode cuspir chamas púrpuras como um ataque à distância. A rajada de corrupção tem um alcance curto de 16 metros e longo de 32 metros.

VENDAVAL: como uma ação menor, um arquidemônio pode bater suas asas e criar um vendaval. Qualquer um a até 4 metros deve fazer um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra NA 16 ou será jogado a 1d6 metros de distância. Aqueles que falharem no teste e tirarem 1 ou 2 no dado do dragão também são derrubados.

DETONAR CRIAS DAS TREVAS: como uma ação menor, um arquidemônio pode fazer uma cria das trevas a 24 metros explodir. Qualquer um a até 4 metros da explosão sofre 2d6+7 de dano.

RUGIDO: como uma ação principal, um arquidemônio pode emitir um urro capaz de gelar o sangue de seus inimigos. Todos os inimigos a até 24 metros devem fazer um teste de VONTADE (CORAGEM) contra NA 17. Aqueles que falharem não podem fazer qualquer ação principal, exceto correr.

BAFORADA DE CORRUPÇÃO: como uma ação principal, um arquidemônio pode cuspir uma chama púrpura cintilante em um arco largo (4 m de comprimento por 6 m de largura) ou uma torrente estreita (8 m de comprimento por 2 m de largura). Alvos na área sofrem 2d6+4 pontos de dano penetrante, ou metade disso se forem bem-sucedidos em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra NA 18.

GOLPE COM CAUDA: como uma façanha especial de 2 PF, um arquidemônio pode desferir um golpe com sua cauda contra qualquer oponente adjacente. Números duplos neste ataque não geram pontos de façanha.

VÓRTICE: como uma façanha especial de 2 PF, um arquidemônio pode criar um redemoinho de energia corrompida em qualquer lugar a até 24 metros. O vórtice tem 4 metros de raio. Inimigos dentro dele sofrem 1d6 pontos de dano penetrante, enquanto crias das trevas dentro dele recuperam 1d6 pontos de Saúde. O vórtice não afeta o arquidemônio.

COURO DURO: um arquidemônio é protegido por escamas extremamente duras. Tem um valor de armadura igual a 12.

GRANDE E DOMINANTE: poucas criaturas se comparam ao tamanho e força de um arquidemônio. Ele é imune às façanhas de combate derrubar e escaramuça e trata os inimigos a até 4 metros de distância como se estivessem adjacentes.

QUASE IMORTAL: se qualquer criatura que não seja um Guardião Cinzento matar um arquidemônio, a alma do monstro viaja para a criatura maculada mais próxima e, com tempo, ele retornará ao seu poder antigo. A única forma de destruir permanentemente um arquidemônio é fazer com que um Guardião Cinzento dê o golpe fatal. Neste caso, a alma do arquidemônio entrará no corpo do Guardião Cinzento e ambas as almas serão destruídas.

AMEAÇA: LENDÁRIA

DRAGÕES

De dragonetes aos grandes altos dragões, os dragões são centrais na história e cultura de Thedas. Supostamente caçados até a extinção pelos caçadores nevarrananos durante eras anteriores, os dragões retornaram para anunciar o início de uma nova era. Dragões e criaturas similares são sempre perigosas, e a maioria dos mais poderosos pode ser derrotada apenas pelos maiores heróis ou pelos mais poderosos caçadores de dragões.

DRAGONETE

Dragonetes são feras reptilianas quadrúpedes que vivem em complexos de cavernas e ocasionalmente nas florestas de Ferelden. São predadores rápidos e cruéis, com o tamanho aproximado de um cervo jovem. Dragonetes frequentemente caçam em pequenos bandos de três a cinco membros, mas mesmo um dragonete solitário não deve ser subestimado, já que eles possuem garras recurvadas e dentes afiados. São criaturas bastante inteligentes, mas não especialmente resistentes — apenas muito rápidas. Assim como os quase lendários dragões que lhes emprestam o nome, podem cuspir pequenas labaredas.

DRAGONETE		DRAGÃO	
HABILIDADES (FOCOS)			
-1	ASTÚCIA		
-1	COMUNICAÇÃO		
2	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)		
5	DESTREZA (INICIATIVA)		
2	FORÇA (GARRAS, SALTO)		
0	MAGIA		
3	PERCEPÇÃO (VISÃO)		
1	VONTADE (MORAL)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
16	15	15	3
ARMA	ATAQUE	DANO	
Cuspe de fogo	+5	2d6	
Garras	+4	2d6+2	
Mordida	+5	1d6+2	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: golpe com cauda (3 PF), penetrar armadura e rasgar (2 PF).

MORDIDA RÁPIDA: após um ataque bem-sucedido com suas garras, um dragonete pode usar Mordida Rápida por 2 PF. O alvo da mordida deve ser o mesmo do ataque original. Um número duplo nesse ataque extra não gera pontos de façanha.

COURO GROSSO: a pele escamosa de um dragonete concede à criatura um valor de armadura igual a 3.

CUSPE DE FOGO: um dragonete pode cuspir fogo como um ataque à distância. O cuspe de fogo tem alcance curto igual a 6 metros e alcance longo igual a 12 metros.

AMEAÇA: MENOR

DRACO

Dracos são os machos adultos dos dragonetes. Ao contrário das fêmeas, que crescem para se tornar os lendários dragões alados, os machos têm apenas vestígios de esporões onde as fêmeas desenvolvem asas. Dracos adultos procuram os covis de fêmeas adultas, unindo-se aos seus haréns, defendendo seus filhotes e caçando para elas. Dracos lutam com garras afiadas e mordidas esmagadoras. Podem cuspir bolas de chamas e desferir golpes poderosos com suas caudas.

As escamas dos dracos formam uma armadura natural resistente, e seu couro é valioso para a criação de armaduras muito eficientes, descritas com maiores detalhes no CAPÍTULO 13: RECOMPENSAS.

DRACO	DRAGÃO		
HABILIDADES (FOCOS)			
0	ASTÚCIA		
0	COMUNICAÇÃO		
5	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)		
5	DESTREZA (CUSPE DE FOGO, INICIATIVA)		
5	FORÇA (GARRAS, SALTO)		
1	MAGIA		
4	PERCEPÇÃO (RASTREAR, VISÃO)		
2	VONTADE (CORAGEM)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
16	55	15	5
ARMA	ATAQUE	DANO	
Cuspe de fogo	+7	3d6	
Garras	+7	2d6+5	
Golpe com cauda	+7	1d6+5	
Mordida	+7	2d6+5	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: golpe com cauda (3 PF), penetrar armadura e rasgar (2 PF).

CUSPE DE FOGO: um draco pode cuspir fogo como um ataque à distância com alcance curto de 6 metros e alcance longo de 12 metros. Por 2 PF, um draco pode espalhar as chamas para cobrir uma área com diâmetro de 8 metros centrada no alvo original. Outros alvos dentro desta área podem fazer um teste oposto de DESTREZA (ACROBACIA) contra DESTREZA (CUSPE DE FOGO) para sofrer apenas metade do dano.

GOLPE COM CAUDA: um draco pode realizar as façanhas derrubar e golpe poderoso simultaneamente por 3 PF ao atacar com sua cauda.

RASGAR: um draco pode realizar a façanha especial rasgar por 2 PF após um ataque de garra bem-sucedido. A criatura faz um ataque de garra adicional contra o mesmo alvo. Este ataque não gera pontos de façanha.

RESISTÊNCIA A FOGO: um draco não sofre dano por ataques baseados em fogo.

COURO DURO: a pele escamosa de um draco dá a ele um valor de armadura igual a 5.

AMEAÇA: MODERADA

ALTOS DRAGÕES

Os mais antigos e poderosos de seu tipo, altos dragões são sempre fêmeas. Dragões machos nunca se desenvolvem além do estágio de draco sem asas, mas em algum momento, uma fêmea que sobrevive à idade avançada vai brotar asas, crescer em tamanho e poder e se tornar um alto dragão. Neste estágio de desenvolvimento, estas fêmeas são raramente vistas fora de seus covis. Isto torna sua aparição um evento significativo e nefasto.

Na maior parte do tempo, há pouco a se temer de um alto dragão, apesar de seu poder, a menos que ele seja encontrado em seu covil. Um alto dragão passa décadas em reclusão e hibernação em covis encontrados apenas nas áreas mais selvagens de Thedas. Entretanto, quando se prepara para chocar uma ninhada, estas criaturas deixam seus lares e voam pela terra procurando presas para si mesmas e seus recém-nascidos.

Altos dragões são inimigos formidáveis e tornam uma luta extremamente desafiadora, principalmente nas versões Elite, Heroico e Épico. Ao contrário do que dizem algumas histórias e lendas sobre dragões, os altos dragões de Thedas não falam muito. Eles não veem utilidade em humanos ou em outros seres, a não ser como comida. Você nunca negocia com um alto dragão — você apenas tenta sobreviver ao encontro.

WYVERN

O wyvern é um membro da família dos dragões e especialmente importante para a cultura orlesiana.

Um wyvern adulto tem quase o tamanho de um dragão, mas enquanto o dragão é ágil e semelhante a um lagarto, um wyvern tem uma musculatura mais espessa e é mais volumoso. A cabeça de um wyvern é robusta e quadrada, com uma mandíbula dividida e barbatanas protuberantes. São criaturas coloridas, berrantes e ferozes.

Embora historicamente fossem classificados como primos menores dos dracos e dragões, wyverns diferem-se de outros da família dos dragões tanto na forma física quanto no comportamento. Wyverns levam existências solitárias, defendendo seu território contra a intrusão de outras criaturas, incluindo outros wyverns. Wyverns agressivos defendem seu território até mesmo contra dragões que certamente poderiam superá-los em uma batalha. Os territórios dos wyverns às vezes se sobrepõem, pois vários wyverns podem ser atraídos para os mesmos terrenos ou fontes de água, mas não por muito tempo. Vistosas e barulhentas demonstrações de domínio e secreções de cheiro forte servem para decidir a maior parte das competições entre sua raça, levando cada wyvern a defender ferozmente qualquer que seja seu terreno.

O habitat natural do wyvern fica em poucas cadeias de montanhas de Thedas — terras rochosas, estéreis em alguns lugares e verdejantes em outros, onde o wyvern possa viver como um grande predador. Wyverns geralmente não diferenciam entre presas inteligentes ou não. Podem comer gado, lobos selvagens, animais de estimação e pessoas civilizadas, se tiverem a necessidade e oportunidade. Frequentemente os wyverns injetam seu veneno na presa e a deixam vagar e morrer, talvez como algum tipo de senso animal de esporte ou talvez por simples comodidade.

As asas de um wyvern são resistentes, mas imprecisas. Um wyvern não voa de verdade, mas plana. Com um ponto de partida adequado e ventos favoráveis, um wyvern pode planar por milhas, espreitando presas e mapeando seu território. Com suas fortes garras, eles podem agarrar e escalar qualquer pedra vertical para conseguir bons apoios e altitude. Um wyvern também pode saltar grandes distâncias, como um dragão. Eles são escaramuçadores rápidos e poderosos, raramente ficando parados durante uma luta.

Apesar disso tudo, o aspecto mais perigoso de um wyvern é seu veneno. Quando provocados, wyverns cospem veneno a uma distância de vários metros. Se não for tratado, este veneno é fatal.

Os exércitos de Andraste e Maferath se reuniram no oeste. E a Profetisa foi às montanhas sozinha para cantar ao Criador. Ela não desejava levar ninguém consigo, exceto Justinia e Maferath.

Eles escalaram até chegar a um vale com um pequeno lago — parado e limpido, refletindo perfeitamente o céu — e lá a Amada Andraste disse que descansariam. Ela se sentou às margens do lago e disse aos seus queridos companheiros: "Esperem comigo, meus amigos. E o que quer que aconteça, não temam". Então ela começou a cantar.

Enquanto Andraste cantava, as montanhas se dobraram para escutar. Estrelas desceram do firmamento para ficarem próximas a ela. Passaros e feras de todos os tipos vieram e se ajoelharam aos pés de Andraste. Justinia e Maferath testemunharam isso e ficaram com medo.

Então, dos despenhadeiros ingremes, um grande wyvern apareceu, mostrando suas presas e abafando a canção da Profetisa com seus rugidos. A fera desceu do despenhadeiro como um raio do céu. Maferath sacou suas espadas e golpeou o wyvern, cortando parte de sua crista.

Mas a Profetisa colocou sua mão sobre o braço de Maferath e o deteve. E o wyvern aproximou-se de Andraste e se ajoelhou e, quando se ergueu, deixou sangue no chão, que pingava do ferimento que Maferath causara. E Maferath ficou envergonhado porque cedera ao medo apesar das palavras de Andraste. Ele deslizou sua mão pela lâmina de sua espada, derramando seu próprio sangue e unindo-o ao do wyvern. Com isso, a fera balançou a cabeça em reconhecimento uma vez e então partiu, tão rápido quanto aparecera.



ALTO DRAGÃO

DRAGÃO

HABILIDADES (FOCOS)

-1	ASTÚCIA
-1	COMUNICAÇÃO
8	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
5	DESTREZA (CUSPE DE FOGO, MORDIDA)
9	FORÇA (GARRAS)
3	MAGIA
4	PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO, VISÃO)
6	VONTADE (CORAGEM, MORAL)

VELOCIDADE SAÚDE DEFESA ARMADURA

14 (voo 15)	200	15	11
-------------	-----	----	----

ARMA ATAQUE DANO

Cuspe de fogo	+7	3d6+4
Garras	+11	2d6+9
Golpe com cauda	+5	1d6+9
Mordida	+7	2d6+9

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: golpe letal (5 PF), ataque relâmpago (3 PF), penetrar armadura (2 PF) e golpe com cauda (2 PF).

DENTE E GARRA: um alto dragão pode atacar com uma garra e uma mordida como uma única ação principal. Ambos os ataques podem gerar pontos de façanha.

CUSPE DE FOGO: um alto dragão pode cuspir fogo como um ataque à distância com alcance curto de 12 metros e alcance longo de 24 metros.

VENDAVAL: como uma ação menor, um alto dragão pode bater suas asas e criar um vendaval. Qualquer um a até 4 metros deve fazer um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra NA 15 ou será jogado a 1d6 metros de distância. Aqueles que falharem no teste e tirarem 1 ou 2 no dado do dragão também são derrubados.

BAFORADA DE CHAMAS: como uma ação principal, um alto dragão pode cuspir chamas em um arco largo (4 m de comprimento por 6 m de largura) ou uma torrente estreita (8 m de comprimento por 2 m de largura). Alvos na área sofrem 2d6 pontos de dano penetrante, ou metade disso se forem bem-sucedidos em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra NA 18.

RUGIDO: como uma ação principal, um alto dragão pode emitir um urro capaz de gelar o sangue de seus inimigos. Todos os inimigos a até 24 metros devem fazer um teste de VONTADE (CORAGEM) contra NA 15. Aqueles que falharem não podem fazer qualquer ação principal, exceto correr.

GRANDE E DOMINANTE: poucas criaturas se comparam ao tamanho e força de um alto dragão. Ele é imune às façanhas de combate derrubar e escaramuça e trata os inimigos a até 4 metros de distância como se estivessem adjacentes.

RESISTÊNCIA A FOGO: um alto dragão não sofre dano por ataques baseados em fogo.

GOLPE COM CAUDA: como uma façanha especial de 2 PF, um alto dragão pode desferir um golpe com sua cauda contra qualquer oponente adjacente. Números duplos neste ataque não geram pontos de façanha.

COURO DURO: um alto dragão é protegido por escamas extremamente duras. Tem um valor de armadura igual a 11.

AMEAÇA: TERRÍVEL

WYVERN	DRAGÃO		
HABILIDADES (FOCOS)			
-2	ASTÚCIA		
-1	COMUNICAÇÃO		
7	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
5	DESTREZA (INICIATIVA, MORDIDA)		
7	FORÇA (GARRAS, SALTO)		
0	MAGIA		
4	PERCEPÇÃO (OLFATO)		
3	VONTADE (CORAGEM)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
18	95	14	5
ARMA	ATAQUE	DANO	
Chicotada com cauda	+7	1d6+7	
Garras	+9	2d6+7	
Mordida	+7	2d6+7	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: chicotada com cauda (1+ PF), escaramuça (1+ PF), injetar veneno (3 PF) e rasgar (2 PF).

RASGAR: um wyvern pode realizar a façanha especial rasgar por 2 PF após um ataque com mordida bem-sucedido. A criatura faz um ataque com garras adicional contra qualquer alvo adjacente. Números duplos no ataque de rasgar não geram pontos de façanha.

ESCARAMUÇADOR RÁPIDO: um wyvern automaticamente gera 1 PF a cada turno para usar na façanha escaramuça. Ele só pode usar este ponto de façanha grátis para se mover, e estes pontos não se acumulam de turno a turno.

INJETAR VENENO: após um ataque bem-sucedido de mordida, um wyvern pode usar Injetar Veneno por 3 PF, iniciando em sua vítima uma contagem para uma morte lenta. O alvo sofre -4 em Destreza pelo resto do encontro e cai para 0 de Saúde depois de uma quantidade de horas igual a 1d6 + Constituição (mínimo de 1 hora).

CUSPIR VENENO: como uma ação principal, um wyvern pode cuspir uma borrifada de veneno em até dois alvos a até 10 metros. Os alvos devem ter sucesso em um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra NA 15 e CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 15 ou sofrerão a penalidade de Destreza de Injetar Veneno pelo resto do encontro (os efeitos não são cumulativos).

CHICOTADA COM CAUDA: com um ataque de chicotada com cauda, um wyvern pode realizar a façanha derrubar por 1 PF para cada alvo adjacente. O único limite na quantidade de alvos adjacentes que podem ser afetados por este ataque é a quantidade de pontos de façanha disponíveis para o wyvern. Os alvos podem ser empurrados a 2 metros de distância, como na façanha escaramuça, se a quantidade de pontos de façanha disponíveis permitir.

COURO DURO: a pele resistente de um wyvern concede a ele um valor de armadura igual a 5.

AMEAÇA: MAIOR



ESPÍRITOS MALIGNOS & CADÁVERES POSSUÍDOS

Os demônios do Turvo têm uma terrível fome pelos prazeres do mundo que sentem do outro lado do Véu. Sua inveja faz com que arranhem as muralhas do que percebem como sua prisão, sempre forçando os limites do Turvo. Quando um demônio finalmente consegue atravessar, deve procurar uma forma que irá possuir, ou será tragado de volta ao Turvo, através do Véu. Infelizmente para os demônios, o Véu é fraco em lugares onde houve muitas mortes, como campos de batalha e aldeias devastadas pela peste. Assim, muitos demônios acabam possuindo as formas dos mortos. A raiva e frustração desses seres é inimaginável.

Finalmente atravessar para o mundo dos vivos, cheio de seus deliciosos prazeres, apenas para ficar preso em um cadáver que mal pode sustentar sua essência é enlouquecedor. De fato, quase sempre esses demônios ficam insanos, abandonando até mesmo a estranha razão de sua espécie em favor da loucura delirante.



O tipo de demônio e a condição do cadáver que ele habita determinam a criatura que esta união horrenda gera. O Coro ensina que os demônios estão alinhados aos Cinco Grandes Pecados, em ordem crescente de poder: ira, fome, preguiça, desejo e orgulho. Destruir um corpo possuído envia o demônio que o habita de volta ao Turvo.

A seguir são apresentados alguns dos mortos-vivos mais comuns em Ferelden.

APARIÇÕES ANÃS

Em histórias anãs sobre colapsos de túneis e minas, um tema comum é o som de pancadas vindo do lado oposto do colapso, frequentemente muito depois que os mineradores já pereceram. São as batidas das aparições anãs, espíritos inquietos — geralmente de mineradores — perdidos nas profundezas, seu trabalho incompleto, incapazes de descansar.

Aparições anãs são frequentemente culpadas por atrair os incautos para áreas perigosas: túneis prestes a desabar, entradas de minas com ar ruim ou bordas de crateras. Alguns ouvem a batida de suas picaretas e martelos espetrais ecoando vagamente nos túneis e cavernas das Estradas Profundas, ou escutam vozes sussurrando, instigando-os à morte certa. Se tentativas de atrair vítimas para sua morte falham, as aparições anãs enlouquecem de raiva, manifestando-se como anões espetrais, empunhando ferramentas e gemendo ou gritando com fúria.

APARIÇÃO ANÃ

ALMA PERDIDA

HABILIDADES (FOCOS)	
0	ASTÚCIA
0	COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO)
4	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
2	DESTREZA (BRIGA)
3	FORÇA (ARMAS DE CONTUSÃO, MACHADOS)
0	MAGIA
1	PERCEPÇÃO
2	VONTADE (MORAL)
VELOCIDADE	SAÚDE
12	25
ARMA	ATAQUE
Martelo ou picareta	+5
DANO	
1d6+6	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS	

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar e escaramuça.

INCORPOREO: aparições anãs ignoram os efeitos de terreno e dano não mágico. Feitiços e armas mágicas afetam-nos normalmente. Um personagem atacando uma aparição anã pode realizar a façanha especial Inimigo de Espíritos por 3 PF. O personagem causa dano normal com armas, mas substitui Força por Magia. Um personagem com Magia 2 e usando uma espada longa, por exemplo, causaria 2d6+2 de dano com a façanha Inimigo de Espíritos.

AMEAÇA: MODERADA

CADÁVERES ANIMADOS

Criaturas famintas e hediondas, cadáveres devoradores tendem a se juntar e atacar em grandes bandos, buscando consumir quaisquer seres vivos que possam alcançar. Seu apetite voraz por carne é infinito, e sua fome pela vida é tão poderosa que alguns cadáveres devoradores já demonstraram a habilidade de drenar a vida de seus oponentes, simplesmente estando próximos a eles. Em geral, cadáveres devoradores não usam armas, preferindo destroçar suas vítimas e mastigar os pedaços sangrentos com a máxima rapidez.

Um demônio da fúria que tenha acabado de chegar do Turvo possui um pouco mais de poder, e pode conseguir animar um cadáver fresco. Esses seres são desajeitados, mas astutos, e sabem apresentar menos perigo do que realmente representam. A decomposição de um cadáver enfurecido varia muito, e sua aparência depende inteiramente da morte que o corpo sofreu. Sua ira é tamanha que preferem estrangular suas vítimas.

CADÁVER DEVORADOR

DEMÔNIO DA FOME

HABILIDADES (FOCOS)

0	ASTÚCIA		
-2	COMUNICAÇÃO		
4	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
2	DESTREZA		
3	FORÇA (GARRAS, INTIMIDAÇÃO)		
2	MAGIA		
0	PERCEPÇÃO		
2	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
8	30	12	0
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+5	1d6+5	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: drenar vida e penetrar armadura.

DRENAR VIDA: um cadáver devorador pode sugar a força vital de inimigos próximos, como uma façanha especial, por 5 PF. Todos os inimigos dentro de 5 metros do cadáver devorador sofrem 1d6 pontos de dano penetrante, e o cadáver recupera Saúde igual ao dano total causado.

LOUCURA DELIRANTE: o demônio que habita o cadáver devorador é louco. Um cadáver devorador é automaticamente bem-sucedido em testes de VONTADE (MORAL).

AMEAÇA: MENOR

ESPECTRO DAS CINZAS

Um espetro das cinzas é uma sombra particularmente poderosa, um espírito inquieto vindo do Turvo. Ele forma um corpo para si mesmo, em geral a partir das cinzas de corpos queimados, embora seja capaz de usar pó, ossos triturados, mofo ou até mesmo sangue. Apesar das aparências, o corpo de um espetro das cinzas é apenas um construto, e o espírito pode dissipá-lo e reconstruí-lo à vontade. Assim, causar dano ao corpo de um espetro das cinzas não o fere; a única forma de ferir permanentemente esta criatura é com magia.

Espetros das cinzas são inimigos perigosos, capazes de drenar a vida de criaturas, matá-las com rajadas de chamas e cercá-las com tempestades de escombros. Também usam sua habilidade de dissipar-se e reconstruir-se para cercar seus inimigos e atacar de surpresa.

Espetros das cinzas assombram ruínas antigas e áreas montanhosas. De acordo com as lendas, os primeiros deles eram seguidores de Andraste que se sacrificaram em chamas, assim como sua profetisa pereceu, para que pudesse salvar a urna sagrada de suas cinzas para sempre.

CADÁVER ENFURECIDO

DEMÔNIO DA FÚRIA

HABILIDADES (FOCOS)

1	ASTÚCIA		
-2	COMUNICAÇÃO		
4	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
0	DESTREZA		
4	FORÇA (GARRAS, INTIMIDAÇÃO)		
2	MAGIA		
0	PERCEPÇÃO		
2	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
8	40	10	0
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+6	1d6+6	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: desarmar e estrangular.

ESTRANGULAR: um cadáver enfurecido pode estrangular um oponente em combate corpo-a-corpo, como uma façanha especial, por 3 PF. A vítima sofre 1d6 pontos de dano penetrante. Em seu turno, a vítima pode se libertar se vencer um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR). Se falhar, sofre mais 1d6 pontos de dano penetrante. No turno do cadáver enfurecido, ele pode gastar uma ação principal e fazer um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) para continuar estrangulando a vítima. Se vencer, ele causa mais 1d6 pontos de dano penetrante. Caso contrário, a vítima se liberta.

LOUCURA DELIRANTE: o demônio que habita o cadáver enfurecido é louco. Um cadáver enfurecido é automaticamente bem-sucedido em testes de VONTADE (MORAL).

AMEAÇA: MENOR



ESPECTRO DAS CINZAS

ALMA PERDIDA

HABILIDADES (FOCOS)

1	ASTÚCIA
-2	COMUNICAÇÃO
0	CONSTITUIÇÃO
5	DESTREZA (FURTIVIDADE, RAJADA DE FOGO, TOQUE DE DRENO)

-3	FORÇA
5	MAGIA
2	PERCEPÇÃO
4	VONTADE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
15	35	15	0
ARMA	ATAQUE	DANO	
Rajada de fogo	+7	2d6+4 (P)	
Toque de dreno	+7	1d6+5 (P)	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: ataque relâmpago, ataque surpresa e redemoinho (4 PF).

TOQUE DE DRENO: o toque de um espectro das cinzas drena a energia vital do alvo, causando $1d6 + \text{Magia}$ pontos de dano penetrante.

ATAQUE SURPRESA: um espectro das cinzas pode fazer um ataque surpresa, desfazendo e rematerializando seu corpo em um local diferente. Isto funciona como o poder Apunhalar pelas Costas dos ladrinos. Se o espectro vencer um teste oposto de DESTREZA (FURTIVIDADE) contra a PERCEPÇÃO (VISÃO) do alvo, sua ação principal na mesma rodada pode ser um ataque que recebe um bônus de +2 e causa $1d6$ pontos de dano extra.

INCORPÓREO: espectros das cinzas ignoram os efeitos de terreno e dano não mágico. Feitiços e armas mágicas afetam-nos normalmente. Um personagem atacando um espectro das cinzas pode realizar a façanha especial Inimigo de Espíritos por 3 PF. O personagem causa dano normal com armas, mas substitui Força por Magia. Um personagem com Magia 2 e usando uma espada longa, por exemplo, causaria $2d6+2$ de dano com a façanha Inimigo de Espíritos.

RAJADA DE FOGO: a rajada de fogo de um espectro das cinzas tem a mesma área de efeito do feitiço de mesmo nome (veja a página 118), mas não exige mana, causa mais dano e seu dano é penetrante. O espectro deve fazer uma rolagem de ataque contra cada alvo. Os alvos atingidos podem fazer um teste de DESTREZA (ACROBACIA) contra NA 15 para reduzir o dano a $1d6+2$.

REDEMOINHO: um espectro das cinzas pode realizar a façanha especial redemoinho por 4 PF. Todos os inimigos dentro de 6 metros são golpeados repetidamente por uma tempestade de cinzas que drena sua vida, causando $1d6+4$ pontos de dano penetrante.

AMEAÇA: MODERADA

ESQUELETO

Esqueletos são exatamente o que o nome sugere: pilhas de ossos animadas, habitadas por um demônio da fúria. São criaturas sem mente, que vagam a esmo — ou então jazem imóveis nas imediações do local de sua “primeira morte” — até encontrarem seres vivos de qualquer tipo. Esqueletos simplesmente atacam todos os alvos vivos, nunca hesitando, até que sejam despedaçados. Caso tenham vindo de um campo de batalha e possuam uma arma, tentam usá-la. Caso contrário, simplesmente arranham seus inimigos com os ossos quebrados de seus dedos.

Esqueletos com presas são semelhantes a esqueletos comuns, mas habitados por demônios da fome, mais letais e poderosos. Sua terrível vontade pode distorcer os ossos de seu novo corpo, fazendo com que os dentes do cadáver cresçam e fiquem afiados. Ao contrário de seus parentes inferiores, eles mantêm alguma inteligência, e usam armas, se tiverem. Caso contrário, usam seus dentes e garras, que moldam ao afiar os ossos de seus dedos em pontas letais. Esqueletos com presas bebem o sangue de suas vítimas, obtendo nutrição a partir disso, em um processo arcano que os estudiosos de Ferelden ainda não compreendem.

ESQUELETO		DEMÔNIO DA FÚRIA	
HABILIDADES (FOCOS)			
-2			ASTÚCIA
-2			COMUNICAÇÃO
2			CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
2			DESTREZA
3			FORÇA (GARRAS)
1			MAGIA
0			PERCEPÇÃO
2			VONTADE
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	17	12	0
ARMA		ATAQUE	DANO
Arco curto		+2	1d6+3
Garras		+5	1d6+5
Pique		+3	2d6+3
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: golpe poderoso e penetrar armadura.

LOUCURA DELIRANTE: o demônio que habita o esqueleto é louco. Um esqueleto é automaticamente bem-sucedido em testes de VONTADE (MORAL).

GRUPOS DE ARMAS: arcos, armas de contusão e lanças.

EQUIPAMENTO: arco ou lança de duas mãos.

AMEAÇA: MENOR



ESQUELETO COM PRESAS		DEMÔNIO DA FOME	
HABILIDADES (FOCOS)			
-1			ASTÚCIA
-2			COMUNICAÇÃO
3			CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
2			DESTREZA (MORDIDA)
3			FORÇA (GARRAS, LÂMINAS PESADAS)
2			MAGIA
0			PERCEPÇÃO
2			VONTADE
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
9	22	12	4
ARMA		ATAQUE	DANO
Espada longa		+5	2d6+3
Garras		+5	1d6+5
Mordida		+4	1d6+3
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

CURA DO SANGUE: um esqueleto com presas que morda um inimigo inconsciente ou morto recupera 2d6 pontos de Saúde. Se esta habilidade for usada contra um inimigo inconsciente, conta como um golpe de misericórdia.

LOUCURA DELIRANTE: o demônio que habita o esqueleto com presas é louco. Um esqueleto é automaticamente bem-sucedido em testes de VONTADE (MORAL).

TALENTOS: Estilo de Arma Única (novato) e Treinamento com Armaduras (novato).

GRUPOS DE ARMAS: lâminas leves, lâminas pesadas e machados.

EQUIPAMENTO: couro pesado e espada longa.

AMEAÇA: MENOR



POSSUINDO CADÁVERES PODEROSOS

As estatísticas fornecidas para o horror arcano e o redivivo descrevem uma versão típica e inferior. Demônios que tomem controle de cadáveres poderosos como magos ou guerreiros experientes têm habilidades maiores, com valores de habilidades mais altos, focos adicionais, mais Saúde e outros poderes. Mesmo na morte, um grande herói que sucumbiu à possessão demoníaca pode se tornar um inimigo terrível.

HORROR ARCANO

Quando um demônio da fúria ou da fome possui um cadáver, ele cria uma criatura cambaleante e desajeitada, que ameaça apenas os fracos ou inexperientes. Os espíritos mais fortes — demônios do desejo e do orgulho —, entretanto, criam uma ameaça muito maior. Estes cadáveres possuídos sabem que a união faz a força, então lideram hordas de esqueletos mais fracos.

Mesmo na morte, os magos correm o risco de sucumbir à possessão demoníaca. No corpo de um mago morto, um demônio do orgulho se torna um horror arcano, canalizando magia de espírito através de si mesmo enquanto seus restos secos se desintegram. Um horror arcano conhece magia, e tem as ferramentas para consumir o poder de outros magos.

HORROR ARCANO		DEMÔNIO DO ORGULHO	
HABILIDADES (FOCOS)			
2	ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO)	0	COMUNICAÇÃO
1	CONSTITUIÇÃO	1	DESTREZA (CAJADOS)
1	FORÇA	0	MAGIA (ESPÍRITO, LANÇA ARCANA)
4	PERCEPÇÃO	0	VONTADE
2			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
11	70	11	3
ARMA	ATAQUE	DANO	
Cajado	+3	1d6	
Lança arcana	+6	1d6+6	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: escaramuça e postura defensiva.

PODER DE FEITIÇO: 14 (16) **MANA:** 40.

FEITÇOS: campo de força, dissipar magia, explosão mental e raio arcano.

EXPLOSÃO ARCANA: quando um horror arcano usa raio arcano, ele pode pagar 2 PM extras. Se fizer isso, todas as criaturas a até 2 metros do alvo sofrem 2d6 pontos de dano. Um teste bem-sucedido de DESTREZA (ACROBACIA) contra Poder de Feitiço reduz o dano a 1d6.

AURA EXAUSTIVA: um inimigo que comece seu turno a até 4 metros de um horror arcano perde 1d6 PM se pode lançar feitiços, ou 1d6 de Saúde se não pode ou se não tem mais PM. O horror arcano recupera um número de PM igual à quantidade de PM ou Saúde que o inimigo perder.

RESISTÊNCIA A ESPÍRITO: um horror arcano recebe um bônus de +1 em testes para resistir a feitiços e outros efeitos mágicos. O bônus aumenta para +3 contra feitiços de Espírito.

GRUPO DE ARMAS: briga e cajados.

EQUIPAMENTO: cajado.

AMEAÇA: MAIOR

REDIVIVO

A contraparte do horror arcano, o redivivo possui habilidades de batalha tão grandes quanto as habilidades mágicas do horror. Lutando sob escudo e armadura, o redivivo lidera seus servos pelo exemplo.

Cadávares sob comando de um redivivo lutam com táticas surpreendentemente inteligentes. Muitas patrulhas já foram dizimadas quando um redivivo ceifou suas fileiras, matando vários guerreiros com cada golpe de sua espada.

REDIVIVO	DEMÔNIO DO DESEJO/ORGULHO			
HABILIDADES (Focos)				
0	ASTÚCIA			
0	COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA)			
3	CONSTITUIÇÃO			
1	DESTREZA (INICIATIVA)			
3	FORÇA (LÂMINAS PESADAS, MACHADOS)			
2	MAGIA (ESPÍRITO)			
0	PERCEPÇÃO			
1	VONTADE (CORAGEM)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA	
8	60	12	8	
ARMA	ATAQUE	DANO		
Espada bastarda	+5	2d6+4		
Machado de arremesso	+5	1d6+5		

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: ameaçar (1 PF), desarmar e golpe duplo.

DEFESA SOMBRIA: aliados possuídos a até 2 metros de um redivivo consciente ganham um bônus de +1 em Defesa.

PUXÃO TELECINÉTICO: um redivivo pode realizar a façanha ameaçar por apenas 1 PF. Ele usa MAGIA (ESPÍRITO) em vez de FORÇA (INTIMIDAR) para o teste oposto e puxa o alvo 10 metros para perto de si se a ameaça tiver sucesso.

GRUPOS DE ARMAS: armas de contusão, briga, machados e lâminas pesadas.

EQUIPAMENTO: espada bastarda, malha pesada, escudo médio e machado de arremesso.

AMEAÇA: MAIOR

SOMBRA

Espíritos inquietos dos mortos, sombras são os resquícios de almas perdidas que escaparam do Turvo para o mundo mortal. Elas não têm memórias verdadeiras de sua vida, apenas um enorme vazio e uma sensação de perda que as leva a buscar seres vivos. De início, elas apenas observam-nos, escondidas nas trevas, mas logo começam a invejar os vivos e desejar suas vidas. À medida que sua malícia cresce, começam a drenar a energia vital de outros, exaurindo seus espíritos simplesmente estando em sua presença.

Sombras lembram manchas escuras, cada uma aderindo vagamente a uma forma humanoide. A despeito de sua fome de vida, grandes concentrações de seres vivos, como florestas e cidades, afastam-nas. Elas assombram lugares desolados, espreitando viajantes incautos. Não possuem pensamentos reais, apenas apetites que mal conseguem compreender.

SOMBRA	ALMA PERDIDA
HABILIDADES (Focos)	
0	ASTÚCIA
-2	COMUNICAÇÃO
0	CONSTITUIÇÃO
5	DESTREZA (FURTIVIDADE)
-3	FORÇA
4	MAGIA
1	PERCEPÇÃO
4	VONTADE
VELOCIDADE	SAÚDE
15	30
ARMA	ATAQUE
Toque de dreno	+5
	1d6+4 (P)

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: ataque relâmpago e aura de dreno.

AURA DE DRENO: uma sombra pode realizar a façanha especial aura de dreno por 4 PF. Todos os inimigos dentro de 4 metros sofrem 1d6 pontos de dano penetrante, enquanto a sombra suga sua essência vital.

INCORPOREO: sombras ignoram os efeitos de terreno e dano não mágico. Feitiços e armas mágicas afetam-nos normalmente. Um personagem atacando uma sombra pode realizar a façanha especial Inimigo de Espíritos por 3 PF. O personagem causa dano normal com armas, mas substitui Força por Magia. Um personagem com Magia 2 e usando uma espada longa, por exemplo, causaria 2d6+2 de dano com a façanha Inimigo de Espíritos.

TOQUE DE DRENO: o toque de uma sombra drena a energia vital do alvo, causando 1d6 + Magia pontos de dano penetrante.

AMEAÇA: MODERADA

DEMÔNIOS

Espíritos vis que se alimentam de emoções sombrias, os demônios habitam o Turvo. Eles desejam perfurar o Véu e entrar no mundo mortal – portanto, procuram aqueles sem força de vontade para resistir ou aqueles que cobiçam o poder que os demônios oferecem.

DEMÔNIO DA FÚRIA

HABILIDADES (FOCOS)	
-1	ASTÚCIA
-2	COMUNICAÇÃO
1	CONSTITUIÇÃO
4	DESTREZA (FURTIVIDADE, INICIATIVA)
4	FORÇA (GARRAS)
3	MAGIA
1	PERCEPÇÃO
0	VONTADE
VELOCIDADE	SAÚDE
14	50
ARMA	ATAQUE
Garras	+6
DEFESA	DANO
14	2d6+4
ARMADURA	
4	



Há muitos tipos de demônios, mas os cinco mais comuns são da fúria, fome, preguiça, desejo e orgulho. O simplório demônio da fúria apresenta relativamente pouca ameaça ao povo como um todo, mas um demônio do desejo ou do orgulho possui o intelecto e o carisma para influenciar eventos em grande escala. Um demônio com tal poder pode disseminar emoções negativas, permitindo que mais de seu tipo fujam do Turvo.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: escaramuça, incendiar (2 PF) e penetrar armadura.

AURA DE FOGO: no início do turno do demônio, qualquer criatura adjacente a ele sofre 2 pontos de dano penetrante.

COURO DE DEMÔNIO: o couro fluido e derretido de um demônio da fúria concede um valor de armadura igual a 4.

RESISTÊNCIA AO FOGO: um demônio da fúria não sofre dano de ataques baseados em fogo.

IMÓVEL: um demônio da fúria é imune às façanhas de combate escaramuça e derrubar.

INCENDIAR: um demônio da fúria pode incendiar seu alvo como uma façanha especial por 2 PF. O alvo sofre 1d6 de dano penetrante no começo de cada um de seus turnos até que o fogo seja apagado, o que exige uma ação menor.

AMEAÇA: MODERADA

DEMÔNIO DA PREGUIÇA

HABILIDADES (FOCOS)	
1	ASTÚCIA
3	COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO, PERSUASÃO)
1	CONSTITUIÇÃO
-2	DESTREZA
2	FORÇA (GARRAS)
4	MAGIA (ENTROPIA, PRIMAL)
1	PERCEPÇÃO (EMPATIA)
0	VONTADE
VELOCIDADE	SAÚDE
8	60
ARMA	ATAQUE
Garras	+4
DEFESA	DANO
8	2d6+2
ARMADURA	
6	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: feitiço rápido (3 PF) e golpe duplo.

PODER DE FEITIÇO: 14 (16). **MANA:** 45.

FEITIÇOS: cura, drenar vida, fraqueza e paralisia.

COURO DE DEMÔNIO: a estranha carne de um demônio da preguiça concede um valor de armadura igual a 6.

IMÓVEL: um demônio da preguiça é imune às façanhas de combate escaramuça e derrubar.

DRENO PODEROSO: quando um demônio da preguiça lança drenar vida, afeta todos os alvos sob a influência de um de seus feitiços de paralisia.

AMEAÇA: MODERADA

DEMÔNIO DO DESEJO

HABILIDADES (FOCOS)

3	ASTÚCIA		
4	COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO, PERSUASÃO, SEDUÇÃO)		
0	CONSTITUIÇÃO		
3	DESTREZA (BRIGA)		
1	FORÇA		
5	MAGIA (ENTROPIA, LANÇA ARCANA)		
3	PERCEPÇÃO (EMPATIA)		
2	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
13	50	13	7
ARMA	ATAQUE	DANO	
Lança arcana	+7	1d6+5	
Punho	+5	1d3+1	

DEMÔNIO DO ORGULHO

HABILIDADES (FOCOS)

2	ASTÚCIA		
2	COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO, PERSUASÃO)		
1	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
3	DESTREZA		
5	FORÇA (GARRAS)		
6	MAGIA (PRIMAL)		
0	PERCEPÇÃO		
2	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
13	85	13	10
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+7	2d6+5	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: golpe poderoso e onda de mana (4 PF).

COURO DE DEMÔNIO: a pele rochosa de um demônio do orgulho concede um valor de armadura igual a 10.

IMÓVEL: um demônio do orgulho é imune às façanhas de combate escaramuça e derrubar.

ONDA DE MANA: um demônio do orgulho pode explodir com mana como uma façanha especial ao custo de 4 PF. Todos os efeitos mágicos a até 6 metros são afetados como se o demônio do orgulho tivesse lançado *dissipar magia*. Conjuradores na área também perdem 1d6 pontos de mana.

EXPLOSÃO PRIMAL: como uma ação menor, o demônio pode emanar uma explosão de fogo ou gelo (à sua escolha) a partir do seu corpo. Qualquer um a até 2 metros do demônio sofre dano (2d6+3 pontos de dano de fogo ou 1d6+2 pontos de dano penetrante de gelo, ou metade, com um teste bem-sucedido de DESTREZA (ACROBACIA) contra NA 18).

AMEAÇA: MAIOR

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: gritar (3 PF) e insultar.

PODER DE FEITIÇO: 15 (17) **MANA:** 55.

FEITIÇOS: atordoar, drenar vida, escravo de sangue, maldição da aflição, maldição da vulnerabilidade e paralisia.

AURA DE RESISTÊNCIA A MAGIA: um demônio do desejo e os seus aliados a até 6 metros recebem +1 em todos os testes de habilidade para resistir a feitiços e outros efeitos mágicos. O bônus aumenta para +2 contra feitiços e efeitos de Espírito.

COURO DE DEMÔNIO: a aura mágica de um demônio do desejo concede a ele um valor de armadura igual 7.

IMÓVEL: um demônio do desejo é imune às façanhas de combate escaramuça e derrubar.

GRITAR: o demônio pode soltar um grito intenso como uma façanha especial com um custo de 3 PF. Qualquer personagem a até 10 metros sofre 1d6 pontos de dano penetrante e deve ser bem-sucedido em um teste de MAGIA (Espírito) contra NA 15 ou perder sua ação principal no próximo turno.

AMEAÇA: MAIOR



DEMÔNIOS MAiores

As estatísticas para estes demônios representam os mais comuns e fracos. Demônios mais poderosos terão modificações Elite, Heroico e Épico, bem como feitiços adicionais, especialmente de magia do Sangue. Estes demônios são geralmente uma ameaça um ou mais níveis acima do normal, dependendo de seu poder.

ABOMINAÇÕES

Demônios podem chegar em Thedas através de cadáveres ou sonhadores incautos, mas magos são os melhores e mais poderosos alvos. Quando um demônio possui um mago, cria uma abominação. Estas criaturas podem ser mortais e também são a forma na qual um demônio dura mais no mundo mortal (demônios invocados e cadáveres possuídos consomem a si mesmos rapidamente). Em geral, as abominações parecem criaturas horrendas e disformes. Em alguns casos, a aparência da pessoa permanece a mesma, mas com sua mente tomada pelo espírito maléfico.



ABOMINAÇÕES CONJURADORAS

As estatísticas da abominação representam uma abominação menor. Se um demônio habita um mago poderoso, a abominação resultante será proporcionalmente mais poderosa. Uma abominação conjuradora ganha, no mínimo, um foco em Magia e três ou quatro feitiços de um tipo adequado ao demônio ou ao mago que está possuído. Tem pelo menos 45 pontos de mana e poder de feitiço igual a 16. Abominações surgidas de magos com grande poder ou mesmo alto potencial místico são ainda mais mortais.

ABOMINAÇÃO

HABILIDADES (FOCOS)

0	ASTÚCIA
-1	COMUNICAÇÃO
2	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
2	DESTREZA (BRIGA)
0	FORÇA
4	MAGIA (GARRAS)
0	PERCEPÇÃO
1	VONTADE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
12	40	12	4
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+6	2d6+4	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: ataque relâmpago demoníaco (3 PF) e golpe poderoso.

ATAQUE RELÂMPAGO DEMONÍACO: uma abominação pode realizar a façanha especial ataque relâmpago demoníaco por 3 PF. Isto funciona como a façanha ataque relâmpago, mas se o ataque acertar, além de causar dano normal, também replica o efeito de um feitiço. Escolha o feitiço quando criar a abominação, com base em seu tipo — *atordoar* (demônio do desejo ou da fúria), *drenar vida* (demônio da fome ou do orgulho) ou *fraqueza* (demônio do desejo ou da preguiça).

O feitiço afeta criatura atingida pelo ataque, não exige uma rolagem de dado e tem poder de feitiço 15.

CARNE EXPLOSIVA: quando a Saúde de uma abominação é reduzida a 0, ela explode. Qualquer um a até 2 metros sofre 2d6 pontos de dano.

PODER ARCANO: uma abominação usa Magia para determinar seu bônus em rolagens de ataque e dano com ataques corpo-a-corpo. Também tem um foco Garras para sua habilidade Magia.

COURO DURO: a carne grossa e mutante de uma abominação concede a ela um valor de armadura igual a 4.

AMEAÇA: MODERADA

OUTRAS CRIATURAS

Alguns adversários não se enquadram em grupos convencionais. Thedas é lar de muitas criaturas estranhas que desafiam a classificação. Você vai encontrá-las nesta seção – dos poderosos golens de Orzammar aos amaldiçoados lobisomens e os ancestrais varterral.

CETUS

Monstros das profundezas, cetus devoram baleias, afundam barcos e massacram cardumes de peixes. Seus corpos são mais compridos que a maioria dos navios e podem se enrolar em pessoas e barcos. Sua pele escamosa é coberta de arcos elétricos, e eles podem disparar rajadas de eletricidade contra seus inimigos. As histórias dizem que tempestades de raios no mar convocam cetus à superfície. Seja como for, quando uma dessas criaturas surge, traz devastação total.

CETUS			
HABILIDADES (FOCOS)			
-1	ASTÚCIA		
0	COMUNICAÇÃO		
10	CONSTITUIÇÃO (NATAÇÃO)		
4	DESTREZA (MORDIDA)		
9	FORÇA (PODERIO MUSCULAR)		
0	MAGIA		
3	PERCEPÇÃO (OLFATO)		
2	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
4 (natação 18)	90	14	0
ARMA	ATAQUE	DANO	
Enrolar	+9	2d6+9 (P)	
Mordida	+6	3d6+9	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: arco elétrico (3 PF), escaramuça, golpe duplo e golpe letal.

ENROLAR: como uma ação principal, um cetus pode fazer um ataque enrolar. Se acertar, o cetus agarra o alvo e o esmagá. A cada turno, o cetus pode gastar uma ação menor para manter o esmagamento e causar este dano automaticamente. Para escapar, uma vítima deve usar uma ação principal e fazer um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) ou DESTREZA (ACROBACIA) contra a FORÇA (PODERIO MUSCULAR) do cetus. Um aliado adjacente pode realizar uma façanha especial de 2 PF para libertar a vítima automaticamente.

ARCO ELÉTRICO: um cetus pode dar um choque em criaturas próximas como uma façanha especial de 3 PF. Quanto mais perto o inimigo estiver do cetus, maior o dano que sofrerá. Criaturas a 12 metros do cetus sofrem 1d6 de dano penetrante, a 6 metros sofrem 2d6 de dano penetrante, e a 2 metros sofrem 3d6 de dano penetrante. Alvos que tenham sucesso em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 15 sofrem metade do dano.

AMEAÇA: MAIOR

Cetus desenvolvem-se nas águas quentes do Oceano Boérico, mas até mesmo lá são uma visão rara. Uma quantidade menor ainda migra para o sul, até o Mar Despertado. As feras podem crescer a tamanhos surpreendentes, mas a maior parte delas vive no fundo dos oceanos. Os qunari os chamam de abanataashi, livremente traduzido como "dragão do mar". Uma frase comum entre os guerreiros qunari se traduz como "agarre seus inimigos nas mandíbulas do ababataashi", que significa esmagá-los completamente e não deixar traços de sua existência.

CAÇADOR DAS PROFUNDEZAS

Estranhos habitantes das Estradas Profundas, os caçadores das profundezas são pequenas criaturas reptilianas que correm sobre poderosas patas traseiras e usam suas caudas alongadas para se equilibrar. Suas cabeças terminam em bocas redondas cheias de dentes afiados, como lampreias. Os tezpadam, como os anões os chamam, correm ou pulam rapidamente sobre sua presa, e são capazes de cuspir ácido ou veneno paralisante. Caçadores das profundezas costumam caçar em pequenos bandos e tentam apanhar presas solitárias nas Estradas Profundas.



ESPECTROS DA ROCHA

Dizem que antigos anões corrompidos vagam pelas Estradas Profundas na forma de aglomerados de pedras animadas. Sua ganância e fome em vida eram tão grandes que a Pedra recusou-se a aceitá-los. Eles se tornaram ainda piores ao definhar nas Estradas Profundas, alimentando-se apenas de veios de lyrium enquanto seu ódio pelos vivos aumentava cada vez mais. As criaturas chamavam-se a si mesmas de Profanos, mas os anões referem-se a elas como espectros da rocha.

Se um espectro da rocha vive por um tempo excepcionalmente longo, ele cresce em tamanho e poder para se tornar um espectro da rocha ancestral. Embora a maioria dos espectros de rocha vague em uma forma vagamente anã, os

espectros ancestrais têm mais controle sobre suas formas. Da mesma forma, a emoção crua e cega de um espectro da rocha normal se torna uma inteligência sinistra mais parecida com a forma como o anão pensava em vida.

O lyrium que nutre um espectro da rocha estabelece uma conexão dele com o Turvo, e o torna suscetível à posse demoníaca. Demônios da fúria geralmente habitam os espectros da rocha mais fracos, mas demônios mais poderosos anseiam possuir um espectro da rocha ancestral. Os espectros da rocha raramente resistem à posse. Seu desejo por poder rapidamente ultrapassa qualquer cuidado que deveriam ter.

GOLENS

Os anões criaram os golens para lutar no Primeiro Flagelo, mas a arte de forjá-los perdeu-se há muito tempo. Os anões guardam as poucas máquinas de guerra remanescentes escondidas, e trazem-nas de volta apenas quando o Moldaranato considera o perigo grande o suficiente. Golens têm livre arbítrio, mas podem ser comandados com um bastão de controle. A maioria dos golens que restaram está em Orzamar, mas alguns chegaram a masmorras escondidas ou foram parar nas mãos do Imperium Tevinter.

CAÇADOR DAS PROFUNDEZAS			
HABILIDADES (FOCOS)			
-1	ASTÚCIA		
-1	COMUNICAÇÃO		
2	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)		
5	DESTREZA (FURTIVIDADE, INICIATIVA, MORDIDA)		
1	FORÇA (GARRAS, SALTO)		
2	MAGIA		
3	PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO, RASTREAR)		
0	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
15	12	15	1
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+3	1d6+3	
Mordida	+7	1d6+1	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: escaramuça, penetrar armadura e táticas de bando.

CUSPIR: um caçador das profundezas pode cuspir veneno ácido ou paralisante a até 6 metros. Veneno ácido causa 1d6 pontos de dano penetrante a cada rodada por três rodadas, ou até que seja removido com uma ação principal e um produto apropriado, como água. Veneno paralisante diminui a velocidade do alvo pela metade até que ele seja bem-sucedido em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 13, que pode ser feito a cada turno do alvo. Cada caçador das profundezas tem apenas um tipo de veneno, decidido pelo mestre ou aleatoriamente (role 1d6, 1 a 3 representando veneno ácido e 4 a 6 representando veneno paralisante).

TÁTICAS DE BANDO: quando está em grupo, um caçador das profundezas pode realizar uma façanha especial táticas de bando por 2 PF. Esta façanha permite que outro caçador das profundezas próximo ao mesmo alvo ataque-o como uma ação livre imediata.

COURO DURO: o couro rígido do caçador das profundezas concede um valor de armadura igual a 1.

AMEAÇA: MENOR

ESPECTRO DA ROCHA			
HABILIDADES (FOCOS)			
0	ASTÚCIA		
-1	COMUNICAÇÃO		
4	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
-1	DESTREZA		
3	FORÇA (ESPINHO DE ROCHA, PODERIO MUSCULAR)		
1	MAGIA		
1	PERCEPÇÃO (TATO)		
0	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
8	45	9	6
ARMA	ATAQUE	DANO	
Espinho de rocha	+5	1d6+5	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: ameaçar, derrubar e golpe poderoso.

ROCHA SÓLIDA: quando um inimigo tenta mover ou derrubar um espectro da rocha (usando as façanhas escaramuça ou derrubar, por exemplo), o espectro pode fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 11 para negar o movimento.

RESISTÊNCIA A ELETRICIDADE: um espectro da rocha não sofre dano por ataques baseado em eletricidade.

CORPO DE PEDRA: a construção de pedra de um espectro da rocha concede um valor de armadura igual a 6.

AMEAÇA: MODERADA

ESPECTRO DA ROCHA ANCESTRAL

HABILIDADES (FOCOS)			
1	ASTÚCIA		
1	COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO)		
6	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
-2	DESTREZA		
7	FORÇA (ESPINHO DE ROCHA)		
4	MAGIA (PRIMAL)		
3	PERCEPÇÃO (TATO)		
3	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
7	75	9	10
ARMA	ATAQUE	DANO	
Espinho de rocha	+9	1d6+7	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar, golpe duplo e golpe poderoso.

PODER DE FEITIÇO: 14 (16). **MANA:** 28.

FEITIÇOS: punho de pedra e relâmpago.

RAJADA ARCANA: um espectro da rocha ancestral pode disparar uma forte rajada elétrica por 8 PM. A rajada tem como alvo todos os inimigos a até 12 metros do espectro e causa 2d6+4 pontos de dano penetrante. Alvos que tenham sucesso em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra Poder de Feitiço sofrem 1d6 pontos de dano penetrante. Após usar este poder, e até o fim do seu próximo turno, o valor de armadura e a velocidade do espectro caem pela metade, e ele não pode lançar feitiços.

TEMPESTADE DE POEIRA: um espectro da rocha ancestral pode criar um vendaval de poeira por 6 PM. A rajada tem como alvo todos os inimigos a até 12 metros do espectro, puxa-os 2d6 metros na direção do espectro e causa 1d6+4 pontos de dano (role separadamente para cada alvo). Alvos que tenham sucesso em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra Poder de Feitiço se movem apenas 1d6 metros e não sofrem dano. Após usar este poder, e até o fim do seu próximo turno, o valor de armadura e a velocidade do espectro caem pela metade, e ele não pode lançar feitiços.

PEDRAS ROLANDO: quando um espectro ancestral faz uma carga, pode se mover com velocidade total e, se acertar, usar a façanha derrubar sem pagar pontos de façanha.

ROCHA SÓLIDA: quando um inimigo tenta mover ou derrubar um espectro da rocha ancestral (usando as façanhas escaramuça ou derrubar, por exemplo), o espectro pode fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 11 para negar o movimento.

RESISTÊNCIA A ELETRICIDADE: um espectro da rocha ancestral não sofre dano por ataques baseados em eletricidade.

CORPO DE PEDRA: a construção de pedra de um espectro da rocha ancestral concede um valor de armadura igual a 10 e reduz sua velocidade em 1.

AMEAÇA: MAIOR

GOSMA LUMINOSA

Este terror das Estradas Profundas é uma lenda entre os mineradores anões, que contam histórias sobre trabalhadores perdidos encontrando luzes fracas nos túneis. Pensando serem lampiões, seguem-nas, apenas para descobrir que o brilho verde-azulado emanado de um fungo gosmento preso a pedras úmidas ou empoçado em depressões rasas. Ao notar o calor de uma criatura viva, a gosma ataca com velocidade alarmante. Não é inteligente, apenas reativa – e perigosa.

A gosma luminosa envolve suas vítimas, prendendo-se e dissolvendo-as com secreções ácidas. É imune a dano físico e resistente a magia. Os anões acreditam que isto ocorre porque a gosma suga lyrium das rochas. O fogo é a arma mais eficaz contra ela, embora sal também possa destruí-la. Mineradores às vezes desenham linhas de sal de rocha à frente de entradas e túneis para desencorajar sua passagem.

GOSMA LUMINOSA

HABILIDADES (FOCOS)			
-2	ASTÚCIA		
-3	COMUNICAÇÃO		
4	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
1	DESTREZA (ENVOLVER)		
0	FORÇA		
1	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO (TATO)		
2	VONTADE		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
6	20	11	0
ARMA	ATAQUE	DANO	
Toque ácido	+3	1d6 (P)	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			

FAÇANHAS FAVORITAS: ataque relâmpago e derrubar.

TOQUE ÁCIDO: uma gosma luminosa se espalha sobre a pele do alvo, queimando-o com secreções ácidas. Após acertar um ataque, uma gosma causa 1d6 pontos de dano penetrante por rodada, em seu turno, até ser removida. Uma gosma que sofra dano de fogo ou sal recua. Removê-la exige uma lâmina, uma ação principal da vítima ou de um companheiro e um teste contra NA 13 da habilidade de arma apropriada, para evitar que a vítima sofra 1d6 pontos de dano.

IMUNIDADE: uma gosma luminosa sofre apenas 1 ponto de dano por qualquer ataque físico. Um golpe poderoso causa 2 pontos de dano, e um golpe letal causa 3 pontos. A gosma também é imune a qualquer efeito que tenha como alvo a mente da criatura, pois na prática não tem mente.

RESISTÊNCIA A MAGIA: uma gosma luminosa tem um bônus de +2 em todos os testes para resistir aos efeitos de magia.

VULNERABILIDADE: uma gosma sofre 1d6 pontos de dano por chamas equivalentes a uma tocha ou por um punhado de sal. Quantidades maiores causam dano proporcional.

AMEAÇA: MODERADA

GOLEM DE PEDRA

HABILIDADES (FOCOS)

0	ASTÚCIA
0	COMUNICAÇÃO
7	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
-1	DESTREZA
6	FORÇA (PUNHO DE PEDRA)
2	MAGIA
2	PERCEPÇÃO
3	VONTADE (CORAGEM)

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
9	80	9	10
ARMA	ATAQUE	DANO	
Arremesso de pedra	+6	1d6+8	
Punho de pedra	+8	2d6+6	



CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: golpe duplo, punhos arcanos (1 PF) e terremoto (2 PF).

ARREMESSO DE PEDRA: um golem pode arremessar pedras grandes como um ataque à distância contra alvos a até 12 metros de distância.

PUNHOS ARCANOS: um golem de pedra pode carregar seus punhos com fogo mágico como uma façanha especial por 1 PF. O alvo sofre 1d6 pontos de dano penetrante adicional.

TERREMOTO: um golem de pedra pode derrubar todos os alvos a até 4 metros como uma façanha especial por 2 PF.

CORPO DE PEDRA: a construção rochosa de um golem de pedra concede um valor de armadura igual a 10.

AMEAÇA: MAIOR

GOLEM DE AÇO

HABILIDADES (FOCOS)

0	ASTÚCIA
0	COMUNICAÇÃO
8	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)
0	DESTREZA
8	FORÇA (PUNHO DE AÇO)
2	MAGIA
2	PERCEPÇÃO
4	VONTADE (CORAGEM)

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
10	90	10	10
ARMA	ATAQUE	DANO	
Arremesso de pedra	+8	1d6+10	
Punho de pedra	+10	2d6+8	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: explosão elétrica (2 PF), golpe duplo e punhos arcanos (1 PF).

ARREMESSO DE PEDRA: um golem pode arremessar pedras grandes como um ataque à distância contra alvos a até 12 metros de distância.

PUNHOS ARCANOS: um golem de aço pode carregar seus punhos com eletricidade rúnica como uma façanha especial por 1 PF. O alvo sofre 1d6 pontos de dano penetrante adicional.

EXPLOSÃO ELÉTRICA: um golem de aço pode emanar eletricidade como uma façanha especial por 2 PF. Os inimigos em uma área de 6 metros por 6 metros sofrem 1d6+4 pontos de dano penetrante. Alvos que obtenham sucesso em um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 14 sofrem apenas 1d6 pontos de dano penetrante. A explosão elétrica cria uma atração magnética que puxa todos os alvos usando armadura de malha ou placas 4 metros mais para perto do golem.

CORPO DE AÇO: a construção metálica do golem de aço concede um valor de armadura igual a 10.

AMEAÇA: MAIOR

LOBISOMEM

Na Era Negra, Ferelden enfrentou a ameaça dos lobisomens: lobos possuídos por demônios da fúria e transformados em monstros humanoides de fúria e sede de sangue implacáveis. Pior ainda, eles eram capazes de espalhar sua infecção, fazendo com que alguns sobreviventes de um ataque fossem possuídos e se transformassem em lobisomens. Alguns lobisomens são capazes de falar, embora com dificuldade.

O lendário herói fereldeniano Dane liderou uma cruzada para exterminar os lobisomens. Embora não tenha os aniquilado, reduziu em muito seus números, e os lobisomens nunca mais infestaram Ferelden com tanta ferocidade. Eles agora são encontrados apenas em áreas ermas. *Dane e o lobisomem* permanece como um poema épico da cultura fereldeniana.

LOBISOMEM			
HABILIDADES (FOCOS)			
0	ASTÚCIA		
0	COMUNICAÇÃO		
5	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)		
4	DESTREZA (MORDIDA)		
6	FORÇA (GARRAS, INTIMIDAÇÃO)		
1	MAGIA		
3	PERCEPÇÃO (OLFATO, RASTREAR)		
3	VONTADE (CORAGEM, MORAL)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
16	50	14	4
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+8	2d6+6	
Mordida	+6	1d6+6	

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: avassalar (3 PF), escaramuça e maldição do lobisomem (PF variáveis).

AVASSALAR: um lobisomem pode realizar a façanha especial avassalar por 3 PF. A criatura derruba seu oponente e prende-o, dando ao lobisomem +2 de bônus em ataques futuros enquanto a vítima permanecer presa (isto inclui o bônus de +1 normal por atacar um alvo caído). O personagem preso deve fazer um teste oposto de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra Força (PODERIO MUSCULAR) para fugir, o que exige uma ação menor e deixa o personagem caído. Os aliados da vítima também podem tentar este teste, mas devem gastar ações principais para fazer isso.

MALDIÇÃO DO LOBISOMEM: um lobisomem que consiga pontos de façanha em um ataque de mordida pode infligir sua maldição à vítima, que deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA igual a 10 + o número de PF gastos. Um teste falho significa que a vítima foi infectada. Uma vítima infectada faz um novo teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra o mesmo NA a cada noite depois da infecção inicial. Se, depois de três noites, nenhum dos testes for bem-sucedido, a vítima se torna um lobisomem (um PNJ).

PELO GROSSO: o pelo grosso de um lobisomem concede um valor igual a armadura de 4.

AMEAÇA: MODERADA

SILVÍCOLA SELVAGEM

Nem todos os demônios possuem hospedeiros animais ou humanoides; alguns procuram plantas. Um silvícola selvagem é uma árvore possuída por um demônio da fúria, que distorce sua forma para uma aparência humanoide, concedendo-lhe o poder de se mover e matar.

Silvícias selvagens são encontrados nas profundezas das florestas tocadas pela mácula. Podem ficar dormentes por um tempo considerável, parecendo árvores comuns (mas distorcidas) até que "ganham vida" quando há uma presa. Então assumem uma forma vagamente humanoide, atacando com galhos afiados como garras.

SILVÍCOLA SELVAGEM

HABILIDADES (FOCOS)			
0	ASTÚCIA		
-2	COMUNICAÇÃO		
7	CONSTITUIÇÃO (VIGOR)		
2	DESTREZA (BRIGA)		
9	FORÇA (GARRAS, PODERIO MUSCULAR)		
2	MAGIA		
0	PERCEPÇÃO (TATO)		
2	VONTADE (MORAL)		
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
6	85	10	5
ARMA	ATAQUE	DANO	
Garras	+8	2d6+6	
Mordida	+6	1d6+6	
CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS			
FAÇANHAS FAVORITAS: agarrar com raiz (2 PF), ataque duplo, derrubar e pisada (2 PF).			
AGARRAR COM RAIZ: um silvícola selvagem pode usar suas raízes para agarrar e imobilizar até três alvos dentro de 4 metros como uma façanha especial ao custo de 2 PF. Todos os alvos fazem um teste oposto de DESTREZA (ACROBACIA) contra a DESTREZA (BRIGA) do silvícola selvagem. Se falharem, ficam incapazes de se mover e sofrem 1d6 pontos de dano penetrante a cada rodada enquanto as raízes os esmagam. Libertar-se exige uma ação principal e um teste de FORÇA (PODERIO MUSCULAR) contra NA 15, a menos que o silvícola solte as vítimas para agarrar outras ou mover-se mais do que 4 metros. Um silvícola selvagem continua a atacar normalmente enquanto mantém vítimas agarradas com suas raízes.			
PISADA: como uma ação principal, um silvícola selvagem pode pisar no chão com grande força e derrubar todos os alvos dentro de 6 metros.			
VULNERÁVEL A FOGO: feitos de madeira, silvícias selvagens são inflamáveis. Ataques de fogo ignoram sua armadura e causam 1d6 pontos de dano adicional. Qualquer um que ataque um silvícola selvagem com fogo também pode realizar a façanha especial incendiar por 2 PF, causando 1d6 pontos de dano penetrante a cada rodada até que o silvícola morra ou o fogo seja apagado de alguma forma.			
CASCA GROSSA: silvícias selvagens possuem um valor de armadura igual a 5.			

AMEAÇA: MAIOR

VARTERRAL

As crenças valeanas afirmam que os varterral viveram antes da ascensão de Arlathan. Eles dizem que Dirthamen, o Mantenedor dos Segredos, criou o primeiro varterral a partir de árvores caídas e outros pedaços de terra, para servir como guardiões de lugares que os elfos e seus deuses estimavam. Se isso é verdade, não se sabe, mas é fato que as criaturas protegem seu território ferozmente.

Os imensos varterral lembram aranhas e se desenvolvem em lugares reclusos onde podem encontrar bastante

caça. As feras de cinco pernas repousam confortavelmente no topo da cadeia alimentar, caçando alces e ursos como uma aranha caçaria moscas. Apesar de seu tamanho, um varterral pode correr com grande velocidade. Contra presas muito ágeis, ele cospe um veneno cáustico e alcança a criatura já morta. Apenas dragões podem desafiar um varterral, e mesmo eles raramente vencem. Mesmo depois de derrotados — mesmo depois de aparentemente estarem mortos — os varterral retornam. Os valeanos dizem que um varterral não pode morrer enquanto tiver o dever de proteger um lugar.

VARTERRAL

HABILIDADES (FOCOS)			
VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
0	ASTÚCIA		
0	COMUNICAÇÃO		
4	CONSTITUIÇÃO (CORRIDA)		
5	DESTREZA (MORDIDA)		
7	FORÇA (ESCALAR, GARRAS, SALTO)		
1	MAGIA		
2	PERCEPÇÃO (OLFATO, TATO)		
2	VONTADE		
15	125	15	8
ARMA		ATAQUE	DANO
Garras		+9	2d6+7
Mordida		+7	1d6+5

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

FAÇANHAS FAVORITAS: derrubar, cuspe venenoso (2 PF), gilpe duplo e golpe poderoso.

CINCO MEMBROS: um varterral pode fazer dois ataques corpo-a-corpo com uma ação principal, e seus ataques corpo-a-corpo podem atingir alvos a até 3 metros.

CUSPE VENENOSO: como uma façanha especial por 2 PF, um varterral pode cuspir veneno contra um alvo a até 20 metros. A vítima deve fazer um teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 15 no começo de cada um de seus turnos ou sofrerá 2d6 de dano penetrante. Isto dura por 2 rodadas.

EXOESQUELETO: a carapaça rochosa de um varterral concede um valor de armadura igual a 8.

AMEAÇA: TERRÍVEL



CAPÍTULO 13



RECOMPENSAS

Os personagens jogadores arriscam-se diariamente, e merecem recompensas por seus esforços. Mas quais recompensas usar exige seu discernimento como mestre, pois o tipo de recompensas que você concede determina o tom da campanha. Este capítulo discute esses tipos de recompensas e oferece conselhos sobre seu uso.

SUBINDO DE NÍVEL

A recompensa mais importante e comum para os jogadores é subir de nível. Níveis representam o modo como os personagens aprimoram suas habilidades e talentos ao longo do tempo, aprendendo com seus sucessos e fracassos. À medida que os personagens recebem XP, sobem de nível. Assim, recebem novos poderes de classe e aumentam suas habilidades. Quando um personagem atinge um novo nível, quatro coisas acontecem imediatamente:

- A Saúde do personagem aumenta em **1d6 + CONSTITUIÇÃO** até o nível 10 e em **CONSTITUIÇÃO** a cada nível posterior.
- O personagem recebe um avanço para gastar em uma habilidade. Se obteve um nível par, deve gastá-lo numa habilidade primária. Se obteve um nível ímpar, deve gastá-lo numa habilidade secundária.
- O personagem escolhe um novo foco. Se obteve um nível par, deve escolher um foco de uma habilidade primária. Se obteve um nível ímpar, deve escolher um foco de uma habilidade secundária.
- O personagem recebe os poderes de classe do novo nível.

Os jogadores são responsáveis por subir o nível de seus personagens, mas você deve ajudá-los se eles tiverem perguntas, e revisar suas escolhas, para que saiba quais são suas novas capacidades.

Há duas formas básicas para os personagens subirem de nível: eles podem ganhar pontos de experiência (XP) ou podem ser recompensados com um avanço de nível. Nenhuma das formas é inherentemente melhor. Ambas têm suas vantagens e desvantagens.

RECOMPENSAS EM NÍVEIS

Você pode subir o nível dos PJs simplesmente recompensando-os com um nível sempre que eles fizeram algo significativo, como terminar uma aventura ou completar um objetivo pessoal. Se usar esta opção, não se preocupe em anotar os detalhes de cada encontro. Em vez disso, você pode determinar o aumento de nível conforme achar melhor. Isto dá ao mestre liberdade para controlar o nível dos PJs, além de ser uma medida rápida e fácil de implementar, não exigindo registro de XP. Entretanto, pode ser difícil encontrar um equilíbrio entre deixar os PJs estagnados e fazer com que avancem muito rapidamente. Da mesma forma, se você tiver PJs de níveis diferentes, a menos que conceda níveis extras aos PJs ao longo do caminho, eles nunca se aproximam dos seus companheiros de níveis mais altos. Isto é basicamente tudo que há para ser dito sobre recompensas de níveis. Mestres e jogadores acostumados a avanços de níveis com base em XP podem demorar um pouco para se acostumar com este sistema, mas este tipo de avanço de nível é rápido, fácil e se baseia na trama da campanha.

RECOMPENSAS EM XP

Você pode controlar o ritmo da campanha com recompensas em pontos de experiência em vez de níveis. Como você sabe, uma aventura é uma série de encontros. Os encontros são a chave para a distribuição de XP. No final de cada sessão, examine cada encontro com base em seu desenrolar. Quão desafiador foi o encontro para o grupo? Os personagens tiveram de gastar recursos como Saúde, pontos de mana, dinheiro ou favores para resolvê-lo? Depois de pensar no encontro, enquadrê-o em uma das categorias abaixo, e então recompense cada personagem que tenha participado com os XP indicados na tabela PONTOS DE EXPERIÊNCIA RECOMENDADOS. Esta tabela faz com que o avanço seja constante, embora cada nível seja um pouco mais difícil de ser atingido que o anterior.

Você pode aumentar ou diminuir as recompensas em XP, para tornar o avanço de nível mais rápido ou lento. Cada grupo é diferente — assim, não existe um ritmo “certo”. Mas você não deve ser sovina a ponto de frustrar seus jogadores, nem generoso a ponto de tirar a graça e o desafio do jogo.

- ROTINEIRO:** nada de especial ou desafiador aconteceu neste encontro. A maior parte das cenas cotidianas enquadra-se nesta categoria. Os personagens não recebem XP por coisas como compra de suprimentos, viagens tranquilas ou conversas casuais.
- FÁCIL:** os personagens venceram quaisquer dificuldades rapidamente. Houve pouco risco de falha, e eles gastaram poucos recursos para obter sucesso.
- MÉDIO:** os personagens não foram testados até seu limite, mas o encontro foi um desafio verdadeiro. Esforço real foi necessário para resolvê-lo, e recursos significativos podem ter sido gastos.
- DIFÍCIL:** os personagens passaram por um mau bocado. O encontro pode ter tomado muito tempo ou exigido o gasto de muitos recursos. Os personagens podem ter estado em perigo mortal, e um deles pode até mesmo ter morrido.

EXEMPLO

Vagner acabou de conduzir uma sessão e precisa calcular os XP do grupo. Os PJs são todos de nível 1 e houve três encontros: um encontro de interpretação em uma taverna, um encontro de combate nas ruas e um encontro de interpretação com um capitão da milícia. O encontro na taverna foi uma tentativa de obter informações. Os personagens conversaram com algumas pessoas e descobriram algumas coisas, mas, no geral, Vagner classifica o encontro como rotineiro. Depois de deixar a taverna, os personagens foram emboscados por bandidos. Vagner não esperava que esse encontro fosse muito desafiador, mas o grupo foi tomado por uma maré de azar. Um dos personagens caiu a Saúde 0 e quase morreu, e o mago do grupo gastou metade de seus pontos de mana. Vagner decide classificá-lo como difícil. No último encontro, o capitão da milícia questionou os personagens sobre sua luta nas ruas. O capitão não via aventureiros com bons olhos, e queria prender o grupo por assassinato. Foi trabalhoso convencê-lo de que o grupo estava apenas se defendendo. No final, ele concordou em deixá-los livres caso eles investigassem um problema em uma aldeia próxima. Vagner decide que este foi um encontro médio. Assim, cada personagem recebe 650 XP pela sessão (0 pelo encontro da taverna, 400 pela emboscada e 250 pela negociação com o capitão da milícia).

RECOMPENSAS EM EXPERIÊNCIA

XP	NÍVEL TOTAL
0	1
2.000	2
4.000	3
6.000	4
8.000	5
10.000	6
13.000	7
16.000	8
19.000	9
22.000	10
25.000	11
28.000	12
32.000	13
36.000	14
40.000	15
44.000	16
48.000	17
52.000	18
56.000	19
60.000	20

PONTOS DE EXPERIÊNCIA RECOMENDADOS

ENCONTRO	RECOMPENSA
Rotineiro	0 XP
Fácil	100 XP
Médio	250 XP
Difícil	400 XP

Como se pode ver, este sistema é mais complexo do que recompensas de nível. Os PJs terão que registrar seus XP e, como mestre, você terá que decidir o quanto recompensar por cada encontro e aventura. Dito isso, há mais nuances neste método, e ele não exige ajustes para incorporar PJs de níveis variados.

BÔNUS EM XP OU EM NÍVEIS

Você pode distribuir XP como bônus em certas situações. O momento mais apropriado para isso é o final de uma aventura bem-sucedida ou um arco de história longo. É um “presente”, que diz aos jogadores que eles fizeram um bom trabalho ou conquistaram algo notável. O tamanho da recompensa fica a seu critério, mas geralmente não deve ser mais do que você dá por um encontro difícil, a menos que as conquistas deles tenham sido realmente impressionantes. Da mesma forma, você pode conceder recompensas em níveis para certos marcos ou conquistas; você pode fazer isso mesmo que geralmente recompense com XP. Isto uma opção mais avançada do que o uso de apenas um método de subir de nível, e permite um controle mais preciso do avanço dos PJs.

Da mesma forma, alguns mestres gostam de distribuir XP adicionais para jogadores específicos, por boa interpretação — coisas como manter-se fiel à personalidade do personagem mesmo em condições adversas ou ajudar a manter o entusiasmo do grupo. Outros mestres não fazem isso, porque pode criar desavenças entre os jogadores. Se você conceder recompensas por interpretação, é uma boa ideia fazer com que os XP fiquem em torno do valor de um encontro Médio por jogador por sessão.

CUMPRIMENTO DE OBJETIVOS

Durante a criação dos personagens, cada jogador deve ter feito uma lista de objetivos. A inclusão de oportunidades para cumprir esses objetivos é uma recompensa por si só, pois demonstra que você enxerga o mundo com os PJs como protagonistas. Quando um personagem cumpre um de seus objetivos, especialmente depois de muito esforço, essa conquista deve significar mais do que apenas ganhar 100 peças de prata.

Não há regras estritas para recompensas apropriadas a um PJ por atingir seus objetivos. Alguns objetivos podem fazer com que um personagem ganhe um grande tesouro, outros podem colocá-lo como chefe de uma organização poderosa ou dar a ele um título importante. Objetivos realmente difíceis e impressionantes podem resultar em várias recompensas. Considere o que o PJ realizou quando cumpre um objetivo, selecionando recompensas que façam sentido pela profundidade, tom e detalhamento de seus objetivos.

Quaisquer que sejam as circunstâncias específicas da aventura principal em um determinado momento, você deve procurar meios de incorporar os objetivos dos PJs à medida que a campanha progride, chegando a criar aventuras completas em torno desses objetivos.

Já que o cumprimento de objetivos pode ser muito recompensador, encoraje os jogadores que atingiram seus objetivos a criar outros novos. Então continue a inserir essas linhas narrativas em sua campanha.

REPUTAÇÃO, HONRARIAS E TÍTULOS

As recompensas a seguir são similares entre si, mas têm efeitos distintos durante o jogo. São reputações, honrarias e títulos. Reputações são informais e significativas apenas para interpretação, não concedendo benefícios mecânicos. Honrarias são mais concretas, dando benefícios mecânicos como uma recompensa por feitos específicos. Títulos são ligados a várias organizações, nações e grupos em Thedas e representam poder e privilégio concedidos a um personagem, geralmente devido a algum grande serviço ou como um resultado de várias grandes ações. Os personagens podem ganhar todos os três tipos de recompensa em qualquer combinação com base em suas ações durante a campanha.

REPUTAÇÃO

À medida que os personagens completam aventuras, é provável que notícias sobre seus feitos se espalhem. Os PJs descobrirão que uma boa reputação é uma vantagem na maior parte do tempo. Uma estalagem pode não ter um quarto disponível para um aventureiro desconhecido, por exemplo, mas certamente encontraria um jeito de acomodar o guerreiro que matou o líder dos bandidos que ameaçavam a região.

Através de seus atos, os PJs também podem receber epítetos elogiosos, como “Quebra-Escudos”, “o Matreiro” ou “Mão-de-Fogo”. Considere criar títulos honoríficos como estes quando ações heroicas ou impressionantes forem realizadas na frente de muitas testemunhas.

Em jogo, lembre-se de que a natureza de uma reputação modificará seus efeitos. Uma reputação por justiça geralmente será um fator positivo na carreira de um personagem, mas pode não facilitar a descoberta de segredos no submundo do crime.

Da mesma forma, lembre-se de que reputações são facas de dois gumes. Os personagens que mentem, roubam e fogem do perigo podem adquirir más reputações. Eles podem ter dificuldade em encontrar informações, pagar mais caro por equipamentos e deparar-se com pouco interesse quando tentam contratar auxiliares para alguma tarefa. Esse tipo de má reputação pode ser um motivador eficiente para o comportamento dos jogadores! Como mestre, você não pode controlar diretamente as ações dos jogadores, mas poucos deles gostam de descobrir sussurros difamatórios sobre seus heróis.

HONRARIAS

Honrarias são às vezes concedidas por algum nobre, instituição ou formador de opinião influente. Em outras circunstâncias, surgem naturalmente após um grande feito. Honrarias podem se originar da população em resposta a uma vida de conquistas.

Ao contrário de reputações, honrarias têm um efeito mecânico concreto em jogo. Alguns exemplos são dados abaixo. O mestre pode inventar outras honrarias seguindo a mesma linha, mas os efeitos das honrarias em testes devem ser mais sociais e interpessoais do que marciais ou físicos. Além disso, os bônus e penalidades devem exceder +/−1 apenas quando tiverem escopo limitado, e nunca devem exceder +/−3.

As descrições de algumas honrarias falam de interações sociais “positivas” e/ou “negativas”. Isto descreve como os indivíduos envolvidos na interação veem um ao outro antes do teste. Testes de COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA), por exemplo, são geralmente positivos, porque o personagem costuma tentar liderar pessoas inclinadas a serem lideradas. Por outro lado, testes de COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO) são geralmente negativos, porque em geral não é preciso enganar amigos e companheiros. O mestre é sempre o árbitro final para decidir se uma interação (ou seja, um teste) é positiva ou negativa.

Os benefícios sociais de uma honraria são limitados àqueles que conhecem o status do personagem. Um Defensor dos Fracos viajando incógnito não recebe apreciação especial dos oprimidos enquanto permanecer escondido, por exemplo. Os benefícios marciais ou físicos de uma honraria se aplicam sempre.

ADORADO DO CRIADOR

O personagem foi abençoado pela sorte de uma forma que parece refletir o favorecimento do Criador. Ele recebe um bônus de +1 em interações sociais com fiéis do Coro, e um bônus de até +3, a critério do mestre, em interações com aqueles que são particularmente devotos, como os irmãos e irmãs do Coro. A origem desta honraria pode dar diferentes bônus (ou mesmo penalidades) entre o Coro de Andraste com base em Orlais e o Coro Imperial dissidente em Tevinter.

ADORADO PELOS MABARI

A vida do personagem foi salva de maneira espetacular por cães de guerra mabari, e a história se espalhou. Um personagem conhecido por ser abençoado desta forma recebe um bônus de +1 em interações sociais positivas com todos os fereldenianos, que presumem que qualquer um adorado por seu preciosos cães guerreiros devem ser merecedores de seu respeito e amizade. Da mesma forma, esta honraria impõe uma penalidade de -1 em interações sociais com a maioria dos orlesianos, que geralmente veem com desdém o interesse fereldeniano pelos mabari.



BRAÇO DA JUSTIÇA

O personagem é conhecido por arriscar-se para fazer justiça, não importa o quanto poderosos sejam os injustos. Criminosos — e até mesmo aqueles com consciência pesada — que se opuserem ao personagem sofrem uma penalidade de -3 em testes de VONTADE (MORAL e CORAGEM) para resistir à avaliação do personagem sobre seu valor moral e para se opor a sua vingança.

DEFENSOR DOS FRACOS

O personagem é conhecido por defender os frágeis, doentes, destituídos e oprimidos. Ele recebe um bônus de +3 ao pedir ajuda às pessoas que defende. Obviamente, isto depende da capacidade dos fracos de ajudá-lo. Pedir dinheiro aos pobres é quase inútil, por exemplo. O ponto negativo desta honraria é que os fracos estão sempre procurando a ajuda daqueles conhecidos por serem seus defensores.

DESTRUIDOR DE INIMIGO

Por exemplo, "Destruidor de Orlesianos" ou "Destruidor de Lobisomens". O personagem é conhecido por ter matado uma enorme quantidade de algum tipo de inimigo temível. Inimigos desse tipo sofrem uma penalidade de -3 em testes de VONTADE (MORAL e CORAGEM) para resistir à manifestação do poder do personagem. De acordo com o mestre, o personagem também pode receber um bônus de até +2 para persuadir, intimidar ou barganhar com esses inimigos. Esta honraria também pode assumir a forma de "Matador de (Inimigo)" — por exemplo, "Matador de Crias das Trevas".

ELEITO DOS CÉUS

O personagem, que deve ser um avvar, foi publicamente favorecido pela Senhora dos Céus — a deusa da morte dos avvars — ao enganar a morte de alguma forma notável e celebrada. Ele recebe um bônus de +2 em todas as interações sociais com os avvars.

Além disso, quando normalmente ficaria com Saúde 0, o Eleito dos Céus permanece com Saúde 1 (e totalmente consciente). Dano adicional leva o personagem a ficar com Saúde 0 normalmente. Este poder pode ser usado uma vez por encontro.

ESCOLHIDO DA ERA

O personagem foi envolvido ou participou de algum evento simbólico da natureza da atual era histórica. Na Era do Dragão, talvez o personagem tenha sobrevivido a um encontro com um dragão ou tenha sido identificado por um dragão como seu inimigo predestinado. Um Escolhido da Era muitas vezes nasce ou atinge a maturidade em uma data auspíciosa, como o início da era em questão.

LEÃO DO LOCAL OU POVO

Por exemplo, "Leão do Bannorn" ou "Leão dos Elfos". O personagem é identificado com a defesa de alguma região ou seu povo. Recebe um bônus de +1 em interações sociais positivas com aqueles sob sua proteção e um bônus de +2 para interações sociais positivas com os governantes ou líderes legítimos do local ou povo, como seus banns, líderes do Coro e semelhantes.

MESTRE DAS LÂMINAS

O personagem é conhecido por ser um espadachim inigualável. Recebe um bônus de +1 em interações sociais positivas ou negativas com aqueles que respeitam tal maestria. Seus inimigos em combate sofrem uma penalidade de -1 em testes de VONTADE (MORAL e CORAGEM) para manter a confiança sempre que o Mestre das Lâminas estiver armado.

MESTRE DO LYRIUM

O personagem é conhecido pela maestria inigualável com a qual manipula ou cria itens encantados. Recebe um bônus de +1 em interações sociais positivas com aqueles que respeitam magia, ou um bônus de +2 com aqueles que a praticam. Entretanto, também sofre uma penalidade social de -1 quando lida com aqueles que desconfiam da magia, incluindo a maioria dos Templários (ou todos), bem como os especialmente devotos dentro do Coro de Andraste.

PROTEGIDO DO DESTINO

O personagem é famoso por um ou mais eventos inacreditáveis de boa sorte ou coincidências improváveis. Pode acrescentar +1 ao resultado da rolagem de seu dado do dragão uma vez por sessão de jogo, se o bônus fornecer um resultado duplo que não existia.

SOBREVIVENTE DA TRAGÉDIA

O personagem é conhecido por ter resistido a alguma adversidade ou epidemia monumental. Recebe um bônus de +2 em todos os testes de VONTADE (CORAGEM e DISCIPLINA). Também é respeitado por aqueles que veem a si mesmos como perseguidos de maneira injusta pelo destino cruel.

TÍTULOS

Reputação e honrarias representam o prestígio e honra concedidos a um personagem por aqueles que conhecem seus feitos. Mas apenas respeito não é o bastante para aqueles que sonham com a grandeza. Para exercer influência de *verdade*, um personagem deve ter um título.

Títulos são reconhecimentos formais de status e autoridade concedidos como recompensas por figuras de autoridade ainda maior — ou obtidos pela força de armas. Eles podem ter um impacto tremendo no jogo, dando aos PJs maior acesso a recursos (afinal de contas, lordes comandam), mas também prendendo-os a responsabilidades que podem limitar sua liberdade (lordes também obedecem aos comandos de seu soberano). É preciso muito esforço para ganhar um título — e também para mantê-lo (especialmente se ele foi conquistado com o uso de armas).

Os benefícios mecânicos e responsabilidades exatas que vêm junto com a participação em um grupo são decididos pelo mestre caso a caso, mas alguns padrões geralmente se aplicam. Cada título é dividido em patamares, representando as posições hierárquicas dentro de governos e organizações. Esses patamares fornecem um esboço de diretrizes sobre como representar o lugar de um personagem dentro de sua organização. Dependendo da posição de um personagem na organização, você pode representar sua autoridade com um reino (veja REINOS E ORGANIZAÇÕES no CAPÍTULO 6).

Testes sociais feitos para influenciar ou comandar membros do reino ao qual o PJ pertencem são geralmente positivos, e podem ser feitos com um bônus igual ao nível de seu patamar. É claro, membros do grupo com preconceitos, opiniões contrárias ou posição mais alta podem não estar tão abertos à influência do PJ. Grupos opositos ao reino do personagem provavelmente também serão hostis, resultando em uma penalidade em interações sociais igual ao seu valor de patamar.

Personagens com títulos também podem pedir à organização o direito de usar recursos de grupo, como soldados, tesouros ou bibliotecas particulares. Alguns direitos podem ser inerentes a um título (um bann fereldeniano tem o poder de convocar tropas de suas terras sem necessariamente solicitar ao seu teyrn), mas outros podem ser reservados ao chefe da organização (o mesmo bann precisaria de ordens de Denerim antes que pudesse comandar um destacamento da guarda real).

Também incluímos uma tabela para ajudar o mestre a identificar o nível correto de recursos disponível a cada patamar. Tenha em mente que estes números são uma média geral, e mesmo os títulos sugeridos divergem desses valores em alguns lugares. Embora seja possível fazer uso destes números sugeridos sem modificação, esses recursos podem atrapalhar o jogo, então o julgamento final cabe ao mestre.

RECURSOS DE TÍTULOS

PATAMAR	RENDA MENSAL	TROPAS	INFLUÊNCIA
Um	400 a 800 pp	25 a 50	+1
Dois	1.000 a 2.000 pp	100 a 200	+2
Três	2.500+ pp	500+	+3

NOBRE ORLESIANO

Seja por prova recém descoberta de pertencimento a uma linhagem ou por serviço exemplar ao Império, o personagem agora é parte da nobreza de Orlais. Embora todos os nobres orlesianos sejam oficialmente do mesmo patamar, o Grande Jogo da política orlesiana mostra maior favorecimento a alguns. Este título está disponível apenas a orlesianos nativos ou àqueles estrangeiros que deram à coroa amplas razões para favorecê-los.

PRIMEIRO PATAMAR: LORDE/LADY

O personagem é um nobre menor, provavelmente desconhecido ou com baixa reputação. Recebe uma pequena porção de terra e o direito de coletar impostos de suas parcas propriedades. Neste nível, tropas são limitadas a algumas dezenas de guardas e quaisquer que sejam os seguidores que o personagem consiga atrair com carisma ou promessas de dinheiro.

SEGUNDO PATAMAR: LORDE/LADY FAVORECIDO(A)

O personagem é favorecido pela corte e assim recebeu mais terras no campo, bem como uma propriedade em Val Royeaux. A renda de suas propriedades é o bastante para sustentar um estilo de vida luxuoso e ele provavelmente comanda um destacamento de homens armados de até 100 homens, além

TERCEIROS PATAMARES COMO TRAMAS E OBJETIVOS

Você pode perceber que algumas organizações não possuem títulos de terceiro patamar. Isso geralmente acontece porque essas organizações não possuem estrutura, influência, burocracia ou algum outro tipo de elemento essencial para permitir esse patamar ou precisar dele. Por exemplo, como os valeanos estão fragmentados e desestruturados, não há líderes reais acima dos mantenedores.

Mas e se houvesse? E se os valeanos fossem organizados, unificados ou unidos por um rei, um alto mantenedor ou outro regente? Os elfos já foram as forças dominantes em Thedas; será que eles poderiam voltar a essa era de glórias sob o regente correto? Da mesma forma, talvez um conselho de regentes ou chefes poderia tomar o controle de outra organização em uma tentativa de reestruturação e expansão.

Estes tipos de eventos maiores podem ser o foco de campanhas épicas de *Dragon Age*. Na verdade, se esse tipo de reestruturação ocorrer, ele *deve* ser o foco da campanha, dado o escopo do que precisaria ser realizado. Apenas os personagens mais poderosos, habilidosos, determinados e sortudos podem realizar tais feitos. Entretanto, se um grupo de PJs inicia a unificação, expansão e fortalecimento de uma organização desta forma, considere recompensá-los ao criar e conceder um terceiro patamar.

de um verdadeiro exército de servos. Sangue novo entrando no Grande Jogo neste nível provavelmente atrai a atenção da nobreza invejosa, todos ansiosos igualmente tanto para fazer alianças quanto para silenciar um novo rico.

TERCEIRO PATAMAR: LORDE/LADY PODEROSO(A)

O personagem é altamente favorecido pela corte, e pode ser parente da família Imperial por casamento ou sangue. Ele possui várias propriedades e sua renda permite um estilo de vida extravagante. Em tempos de conflito, ele pode convocar centenas de soldados e a Imperatriz vai considerar favoravelmente pedidos razoáveis de mais assistência. A nobreza operando neste nível tem influência considerável e muitos procuram sua atenção — mas, da mesma forma, muitos procuram substituí-los como os mais favorecidos pela corte.

NOBRE FERELDENIANO

O personagem se tornou um membro da nobreza fereldeniana, com o dever de defender os proprietários livres do país. Tais posições são geralmente conferidas pelo rei, pela rainha ou por um teyrn depois que o possuidor anterior do título provou-se extremamente inadequado, mas é possível que novos territórios sejam criados através de novos acordos no sul, perto dos Ermos Korcari. Este título está disponível apenas a fereldenianos nativos ou a estrangeiros que deram à Coroa amplas razões para favorecê-los.

PRIMEIRO PATAMAR: BANN/LORDE

O personagem é um lorde ou um dos banns menores, e recebeu um pequeno forte e o direito de requisitar que os proprietários livres o apoiem na Assembleia de Terras. Espera-se que cobrem dos proprietários livres impostos para pagar por 25 a 50 soldados, mas os proprietários fereldenianos costumam retirar seu apoio quando os impostos são pesados demais.

SEGUNDO PATAMAR: ARL/BANN PODEROSO

Se receber o comando sobre um local estrategicamente importante, o personagem pode ser considerado um arl, ou então um bann muito poderoso (e rico). Este nível de influência vem com um castelo e aproximadamente 100 soldados, embora centenas a mais possam ser chamadas dos campos ao redor. Outros banns não devem aliança direta a um arl, mas podem esperar que ele os guie.

TERCEIRO PATAMAR: TEYRN/ARL PODEROSO

Este patamar representa a posição mais alta em Ferelden, exceto pelo rei — a posição de teyrn. Teyrns são senhores da guerra com vários banns jurados, e assim comandam centenas de soldados. Há apenas uma pequena quantidade de teyrns em Ferelden em qualquer época, mas eles têm acesso a recursos que rivalizam a realeza.

MAGISTRADO TEVINTER

Um mago tevinter que se torna influente e poderoso o bastante pode ser apontado ao Magisterium pelo arconte, por seu próprio Círculo ou através de herança. Embora esta posição não garanta acesso automático a terras ou dinheiro, há vários grupos dispostos a compensar um magistrado amigável por seu voto. Este título está disponível apenas a magos naturais de Tevinter. Contudo, devido ao respeito do Imperium por habilidades mágicas, é possível que um estrangeiro poderoso prove-se leal o bastante para ganhar uma posição nos patamares mais baixos.

PRIMEIRO PATAMAR: MAGISTRADO

A posição do personagem no Magisterium é desfavorável, com pouca influência fora da área que ele representa. Uma casa e/ou propriedade no interior é possível, mas a receita é restrita ao que quer que o personagem possa produzir sozinho — ou ao que receba como suborno. Da mesma forma, tropas são restritas, provavelmente a guardas-costas pessoais.

SEGUNDO PATAMAR: MAGISTRADO INFLUENTE

Como um magistrado notável, o personagem tem voz e voto de grande peso. Muitos indivíduos e grupos ficam ansiosos por seu apoio, mas outros magistrados certamente têm desejos conflitantes. Magistrados com esta autoridade podem comandar uma legião ou uma academia mágica, ou supervisionar grandes partes do comércio do Imperium, segundo seus interesses.

SACERDOTE DO CORO

Seguidores devotos do Cântico da Luz que provam ser administradores capazes podem ser selecionados pelo Coro para comandar uma divisão específica. Observe que as posições no Coro são concentradas em poder e influência em vez de riqueza e comando de tropas.

PRIMEIRO PATAMAR: IRMÃO/IRMÃ

O personagem é um irmão ou irmã do Coro, provavelmente com a tarefa de cuidar de várias dezenas de fiéis. Esta posição pode ser focada em qdiversas áreas de interesse do Coro, desde trabalho missionário até curadoria de artefatos religiosos ou investigação de heresias. Personagens nestas posições têm poucos recursos pessoais, mas podem convocar vastos recursos do Coro dentro de seu alcance limitado.

SEGUNDO PATAMAR: PADRE/MADRE

Como uma madre, a personagem é fundamentalmente responsável pelo bem-estar espiritual de sua comunidade e por investigar heresias, mas muitas madres acabam por acumular poder político secular devido à influência que têm sobre sua congregação. Devido aos dogmas do Coro, este título está disponível apenas para mulheres, exceto no Imperium Tevinter, onde o título de padre está disponível apenas para homens.

TERCEIRO PATAMAR: GRANDE CLÉRIGA/CLÉRIGO

Uma personagem neste nível se torna uma das Grandes Clérigas, supervisionando as operações do Coro em uma nação inteira ou em uma região importante. Novamente, apenas mulheres são selecionadas para esta posição em honra ao gênero de Andraste, enquanto o oposto é verdadeiro em Tevinter. Grandes Clérigas supervisionam numerosos seguidores e oficiais mais baixos do Coro, e muitas recebem da Divina tarefas especiais ou têm permissão de seguir certos interesses pessoais. Operar neste patamar concede incrível poder dentro do Coro, mas as responsabilidades são excepcionalmente altas e os deveres, constantes. Assim, este não é um patamar adequado para a maioria dos estilos de jogo, salvo aqueles em que outros PJs são igualmente influentes ou poderosos.

COMERCIANTE ANTIVANO

Graças a um senso aguçado de negócios (e possivelmente o uso dos Corvos antivanos), o personagem controla um estabelecimento comercial significativo dentro de Antiva, e ganhou o título de príncipe ou rainha comerciante. Estes títulos são primariamente relacionados a riqueza, mas do que a lealdade de subalternos — portanto, quaisquer tropas que o personagem comande são provavelmente mercenárias.

PRIMEIRO PATAMAR: PRÍNCIPE/RAINHA COMERCIANTE

O personagem é o chefe de um pequeno estabelecimento comercial ou segundo em comando de um príncipe ou rainha mais poderoso. Ele tem acesso a um estilo de vida muito acima dos cidadãos antivanos, mas não é respeitado o bastante para se envolver nos assuntos do país.

SEGUNDO PATAMAR: PRÍNCIPE/RAINHA COMERCIANTE RICO(A)

Este patamar está disponível apenas depois do acúmulo de grande quantidade de riqueza e influência pessoal, quase o dobro da quantidade normal para este patamar. Entretanto, traz acesso aos círculos internos da política antivana e um certo respeito relutante de outros gigantes do comércio. Também pode tornar o personagem um alvo ainda maior para assassinos.



NOBRE ANÃO

A nobreza é principalmente uma questão de nascimento dentro da sociedade anã. Assim, este título é raramente concedido a um personagem já adulto. Contudo, se um PJ anão conseguir isso, pode esperar receber uma propriedade em Orzammar e um voto na Assembleia. Lembre-se de que anões da superfície não podem retornar a Orzammar exceto nos casos mais raros e são privados de qualquer relação com castas, embora sua posição anterior possa perdurar entre outros anões da superfície.

PRIMEIRO PATAMAR: NOBRE MENOR

O personagem é o chefe de uma casa nobre menor com boa posição na Assembleia. O método mais fácil de atingir este título é nascer em uma casa nobre e assumir o poder depois da morte de seu pai, mas já se ouviu falar de alguns anões humildes que ascenderam à nobreza após encontrar registros genealógicos抗igos provando sua posição em thaigs perdidos.

SEGUNDO PATAMAR: NOBRE MAIOR

O personagem é o chefe de uma casa nobre maior e comanda um pequeno exército pessoal de anões da Casta dos Guerreiros. Ele também tem uma posição considerável dentro da Assembleia, o que permite que influencie o processo legislativo de Orzammar para seus próprios fins.

TERCEIRO PATAMAR: EXEMPLAR

Através de algumas grandes ações que beneficiam todos os anões, o personagem é declarado um exemplar da sociedade anã — um ancestral vivo. Ele se torna o chefe de uma casa nobre (se já não for) e suas palavras são consideradas quase lei. Um exemplar tem acesso a quase todos os recursos de Orzammar. Observe que este título é concedido tão raramente que um exemplar aparece apenas uma vez em cada punhado de gerações.

ENCANTADOR DO CÍRCULO

O Círculo dos Magos é composto de numerosas fraternidades filosóficas unidas em uma teia de alianças e rivalidades. Embora não seja implacável como a corte orlesiana, a política do Círculo pode ser cruel. Entretanto, há uma coisa que todos os membros respeitam: conhecimento. Este título oferece pouco acesso a dinheiro ou soldados, mas compensa com acesso a um quadro de magos leais.

PRIMEIRO PATAMAR: INSTRUTOR DO CÍRCULO

O personagem é um instrutor respeitado dentro do Círculo. Embora possua pouco poder oficial, seu status significa que outros membros admiram-no e valorizam suas opiniões.

SEGUNDO PATAMAR: ENCANTADOR SÊNIOR

O personagem é um encantador sênior, um dos líderes do Círculo. Esta posição permite acesso à coleção de artefatos da torre, bem como maior liberdade para operar independentemente no mundo. É provável que o personagem seja considerado um formador de opinião dentro de sua fraternidade e, assim, seguido pelos outros magos de sua facção.

TERCEIRO PATAMAR: PRIMEIRO ENCANTADOR

Como primeiro encantador, o personagem é responsável pelo Círculo dos Magos de uma nação inteira. Ele pode decidir como seus magos são educados e o quanto severamente apóstatas são punidos. Ele tem acesso a artefatos extremamente poderosos que são entregues ao Círculo por segurança, embora assuma-se que possui a sabedoria para saber que não se usa tais ferramentas perigosas. Ele também pode ser eleito o líder de sua fraternidade.

CAÇADOR DE DRAGÕES NEVARRANO

Nevarra é controlada pelo clã Pentaghast, que mantém o domínio principalmente através de seu exército altamente treinado. Entre os guerreiros mais perigosos e devotados estão os caçadores de dragões nevarranos. Estes homens e mulheres estudam e rastreiam dragões, por fim aprendendo

TÍTULOS E ORGANIZAÇÕES

As regras de organizações no CAPÍTULO 6 podem ser combinadas com títulos para um efeito maior. Lordes podem controlar suas novas propriedades como uma organização, ou uma organização existente pode fornecer títulos para aqueles que a controlam. Não há uma norma estrita sobre usar estes dois conceitos juntos, mas são compatíveis e complementares.

a destruí-los. Eles são menos uma organização e mais uma profissão, mas uma profissão de elite e muito perigosa. Não há patamares ou títulos formais dentro dos caçadores de dragões e nem ordens oficiais. Em vez disso, status e reputação baseados em caçadas bem-sucedidas determinam o quanto estimado e valioso este título é.

PRIMEIRO PATAMAR: CAÇADOR NOVATO

O personagem começou sua carreira como um caçador de dragões. Neste estágio, o personagem ainda não foi testado, mas tem acesso ao conhecimento e à sabedoria dos caçadores de dragões experientes, que sabem mais sobre as criaturas com que lutam do que talvez qualquer um em Thedas.

SEGUNDO PATAMAR: CAÇADOR VETERANO

Uma vez que o personagem tenha realmente matado um dragão, ele é considerado um membro da profissão. Ele pode conseguir ajuda ou conhecimento mais prontamente dos outros caçadores, aprendizes podem procurá-lo e ele tem uma reputação boa o bastante para poder organizar caçadas especialmente perigosas, com múltiplos caçadores. Além disso, estes guerreiros são respeitados e temidos em Nevarra e geralmente podem ganhar influência e favores com nobres cujas terras eles ajudam a proteger de dragões.

TERCEIRO PATAMAR: CAÇADOR LENDÁRIO

Apenas aqueles que derrotam um alto dragão ou vários dragões menores alcançam esta reputação. Reconhecidos como os maiores caçadores de dragões do mundo, caçadores lendários são altamente procurados, e seus colegas voluntariam-se em grandes números para ajudá-los em caçadas. Muitos nobres nevarranos e outros cidadãos ricos ou influentes se oferecem para fornecer recursos a esses caçadores a fim de compartilharem da fama gerada por seu sucesso.

ANCIÃO ELFO

Os valeanos têm seus Mantenedores e, abaixo deles, os Primeiros, um de cada para cada clã. Estes anciões possuem grande respeito, mas seus recursos são limitados aos recursos do clã. Elfos da cidade têm anciões similares que respeitam e honram. É muito raro, mas não desconhecido, que elfos do alienário avancem entre os valeanos e vice-versa.

PRIMEIRO PATAMAR: ANCIÃO DO ALIENÁRIO/PRIMEIRO ANCIÃO

O personagem é um ancião dentro de um alienário élfico ou um Primeiro abaixo de um Mantenedor valeano. “Ancião” é uma posição raramente sistematizada, mas carrega grande peso social. É geralmente reservada aos idosos, mas alguns elfos mais novos de grande sabedoria e renome podem receber igual respeito. Anciões elfos não possuem o poder bruto da maioria dos personagens com títulos, mas exercem uma grande quantidade de poder indireto em sua comunidade.

Em comparação, os valeanos têm uma hierarquia mais severa. Há um Primeiro por clã, e ele serve imediatamente abaixo do Mantenedor. Os Primeiros são respeitados e seus clãs geralmente consideram seus conselhos e os ajudam, embora a natureza prática dos valeanos e seus recursos limitados tornem difíceis pedidos ou ajuda exagerados que tenham um alto custo.

SEGUNDO PATAMAR: ANCIÃO MANTENEDOR HONRADO

O personagem é um ancião honrado de um alieníquo ou o Mantenedor valeano, um dos magos sábios, procurado pelos clãs valeanos para ajudá-los a reconquistar sua cultura perdida. Em ambos os casos, o personagem é responsável por guiar e proteger seu povo, que pode incluir de dezenas a centenas de elfos. Por causa deste fardo e de seus títulos formais, a maioria dos Mantenedores é completamente dedicada a suas responsabilidades, aventurando-se apenas quando necessário para o bem estar de seu clã. Em contraste, anciões honrados de um alieníquo têm mais liberdade, mas sua autoridade é menos sistematizada, o que torna mais difícil organizar grandes esforços e recursos.

LÍDER DA CARTA

O personagem alcançou o mais alto posto para um anão sem casta – o de líder criminoso. Através da combinação de roubo, contrabando e talvez até assassinato, ele tomou o comando de anões sem-casta suficientes para exercer verdadeira influência no vácuo sem lei escondido abaixo da sociedade regimentada de Orzammar.

PRIMEIRO PATAMAR: TENENTE

Como um tenente da Carta, o personagem supervisiona operações em uma área dos sombrios negócios do cartel. Ele provavelmente impõe um pouco de respeito entre os sem-casta e os anões da superfície, mas é desprezado por qualquer membro “respeitável” da sociedade anã.

SEGUNDO PATAMAR: CHEFE

O personagem é considerado um chefe da Carta, e dispõe da lealdade de até 100 bandidos e ladrões. Ele também controla pessoalmente vários negócios, tanto ilícitos quanto de fachada, com um percentual dos lucros caindo diretamente em seus cofres pessoais. A ameaça constante de prisão e assassinato faz com que seja um título difícil e perigoso de se manter, mas o dinheiro advindo de fornecer bens ilícitos que mantêm as castas superiores funcionando torna esta uma posição lucrativa.

LÍDER MERCENÁRIO

A natureza da guerra em Thedas faz com que a existência de companhias mercenárias seja uma verdade incontestável. Embora lutar por dinheiro nunca seja visto como um trabalho nobre, muitas companhias conquistaram respeito por sua competência e bravura.

PRIMEIRO PATAMAR: CAPITÃO

O personagem é o capitão de um grupo de soldados dentro de uma força mercenária maior. Tais companhias geralmente possuem até 100 homens e mulheres, e podem operar com independência limitada a fim de garantir contratos menores em nome de uma força maior. Capitães podem ter maior liberdade para lidar com seus soldados conforme acharem necessário, mas a maioria dos comandantes mercenários verifica de tempos em tempos para se certificar que sua organização está sendo bem representada.

SEGUNDO PATAMAR: COMANDANTE DE COMPANHIA

Quer tenha sido promovido dentro de uma companhia já existente, quer tenha fundado sua própria companhia, o personagem agora controla uma força de 400 ou mais soldados como um comandante mercenário. Mas os homens e mulheres sob seu comando provavelmente não têm grande lealdade, a menos que o acordo seja justo e o dinheiro seja bom. Representantes de vários governos podem procurar os serviços da companhia, mas provavelmente não tratarão o personagem com nada além do mínimo respeito devido a um servo competente.

CAVALEIRO TEMPLÁRIO

Como o braço marcial do Coro, os Templários exercem grande influência dentro dos reinos de Thedas. Protegendo o Coro ou revelando heresias, os Templários são vistos como leais defensores da fé, mas às vezes um pouco exagerados em seu fanatismo. Oficialmente, os Templários têm acesso apenas aos recursos de que precisam para realizar suas tarefas; entretanto, alguns membros inescrupulosos da ordem não se importam em solicitar “doações” daqueles sob sua proteção.



PRIMEIRO PATAMAR: CAVALEIRO-CAPITÃO

Um cavaleiro-capitão é um dos líderes de campo dos Templários, supervisionando operações correntes da divisão marcial do Coro. Impulsionado por uma forte fé e um talento para liderar homens em batalha, o personagem subiu para este posto. É concedido a ele o comando de dezenas de Templários, e provavelmente a tarefa de supervisionar a defesa de uma área considerada importante para o Coro, embora alguns destacamentos sejam enviados para o interior para caçar apóstatas e demônios.

SEGUNDO PATAMAR: CAVALEIRO-COMANDANTE

O personagem é um cavaleiro-comandante Templário a cargo de uma área de interesse do Coro. Tais áreas podem ser geográficas, como o barnorn, ou administrativa, como os Círculo dos Magos de cada país. O personagem é capaz de comandar uma força de centenas de Templários bem treinados conforme achar necessário para realizar os desejos de seus superiores dentro do Coro. Um cavaleiro-comandante responde diretamente à reverenda madre de sua jurisdição.

TERCEIRO PATAMAR: CAVALEIRO-VIGILANTE

Comandando templários de uma nação inteira, o cavaleiro-vigilante está no topo da hierarquia de sua ordem. O cavaleiro-vigilante tem imenso poder, sendo capaz de colocar em campo grandes forças de templários para várias operações. O cavaleiro-vigilante responde à Grande Clériga do Coro na nação onde tem seu comando.

BUSCADOR DA VERDADE

Membros da ordem andrastiana, os Buscadores da Verdade tradicionalmente respondem apenas à Divina do Coro. Uma pequena ordem com a tarefa de investigar e eliminar as ameaças tanto dentro quanto fora do Coro, também investiga corrupção dentro dos Templários e do Coro. Os Buscadores possuem autoridade sobre os Templários, especialmente em assuntos pertinentes à investigação de conduta imprópria e corrupção. Em geral os Buscadores já foram Templários, recrutados por sua lealdade, habilidade e devoção ao dever. Um Buscador também pode servir ao Coro como um Cavaleiro-Divino, mas não é necessário pertencer à ordem.

PRIMEIRO PATAMAR: BUSCADOR

Um Buscador é um agente do Coro e responde apenas ao Lorde Buscador e à Divina. O personagem tem grande autoridade em suas investigações, capaz de comandar Templários e outros oficiais do Coro no curso de seu trabalho. Um Buscador pode ser enviado a várias missões para investigar ou eliminar ameaças para o Coro. Como a ordem é pequena, um Buscador tem efetivo limitado à sua disposição direta, mas pode juntar outras forças do Coro se a necessidade for grande.

SEGUNDO PATAMAR: LORDE BUSCADOR

Há apenas um Lorde Buscador, que comanda a organização e tradicionalmente se reporta diretamente à Divina. Dado o diminuto número de Buscadores da Verdade, o Lorde Buscador geralmente tem um papel mais ativo em operações do que líderes de organizações maiores, mas ainda tem deveres importantes que podem impossibilitar oportunidades para certos tipos de aventuras.

SUBORDINADOS PARA PJS

À medida que seus heróis continuam suas aventuras por Thedas, eles provavelmente farão contatos e acumularão aliados em várias cidades, aldeias e tavernas que visitam. Alguns desses conhecidos podem até mesmo escolher viajar com o grupo quando eles embarcam em uma nova jornada – ou serem recrutados a fazer isso.

Talvez sejam personagens recurrentes que conquistaram a simpatia do grupo numa aventura (“Ei! Já que estamos em Denerim, vamos ver se Ser Dunstan está no *Nobre Mastigado!*”). Outros podem ser PNJs para os quais você como mestre possui um propósito de trama específico. Outros ainda podem ser seguidores e associados que acompanham os heróis devido aos seus históricos e posição social. Um chevalier não seria visto sem seu escudeiro antes de uma batalha, e seria suspeito se um nobre fereldeniano viajasse para a fortaleza de um rival sem um guarda-costas.

Em geral, estes subordinados e parceiros são feitos para apoiar o grupo, mas tenha cuidado para não deixá-los roubar a glória. É aceitável – e às vezes dramaticamente interessante – deixar o acadêmico quieto e despretensioso derrubar o gatuno tentando roubá-la bolsa de moedas. Entretanto, quando chega a hora de lutar contra o grupo de ladrões, é melhor deixar os heróis desferirem o golpe mortal, mesmo que os dados e a tabela de iniciativa estejam apontando que o último golpe será dado no turno do PNJ.

Subordinados não apenas acrescentam vida a uma cena, como também podem ajudar o grupo durante um combate ou emprestar peso aos argumentos dos personagens durante um encontro de interpretação. No meio de uma briga de bar, um escudeiro esguio pode ser capaz de escapar para fora e preparar os cavalos para ajudar numa fuga rápida. Um conselheiro confiável pode sussurrar o nome correto no ouvido da heroína ou conseguir um convite para jantar com um arl.

Não é necessário fazer uma ficha completa para cada conhecido, e menos ainda manter os registros de pontos de experiência para acompanhantes temporários. Entretanto, conforme o grupo sobe de nível, pode ser válido atualizar as estatísticas do seguidor, para que a mordida de um bereskarn violento não mate Ser Dunstan em uma única rodada de azar.

A critério dos jogadores, eles podem conceder uma de suas façanhas a um PNP durante um encontro, permitindo que seu subordinado tenha uma ação melhorada ou a vantagem de uma façanha de defesa.

EXEMPLO

Dunstan acompanhou o grupo em um encontro com um contato sombrio em um dos becos mais escuros de Denerim. Não foi surpresa o contato sombrio ter trazido amigos e estar procurando uma luta. O jogador do mago Lorrahm tem três pontos de façanha para gastar em um escudo de mana, mas Lorrahm não está sob perigo físico imediato. Em vez de usar o feitiço em si, Lorrahm decide lançá-lo em Ser Dunstan, que está encarando um brutamontes bem grande. Assim, Ser Dunstan recebe um bônus de +2 em Defesa até o começo de seu próximo turno.

A seguir estão alguns exemplos de PNJs que os jogadores podem encontrar para compartilhar suas aventuras.

APRENDIZ DE MAGISTRADO

A melhor forma para um mago tevinter subir de posto no Círculo é se agarrar a um magistrado. O aprendiz age muito como um escudeiro, viajando com seu mestre, buscando coisas e carregando equipamento, também compilando qualquer conhecimento arcano que consiga. Aprendizes podem geralmente ser encontrados mergulhados em livros de tradições ou num campo próximo, experimentando várias habilidades. A menos que o mago seja de Tevinter, provavelmente não passou muito tempo fora da Torre do Círculo e ficará impressionando pelo imenso tamanho do mundo.

APRENDIZ DE MAGISTRADO

Ansioso, aprende rápido. Usa uma toga com abotoaduras que parecem um pouco chamuscadas.

ASTÚCIA (CONHECIMENTO ARCANO) 3,
COMUNICAÇÃO 3, CONSTITUIÇÃO -1, DESTREZA 1, FORÇA -1,
MAGIA (PRIMAL) 2, PERCEPÇÃO 1, VONTADE 2.

BARDO ORLESIANO

Se há nobres orlesianos no grupo, os personagens podem acabar arrastados para o Grande Jogo. Um bardo pode ser contratado pelos personagens para espionar um outro nobre, ou até mesmo para cometer um assassinato por eles. Um bardo sabe como navegar em qualquer situação social, potencialmente conseguindo para o grupo acesso a pessoas respeitáveis que de outra forma eles nunca encontrariam. Entretanto, heróis lidando com um bardo podem querer ficar de olho no seu contato: os espiões tendem a manter sua lealdade bem fluida, e nem sempre ficam do lado dos jogadores.

BARDO ORLESIANO

Pode ter sangue em suas mãos enquanto toca o alaúde.

ASTÚCIA 1, COMUNICAÇÃO (DISFARCE) 3,
CONSTITUIÇÃO 2, DESTREZA (PRESTIDIGITAÇÃO) 3,
FORÇA 1, PERCEPÇÃO 2, VONTADE 2.

BATEDOR GUIA

Personagens que viajam através dos Ermos Korcari, passam pelas Montanhas do Dorsos Frios ou entram nas Estradas Profundas provavelmente precisarão de um guia que conhece a área. Estes batedores sabem quais perigos procurar, onde as tribos hostis fazem seus acampamentos e como contornar tudo isso (ou onde melhor preparar uma emboscada). Se o grupo está com pouca comida ou sem abrigo, um batedor pode levá-lo a algum lugar mais seguro ou negociar com os moradores locais.

BATEDOR GUIA

Pode guardar o mapa.

ASTÚCIA 1, COMUNICAÇÃO 1, CONSTITUIÇÃO (CORRIDA) 3,
DESTREZA 2, FORÇA (ESCALAR) 3, PERCEPÇÃO (RASTREAR) 3

BRACO DIREITO

Embora o braço direito de um herói possa não ter lutado na mesma batalha inesquecível ou escapado da mesma masmorra diabólica, é provável que ambos tenham passado por uma série de enrascadas menores juntos, sem mencionar uma ou duas maiores que se tornam grandes histórias quando a cerveja começa a fluir. Um braço direito está presente quando for mais importante, pronto para levantar um copo ou dar um soco, conforme a situação exigir.

BRACO DIREITO

Sabe do que você precisa antes de você mesmo, e sempre protege sua retaguarda.

COMUNICAÇÃO (PERFORMANCE) 2, CONSTITUIÇÃO 1,
DESTREZA 2, FORÇA 1, PERCEPÇÃO 1, VONTADE 1.

CAPANGA

Um pouco mais suspeito do que um braço direito e disposto a realizar tarefas mais... moralmente ambíguas, um capanga é adequado para trabalhos que podem muito bem colocá-lo em grilhões se ele for pego. Capangas podem ser empregados por bardos, ladrões ou guerreiros rebeldes. Embora capangas não sejam necessariamente lacaios sinistros, provavelmente um capanga pode ser convencido a bater em algumas cabeças ou roubar o escudo de um arl em menos tempo que a maioria dos PNJs mais honrados.

CAPANGAS

Faz as coisas erradas – mas as faz por você.

ASTÚCIA 2, COMUNICAÇÃO (ENGANAÇÃO) 2, CONSTITUIÇÃO 1,
DESTREZA (ARROMBAMENTO) 1, FORÇA 3, PERCEPÇÃO 1

CASTELÃO

Comandando bem acima dos servos comuns, o castelão supervisiona não apenas os empregados, mas também a

SERVO OU ESCRAVO?

Isto provavelmente afetará não apenas o comportamento e a atitude do servo em relação aos heróis, mas também pode ter um impacto nas relações entre os personagens dentro do grupo se eles não forem da mesma região ou se pertencerem a posições sociais diferentes. Esteja ciente das discussões em potencial aqui – um elfo da cidade que recentemente escapou de uma situação ruim no alienário pode não aceitar passivamente o tratamento de um nobre orlesiano aos seus servos.

Esteja disposto a levantar essa discussão fora do jogo se as coisas ficarem tensas e busque formas de resolver o problema da melhor forma. A cruzada pessoal de um personagem para libertar um servo pode ser uma subtrama interessante, mas deve ser um caminho cujos resultados possíveis todos os jogadores queiram explorar.



administração diária da casa nobre. Ele pode conhecer os negócios de um lorde melhor do que o próprio lorde e, se não fosse por seus esforços, a casa rapidamente cairia no caos. Castelões são a razão pela qual os convidados estão bem alimentados e confortáveis, as contas são bem gerenciadas e a *lady* nunca está atrasada para um compromisso.

CASTELÃO

Quieto, discreto e planejando silenciosamente seu próximo mês.

**ASTÚCIA (HERÁLDICA) 2, COMUNICAÇÃO (ETIQUETA) 4,
CONSTITUIÇÃO 1, DESTREZA 1, FORÇA -2, PERCEPÇÃO 1**

CONSELHEIRO POLÍTICO

Assim como o castelão, um conselheiro político tem que manter os registros de centenas de detalhes intrincados para seus lordes e *ladies*. Em quase todo Thedas, o conselheiro político é uma posição valiosa. Em Orlais, onde o Grande Jogo está sempre mudando, manter registro das alianças quando se formam, se quebram e se reformam exige as mentes mais aguçadas. Um conselheiro deve ser capaz de usar ocasionalmente conhecimento esotérico do passado distante da casa, mas também deve ser capaz de olhar à frente e fazer recomendações baseadas em questões políticas.

CONSELHEIRO POLÍTICO

Conhece a linha de sucessão de ponta a ponta.

**ASTÚCIA (CONHECIMENTO HISTÓRICO) 4, COMUNICAÇÃO 3,
CONSTITUIÇÃO 1, FORÇA 1, PERCEPÇÃO 2, VONTADE 2.**

CONTRABANDISTA

Não importa de que os personagens precisem, o contrabandista sabe como conseguir. De um suborno para passar por um guarda até uma vela da janela da Divina, o contrabandista está pronto para ajudar. Ele provou sua lealdade ao grupo no passado, obtendo um objeto que a maioria das pessoas acreditava que não passava de uma história de taverna, e até mesmo dá um desconto para clientes assíduos.

CONTRABANDISTA

Conhece o cara certo.

**ASTÚCIA (PESQUISA) 3, COMUNICAÇÃO (BARGANHA) 4,
CONSTITUIÇÃO 1, DESTREZA 2,
FORÇA 2, PERCEPÇÃO 1, VONTADE 1**

ESCUDERO

Chevaliers orlesianos, cavaleiros fereldenianos e Guardiões Cinzentos podem ter um ou mais escudeiros para cuidar de suas armas e cavalos e ajudá-los a vestir suas armaduras antes de uma batalha. Em troca, o escudeiro aprende os caminhos da conduta cavaleiresca e recebe educação em combate.

Um escudeiro pode ser um jovem inexperiente ansioso por realizar atos heroicos ou o filho entediado de um nobre, convencido de que já sabe tudo de que precisa saber sobre luta. Escudeiros podem até mesmo ser mais velhos, companheiros leais que nunca se esforçaram para atingir a cavalaria ou simplesmente não conseguiram. No caso de um Guardião, o escudeiro pode ser um recruta.

ESCUDEIRO

*Jovem e ansioso ou veterano e calejado,
sempre sabe como as fivelas devem ser apertadas.*

**COMUNICAÇÃO 1, CONSTITUIÇÃO (VIGOR) 2,
DESTREZA 2, FORÇA 1, VONTADE (CORAGEM) 1**

GUARDA-COSTAS

O guarda-costas de um personagem pode ter servido à família por anos e ser um amigo próximo do PJ. Ele também pode ter sido recém contratado, sendo trazido a bordo pelo grupo ou pela organização para a qual os personagens estão trabalhando. O trabalho de um guarda-costas poder ser em iguais partes garantir que o personagem chegue em segurança ao seu destino e garantir a chegada de quaisquer mercadorias ou equipamentos que o grupo está transportando.

GUARDA-COSTAS

*Identifica emboscadas, observa se outros
estão armados ou sofre uma flechada por você.*

**ASTÚCIA 1, COMUNICAÇÃO 1,
CONSTITUIÇÃO 2, FORÇA 1, PERCEPÇÃO (VISÃO) 2**

IRMÃO EM ARMAS

Este PNJ pode ser um amigo ou um rival amigável, alguém que subiu de posto com o personagem ou que sobreviveu à mesma batalha horrível. Talvez o PJ e o irmão em armas tenham sobrevivido à Batalha de Ostagar juntos, ou talvez tenham protegido a retaguarda enquanto seus conterrâneos aldeões fugiam de uma legião de crias das trevas. Os irmãos podem ter sido fazendeiros que se uniram à causa da Rainha Rebelde e seguiram seu filho Maric à Batalha do Rio Dane. Como quer que os dois tenham se conhecido, o irmão em armas serviu com o personagem no passado — e pode voltar a lutar a seu lado com eficiência e de bom grado caso seja necessário.

IRMÃO EM ARMAS

Ao seu lado, haja o que houver.

**ASTÚCIA 1, CONSTITUIÇÃO (VIGOR) 3,
DESTREZA (BRIGA) 2, FORÇA 2, PERCEPÇÃO 1, VONTADE 1**

SERVO

Assim como um guarda-costas, um servo pode ter trabalhado com a família de um personagem desde antes de ele ter nascido, ou pode ser novo na casa. Dependendo da origem do personagem, o servo pode ser um companheiro voluntário, ganhando um salário decente e sendo tratado com respeito por seu empregador — ou (especialmente se o personagem é de Tevinter ou Orlais), “servo” pode ser uma palavra mais branda para “escravo”.

SERVO

*Busca coisas, carrega equipamento
e o mantém alimentado.*

**ASTÚCIA 2, COMUNICAÇÃO 2, CONSTITUIÇÃO
1, FORÇA 1, PERCEPÇÃO (AUDIÇÃO) 1**

TESOURO

O dinheiro pode significar poder em Thedas. Assim, tesouros são outra recompensa comum. Contudo, você deve ter cuidado para não exagerar. Se os PJs levarem uma fortuna em moedas para casa, isso pode reduzir sua motivação para participar de aventuras futuras. Obviamente, a riqueza atrai atenção indesejada. Assim, o tesouro também pode ser fonte de aventuras.

Quando você quiser conceder tesouros, consulte a tabela CATEGORIAS DE TESOURO, na próxima página. Ela fornece diretrizes gerais que você pode utilizar ou modificar. O valor listado está em peças de prata, mas o tesouro pode consistir de outros tipos de moedas, ou de gemas, joias e outros objetos.

ITENS OBRAS-PRIMAS & SUPERIORES

Há uma diferença entre uma espada enferrujada e cheia de mossas e uma espada recém forjada por anões a partir de veridium escavado de suas cavernas ancestrais. Da mesma forma, há uma distinção fundamental entre um elmo feito por um ferreiro do arsenal do rei e uma panela usada na cabeça, ou entre um bandolim construído com casca-de-ferro por um mestre músico e um instrumento feito de sucata por um mascate itinerante que estava olhando a esposa do peixeiro enquanto trabalhava nele.

Obras-primas são objetos feitos por um artesão de habilidade insuperável. Tais itens são simplesmente mais eficazes que suas contrapartes comuns. Em geral concedem bônus em testes para seus usuários, além de bônus em dano no caso de armas. Obras-primas também podem ajudar em interações sociais com aqueles que se impressionam com tais coisas.

Itens superiores são objetos feitos de matérias-primas selecionadas. São mais fáceis de usar do que suas contrapartes feitas de matérias-primas inferiores. Itens superiores geralmente exigem menos esforço do que itens comuns, duram mais e/ou concedem os benefícios de focos e/ou talentos.

Muitas obras-primas também são itens superiores. Entretanto, existem obras-primas feitas de matérias-primas comuns, e itens superiores feitos com habilidade comum.

Itens obras-primas e superiores não têm custos, como itens de qualidade e origem comuns. Não estão disponíveis para venda. Adquiri-los é um feito digno de histórias. Os heróis que os procuram devem pesquisar, seguindo rumores e referências por semanas ou meses — tendo aventuras no processo. Quando você decidir que um PNJ específico possui itens obras-primas e/ou superiores para venda, estabeleça os preços com base nas necessidades de sua campanha. Não importa quanto dinheiro eles tenham, os jogadores devem sempre sofrer para pagar o custo de um item obra-prima ou superior. Além disso, os preços desses itens estão sempre sujeitos a pechincha, representada por testes estendidos de COMUNICAÇÃO (BARGANHA) que podem continuar por dias.

As seções a seguir detalham os benefícios concretos que um personagem recebe por utilizar armas, armaduras e ferramentas obras-primas e superiores.

CATEGORIAS DE TESOURO

CATEGORIA	VALOR
Tesouro insignificante	1d6 peças de prata
Tesouro pobre	3d6 peças de prata
Tesouro mediano	2d6 x 10 peças de prata
Tesouro substancial	2d6 x 100 peças de prata
Tesouro abundante	4d6 x 100 peças de prata
Tesouro magnífico	6d6 x 100 peças de prata

ARMAS

Armas obras-primas geralmente concedem bônus em rolagens de ataque e/ou dano. A maior parte concede um bônus simples de +1. Algumas raras armas concedem um bônus de +2. Pouquíssimos tesouros lendários concedem um bônus de +3. Bônus maiores são impossíveis sem magia. Os bônus de um item obra-prima em ataque e dano são frequentemente diferentes. Por exemplo, a lâmina hereditária dos teyrns de Cimassempre é muito mais cruel do que precisa – concede um bônus de ataque de +1 e um bônus de dano de +3. Da mesma forma, é comum que uma arma obra-prima dê apenas um bônus de ataque ou de dano.

Armas superiores podem ter vários efeitos mecânicos diferentes. Quase todas têm Força mínima reduzida, chegando ao ponto de a Força mínima para a arma ser um número

negativo. Estas são as armas favoritas dos filhos fracos e débeis de reis poderosos, por razões óbvias. Muitos desses “guerreiros” ficariam chocados e horrorizados se fossem forçados a empunhar uma espada longa comum. Devido às histórias célebres de tais armas, muitos guerreiros valorosos também as empunham, embora alguns de seus benefícios sejam irrelevantes.

Algumas armas superiores concedem os benefícios de um (ou, em casos raros, mais de um) nível de talento com o estilo de arma em questão. Por exemplo, um combatente que possua o talento Estilo de Arma Única (novato) lutando com uma espada longa de veridium pode ganhar os benefícios do nível experiente do talento, devido aos componentes superiores da arma. Mesmo aqueles sem qualquer talento inerente podem obter os benefícios do nível novato, desde que cumpram seus pré-requisitos. Mestres do talento em questão não ganham nenhum benefício adicional.

Algumas poucas armas superiores forjadas ou construídas de materiais extraordinariamente valiosos podem dar o benefício de um foco, mesmo que o usuário não o possua. Entretanto, este bônus não se acumula com o bônus que um guerreiro recebe por realmente possuir o foco em questão. Este é um benefício preferido dos ricos mimados que não têm disciplina e habilidade própria, e tipicamente inútil para usuários habilidosos.

A tabela **EFEITOS DE MATÉRIAS-PRIMAS EM ARMAS** descreve a progressão geral dos efeitos de matérias-primas usadas para fazer armas superiores. São apenas diretrizes; cada arma é única, e o mestre é o juiz das capacidades de qualquer arma. Metais são usados para forjar armas como espadas e machados, enquanto que armas de madeira incluem cajados e arcões. Armas como lanças com componentes feitos de metal e madeira podem beneficiar-se de uma única matéria-prima superior, escolhida pelo artesão, mas os benefícios de vários materiais diferentes não se acumulam.

Além destes efeitos, as categorias de alcance de armas de projéteis, incluindo armas arremessadas, podem ser afetadas por materiais superiores. A tabela **EFEITOS DE MATÉRIAS-PRIMAS NOS ALCANCES DE ARMAS** descreve os efeitos típicos. O aumento de alcance é uma porcentagem do alcance básico para o tipo de arma, arredondado para o número inteiro mais próximo. Por exemplo, um arco longo feito de teixo tem um alcance curto de 29 metros (o alcance curto básico de 26 mais 10%) e um alcance longo de 65 metros (o alcance longo básico de 52 mais 25%).

ARMADURAS

Armaduras obras-primas geralmente concedem um valor de armadura aumentado. A maior parte dá um bônus de +1 em valor de armadura, algumas dão +2 e raras concedem +3 de bônus. Bônus mais altos são teoricamente possíveis, mas extraordinariamente raros. Algumas armaduras obras-primas concedem um bônus similar em testes de **COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA)** e/ou uma penalidade nos testes de **VONTADE (MORAL)** dos inimigos.

Armaduras superiores geralmente possuem penalidades de armadura reduzidas. A tabela abaixo mostra melhorias típicas baseadas nas matérias-primas com as quais uma armadura pode ser feita. Pele de draco é útil para melhorar armaduras de couro; os vários metais se aplicam a armaduras



BENEFÍCIOS SOCIAIS DE ITENS OBRAS-PRIMAS E SUPERIORES

Itens obras-primas e superiores particularmente impressionantes ou chamativos podem dar a seus donos um bônus em interações sociais com aqueles que se impressionam com tais objetos. Um bônus de +1 é de longe o mais comum, um bônus de +2 é raro e um bônus de +3 é o máximo e muito raro.

O mestre deve considerar tanto a forma quanto o valor do item quando conceder tais bônus, e deve variá-los de acordo com a situação. Soldados provavelmente ficarão impressionados com uma espada de qualidade feita por um mestre, por exemplo, e um mercador calculista, apenas pelas obras de artesãos insuperáveis, sejam arcos ou castiçais.

de malha e placas. Nenhuma penalidade de armadura pode ser reduzida abaixo de zero.

Note que escudos são ferramentas desajeitadas. Embora possam ser feitos refinadamente pelo toque das mãos de um mestre ou criados a partir de matérias- primas superiores (fornecendo os benefícios descritos em **BENEFÍCIOS SOCIAIS DE ITENS OBRAS-PRIMAS E SUPERIORES**), não podem se tornar mais efetivos por sua construção.

FERRAMENTAS

Ferramentas obras-primas fornecem os mesmos benefícios em termos de jogo que armas — construção engenhosa por um mestre artesão pode dar um bônus que varia de +1 a +3 em testes.

Ferramentas superiores — novamente, assim como armas superiores — podem dar os efeitos de níveis de talentos adicionais, bem como os benefícios (não cumulativos) de um foco que o usuário não possui. Use as mesmas tabelas das armas. Força mínima não se aplica a ferramentas. Embora ferramentas obras-primas geralmente possam ser usadas por períodos mais longos com muito menos fadiga, estes efeitos não são expressos em termos mecânicos.

SUPRIMENTOS SUPERIORES & TESOUROS INÚTEIS

Além dos benefícios empíricos de itens obras-primas, superiores e mágicos, os tesouros de Thedas estão cheios de objetos de grande valor mas com poucos benefícios práticos. Obras de arte excelentes são valorizadas por aqueles com senso estético refinado. Vinhos e alimentos superiores — sobretudo especiarias — são motivo de luta entre glutões e gourmets. Roupas refinadas, sejam chamativas ou discretas, comunicam o gosto e a fineza daqueles que as vestem.

Qualquer item ou provisão pode ser feito ou comprado em versões melhores. Estas versões mais valiosas geralmente não são mais úteis do que suas contrapartes comuns (na verdade, às vezes, são *menos* úteis, por sua ornamentação ou fragilidade). Mesmo assim, valem muito mais. Geralmente fornecem um benefício social para interações com aqueles que apreciam seu valor — veja **BENEFÍCIOS SOCIAIS DE ITENS OBRAS-PRIMAS E SUPERIORES**, acima — que podem exceder os benefícios sociais de itens práticos, fornecendo um bônus de até +5, ainda que a um custo absurdo. A tabela **PREÇOS E BENEFÍCIOS DE PRODUTOS SUPERIORES**, na próxima página, fornece diretrizes gerais.

LIMIARES DE BENEFÍCIOS

Alguns itens obras-primas (mas geralmente não superiores) têm um limiar de perícia que o usuário do item deve possuir para receber seus benefícios. Isto reflete o fato de que um ladino novato, digamos, não terá a menor ideia do que fazer com as estranhas e sutis gazuas feitas por um mestre arrombador. Limiares de benefícios são especialmente comuns para ferramentas, mas podem se aplicar a armas e armaduras também.

Um limiar de benefício é um número que descreve o bônus não modificado (geralmente o bônus da habilidade relevante mais um bônus de foco) que um usuário deve ter para ganhar o benefício.

EXEMPLO

Um disfarce obra-prima concede um bônus de +2 em testes de COMUNICAÇÃO (DISFARCE), mas tem um limiar de 5. Ou seja, exige que seu usuário tenha um bônus não modificado de +5 ou maior para receber o bônus adicional de +2 do item.

Itens desta natureza tornam-se recompensas melhores e melhores para personagens jogadores à medida que eles evoluem. São frequentemente mais fáceis de transportar do que moedas, o que pode beneficiar aventureiros que os adquirem longe de casa. Mas, para você, como mestre, eles também são mais interessantes em termos de narrativa, e podem fornecer ganchos para aventuras posteriores, quando os heróis são desafiados para — por exemplo — “conseguir troco” por candelabros de qualidade excepcional.

EXEMPLO

Um lampião excelente (custo básico: 2 PP) custa 10 peças de prata. Uma versão extraordinária custa 50 PP; uma excepcional, 1 PO, e um lampião digno de um rei custa 20 PO ou mais. Nenhum deles necessariamente ilumina melhor que o outro. Uma sela excelente (custo básico: 20 PP) custa 1 PO. Uma versão extraordinária custa 5 PO; uma excepcional, 20 PO, e uma sela digna de um rei custa 200 PO ou mais. Todas são igualmente eficazes em manter o cavaleiro em cima de seu cavalo. Um vinho excelente (custo básico: 20 PC) sai por 1 PP. Um vinho extraordinário vale 5 PP, vinho excepcional custa 20 PP e vinho para a mesa do rei custa 200 PP, no mínimo, por garrafa. Embora os paladares nobres dos ricos e nobres possam notar a diferença, todas as qualidades atenuam a dor de um dia difícil com a mesma eficiência.

EFEITOS DE MATERIAS-PRIMAS EM ARMAS

METAL	REDUÇÃO EM FORÇA MÍNIMA	NÍVEL DE TALENTO BÔNUS	FOCO
Ferro	—	—	—
Aço	-1	—	—
Veridium	-2	Um nível	—
Argentite	-2	Um nível	Sim
MADEIRA	REDUÇÃO EM FORÇA MÍNIMA	NÍVEL DE TALENTO BÔNUS	FOCO
Olmo	—	—	—
Freixo	—	—	—
Teixo	-1	—	—
Madeira branca	-2	Um nível	—
Casca-de-ferro	-2	Um nível	Sim

EFEITOS DE MATERIAS-PRIMAS EM ALCANCES DE ARMAS

MATERIAL	ALCANCE CURTO AUMENTADO	ALCANCE LONGO AUMENTADO
Olmo	—	—
Freixo	—	+10%
Teixo	+10%	+25%
Madeira branca	+25%	+50%
Casca-de-ferro	+50%	+100%

EFEITOS DE MATERIAS-PRIMAS EM ARMADURAS

MATERIAL	MELHORIA DA PENALIDADE DE ARMADURA
Pele de draco	+1
Ferro	—
Aço	—
Veridium	+1
Aço vermelho	+2

PREÇOS E BENEFÍCIOS DE PRODUTOS SUPERIORES

QUALIDADE	MULTIPLICADOR DE PREÇO	BÔNUS SOCIAL MÁXIMO
Excelente	x5	+1
Extraordinária	x2	+2
Excepcional	x100	+3
Digna de um rei	x1.000	+5

ITENS MÁGICOS

Talvez as maiores recompensas que os personagens podem receber sejam itens mágicos. Eles são raros e muito valorizados pelas pessoas com sorte suficiente para possuí-los. A chave para a criação de itens mágicos é o lyrium, um mineral único, encontrado nas profundezas da terra, que emite um som estranho. É perigoso em sua forma bruta — ainda mais perigoso para aqueles que possuem poder mágico. Poucos podem minerá-lo em segurança, exceto os anões. O minério bruto é então refinado à forma de um pó ou líquido, sendo então seguro utilizá-lo.

Objetos podem ser encantados por magia, mas é necessário lyrium para tornar o encantamento permanente. Os anões, embora não possam se tornar magos, são artesãos excepcionais, e usam lyrium para criar itens mágicos há incontáveis séculos. No Círculo dos Magos, os formari desempenham um papel semelhante. Eles vêm das fileiras dos tranquilos, aprendizes que escolheram passar pelo ritual da tranquilidade em vez de se tornarem magos. Este rito corta completamente a ligação do aprendiz com o Turvo, tornando

a posseção impossível. Contudo, faz isso através da remoção de toda capacidade de emoção e de sonhar. Os tranquilos não podem lançar feitiços, e a maioria é relegada a tarefas mercantis e administrativas — nas quais se destacam, devido a sua capacidade de concentração por longos períodos de tempo. Alguns dos tranquilos usam essa capacidade como auxílio na criação de itens mágicos. Eles preparam itens com lyrium, para que os magos instaurem os efeitos mágicos.

Em geral, há duas categorias amplas de itens mágicos: temporários e permanentes. Itens temporários possuem encantamentos que se desvaneçem com o tempo, ou têm efeito por um único uso. Poções são bons exemplos de itens temporários. Como duram por pouco tempo e muitas vezes são criadas através de receitas consagradas, costumam ser genéricas. Itens permanentes são diferentes. Qualquer item digno de tal uso de lyrium é especial. Assim, itens permanentes costumam ter nomes e histórias únicos. Se você criar novos itens mágicos para sua campanha, tente tornar cada item permanente um objeto sem igual. Ele pode ter o mesmo efeito de outro item na campanha, mas seu nome, origem e história devem ser únicos.

Muitos desses itens têm benefícios de itens obras-primas e superiores, além de seus efeitos mágicos. Eles estão explicitamente listados em cada caso. Benefícios similares listados separadamente devem ser combinados para um efeito total. Por exemplo, uma adaga obra-prima mágica pode ter um bônus de ataque de +2 por seu encantamento e um bônus de ataque de +1 por ser obra-prima. O bônus total seria +3.

ITENS MÁGICOS TEMPORÁRIOS

FLECHAS CERTEIRAS

Um personagem que faça uma ação mirar usando uma destas flechas mágicas recebe um bônus de +3 em sua rolagem de ataque em vez do bônus normal de +1. O encantamento em cada projétil dura por um tiro, mas não é usado até que o bônus de mira seja realmente usado. Ou seja, não é usado se um ataque não for feito, ou se a flecha certeira for disparada sem uma ação mirar (e então recolhida para ser disparada novamente).

INCENSO DA PERCEPÇÃO

Este incenso combina lyrium processado com uma variedade de ervas para criar uma fumaça que altera a mente. Quando inalada, a fumaça concede ao usuário um bônus de +2 em Defesa e +2 em todos os testes de Percepção por uma hora. Acender e inalar o incenso da percepção exige uma ação ativar.

INCENSO DO FOCO

Uma mistura acre e amarga de ervas, este incenso melhora o foco e a concentração. Quando inalado, o incenso do foco concede um bônus de +2 em todos os testes de Astúcia por uma hora. Entretanto, esta concentração intensa tem um preço: quando o bônus termina, o usuário deve ter sucesso em um teste CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 15 para evitar uma penalidade de -1 em Astúcia por mais uma hora devido a dores de cabeça debilitantes.

PEDRA DE LUZ

Os tranquilos preparam estas pedras, que fornecem iluminação mais confiável do que tochas. Cidades ricas como Val Royeaux, em Orlais, possuem pedras de luz ao longo de certas ruas, e pagam os tranquilos para renovar seu poder de tempos em tempos. Uma pedra de luz brilha com a luz de uma lanterna por 2d6 meses. Pedras de luz portáteis geralmente vêm em caixas de transporte que bloqueiam a luz quando são fechadas.

PINTURAS DA PROTEÇÃO

Estas pinturas de guerra, quando aplicadas em padrões amedrontadores no rosto de um combatente, de forma que seus inimigos possam vê-las claramente em batalha, dão um bônus de +5 em Armadura. Preservá-las pode fazer com que durem uma semana.

POÇÃO DE CURA MENOR

Esta poção é feita de ervas curativas encantadas. Um personagem que a beba (uma ação de ativar) recupera 2d6 + Con pontos de Saúde.

POÇÃO DE CURA

Similar à poção de cura menor, mas mais potente, uma poção de cura é feita de ervas curativas encantadas com magia de Criação. Beber uma poção de cura exige uma ação ativar e restaura até 4d6 + Constituição perdida em Saúde.

POÇÃO DE CURA MAIOR

Esta bebida é feita de essência destilada de ervas curativas encantadas com magia de Criação. Mais poderosa do que as poções de cura normais, apenas um gole restaura energia aos membros mais desgastados. Beber uma poção de cura maior exige uma ação ativar e restaura Saúde perdida num valor de até 6d6 + Constituição.

POÇÃO DE CURA POTENTE

O trabalho de um mestre herborista, uma poção de cura potente leva semanas para fermentar, mas é muito procurada por guerreiros que podem pagar por ela. Beber uma poção de cura potente exige uma ação ativar e restaura Saúde perdida num valor de até 8d6 + Constituição.

POÇÃO DE LYRIUM MENOR

Esta poção contém uma pequena quantidade de lyrium refinado. Um mago que consuma uma poção de lyrium menor (uma ação de ativar) recupera 1d6 + Magia pontos de mana.

POÇÃO DE LYRIUM

Similar à poção de lyrium menor, mas muito mais potente, uma poção de lyrium contém uma pequena quantidade de lyrium refinado. Beber uma poção de lyrium exige uma ação ativar e restaura até 2d6 + Magia perdida em pontos de mana.

POÇÃO DE LYRIUM MAIOR

Mais potente do que a poção de lyrium padrão, esta tintura é turva devido ao lyrium refinado. Beber uma poção de lyrium maior exige uma ação ativar e restaura pontos de mana perdidos num valor de até 3d6 + Magia.

POÇÃO DE LYRIUM POTENTE

Considerada arriscada por alguns magos devido a sua inebriante dose de lyrium refinado, esta tintura é mesmo assim usada como meio de restaurar reservas mágicas. Beber uma poção de lyrium potente exige uma ação ativar e restaura 4d6 + Magia pontos de mana.

POÇÃO DE SORTE E HABILIDADE

Qualquer um que beba uma dessas poções no começo da batalha recebe dois pontos de façanha adicionais (portanto, 1d6 + 2 PF) a cada vez que rolar um número duplo durante a luta. Poções deste tipo recebem muitos nomes diferentes.

PROJÉTIL EXCRUCIANTE

Flechas e viroles podem ser encantados para causar mais dano. Um personagem que dispare um projétil excruciente recebe um bônus de +2 em sua rolagem de dano. O encantamento em cada projétil tem efeito por um disparo.

PREÇOS DE POÇÕES

Poções de restauração de mana e de cura baseadas em lyrium de várias potências são bem comuns no cenário de *Dragon Age*. Mesmo que o grupo não tenha acesso a magia de cura diretamente, pode geralmente encontrar, fazer ou até mesmo comprar poções para ajudá-lo a sobreviver durante suas aventuras. Mas se os PJs vão comprar poções, quanto elas custam? Há uma resposta longa e uma resposta curta.

A RESPOSTA CURTA

A resposta curta está na tabela a seguir. Observe que, como poções de lyrium são usadas para estimular magia poderosa, e devido ao controle rigoroso e à alta demanda por seus ingredientes, elas tendem a custar mais do que poções de cura da mesma potência.

PREÇOS DE POÇÕES

TIPO E POTÊNCIA DA POÇÃO	CUSTO
Cura menor	20 PP
Cura regular	40 PP
Cura maior	75 PP
Cura potente	1 PO, 10 PP
Lyrium menor	30 PC
Lyrium regular	55 PP
Lyrium maior	1 PO
Lyrium potente	1 PO, 50 PP

A RESPOSTA LONGA

Bem, a resposta longa é que “depende”, porque é o preço baseado no quão difíceis você quer tornar as coisas para os PJs. Se a campanha é focada em ação rápida e ousadia ininterrupta, poções devem ser baratas e facilmente encontradas. Se o combate será mais perigoso e seus efeitos, mais duradouros, então poções devem ser mais raras e caras. Considerações a respeito do cenário também podem elevar os preços ou baixá-los. Por exemplo, se os PJs explodem um grande suprimento de lyrium durante uma campanha, os preços por poções de lyrium deveriam subir. Por outro lado, se uma grande fonte de novas ervas curativas ou outros ingredientes são localizados, os preços devem baixar. Os preços também podem flutuar localmente, pois uma área em conflito deve ter poucas poções de cura disponíveis, provavelmente a preços altos.

Note que, se você quiser simular a obtenção de poções nos videogames da linha *Dragon Age*, pode equilibrar a frequência ou facilidade com que as poções são adquiridas com a quantidade que os PJs já possuem. Portanto, se o grupo está quase sem poções de cura, é mais provável que encontrem algumas. Se tem uma dúzia ou mais, eles terão dificuldades para encontrar mais. Esta abordagem leva mais em conta o equilíbrio de jogo do que justificativas de cenário, mas é uma forma eficiente de gerenciar tais recursos.

PROJÉTIL LIGEIRO

Flechas e viroles podem ser encantados para maior precisão. Um personagem que dispara um projétil ligeiro recebe um bônus de +2 em sua rolagem de ataque. O encantamento em cada projétil tem efeito por um disparo.

SAL DE PROTEÇÃO

Uma mistura de sal marinho e lyrium refinado, sal de proteção é usado para proteger uma área contra demônios. Qualquer demônio, esteja manifestado ou possuindo uma criatura ou cadáver, deve ter sucesso em um teste de MAGIA (ESPÍRITO) contra NA 20 para cruzar a linha de grãos. Uma bolsa de sal de proteção contém o bastante para proteger portas e janelas de uma casa modesta, e dura um mês antes que precise ser renovado.

TINTA DO ESPLendor

O lyrium contido nesta garrafa de tinta torna-a capaz de mudar de cor ao ser aplicada ou depois, para ilustrar de forma bela e útil até mesmo a mais simples das mensagens. Concede um bônus de +3 em testes de DESTREZA (CALIGRAFIA) e ASTÚCIA (CARTOGRAFIA E ESCRITA) para escrever informações. Plantas de construções desenhadas com ASTÚCIA (ENGENHARIA) são mais fáceis de executar. Trabalhadores seguindo tais planos ganham um bônus de +2 em testes relevantes para a construção. Um lote desta tinta rende 12 usos; role 2d6 para determinar quantos usos restam em uma garrafa encontrada durante o jogo.

TOCHA DA BUSCA

Estas tochas fornecem luz normal, mas sua iluminação bruxuleante também parece se dobrar para contornar obstáculos e até mesmo brilha através de objetos opacos para encontrar coisas escondidas. Personagens que investigam com a luz de uma tocha da busca — mesmo em dia claro — ganham um bônus de +3 em testes de PERCEPÇÃO (PROCURAR). Cada tocha queima o bastante para um único teste.

UNGUENTO DE ROCHA

Este tubo de pomada malcheirosa brilha devido à gordura animal e às partículas de quartzo usadas em sua criação. Quando esfregado na pele, ele endurece, concedendo ao usuário um bônus de +2 em Armadura, mas uma penalidade de -4 em Velocidade. Unguento de rocha pode ser aplicado em cinco minutos e dura por uma hora antes que seu encantamento se dissipe e reverta a gordura e pedaços de pedra.

UNGUENTO RÁPIDO

Esta pomada tem cheiro de hortelã e provoca uma sensação de formigamento. Quando esfregado na pele, o unguento rápido concede ao usuário um bônus de +5 em Velocidade e reduz o custo das façanhas ataque relâmpago e golpe duplo em 1 PF. Os efeitos de um tubo de unguento rápido duram apenas 10 minutos depois que ele é aplicado.

O PESO DA HISTÓRIA

Muitos dos itens apresentados aqui têm uma longa história associada a eles. A maioria tem linhagem heroica, mas alguns são infames como as ferramentas de grandes vilões. De qualquer maneira, pessoas educadas provavelmente reconhecem os itens pelo que são e julgam os personagens usando-os por associação. Além dos benefícios ou penalidades sociais delineados na descrição de um item específico, o mestre deve ficar à vontade para aplicar bônus ou penalidades a reações baseadas em como alguém se sente em relação a um item. Ajustes de +1/-1 devem ser os mais comuns, mas ajustes de +2/-2 ou +3/-3 são possíveis no caso de reações extremas. Tenha em mente também que esses bônus e penalidades apenas se aplicam quando um PNJ está ciente da história de um item.

Observe que qualquer item físico – seja obra-prima, superior, refinado ou mesmo comum – pode ter maior valor por sua história. Itens que já foram possuídos por figuras notáveis do passado são valiosos para aqueles que conhecem sua origem. Itens que estiveram presentes em eventos célebres também são valiosos – especialmente se estiverem envolvidos em momentos essenciais.

Considere alguns exemplos...

- A lâmina comum que derrubou a Rainha Rebelde.
- O cálice amassado usado no Ingresso dos primeiros Guardiões Cinzentos.
- O chapéu feito da pele do último lobisomem morto em Ferelden.
- O anel do selo real obra-prima – e mágico, segundo alguns – usado pelo líder dos magistrados de Tevinter que foram transformados nas primeiras crias das trevas.

A história de um item também pode ser feita sob medida para um personagem jogador. A espada usada pelo avô de um PJ guerreiro deve ter grande valor para o aventureiro. Da mesma forma, o espelho de prata outrora pendurado na fortaleza – agora arruinada – onde os antepassados de um herói governavam deve motivar o PJ a terminar a jornada para restaurar seus herdeiros ao seu trono de direito.

Embora tais itens possam certamente ser comprados e vendidos, o valor da origem histórica de um item nunca é expresso em termos financeiros. Pode apenas ser expresso em sua venda entre um comprador e vendedor específicos. Este fato torna tais itens particularmente úteis para você, como mestre, porque pode determinar que um comprador particularmente desesperado pagará o bastante para permitir que os heróis comprem algum item necessário para a jornada atual ou que não há compradores na área impressionados com a origem do item.

ITENS MÁGICOS PERMANENTES

Itens mágicos permanentes continuam a funcionar a menos que sejam destruídos ou percam seu poder. Assim, são muito valiosos. Muitas pessoas não irão se desfazer destes itens por qualquer valor.

AMULETO DO FERREIRO

Gotas de metal derretido que caem das forjas dos ferreiros anões são muitas vezes coletadas e usadas como amuletos de boa sorte. Este amuleto tem a forma de um pequeno escudo, com um padrão caótico gravado a partir das gotas derretidas. Uma vez por dia, o usuário pode repetir uma rolagem de um teste de habilidade. O resultado do segundo teste é definitivo.

ANEL DO BARQUEIRO

Todos os arcontes do Imperium Tevinter forjaram Anéis do Barqueiro únicos para representar seu ofício. A tradição exige que estes anéis sejam destruídos na morte do arconte, mas esta tradição não é absoluta – às vezes uma duplicata é destruída no lugar do anel original. O usuário deste anel recebe um bônus de +3 em todos os testes de Magia para lançar feitiços, com um bônus adicional de +3 para lançar feitiços de magia do Sangue. Cidadãos do Imperium Tevinter, especialmente magistrados, provavelmente não verão com bons olhos alguém usando um destes anel, a menos que seja um arconte.

ANEL DO ESCUDO

Um mago apóstata criou este anel de ferro incrustando nele um pedaço de escama de dragão. O usuário pode realizar a façanha de feitiço escudo de mana por 2 pontos de façanha em vez dos 3 normais. Apenas magos podem usar este anel.

AODH

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: bônus de ataque: +2.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima ajustada: -2; níveis de talento bônus: três; benefício de foco: sim.

ESPAÇO PARA RUNAS: 2.

O machado de batalha conhecido como *Aodh* é famoso nas lendas fereldenianas, algumas das quais afirmam que ele queima com o sangue do primeiro demônio que matou. Outras dizem que sua natureza flamejante se origina do aurum vulcânico usada em sua construção. Qualquer que seja a razão, as chamas ao redor da lâmina de *Aodh* causam dano penetrante adicional de +3.

ARCO LONGO ANTIVANO DA FIDELIDADE

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA:

bônus de ataque: +2; bônus de dano: +0.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima: -1; níveis de talento bônus: um; benefício de foco: não; alcance curto: 33 metros; alcance longo: 78 metros.

Este arco longo de madeira branca é decorado em um estilo comum em Antiva, e é facilmente confundido com um

dos vários arcos obras-primas e superiores — mas não mágicos — feitos naquela terra. Além de seu benefício não mágico, sua natureza mágica impede que seja roubado ou tomado de seu dono por enganação ou força. Circunstâncias misteriosas, decisões estranhas e imprevisíveis e até mesmo o desafio das leis da física conspiram para que ele permaneça com seu dono.

ARMADURA ESTOICA

O nome do fabricante desta malha leve anã foi perdido, mas ela já manteve muitos guerreiros seguros na batalha. Há diversas placas presas à malha, cada uma gravada com a cabeça de um javali. A *Armadura Estoica* possui um valor de armadura 6 e penalidade de armadura -1.

ARMADURA DE PELE DE DRAGÃO

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: *valor de armadura: +1; bônus de defesa: +2.*
BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: *penalidade de armadura: 0; valor de armadura: 0.*

Feito do couro de um alto dragão, este gibão único oferece proteção superior sem restringir o movimento. O usuário desta armadura recebe +4 de bônus em Velocidade.

BÊNÇÃO DO MOLDARANATO

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: *bônus de ataque: +1; bônus de dano: +1.*
BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: *Força mínima ajustada: -1; níveis de talento bônus: um; benefício de foco: sim.*
ESPAÇO PARA RUNAS: 1.

Estas maças de argenteite são dadas pelo Moldaranato de Orzammar a indivíduos que se esforçaram muito para preservar a história anã. Quando usada, a maça concede +4 em todos os testes de Comunicação feitos para influenciar anões, com a exceção dos sem-casta e dos anões da superfície.

BOTAS DO FORA DA LEI

O Círculo confeccionou estas botas durante a ocupação orlesiana em Ferelden. Os rebeldes passaram muitos anos na clandestinidade, em fugas constantes, travando uma guerra de guerrilha, e as botas mostraram-se muito valiosas para os batedores fereldenianos. Seu usuário não deixa pegadas, o que prejudica seus perseguidores. Aqueles que tentam rastrear o personagem sofrem -3 em seus testes de PERCEPÇÃO (RASTREAR).

CAJADO ENEGRECIDO

Este cajado de ferro e madeira era feito de cerne de mogno — mas não mais. A presença corrupta das crias das trevas durante um dos Flagelos distorceu-o e maculou-o, impossibilitando ver onde a madeira termina e o metal começa. Mesmo assim, um pouco de seu poder permanece. Um mago que empunhe o cajado enegrecido recebe um bônus de +2 em seu Poder de Feitiço quando lança feitiços de Entropia.

CAJADO DO HIPNOTIZADOR

Este cajado retorcido é coberto com padrões serpenteantes que parecem se curvar e contorcer sob o olhar e o toque. O cajado do hipnotizador concede um bônus de +1 em testes de ataque com lança arcana e impõe a todos os alvos uma penalidade de -2 em testes de VONTADE (DISCIPLINA) para resistir a feitiços lançados pelo usuário.

CAJADO DE PARTHALAN

O magistrado Parthalan desapareceu durante uma viagem a Muralha de Kirk para eliminar uma revolta de escravos durante a Marcha Exaltada. Pensou-se durante eras que o cajado de Parthalan estava perdido, mas há rumores de que apareceu nas mãos de vários heróis. Com um orbe vermelho em uma ponta e uma lâmina como a de uma espada na outra, o cajado é impressionante e intimidador. Magos usando o cajado tratam sua Magia como 2 pontos maior enquanto o possuírem e acrescentam +2 em FORÇA (INTIMIDAÇÃO). Se for usado em combate corpo-a-corpo, o cajado causa 2d6 pontos de dano.

CANAL DO PODER ENTRÓPICO

Este anel é um poderoso canalizador de magia de Entropia. Um mago que o use ganha um bônus de +2 em seu Poder de Feitiço quando lançar feitiços da escola Entropia. Itens mágicos similares existem para outras escolas de magia, embora nem todos tenham a forma de anéis.

CAPA DE TEIA

Confeccionada, segundo os rumores, pelas bruxas dos Ermos Korcari, esta capa é feita de teias de uma aranha gigante finamente tecidas e encantadas com magia Primal. O usuário recebe um bônus de +2 em testes de DESTREZA (FURTIVIDADE) e fica imune ao poder de teia das aranhas gigantes.

CASACO DO CRIMINOSO

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: *valor de armadura: 5.*
BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: *penalidade de armadura: 0.*

Esta armadura de couro pesada, feita de pele de draco, se ajusta a qualquer usuário como uma segunda pele, concedendo movimento hábil e rápido. O usuário recebe um bônus mágico de +1 em todos os testes de DESTREZA (ACROBACIA, INICIATIVA e FURTIVIDADE).

CASTELO DO CIDADÃO

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: *bônus de defesa: +1.*
ESPAÇO PARA RUNAS: 2.

Estas armaduras de placas leves são assim chamadas devido às armaduras anãs que lhes servem de modelo, mas têm sido fabricadas em Orlais e Ferelden há gerações. Embora sejam mostra de manufatura fina e algumas possam ser obras-primas ou feitas com materiais superiores, o que torna uma armadura um *castelo do cidadão* é sua resistência e a inclusão de espaços para runas, permitindo encantamentos adicionais. Estas nunca são armaduras graciosas; devem parecer sólidas e impenetráveis para os inimigos.

CAUDA DO TIGRE

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: *níveis de talento bônus: um; benefício de foco: sim.*
ESPAÇO PARA RUNAS: 1.

Este longo cajado de carvalho está gasto pelos anos de uso e parece quente ao toque. Ambas as extremidades são chamuscadas e pretas, como se por contato recente com fogo. Um mago usando a *cauda do tigre* enquanto lança um feitiço Primal pode escolher perder 4 pontos de Saúde em troca de um bônus de +1 em Poder de Feitiço para aquele feitiço. O usuário pode ganhar até +3 em Poder de Feitiço desta forma.

CHAVE PARA ORZAMMAR

Estas chaves cerimoniais para a cidade de Orzammar são benefícios diplomáticos, concedidos por voto da Assembleia para reconhecer aqueles que realizaram serviços significativos para a cidade. Além de conceder um benefício social de +3 (veja BENEFÍCIOS SOCIAIS DE ITENS OBRAS-PRIMAS E SUPERIORES) entre anões e um benefício social de +1 entre outras pessoas familiarizadas com a cultura anã, a natureza mágica destas chaves também dá àqueles que as carregam a opção de subtrair 1 de seu dado do dragão ao fazer um teste de Comunicação. Esta opção pode ser usada ou não depois que os dados foram rolados (seu benefício é gerar números duplos com mais frequência).

COLAR DA AMA

Este lindo colar com ametistas foi dado à ama de uma nobre orlesiana por um mago apaixonado. Ela causou mais furor que sua senhora em um baile de gala e foi encontrada envenenada na manhã seguinte. O usuário do *colar da ama* recebe um bônus de +1 em testes de COMUNICAÇÃO (PERSUASÃO e SEDUÇÃO).

CORTA-CRIAS

O ferreiro anão Sighard forjou este machado de batalha para enfrentar as crias das trevas nas Estradas Profundas. Ele causa +3 de dano contra crias das trevas e seres maculados.

COURAÇA DO CENTURIÃO

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR:

penalidade de armadura: 0; valor de armadura: 11.

ESPAÇO PARA RUNAS: 1.

Construído com aurum vulcânico raro, este traje de placas pesadas é uma relíquia do antigo poder do Imperium Tevinter. Segundo relatos, feita para os guardas pessoais do Arconde Almadrius, esta couraça protege seu usuário de todas as ameaças físicas e mágicas. O usuário desta armadura pode usar metade do valor de armadura contra feitiços que causariam dano penetrante.

CUTELO DE OSSO DE DRAGÃO

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima: 0;
níveis de talento bônus: um; benefício de foco: sim.

Este grande machado de duas mãos foi originalmente construído com osso de dragão para servir como ferramenta para cortar pedaços de osso mais aproveitáveis de esqueletos de dragões. Com a escassez de dragões ultimamente, sua lâmina devastadora foi adaptada para uso direto no campo de batalha. Ele causa +5 de dano sempre que um ataque gera pontos de façanha.

DENTE DE FEN'HAREL

Este amuleto simples é, segundo as lendas, um dente da boca do deus elfo Fen'Harel, e fornece um pouco da astúcia inconstante do Lobo Temível quando usado em um colar. Ele concede um bônus de +3 em todos os testes feitos para detectar e desarmar armadilhas e fechaduras. Se o usuário falhar em um teste para abrir uma fechadura ou desarmar uma armadilha enquanto usa o Dente, o amuleto não fornece mais o bônus contra esse obstáculo, mas o bônus concedido



OLGA DREBAS

contra outras armadilhas e fechaduras sobe para +4. O bônus continua a melhorar em +1 depois de cada falha, mas volta a +3 depois de um teste bem-sucedido.

ELMO DA ÁGUIA

Este antigo elmo tem suas origens na Era da Glória. É um exemplo excepcional da manufatura alamarri, coroado com uma águia de bronze. O usuário recebe um bônus de +1 em testes de COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) e VONTADE (CORAGEM).

ESCUDOS DA FAMÍLIA AEDUCAN

Estes escudos médios feitos de argentite, e geralmente marcados e arranhados pelas garras de incontáveis crias das trevas, carregam o antigo selo dos anões da Casa Aeducan. A maior parte também possui a forma do selo da família. São indestrutíveis por meios normais e concedem um bônus mágico de +1 para o valor de armadura de seu portador.

ESCUDO DA LEGIÃO

ESPAÇO PARA RUNAS: 1.

Estes escudos são dados a oficiais distintos da Legião dos Mortos, a força militar anã dedicada a expulsar as crias das trevas das Estradas Profundas. Sempre lutando em desvantagem esmagadora, a Legião aceita seu dever inflexivelmente, não importa o custo. Este escudo médio de osso de dragão concede um bônus de +2 ao valor de armadura de seu usuário e um bônus de +4 em todos os testes de VONTADE (DISCIPLINA) para resistir a medo ou influência mental.

GANCHOS DE AVENTURAS

Uma maneira fácil de criar uma aventura é escolher ou criar um objeto, definir quem o possui, descobrir quem o deseja e então preencher os espaços vazios entre ambos com encontros. Tais aventuras podem funcionar independentemente do poder do objeto, contanto que as pessoas que o quiserem estejam convencidas de que vale a pena possuí-lo, e que haja obstáculos suficientes no caminho para tornar as coisas interessantes. Os efeitos mecânicos dos objetos podem fornecer motivação adicional para os jogadores. Se você estiver em dúvida sobre o tema de uma aventura, é difícil errar começando com um objeto.

ESPADA METEÓRICA

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA:

bônus de ataque: +1; bônus de dano: +1.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima: 0; níveis de talento bônus: três; benefício de foco: sim (+3).

ESPAÇO PARA RUNAS: 1.

Forjada a partir do estranho metal encontrado em um meteorito, esta grande espada perfeitamente equilibrada é leve o bastante para ser empunhada até pelo guerreiro menos experiente, mas realmente brilha nas mãos de um mestre. Personagens que possuam a graduação mestre no talento Estilo de Arma de Duas Mãos recebem um bônus adicional de +2 em ataque e dano quando usam a *espada meteórica*.



ESPIRA DE THALSIAN

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: bônus de ataque: +2.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima: -2; níveis de talento bônus: três; benefício de foco: sim.

ESPAÇO PARA RUNAS: 2.

Este cajado de manufatura tevinter é feito de um metal preto de origem desconhecida que é retorcido e pontudo em uma extremidade, lembrando uma longa e estreita espira. É muito antigo, e rumores dizem que data de antes dos tempos dos primeiros magistrados. Concede ao usuário potência aumentada com magia do Sangue. Não se sabe se este cajado realmente pertenceu ao mago do Sangue Thalsian ou se apenas recebeu seu nome; de qualquer forma, é um artefato poderoso para magos do Sangue. Toda magia do Sangue usada por quem o manuseia recebe um bônus de +2 em Poder de Feitiço e causa +4 pontos de dano (quando aplicável). Todas as façanhas usadas com feitiços de magia do Sangue custam 1 PF a menos.

FACA DO THAIG MORTO

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: bônus de ataque: +2.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: níveis de talento bônus: um; benefício de foco: sim.

ESPAÇO PARA RUNAS: 1.

Esta adaga longa de argenteite foi recuperada das Estradas Profundas, onde foi encontrada em meio a muitos artefatos anões抗igos. Há rumores de que as crias das trevas fogem de medo da arma que já clamou tantos dos seus durante a queda dos thaigs. A faca permite que seu usuário ajuste o resultado do dado do dragão em +1/-1 em ataques feitos contra crias das trevas. Se o dado do dragão ajustado resultar em números duplos na rolagem, o usuário gera pontos de façanha normalmente, usando o novo resultado do dado do dragão para determinar a quantidade.

GALHO DE CARVALHO

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: níveis de talento bônus: um; benefício de foco: não.

Colhido, segundo as histórias, de uma árvore consciente na Floresta Breciliana, este cajado é quente ao toque e dá ao seu portador a sensação de que está vivo, sempre se movendo entre os dedos. Permite que um mago que o empunhe acrescente +/−1 (à sua escolha) em qualquer resultado obtido na tabela de acidentes mágicos (esta modificação não afeta a rolagem do teste de Vontade, apenas o resultado da tabela).

LÂMINA DA VÍBORA

Um assassino tevinter trouxe esta espada curta a Ferelden para matar um alvo desconhecido, mas foi morto antes que pudesse usá-la. O usuário da Lâmina da Víbora recebe todos os benefícios do foco DESTREZA (INICIATIVA) e pode realizar a façanha Tomar a Iniciativa por 3 pontos de façanha, em vez dos 4 normais.

LÂMINAS DA CASA AEDUCAN

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: bônus de ataque: +1.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima: -1; níveis de talento bônus: um; benefício de foco: sim.

Estas espadas longas são uma coleção de lâminas antigas usadas pelos anões da Casta dos Guerreiros da Casa Aedu-

can, pelos aliados da casa ou por guerreiros patrocinados por ela, desde a época do Primeiro Flagelo. Estas lâminas de argenteite são heranças passadas de geração a geração. Forjadas com lyrium, são extremamente duráveis e especialmente resistentes à natureza corrupta das crias das trevas. Fornecem um bônus mágico de ataque de +1 e são indestrutíveis por meios normais.

LÂMINAS GÊMEAS

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: Força mínima: – (sem força mínima para adaga secundária); níveis de talento bônus: dois; benefício de foco: sim.

Um fino conjunto de adagas combinantes de osso de dragão de estilo nevarrano, estas lâminas concedem um bônus de +4 em testes de Comunicação feitos para influenciar a nobreza. Embora sejam úteis como peças ornamentais, elas parecem ter caído sob a influência de magia estranha que as torna pouco confiáveis em combate. Qualquer personagem que gere pontos de façanha enquanto empunha as lâminas irá perdê-las nas próximas 24 horas – elas simplesmente somem.

MACHADO DE GUERRA MAETASHEAR

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: bônus de ataque: +1; bônus de dano: +3.
BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: níveis de talento bônus: um; benefício de foco: sim.

Uma arma realmente enorme, este machado de duas mãos foi forjado a partir de duas armas de haste feitas de argenteite. Suas lâminas são cobertas por antigas runas tevinter que contam o mito de como o Turvo foi separado do mundo dos homens. O machado concede um bônus de +4 em todos os testes de Comunicação feitos para comandar ou influenciar espíritos.

MAÇA DO GRANDE CONDESTÁVEL

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: bônus de ataque: +2.
BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima: -2; níveis de talento bônus: dois; benefício de foco: sim.

O Grande Condestável dos Guardiões Cinzentos em Anderfels era responsável pelo bem-estar dos grifos da ordem, sendo efetivamente o segundo em comando atrás do Primeiro Guardião. Esta maça de aço branco foi um símbolo de seu posto, e carrega um encantamento poderoso que remonta aos dias dos primeiros Guardiões. Um Guardião Cinzento empunhando-a pode fazer um teste oposto de MAGIA (ESPÍRITO) contra PERCEPÇÃO (EMPATIA) quando estiver perto de uma cria das trevas para parecer às criaturas como uma delas. Esta habilidade dura até uma hora, ou até que o usuário ataque uma cria das trevas afetada.

MATADOR DE LOBOS

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima: -1; níveis de talento bônus: um; benefício de foco: sim; alcance curto: 39 metros; alcance longo: 104 metros.
ESPAÇO PARA RUNAS: 1.

A história da criação deste arco longo foi perdida. Embora pareça não ter sido criado por um mago e nenhum traço de lyrium possa ser detectado nele, tem o hábito fantástico de atravessar os corações das feras que está acostumado a caçar.

Sempre que um disparo feito pelo Matador de Lobos gerar pontos de façanha, também causa um golpe letal gratuito, em adição a quaisquer façanhas selecionadas pelo personagem.

ORGULHO

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: bônus de ataque: +2.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: níveis de talento bônus: um; benefício de foco: sim.

ESPAÇO PARA RUNAS: 1.

Este cajado de osso de dragão possui ornamentos delicados em ouro. Segundo relatos, é a única lembrança de um mago nevarrano que se considerava tão poderoso quanto um demônio do orgulho. Concede um bônus de +2 em testes de COMUNICAÇÃO (COMANDAR). Além disso, magos empunhando-o recebem um bônus de +2 em testes de Magia feitos para lançar feitiços de Espírito.

PODER DE ASTURIAN

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: bônus de ataque: +2; bônus de dano: +2.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima ajustada: -2; níveis de talento bônus: dois; benefício de foco: sim.

Esta espada longa de aço branco foi forjada para o Guardião-Comandante Asturian pelos anões de Orzammar em reconhecimento à finalização do Pico do Soldado em 2:34 Glória, e escondido por ele antes que ele sucumbisse ao Chamado. Todo dano causado a uma cria das trevas com Poder de Asturian penetra sua armadura.

RECURVO DA PRECISÃO

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA: bônus de ataque: +1.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: alcance curto: 60 metros; alcance longo: 75 metros.

Esta besta de madeira silvestre é o ápice da engenharia anã. Seus mecanismos foram feitos com tamanha precisão que é possível armá-la usando pouquíssimo esforço, exigindo apenas uma ação menor. Esta facilidade de uso não sacrifica poder, pois o recurvo é capaz de disparar um projétil muito além do alcance das bestas normais.

TORMENTO DO CAÇADOR

Este arco longo é adornado com os símbolos de Andruil, a deusa élfica da caçada. O elfo valeano que empunhava-o era um famoso caçador, que por sua vez foi caçado e morto pelas forças do Coro. Ao usar o Tormento do Caçador, um personagem recebe +1 em rolagens de ataque e dano.

VESHIALLE

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA:

bônus de ataque: +2; bônus de dano: +2.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima: -2; níveis de talento bônus: um; benefício de foco: sim.

Uma lembrança do triste destino dos Vales, este machado de batalha de osso de dragão foi a arma pessoal do general élfico Rajmael. Arremessado pelo general contra os exércitos humanos que avançavam como um último ato de desafio, o machado se revolta contra não elfos. O Veshialle gera 1 ponto de façanha a menos para qualquer um empunhando-o que não seja um elfo, mas para elfos gera 1 PF adicional, além de conceder um bônus de +1 extra em testes de ataque e dano.

VIGILÂNCIA

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA:

bônus de ataque: +3; bônus de dano: +3.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima: -2; níveis de talento bônus: três; benefício de foco: sim.

ESPAÇO PARA RUNAS: 2.

Muitas armas são vistas como pouco mais do que ferramentas, mas a espada longa *Vigilância* é uma rara exceção. Meticulosamente construída a partir de aurum vulcânico por um mestre ferreiro em Denerim em algum período na Era do Dragão, rumores dizem que esta lâmina carrega um poderoso encantamento, tornando seu dono quase imortal. Embora tais histórias sejam certamente exageros, ela concede um bônus de +1 em Força e Constituição quando empunhada.

YUSARIS

BENEFÍCIOS POR OBRA-PRIMA:

bônus de ataque: +2.

BENEFÍCIOS POR SUPERIOR: Força mínima: 1;

níveis de talento bônus: um; benefício de foco: sim.

As lendas fereldenianas falam de *Yusaris*, uma antiga lâmina empunhada por alguns dos heróis mais poderosos do reino para matar dragões, lobisomens e outros monstros. Se esta grande espada de argentite realmente é a lâmina lendária é discutível, mas qualquer que seja sua origem, seu poder é inquestionável. Ela concede ao seu usuário um bônus de +5 em valor de armadura contra fogo e causa +3 de dano em todos os dracos e dragões.

RUNAS

Runas são inscrições mágicas de lyrium que podem encantar armaduras e armas com vários efeitos. Artesãos anões habilidosos e os tranquilos conhecem os segredos do trabalho com runas. Eles inscrevem as runas em pedaços de pedra em branco (chamados de pedras rúnicas), e assim runas são geralmente encontradas. A própria pedra rúnica não tem poder inerente, mas um encantador pode transferir a runa para armas e armaduras. Isto ativa o encantamento.

Nem toda arma ou armadura pode ser encantada. O processo geralmente exige o uso de materiais especiais, como aço vermelho e osso de dragão. Quando itens mágicos são descritos, eles podem ter de um a três espaços para runas. Cada um desses espaços pode ser preenchido com uma runa do tipo apropriado (runas de armaduras para armaduras e runas de armas para armas). Itens não podem ter mais de uma runa do mesmo tipo. Você não pode usar duas runas de defesa em uma armadura, por exemplo, mas pode usar uma runa de defesa e uma runa de sorte.

Uma vez que um item seja encantado, os efeitos da(s) runa(s) são permanentes. Uma nova runa pode ser inserida em um espaço já em uso, mas isto destrói a runa que estava lá. Desta forma, PJs podem melhorar seus itens com runas diferentes ou mais poderosas, mas há um custo.

EXEMPLO

Locke, o elfo urbano ladino, invade a mansão de um nobre e rouba uma adaga mágica com dois espaços para runas. Ele já tinha adquirido anteriormente várias runas. Assim, leva a adaga para ser encantada com uma runa novata de ferro frio

e uma runa experiente de lentidão. Ele depois adquire uma runa mestra de elementos (fogo) e quer colocá-la na adaga. Já que os dois espaços estão preenchidos, ele só pode fazer isso destruindo uma das runas existentes. Ele escolhe destruir a runa do ferro frio e a substitui pela runa de elementos (fogo).

Apenas personagens com o talento Fazer Runas (veja o CAPÍTULO 3: FOCOS, TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES) pode usar runas para encantar armaduras e armas.

RUNAS DE ARMADURAS

Os cinco tipos mais comuns de runas de armadura são defesa, proteção, resistência a magia, sorte e valentia.

RUNA DE DEFESA

Uma runa de defesa torna-o mais difícil de ser acertado em combate.

NOVATO: você ganha um bônus de +1 em Defesa.

EXPERIENTE: você ganha um bônus de +2 em Defesa.

MESTRE: você ganha um bônus de +3 em Defesa.

RUNA DE PROTEÇÃO

Armaduras e escudos melhorados com esta runa são mais resistentes.

NOVATO: você ganha um bônus de +1 em valor de armadura.

EXPERIENTE: você ganha um bônus de +2 em valor de armadura.

MESTRE: você ganha um bônus de +3 em valor de armadura.

RUNA DE RESISTÊNCIA MÁGICA

Você ganha resistência a uma escola de magia (Criação, Entropia, Espírito, Primal ou Sangue). Uma *runa de resistência mágica (Primal)*, por exemplo, ajuda em seus testes contra feitiços de magia Primal, mas não contra outras escolas.

NOVATO: você recebe um bônus de +1 em testes para resistir a feitiços da escola de magia especificada.

EXPERIENTE: você recebe um bônus de +2 em testes para resistir a feitiços da escola de magia especificada.

MESTRE: você recebe um bônus de +3 em testes para resistir a feitiços da escola de magia especificada.

RUNA DE SORTE

A sorte favorece o usuário desta runa.

NOVATO: uma vez por encontro, você pode usar um bônus de +2 em qualquer rolagem de dado (teste de habilidade, rolagem de dano, etc.). Você pode decidir usar o bônus depois que os dados são rolados.

EXPERIENTE: como novato, mas o bônus é de +4.

MESTRE: como novato, mas o bônus é de +6.

RUNA DE VALENTIA

Esta runa enche-o de coragem.

NOVATO: você ganha um bônus de +1 em testes de Vontade.

EXPERIENTE: você ganha um bônus de +2 em testes de Vontade.

MESTRE: você ganha um bônus de +3 em testes de Vontade.

RUNAS DE ARMAS

Os sete tipos mais comuns de runas de armas são argentite, devastação, elementos, ferro frio, golpe, lentidão e paralisia.

RUNA DE ARGENTITE

Uma arma com uma runa de argentite é uma destruidora de crias das trevas.

NOVATO: esta arma causa +1 ponto de dano em crias das trevas (genlocks, hurlocks, ogros etc.)

EXPERIENTE: como novato, mas o dano é +3.

MESTRE: como novato, mas o dano é +5.

RUNA DE DEVASTAÇÃO

Esta runa transforma sua arma uma assassina.

NOVATO: quando empunha esta arma e gera pontos de façanha, você gera 1 ponto de façanha extra. Entretanto, este ponto extra só pode ser gasto em Golpe Poderoso ou Golpe Letal.

EXPERIENTE: como novato, mas gera 2 pontos extras.

MESTRE: como novato, mas gera 3 pontos extras.

RUNA DE ELEMENTOS

Há vários tipos desta runa (fogo, gelo, relâmpago, natureza e espírito), mas todos têm o mesmo efeito de jogo: usar o elemento para acrescentar dano ao ataque. Com a permissão do mestre, um PJ pode usar uma arma com esta runa para realizar efeitos menores. Por exemplo, ele pode usar uma arma com uma runa de elementos (fogo) para acender uma tocha.

NOVATO: esta arma causa +1 ponto de dano.

EXPERIENTE: esta arma causa +2 pontos de dano.

MESTRE: esta arma causa +3 pontos de dano.

RUNA DE FERRO FRIO

Uma arma com a runa de ferro frio é inimiga de mortos-vivos.

NOVATO: esta arma causa +1 de dano em cadáveres possuídos (esqueletos, cadáveres devoradores, etc.).

EXPERIENTE: como novato, mas o bônus de dano é +3.

MESTRE: como novato, mas o bônus de dano é +5.

RUNA DE GOLPE

Uma arma encantada com esta runa é precisa e certeira.

NOVATO: você ganha um bônus de +1 em rolagens de ataque quando empunha esta arma.

EXPERIENTE: você ganha um bônus de +2 em rolagens de ataque quando empunha esta arma.

MESTRE: você ganha um bônus de +3 em rolagens de ataque quando empunha esta arma.

RUNA DE LENTIDÃO

Esta runa torna um inimigo extremamente lento.

NOVATO: quando empunha esta arma, você pode realizar a façanha Lentidão por 4 PF. O alvo de seu ataque deve fazer um teste bem-sucedido de MAGIA (ESPÍRITO) contra NA 13 ou

ficará lento. Um personagem lento sofre uma penalidade de -1 em rolagens de ataque e de lançamento de feitiços, e -4 de penalidade em Velocidade. No início do seu turno em cada rodada subsequente, o personagem lento pode fazer um outro teste para interromper o efeito da runa.

EXPERIENTE: como Novato, mas o NA do teste de MAGIA (ESPÍRITO) é 15, a penalidade em rolagens de ataque e lançamento de feitiços é -2 e a penalidade em Velocidade é -6.

MESTRE: como novato, mas o NA do teste de MAGIA (ESPÍRITO) é 17, a penalidade em rolagens de ataque e lançamento de feitiços é -3 e a penalidade em Velocidade é -8.

RUNA DE PARALISIA

Esta temida runa pode paralisar um oponente com um toque.

NOVATO: quando empunhar esta arma, você pode realizar a façanha Paralisia por 6 PF. O alvo de seu ataque deve fazer um teste bem-sucedido de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) contra NA 13 ou ficará paralisado. Um personagem paralisado não pode se mover pelo resto do encontro, perde sua Destreza no valor de Defesa e não pode realizar ações, mas não pode ser alvo de um golpe de misericórdia a menos que esteja inconsciente ou moribundo. No início de seu turno em cada rodada subsequente, o personagem paralisado pode fazer outro teste para interromper o efeito da runa.

EXPERIENTE: como novato, mas a façanha custa 5 PF e o NA do teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) é 15.

MESTRE: como novato, mas a façanha custa 4 PF e o NA do teste de CONSTITUIÇÃO (VIGOR) é 17.



GLOSSÁRIO

AÇÃO LIVRE: uma ação que toma uma quantidade de tempo desprezível. Não conta no limite de ações de um personagem em um turno.

AÇÃO MENOR: uma ação que toma a menor parte de uma rodada.

AÇÃO PRINCIPAL: uma ação que toma a maior parte de uma rodada.

AÇÕES: a cada turno, um personagem pode realizar uma ação principal e uma ação menor ou duas ações menores (mas não duas ações principais). Ações livres não contam neste limite.

ADJACENTE: quando os personagens estão dentro de 2 metros um do outro. Você só pode fazer ataques em corpo-a-corpo contra alvos adjacentes.

ALCANCE: cada arma de projétil tem um alcance curto e um alcance longo. Se um alvo estiver dentro do alcance curto, as rolagens de ataque são feitas da forma normal. Se um alvo estiver dentro do alcance longo, as rolagens de ataque sofrem uma penalidade de -2.

AVENTURA: uma série de encontros que conta uma história completa. Uma aventura pode tomar uma única sessão de jogo, ou várias.

BÔNUS DE ESCUDO: um personagem que esteja usando um escudo adiciona seu bônus de escudo na Defesa.

CAMPANHA: esta é a história contínua dos personagens jogadores, narrada através de uma série de aventuras. Se uma aventura é um conto, uma campanha é um livro inteiro.

CLASSE: cada personagem jogador tem uma classe, que representa o caminho que segue na vida e que fornece uma estrutura de avanço. Há três: guerreiro, ladino e mago.

DADO DO DRAGÃO: em um teste de habilidade, rola-se dois dados da mesma cor e um dado de cor diferente. O dado do dragão é o dado de cor diferente, usado para medir graus de sucesso em testes de habilidade e para gerar pontos de façanha.

DADOS: Dragon Age usa dados comuns, de seis faces, abreviados como "d6".

DANO DE ARMA: o dano básico que uma arma causa com um acerto.

DANO PENETRANTE: a armadura não oferece proteção contra dano penetrante. Os valores de armadura são considerados 0 contra este tipo de dano.

DEFESA: a Defesa de um personagem mede a dificuldade em acertá-lo. Quanto mais alta, melhor. Defesa = 10 + Destreza + bônus de escudo (se houver).

ENCONTRO: uma cena em uma aventura. Há três tipos de encontros: combate, exploração e interpretação.

ESCOLA DE MAGIA: existem quatro escolas de magia – criação, entropia, espírito e primal. Cada feitiço pertence a apenas uma delas.

ESPECIALIZAÇÃO: um poder que permite que os personagem foquem sua classe. PJs ganham especializações nos níveis 6 e 14. Esta é a única forma de ganhar talentos de especialização.

FAÇANHA: uma manobra especial que um personagem pode realizar quando rola um número duplo em sua rolagem de ataque. Isto gera uma quantidade de pontos de façanha igual ao resultado do dado do dragão.

FAÇANHA DE FEITIÇO: uma melhoria especial que um mago pode realizar quando rola um número duplo em uma rolagem de lançamento. Isto gera uma quantidade de pontos de façanha igual ao resultado do dado do dragão.

FEITIÇO: algumas pessoas especiais podem extrair mana da matéria viva ao seu redor, e moldá-la em feitiços. A habilidade de lançar feitiços é a principal característica da classe mago.

FOCO EM HABILIDADE: uma área de especialização dentro de uma habilidade. Um personagem que possui o foco apropriado adiciona +2 ao resultado de um teste quando o foco se aplica. Apenas um foco em habilidade pode ser adicionado a um teste. Também conhecido apenas como "foco".

FORÇA MÍNIMA: algumas armas são muito pesadas e/ou de difícil manejo. Um personagem deve ter a Força mínima listada para usar uma arma com eficiência. Caso contrário, a arma conta como uma arma improvisada (mesmo que o personagem seja treinado em seu uso).

GRAU DE SUCESSO: quando é importante saber quão bem um personagem realizou um teste de habilidade, o dado do dragão é utilizado. Quanto maior o dado do dragão, maior o grau de sucesso.

GRUPOS DE ARMAS: as armas são divididas em grupos, e geralmente consistem em três armas. Um PJ recebe treinamento em grupos de armas através de sua classe. Se um personagem usa uma arma na qual não é treinado, sofre -2 em rolagens de ataque e causa metade do dano (some Força e então divida por dois, arredondando para baixo). Se for uma arma de ataque à distância, o alcance também é dividido pela metade.

HABILIDADE: um dos oito atributos que definem o potencial físico e mental de um personagem. As habilidades são Astúcia, Comunicação, Constituição, Destreza, Força, Magia, Percepção e Vontade. São usadas geralmente em testes de habilidade.

HABILIDADES PRIMÁRIAS: cada classe tem três habilidades primárias, as mais importantes. Um PJ pode aumentar uma delas em 1 sempre que alcançar um nível par.

HABILIDADES SECUNDÁRIAS: cada classe tem cinco habilidades secundárias, as menos importantes. Um PJ pode aumentar uma delas em 1 sempre que alcançar um nível ímpar.

HISTÓRICO: cada PJ tem um histórico, que representa sua cultura e criação. Os históricos são detalhados nas páginas 12 a 29.

INICIATIVA: no começo do tempo de ação, cada personagem rola iniciativa. Este é um teste de DESTREZA (INICIATIVA). O mestre arranja os resultados dos testes do maior para o menor; esta é a ordem em que os personagens realizam seus turnos durante uma rodada. Se houver empate, o vencedor é aquele que obteve o maior resultado no dado do dragão. Se ainda houver empate, aquele que tiver a maior habilidade vence.

LIMIAR DE SUCESSO: um personagem fazendo um teste avançado deve igualar ou superar este número para completar a tarefa com sucesso. Cada teste bem-sucedido permite que o personagem acrescente o resultado do dado do dragão ao total.

MESTRE: o mestre conduz o jogo e atua como juiz. O *Guia do Mestre* tem mais informações sobre este importante papel.

NÍVEL: os PJs e alguns PNJs têm um nível. Esta é uma medida do poder do personagem, e varia de 1 a 20.

NÚMERO-ALVO (NA): você deve igualar ou exceder este número para ter sucesso em um teste de habilidade. Quanto maior o número-alvo, mais difícil o teste.

PENALIDADE DE ARMADURA: cada armadura tem uma penalidade que representa seu peso e tamanho. A penalidade se aplica a Velocidade, se o personagem é treinado em seu uso, e a Velocidade e Destreza, se não for treinado.

PERSONAGEM JOGADOR (PJ): os heróis em uma campanha de *Dragon Age*. Cada jogador controla um PJ.

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR (PNJ): um personagem representado pelo mestre.

PODER DE FEITIÇO: é a medida do poder de um mago. Certos feitiços permitem que seu(s) alvo(s) façam testes contra este valor para resistir a seus efeitos, ou diminuí-los. Poder de feitiço = 10 + Magia + foco (se houver).

PODERES DE CLASSE: uma classe fornece vários poderes ao personagem, como focos e talentos. Eles estão listados por nível nas descrições das classes.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA (XP): os PJ recebem pontos de experiência depois de completar encontros durante uma aventura. Quando os personagens acumulam XP suficiente, sobem de nível.

PONTOS DE FAÇANHA (PF): são usados para realizar façanhas. Um personagem deve gastar seus pontos de façanha imediatamente, e nenhuma façanha (exceto escaramuça) pode ser realizada mais de uma vez por turno.

PONTOS DE MANA (PM): pontos de mana são utilizados como combustível para feitiços, e cada mago tem um número de PM baseado em seu nível. Um mago que queira lançar um feitiço deve gastar o número de pontos de mana necessários e fazer uma rolagem de lançamento bem-sucedida.

RODADA: um período de 15 segundos de tempo, usado durante o tempo de ação. Durante uma rodada, cada personagem no encontro tem direito a um turno para agir.

ROLAGEM DE ATAQUE: a rolagem feita quando um personagem quer atacar em combate. Este é um teste de habilidade com um número-alvo igual à Defesa do oponente.

ROLAGEM DE DANO: uma rolagem de dano é feita quando um personagem consegue acertar um oponente em combate. Dano total = dano da arma + Força - valor de armadura do oponente. O oponente reduz o dano total de sua Saúde.

ROLAGEM DE FEITIÇO: um mago pode lançar qualquer feitiço que conheça fazendo uma rolagem de feitiço bem-sucedida e gastando a quantidade de pontos de mana necessários. Rolação de feitiço = 3d6 + Magia + foco (se houver).

SAÚDE: esta é uma medida do bem-estar e condição física de um personagem. A classe determina a Saúde inicial, e os personagens recebem 1d6 + Constituição a mais sempre que sobem de nível. Um PJ cuja Saúde cai a 0 morrerá em um número de rodadas igual a 2 + Constituição, a menos que receba cura.

TALENTO: uma área de aptidão natural e/ou treinamento especial. Cada talento tem três graduações: novato, experiente e mestre. Um PJ recebe talentos principalmente por sua classe.

TEMPO DE AÇÃO: quando é importante manter um registro preciso do tempo e saber quem fez o quê e quando, o jogo muda do tempo de narrativa para o tempo de ação. O tempo é medido em rodadas de 15 segundos durante o tempo de ação, e os personagens agem em turnos na ordem de iniciativa. O tempo de ação é usado principalmente para resolver combates.

TEMPO DE LANÇAMENTO: a quantidade de tempo, em geral expressa em ações, necessária para lançar um feitiço.

TEMPO DE NARRATIVA: os períodos do jogo em que não é necessário manter um registro exato do tempo. A maior parte dos encontros de interpretação e de exploração usam tempo de narrativa.

TESTE AVANÇADO: testes básicos ou opostos que usam um limiar de sucesso para marcar a realização. A tarefa é completada quando o total do dado do dragão de todos os testes bem-sucedidos é igual ou maior ao limiar de sucesso.

TESTE BÁSICO: o teste de habilidade mais comum no jogo. Um teste é feito, e o resultado é comparado com um número-alvo determinado pelo mestre. Se o resultado do teste igualar ou exceder o número-alvo, o teste é bem-sucedido. Resultado do teste = 3d6 + habilidade + foco.

TESTE DE BATALHA: o teste avançado que é usado para determinar o vencedor em cada estágio de uma batalha em massa. É baseado em COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) ou ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR), dependendo do estágio da batalha.

TESTE DE HABILIDADE: a rolagem de dados mais comum no jogo, um teste de habilidade é usado para resolver ações e reações. Resultado do teste = 3d6 + habilidade + foco (se houver).

TESTE OPÓSTO: quando os personagens competem um contra o outro, faz-se um teste oposto. Este é como um teste básico, mas os personagens comparam seus resultados em vez de tentar igualar ou exceder um número-alvo. Se houver empate, quem tiver obtido o maior valor no dado do dragão vence. Se ainda houver empate, quem tiver a maior habilidade vence.

TIPO DE FEITIÇO: há quatro tipos de feitiços — ataque, defesa, melhoria e utilidade. Cada feitiço entra em uma dessas categorias.

TURNO: durante o tempo de ação, cada personagem tem direito a um turno por rodada. Em seu turno, um personagem pode realizar uma ação principal e uma ação menor, ou duas ações menores. Um personagem pode optar fazer menos ações em um turno, se quiser.

VALOR DE ARMADURA: cada tipo de armadura tem um valor numérico. Quando um personagem sofre dano em combate, subtraia o valor de armadura do dano antes de reduzir a Saúde. Contudo, dano penetrante ignora o valor de armadura.

VALOR DE ESFORÇO: quando um mago usando armadura lança um feitiço, ele deve acrescentar o valor de esforço da armadura ao custo de mana. Valor de esforço varia de 1 para courto leve até 6 para placa pesada.

VELOCIDADE: a Velocidade mede a rapidez e taxa de movimento de um personagem. Um personagem pode se mover um número de metros igual à sua Velocidade quando realiza uma ação de movimento, ou o dobro disso com uma ação de corrida.

ÍNDICE

A

- Abominação 296
 Abraço da pedra (feitiço) 108
 Abrigo (feitiço) 108
 Acidentes mágicos 105
 Ações 48
 principais 48
 menores 48
 realizando 48
 Acumulando efeitos 48
 Adaga 77
 Adorado do Criador (honraria) 306
 Adorado pelos mabari (honraria) 306
 Advogado de regras (tipo de jogador) 196
 Aequitarianos 100
 Agitar a Multidão (façanha) 125
 Alabarda 77
 Alcançar poder máximo (objetivo) 131
 Alcance de armas de projéteis 76
 Alto dragão 285
 Alucinação (feitiço) 108
 Ameaça, nível de 259
 Ameaças (façanha) 52
 Amuleto do ferreiro 321
 Anão da superfície (histórico) 13
 Anão de casta alta (histórico) 13
 Anão de casta baixa (histórico) 14
 Anão do pó (histórico) 15
 Ancião elfo (título) 310
 Andarilho antivano (histórico) 14
 Andraste 154
 Andruil, a Caçadora 182
 Anel do barqueiro 321
 Anel do escudo 321
 Anotações de jogo 193
 Aodh 321
 Aparições anãs 288
 Apóstola (histórico) 16
 Apóstola louco (adversário) 261
 Aprender magia proibida (objetivo) 130
 Aprendiz de magistrado (subordinado) 313
 Apressar (feitiço) 108
 Apunhalar pelas Costas 34
 Aquae Lucidius 94
 Aranha gigante 267
 Arco curto 76
 Arco longo antivano da fidelidade 331
 Arco longo 76
 Arcos de Relâmpago (façanha) 107
 Área Comum, a 178
 Arma improvisada 77
 Armadilha de poço 208
 Armadilhas 95
 Armadura de pedra (feitiço) 108
 Armadura de pele de dragão 322
 Armadura do Ladino 35
 Armadura estoica 322
 Armaduras 73
 Armas congelantes (feitiço) 108
 Armas flamejantes (feitiço) 108
 Armas telecinéticas (feitiço) 108
 Armas 75
 Arquidemônio 282
 Arquiteto, o 279
 Artesão fereldeniano (histórico) 17

- Assassino (especialização) 66
 Assumir o controle (objetivo) 132
 Astro amador (tipo de jogador) 196
 Ataque à Distância (ação) 48
 Ataque Cirúrgico (façanha) 137
 Ataque corpo-a-corpo (ação) 48
 Ataque Relâmpago (façanha) 52
 Ataque total (ação) 48
 Ataques 49
 Ativar (ação) 50
 Atordoar (feitiço) 109
 Atraente (armadilha) 96
 Aura de poder (feitiço) 109
 Aura heroica (feitiço) 109
 Aventureiro nevarrano (histórico) 18
 Avvar (histórico) 17
 Avvar, os 184
 Azagaia 78

B

- Bandido, arqueiro 262
 Bandido, capanga 262
 Bandido, chefe 263
 Banquete abundante, o 256
 Bardo (especialização) 67
 Bardo orlesiano (subordinado) 313
 Batalha de possessão 256
 Batalhas em massa 215
 comandante 216
 estágios 216
 exércitos 216
 façanhas 218
 Pontos de crise 217
 Batedor (talento) 56
 Batedor guia (subordinado) 313
 Batedor legionário (especialização) 67
 Beijo da vibora 93
 Bênção do Moldaranato 322
 Bênção Entrópica (façanha) 107
 Beresaad qunari (histórico) 19
 Bereskarn 278
 Berro 274
 Besta 76
 Blefe 35
 Bola de fogo (feitiço) 109
 Bomba ambulante (feitiço) 109
 Bomba ambulante virulenta (feitiço) 109
 Bomba de choque 94
 Bomba de fogo 94
 Bomba de gelo 94
 Botas do fora da lei 322
 Braço da justiça (honraria) 306
 Braço direito (subordinado) 313
 Bronto 267
 Broquel com espinhos 77
 Burgues das Planícies Livres (histórico) 19
 Busca Eficiente (façanha) 125
 Busca Rápida (façanha) 125
 Buscador da Verdade (título) 312

C

- Cabum! (façanha) 91
 Caçador avvar 263
 Caçador das profundezas 298
 Caçador de dragões nevarrano (título) 310

- Cadáver devorador 289
 Cães de Ferelden 135
 Cajado de Parthalan 322
 Cajado do hipnotizador 322
 Cajado enegrecido 322
 Cajado 77
 Calendário 149
 Calenhad 185
 Caminho das Três Árvores, o 183
 Campanhas 223
 diário 193
 épicas 235
 planejando 226
 temas de 223
 Campeão (especialização) 63
 Campo de força (feitiço) 109
 Campo de repulsão (feitiço) 109
 Canal do poder entrópico 322
 Cântico da Luz, o 179
 Cão de guerra mabari 268
 Cão 268
 Capa de teia 322
 Capanga (subordinado) 313
 Capitão Cavaleiro (adversário) 266
 Carga (ação) 48
 Carniçal 276
 Caroneiro (tipo de jogador) 196
 Cartas de combate 192
 Cartas de feitiços 193
 Casa nobre, maior 141
 Casa nobre, menor 141
 Casaco do criminoso 322
 Castas 174
 dos artesãos 175
 dos artífices 175
 dos guerreiros 174
 dos mercadores 175
 dos mineradores 175
 dos nobres 174
 dos servos 176
 Castelão (subordinado) 313
 Castelo do cidadão 322
 Cauda do tigre 322
 Cavaleiro templário 311
 Cavalo de montaria 269
 Cavalo de tração 269
 Cetus 297
 Chamado, o 259
 Chave para Orzammar 323
 Chevalier (especialização) 64
 Choque (feitiço) 110
 Choque de mana (feitiço) 110
 Cidade do Pô 178
 Cidade Negra, a 253
 Círculo dos Magos, o 100
 Circunstâncias 206
 Cirurgia (talento) 56
 Clã valeano 141
 Classes 30
 Colar da ama (item mágico) 323
 Com um Floreio (façanha) 125
 Comandar (talento) 57
 Começar por Cima (façanha) 125
 Começar um negócio de sucesso (objetivo) 131
 Comerciante antivano (título) 309
 Complexa (armadilha) 96
 Conceito de personagem 10
 Cone de frio (feitiço) 110
 Conflitos de pressupostos 198
 Conhecimento (talento) 57
 Conseguir um cão de guerra mabari (objetivo) 131
 Conselheiro político (subordinado) 314
 Constranger (façanha) 137
 Contatos (façanha) 136
 Contatos (talento) 57
 Contrabandista (subordinado) 314
 Convertido seheron (histórico) 20
 Convocar fera (feitiço) 110
 Coro Imperial 180
 Coro local 141
 Coro, o 158, 179
 Cadáver enfurecido 289
 Corrente de relâmpagos (feitiço) 110
 Corrida (ação) 48
 Corta-crias (item mágico) 323
 Couraça do centurião 323
 Couro leve 75
 Couro pesado 75
 Crescimento Desenfreado (façanha) 136
 Crescimento Significativo (façanha) 136
 Cria das trevas 272
 maculadas 276
 única 279
 Criadores, os 182
 Criar Runas (talento) 57
 Cristal de fogo 93
 Cura (feitiço) 110
 Cura em grupo (feitiço) 110
 Cura 53
 Curandeiro Espiritual 69
 Curar (ação) 48
 Cutelo de osso de dragão 323

D

- Dano 50
 Decompor (feitiço) 110
 Defensor dos fracos (honraria) 306
 Defesa (ação) 48
 Defesa (estatística) 39
 Defesa heroica (feitiço) 111
 Demônios 255, 294
 do desejo 255, 295
 da fome 255
 da fúria 255, 294
 do orgulho 255, 295
 da preguiça 255, 294
 Dente de Fen'Harel 323
 Derrubar (armadilha) 97
 Derrubar (façanha) 52, 107
 Desarme (façanha) 52
 Descobrir meu pai desaparecido (objetivo) 130
 Deserção (façanha) 137
 Desorganizar (façanha) 137
 Destruidor de (inimigo) (honraria) 306
 Devastação Extrema (façanha) 137
 Devastar (façanha) 137
 Dirthamen, o 137
 Mantenedor de Segregos 182
 Dissipar magia (feitiço) 111
 Distrito do Diamante, o 178
 Dividir Alvos (façanha) 137
 Dividir Feitiço (façanha) 106
 Dominar (façanha) 137
 Domínio elemental (feitiço) 111
 Dormir (feitiço) 111
 Draco 284

Dragões.....	284
Dragonete.....	284
Drenar mana (feitiço).....	111
Drenar vida (feitiço).....	111
Duelista (especialização).....	68
E	
E Mais uma Coisa (façanha)	125
Efeito amplo (armadilha).....	96
Efeito em área (armadilha).....	96
Efeito expansivo (armadilha).....	96
Efeitos de matérias-primas	318
Eleito dos céus (honraria).....	306
Élfico (idioma).....	170
Elfo escravo fugitivo (histórico).....	20
Elfo urbano (histórico).....	21
Elfo valeano (histórico).....	21
Elgar'nan, o Primogênito do Sol,	
Aquele que Derrotou seu Pai	182
Elite.....	260
Elmo da águia	323
Emissário genlock	273
Emissário hurlock	275
Encantador do Círculo (título)	310
Encoberta (armadilha).....	96
Encontrar meu verdadeiro amor (objetivo)	131
Encontrar minha espada ancestral (objetivo)	130
Encontrar um lar para meu povo (objetivo)	132
Encontros.....	209
de combate	211
de exploração	212
de interpretação	213
Enfurecer (façanha).....	125
Envenenar (façanha).....	91
Enviar sonho (feitiço).....	111
Enxame de besouros das cavernas	268
Enxame doloroso (feitiço).....	111
Épico (adversário).....	260
Equipamento.....	38, 79
alojamento	87
animais	88
armazenamento	81
aventura	79
bens de troca	84
comida	87
do lar	86
ferramentas	82
matérias-primas	84
moda	83
montarias	88
profissional	85
roupas	83
transporte	81
veículos	88
viagem	79
Equipar (façanha).....	136
Erguer a guarda (ação)	48
Escaramuça (façanha).....	52
Escolhido da era (honraria)	306
Escondida (armadilha).....	96
Escopo (habilidade de organização)	133
Esorregadaria (armadilha).....	97
Esorregadaria autoinflamável (armadilha).....	97
Escravo de sangue (feitiço)	120
Escudeiro (subordinado).....	315
Escudo da Legião	324
Escudo de Mana (façanha).....	104
Escudo do Espírito (façanha).....	107
Escudo do Turvo (feitiço).....	112
Escudo leve	75
Escudo arcano (feitiço)	111
Escudo mágico (feitiço)	111

Escudo médio	75
Escudo pesado	75
Escudos da família Aeducan	323
Escudos	74
Espada bastarda	78
Espada curta	78
Espada de duas mãos	78
Espada longa	78
Espada meteórica	324
Especializações	31, 63
de guerreiro	63
de ladino	66
de mago	69
Especro da rocha	298
Especro da rocha ancestral	299
Especro das cinzas	289
Espira de Thalsian.....	324
Espíritos	254
da bravura	255
da compaixão	254
da esperança	254
da fé	254
da justiça	255
Espiritoioso (façanha).....	125
Espreitador chasind	264
Esquecidos, os	184
Esqueleto	291
Esqueleto com presas	291
Essências	256
Estilo de Arma de Duas Mãos (talento)	57
Estilo de Arma de Haste (talento)	58
Estilo de Arma Dupla (talento)	57
Estilo de Arma e Escudo (talento)	58
Estilo de Arma Única (talento)	58
Estilo de Arqueria (talento)	58
Estilo de Arremesso (talento)	59
Estilo de Combate	59
Montado (talento)	59
Estilo Desarmado (talento)	59
Estilos de mestres	194
antagonista	194
benevolente	195
diretor	195
Estrela (tipo de jogador)	197
Estrela-da-manhã	77
Estruturas de campanha	226
Guerra Magos-Templários, a	232
Agentes livres	231
Ativistas políticos	230
Flagelo, no	227
guardiões cízentos	226
Inquisição	233
lutadores da liberdade: hoje	228
lutadores da liberdade: ocupação orlesiana	228
mercenários	229
outras	234
relações raciais	231
salvadores locais	233
Estudante orlesiano (histórico)	22
Estudar com um grande mestre (objetivo)	131
Evasivo	35
Exemplares	174
Exilado orlesiano (histórico)	23
Explosão antimagia (feitiço)	112
Explosão de Mana (façanha)	106
Explosão mental (feitiço)	112
Explosão telecinética (feitiço)	112
Extrato de raiz da morte	92
F	
Faca de arremesso	78
Faca do thaig morto	324
Façanhas	45
de exploração	125
de combate	52
de crescimento de organização	136
de interpretação	125
de magia	104, 106, 107
de magia avançadas	106
de magia de criação	107
de magia de entropia	107
de magia de espírito	107
de magia primal	107
de trama	137
Facção apóstata	141
Falcão	268
Falon'din, o Amigo dos Mortos	182
Fascinante (armadilha)	96
Fazer Armadilhas (talento)	59
Fazer Venenos (talento)	60
Feitiço de Aceleração (façanha)	107
Feitiço de Sustentação (façanha)	107
Feitiço Duradouro (façanha)	106
Feitiço Enervante (façanha)	107
Feitiço Enervante (façanha)	107
Feitiço Espantoso (façanha)	106
Feitiço Habilidoso (façanha)	104
Feitiço ImpONENTe (façanha)	104
Feitiço Letal (façanha)	106
Feitiço Penetrante (façanha)	106
Feitiço Poderoso (façanha)	104
Feitiço Pujante (façanha)	104
Feitiço Rápido (façanha)	104
Feitiços	103
aprendendo	103
armaduras e	103
iniciais	103
lançando	104
lista de	108
pré-requisitos	103
Fen'Harel, o Lobo Temível	183
Ferelden	142
a terra	147
anões	150
cães	151
elfos	150
história	142
magos	150
nobreza	148
plebeus	149
povo	147
vida em	151
Ferimento de sangue (feitiço)	120
Festejar (talento)	60
Ficar Alerta (façanha)	52
Ficar firme (ação)	49
Ficar firme (açao)	49
Ficha de referência rápida	192, 334
Filhos, os (adversário)	281
adulto	282
jovem	282
larva	281
Flagelo, o	241
Flechas certeiras	319
Flertar (façanha)	125
Florete	77
Focos	54
de adversários	259
de Astúcia	54
de Comunicação	55
de Constituição	55
de Destreza	55
de Força	55
de Influência	135
de Intriga	135
de Magia	55, 135
de Ofícios	56
de organizações	133
de Percepção	55
de Poder	134
de Riqueza	134
de Vontade	55
melhorando os	56
Fome Intensa (façanha)	107
Fonte (feitiço)	112
Fonte mágica (feitiço)	112
Força de feitiço	112
Forcado militar	77
Forçar o ataque (ação)	49
Forma de animal grande (feitiço)	112
Forma de animal pequeno (feitiço)	113
Forma de criatura feroz (feitiço)	113
Formari	101
Fosso (feitiço)	113
Franco-atirador (especialização)	68
Fraqueza (feitiço)	113
Frasco de ácido	94
Fúria dos elfos (feitiço)	113
Furioso (especialização)	64
Furto (talento)	60
G	
Galho de carvalho	324
Garra do inverno (feitiço)	113
Genlock	272
Genlock alpha	273
Ghilan'nain, a Mãe dos Halla	183
Ginetes (talento)	60
Glaive	77
Glifo da neutralização (feitiço)	113
Glifo de paralisia (feitiço)	114
Glifo de preservação (feitiço)	114
Glifo de repulsão (feitiço)	114
Glifo de vedação (feitiço)	114
Glifo de vigilância (feitiço)	114
Golens	298
de aço	300
de pedra	300
Golpe de Especialista	33
Golpe de misericórdia	51
Golpe Duplo (façanha)	52
Golpe Letal (façanha)	52
Golpe Poderoso (façanha)	52
Golpe Rápido	33
Gosma luminosa	299
Granadas	91
Grande Crescimento (façanha)	136
Graxa (feitiço)	114
Grifos	247
Grupo dos arcos	76
Grupo das armas de contusão	76
Grupo das armas de haste	77
Grupo da briga	77
Grupo dos cajados	77
Grupo do duelo	77
Grupo das lâminas leves	77
Grupo das lâminas pesadas	78
Grupo das lanças	78
Grupo das lanças de cavalaria	78
Grupo dos machados	78
Guarda-costas (subordinado)	324
Guardião (especialização)	64
Guardiões Cízentos	72, 245
filosofias	249
história	245
organização	246
recrutamento	248
Guerras Qunari, as	186
Guerreiro arcano (especialização)	70
Guerreiro espiritual (especialização)	65
Guerreiro valeano	264
Guerreiro (classe)	32
Guilda mercantil	141

H

Habilidades.....	11
avanços de.....	30
Halla.....	269
Hemorragia (feitiço).....	120
Heroico (adversário).....	260
Históricos	12 a 29
Homem livre	
fereldeniano (histórico).....	23
Honorárias.....	305
Horror (feitiço).....	114
Horror arcano.....	292
Hurlock.....	273
Hurlock alpha.....	274

I

Imolação (façanha).....	107
Imperium Tevinter, o.....	152
hoje	158
Implicante (tipo de jogador).....	197
Improviso.....	199
Incêndio na estalagem.....	208
Incenso da percepção.....	319
Incenso do foco.....	319
Infectar (façanha).....	251
Inferno (feitiço).....	114
Influência	
(habilidade de organização)	133
Ingresso, o.....	248
Insultar (façanha).....	52
Interpretação e regras.....	204
Interromper Magia (façanha).....	106
Intervenção do mestre.....	189
Intriga	
(habilidade de organização)	133
Intriga (talento).....	60
Intrincada (armadilha).....	96
Investigar as	
Estradas Profundas (objetivo).....	132
Invisível (tipo de jogador).....	197
Irmão em armas (subordinado)	315
Isolacionistas.....	101
Isso Não me	
Cheira Bem (façanha).....	125
Itens mágicos	318
permanentes	321
temporários.....	319
Itens superiores	315, 318

J

Jogo de charadas	256
June, o Mestre das Artes	183

L

Ladino (classe).....	34
Lâmina da víbora	325
Lâminas da casa Aeducan	325
Lâminas gêmeas.....	325
Lança Arcana.....	37
Lança de justa.....	78
Lança Longa.....	37
Lança montada	78
Lança montada pesada.....	78
Lança Poderosa.....	37
Lança	78
Lançamento Imperioso (façanha).....	106
Lançar feitiços (ação).....	48
Leão do... (honraria).....	306
Leão, grande.....	269
Legalistas.....	101
Legião dos Mortos, a.....	182
Letalidade.....	35
Levitar (feitiço)	114
Libertários	101

Líder da carta (título).....	311
Líder mercenário (título).....	311
Ligações	42
Linguística (talento).....	61
Lobisomem.....	301
Lobo flagelado	278
Lucrosianos	101
Lume mágico (feitiço).....	115
Luta Suja.....	35

M

Maça	76
Maça do Grande Condestável	325
Machado de arremesso	78
Machado de batalha	78
Machado de duas mãos.....	78
Machado de guerra Maetashear	325
Mácula, a	250
Mãe, a	280
Mãe de ninhada	275
Magia	
(habilidade de organização)	133
Magia da morte (feitiço).....	115
Magia de Criação (talento).....	61
Magia de Entropia (talento).....	60
Magia do Espírito (talento).....	61
Magia do Sangue	120
Magia Primal (talento).....	61
Magistrado tevinter (título)	308
Mago (classe)	36
Mago da Força (especialização)	70
Mago do Círculo (histórico)	24
Mago do sangue (adversário)	261
Mago do sangue (especialização)	70
Main gauche	77
Maldição da aflição (feitiço).....	115
Maldição da desorientação (feitiço)	115
Maldição da mortalidade (feitiço)	115
Maldição da morte (feitiço)	115
Maldição da vulnerabilidade (feitiço)	115
Mala pesada	75
Manopla	77
Mantenedor (especialização)	70
Mapas de batalha	50
Marca do espírito (feitiço)	115
Marca duradoura (feitiço)	115
Marchas Exaltadas	180
Marreta	77
Martelo	76
Matador de Lobos	325
Mata-mago	93
Mata-mago concentrado	93
Matar meu irmão (objetivo)	132
Matar o monstro (objetivo)	130
Melhor dos Melhores (façanha)	136
Memória (feitiço)	116
Memórias, as	176
Mercador rivain (histórico)	24
Mercenário tal-vashoth	265
Mestre das lâminas (honraria)	307
Mestre do lyrium (honraria)	307
Metamorfo (especialização)	71
Miasma (feitiço)	116
Mirar (ação)	49
Moldadores	176
Moldar clima (feitiço)	116
Moldar terra (feitiço)	116
Moldar ventos (feitiço)	116
Moldaranato	176
Montarias	51
Moral	205
Morte quieta	93
Motivador (tipo de jogador)	197

Movimento (ação)	49
Mudar de forma	257
Mula	269
Música (talento)	61
Mythal, a Grande Protetora	182
Paralisia em massa (feitiço)	117
Passo da pedra (feitiço)	117
Patrulheiro (especialização)	68
Pé de chumbo (façanha)	107
Pedra de luz	319
Pedra vital	93
Pedra-de-gelo	93
Pele Grossa (façanha)	107
Penetrante (armadilha)	97
Penetrar Armadura (façanha)	52
Perfurar	35
Perspicácia arcana (façanha)	106
Pesadelo desperto (feitiço)	117
Petrificar (feitiço)	117
Piada (façanha)	125
Pinturas da proteção	319
Pique	78
Placas leves	75
Placas pesadas	75
Plebeu orlesiano (histórico)	26
PNJs	204
Pó de Hale	92
Pó de lyrium	93
Poção de cura	319
Poção de lyrium	319
Poção de sorte e habilidade	319
Poder	
(habilidade de organização)	133
Poder de Asturian	325
Pontos de façanha	45
Pontos de mana	103
Porrete	77
Posição Vantajosa (façanha)	133
Postura Defensiva (façanha)	54
Prender (feitiço)	117
Preparar (ação)	49
Prestar Atenção (façanha)	125
Prisão esmagadora (feitiço)	117
Projétil excruciente	319
Projétil leve	320
Proteção antimagia (feitiço)	118
Proteção da vida (feitiço)	118
Protegido do destino (honraria)	307
Provações	177
Provar meu valor (objetivo)	130
Punho	77
Punho de pedra (feitiço)	118
Punho do Criador (feitiço)	118
Purificação de mana (feitiço)	118
Puxão do abismo (feitiço)	118

N

Narrativa, tempo de	47
Necromante (especialização)	71
Nevasca (feitiço)	116
Níveis, conquistando	30
Nobre anão (título)	309
Nobre fereldeniano (histórico)	25
Nobre fereldeniano (título)	308
Nobre orlesiano (histórico)	25
Nobre orlesiano (título)	307
Nomes	39
anões	39
élficos	39
humanos	40
qunari	41
Nova Contratação (façanha)	136
Novas Vantagens (façanha)	136
Novo Foco (façanha)	136
Nuvem da morte (feitiço)	117
Nuvem entrópica (feitiço)	117

O

Objetivos de personagem	42, 126
compartilhando	127
complexos	129
efeitos colaterais	132
exemplos de	130
planejando	127
recompensas	132
simples	128
Obras-primas	315
armaduras	316
armas	316
benefícios sociais de	317
ferramentas	317
limiares de benefícios	317
Observação (talento)	61
Obstáculos	209
Obter grande riqueza (objetivo)	130
Oculta (armadilha)	96
Ofensiva heroica (feitiço)	117
Ogro	275
Operação de Sabotagem (façanha)	137
Oportunidades Emocionantes (façanha)	136
Oratória (talento)	62
Ordem dos Templários, a	102
Organizações	133
construindo	134
crescimento	136
de PNJs	136
exemplo de	139
focos	134
ruína	139
tramas	137
usando	136
Orgulho (item mágico)	325
Orlais	159
história	159
ocupação de Ferelden	165
títulos e tratamentos	165
Orzammar	171
assembleia	177
cultura	173
história	171

P

Paralisar (feitiço)	117
---------------------------	-----

Q

Qun, o	184
--------------	-----

R

Rajada arcana (feitiço)	118
Rajada de fogo (feitiço)	118
Rato gigante	270
Recarga Rápida (façanha)	52
Recarregar (ação)	48
Reconstruir/Expandir (façanha)	136
Recuperar meu navio (objetivo)	132
Recursos à Mão (façanha)	125
Recurvo da precisão	325
Redivivo	293
Reflexos Rápidos (talento)	62
Reforçar (façanha)	137
Reforçar Infraestrutura (façanha)	136
Regeneração (feitiço)	118
Rejuvenescer (feitiço)	118
Rejuvenescimento em massa (feitiço)	119
Relâmpago (feitiço)	119
Relâmpago congelado	93

Religião.....	179
<i>anā</i>	181
<i>élfica</i>	182
<i>qunari</i>	184
<i>rivaani</i>	184
Reparar meu erro (objetivo)	130
Reputação.....	305
Revigorar (feitiço).....	119
Reviver (feitiço).....	119
Rio caudaloso.....	209
Riqueza (habilidade organizacional).....	133
Rolagem de feitiço.....	104
Roubar Bens (façanha).....	137
Roubo de pensamento (feitiço)	120
Runas	326
<i>de armaduras</i>	326
<i>de armas</i>	327

S

Saarebas.....	265
Sabotar (façanha).....	137
Sacerdote de Coro (título).....	308
Sacrifício de sangue (feitiço).....	120
Sal de proteção.....	320
Salão de fogo, o.....	256
Sanguinário (tipo de jogador)	198
Saqueador (especialização).....	65
Saqueador do Mar Deserto (histórico).....	26
Saúde.....	53
Secessão de Cimasempre, a.....	185
Segredos Úteis (façanha).....	136
Selvagem chasind (histórico).....	27
Sem-casta.....	176

T

Talentos.....	56
Tal-Vashoth (histórico).....	28
Técnica de Feitiço (talento).....	106
Tempestade (feitiço).....	119
Templário (especialização).....	66
Templário.....	266
Tempo de ação.....	47
Terremoto (feitiço).....	119
Tesouro	315
<i>inúteis</i>	317
Testes de habilidades.....	44
<i>avançados</i>	203
<i>básicos</i>	45, 203
<i>dificuldade</i>	45
<i>e tempo</i>	46
<i>graus de sucesso</i>	46
<i>opostos</i>	48, 203

Servo (subordinado)	315
Sifão da morte (feitiço).....	119
Silêncio Estupefato (façanha)	25
Silvícola selvagem.....	301
Sobrevivente ander (histórico)	27
Sobrevivente da tragédia (honraria).....	307
Sombra (adversário).....	293
Sombra (especialização).....	69
Somos os Campeões (façanha)	218
Soro da podridão.....	93
Subordinados.....	312
Superfície, anões da	176
Suprimentos superiores	317
Surpresa.....	204
Sylaise, a Protetora do Lar	183
Testes secretos.....	189
Tevinter, Altus (histórico)	28
Tevinter, Laetan (histórico)	29
Tevinter, Soporati (histórico)	29
Tinta do esplendor	320
Tipos de jogadores	195
Tiro Rápido	35
Títulos	307
Tocha da busca	320
Tomar a Iniciativa (façanha)	52
Tormento, o	99
Tortura (feitiço).....	120
Trama Dupla (façanha)	137
Tranca medula	93
Tranquilos, os	99
Treinamento com Armaduras (talento)	62
Treinamento de Animais (talento)	62
Troca de Poder (façanha)	137
Turvo, o	98, 252
<i>aventuras no</i>	258
<i>deixando o</i>	255
<i>entrando no</i>	255
<i>explorando o</i>	255
<i>perigos do</i>	256
<i>recompensas do</i>	256

U

Uma boa morte (objetivo)	130
Unguento de rocha.....	320
Unguento rápido	320
Urso negro	271
Urso, grande	271
Uthenera	168

V

Val Royeaux	167
Vales, os	167
Vallaslin	170
Vantagem Arcana (façanha)	106
Vantagem Maior (façanha)	137
Vantagens Maiores (façanha)	136
Varinha rabdomântica (feitiço)	119
Varterra	302
Velocidade	39
Veneno de aranha	92
Veneno de aranha concentrado	93
Veneno de corvo	92
Veneno de corvo concentrado	93
Veneno de wyvern	93
Venenos	88
<i>aprendendo</i>	88
<i>preparando</i>	89
<i>usando</i>	90
Veshialle (item mágico)	325
Veterano	33
Véu, o	253
Vigilância (item mágico)	326
Vingar minha família (objetivo)	130
Vingar minha honra (objetivo)	130
Voadores, combatentes	206
Vontade Inabalável (façanha)	125

W

Wyvern	287
--------------	-----

Y

Yusaris	326
---------------	-----

NOME			SAÚDE
CLASSE/NÍVEL			
ASTÚCIA			
COMUNICAÇÃO			
CONSTITUIÇÃO			
DESTREZA			
FORÇA			
MAGIA			
PERCEPÇÃO			
VONTADE			
ARMA	ATAQUE	DANO	VELOCIDADE
PODERES		DEFESA	
		ARMADURA	
EQUIPAMENTO			

NOME			VEL.	INIC.
CLASSE/NÍVEL			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ASTÚCIA		COMUNICAÇÃO	CONSTITUIÇÃO	DESTREZA
FORÇA		MAGIA	PERCEPÇÃO	VONTADE

NOME			VEL.	INIC.
CLASSE/NÍVEL			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ASTÚCIA		COMUNICAÇÃO	CONSTITUIÇÃO	DESTREZA
FORÇA		MAGIA	PERCEPÇÃO	VONTADE

FICHA DE EXÉRCITO

NOME DO EXÉRCITO		
COMANDANTE		
TROPA PRIMÁRIA		
		COMUNICAÇÃO (LIDERANÇA) DO COMANDANTE
ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 1		
		ASTÚCIA (CONHECIMENTO MILITAR) DO COMANDANTE
ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 2		
		NÚMERO DE TROPAS
ESPECIALISTAS DE ESTÁGIO 3		

CARTA DE FEITIÇO

NOME			CUSTO
ESCOLA/TIPO			<input type="radio"/>
TEMPO		NA	<input type="radio"/>
TESTE			
EFEITO			

CARTA DE FEITIÇO

NOME			CUSTO
ESCOLA/TIPO			<input type="radio"/>
TEMPO		NA	<input type="radio"/>
TESTE			
EFEITO			

DRAGON AGE

NOME _____

HISTÓRICO _____

IDADE _____ SEXO _____

APARENCIA _____

TRAÇOS
MARCANTES

ALTURA _____

PESO _____

ASTÚCIA _____

FOCOS

VALOR

COMUNICAÇÃO _____

FOCOS

VALOR

CONSTITUIÇÃO _____

FOCOS

VALOR

DESTREZA _____

FOCOS

VALOR

FORÇA _____

FOCOS

VALOR

MAGIA _____

FOCOS

VALOR

PERCEPÇÃO _____

FOCOS

VALOR

VONTADE _____

FOCOS

VALOR

CLASSE



PONTOS DE EXPERIÊNCIA

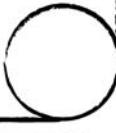
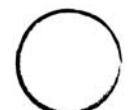
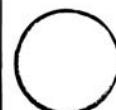
VELOCIDADE

DEFESA

ARMADURA

PENALIDADE

SAÚDE



TIPO DE ARMADURA

PODERES DE CLASSE & ESPECIALIZAÇÕES



MOVIMENTO

CARGA

CORRIDA

EM METROS

EM QUADRADOS

ARMA CORPO-A-CORPO

ATAQUE

DANO

GRUPOS DE ARMAS

ARMA DE ATAQUE À DISTÂNCIA

ATAQUE

DANO

ALCANCE CURTO

ALCANCE LONGO

RECARREGAR

FEITICO	ESCOLA	TIPO	CUSTO	TEMPO DE LANÇAMENTO	NA	TESTE

IDIOMAS

EQUIPAMENTO

CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES

DINHEIRO

ROLE INICIATIVA!

Bem-vindo a *Dragon Age RPG*, um jogo de interpretação de fantasia sombria. Em *Dragon Age RPG*, você e seus amigos tomam o papel de guerreiros, magos e ladrões, e tentam ganhar fama e fortuna ao derrotar inimigos sombrios e desafios mortais. Baseado na série de videogames de sucesso, *Dragon Age RPG* traz toda a riqueza e diversão do mundo de Thedas para a sua mesa.

Este livro básico traz todo o conteúdo que você precisa para jogar RPG, e inclui:

- Um conjunto de regras fácil de aprender e divertido de jogar.
- O inovador sistema de façanhas, que mantém a ação cinematográfica e emocionante.
- Diversas opções para jogadores, com mais de 20 históricos — incluindo apóstata, nobre orlesiano e mago do Círculo —, mais de 30 talentos e mais de 100 feitiços.
- Regras completas para guerreiros, ladrões e magos do 1º ao 20º nível, além de especializações para cada classe, como o guerreiro arcano, o furioso, o assassino, o templário, o bardo e o necromante.
- Informações de histórico detalhadas sobre os reinos, os povos e as organizações do mundo de Thedas.
- Adversários para seus heróis, de aranhas gigantes e genlocks ao poderoso arquidemônio.
- Regras opcionais para a criação de organizações, batalhas em massa, inscrição de runas e mais.
- Diversas estruturas de campanha para o mestre escolher. Você pode mestrar aventuras durante o Quinto Flagelo, a Guerra Magos-Templários ou o surgimento da Inquisição.

Considerado o melhor RPG do mundo em 2016 — vencedor do Prêmio ENnie, a mais importante premiação da indústria —, *Dragon Age RPG* é ideal tanto para iniciantes quanto para veteranos. Então reúna seus amigos, pegue seus dados e prepare-se para entrar em um mundo de heróis e vilões, de Guardiões Cinzentos e crias das trevas, de deuses e demônios... O mundo de...



DRAGON AGE



© 2015-2016 Electronic Arts Inc. EA e o logo da EA são marcas registradas de Electronic Arts Inc. BioWare, o logo da BioWare logo e Dragon Age são marcas registradas de EA International Ltd.

BiOWARE™



JAMBÔ
Livros divertidos

age
adventure game engine



Dragon Age RPG © 2015-2016 Green Ronin Publishing, LLC. Todos os direitos reservados. Green Ronin, Adventure Game Engine e seus respectivos logos são marcas registradas de Green Ronin Publishing.

